

2. 유니티 인터페이스 (중간고사 대비 문제)

A. 단답형 / 빈칸 채우기

1. 유니티 에디터에서 게임 월드인 장면(Scene)을 시각적으로 편집하는 메인 창은 _____ 창입니다.
2. 씬에 존재하는 모든 게임 오브젝트가 나열되는 창은 _____ 창입니다.
3. 선택한 게임 오브젝트의 정보(컴포넌트)가 표시되는 창은 _____ 창입니다.
4. 유니티 에디터에서 플레이어가 실제로 보게 될 화면을 띄우는 창은 _____ 창입니다.
5. 유니티 프로젝트에 사용할 모든 형태의 파일(이미지, 3D 모델, 스크립트 등)을 의미하며, 해당 파일들이 표시되는 창을 _____ 창이라고 합니다.

B. 객관식 문제

6. 다음 중 유니티에서 게임 오브젝트의 3 차원 좌표, 크기, 회전을 지정하는 데 사용되는 컴포넌트는 무엇입니까? A. Mesh Renderer B. Box Collider C. Transform D. Rigidbody
7. 유니티 콘솔(Console) 창에서 잘못된 문법이나 접근 등으로 명령을 실행할 수 없는 문제가 생겼을 때 표시되는 로그는 어떤 색입니까? A. 흰색 (일반 로그) B. 노란색 (경고 로그) C. 빨간색 (에러 로그) D. 초록색 (성공 로그)

C. 핵심 개념 설명형

8. 유니티 엔진에서 게임 오브젝트를 구성하는 핵심 원리인 **컴포넌트 패턴(Component Pattern)**의 장점 세 가지를 설명하시오.
9. 유니티에서 '플레이 모드' 중에 적용한 수정 사항의 가장 중요한 특징은 무엇이며, 이 때문에 수정 시 주의해야 할 점을 설명하시오.
10. 유니티에서 스크립트로 새로운 기능을 만들 때, 모든 컴포넌트가 상속받는 클래스의 이름은 무엇이며, 이 클래스를 상속받아 구현된 메서드(예: Start())가 자동으로 실행되는 원리를 무엇이라고 설명합니까?

2. 유니티 인터페이스 (중간고사 대비 정답)

A. 단답형 / 빈칸 채우기 정답

1. 씬 (Scene)
2. 하이어라키 (Hierarchy)
3. 인스펙터 (Inspector)
4. 게임 (Game)
5. 프로젝트 (Project)

B. 객관식 문제 정답

6. C. Transform
7. C. 빨간색

C. 핵심 개념 설명형 정답

8. 컴포넌트 패턴(Component Pattern)의 장점:

- 유연한 재사용이 가능함
- 기획자의 프로그래머 의존도가 낮아짐
- 독립성 덕분에 기능 추가와 삭제가 쉬움

9. '플레이 모드' 수정 사항 관련:

- 특징: 플레이 모드가 종료될 때 모든 수정 사항이 사라집니다 (모두 사라짐).
- 주의할 점: 중요한 수정 사항은 플레이 모드를 종료하고 적용해야 합니다.

10. MonoBehaviour 및 메시징 원리:

- 상속받는 클래스: MonoBehaviour
- 자동 실행 원리: 유니티가 해당 게임 오브젝트에 해당 메서드 이름의 메시지를 브로드캐스팅(Broadcasting) 하기 때문입니다.

3. 게임 오브젝트 제어하기 (중간고사 대비 문제)

A. 단답형 / 빈칸 채우기

1. 객체 지향 프로그래밍에서, 묘사할 대상과 관련된 코드(변수와 메서드 등)를 묶는 틀 또는 설계도를 무엇이라고 합니까? _____
2. 클래스라는 틀로 실제로 존재하는 실체를 찍어내는 과정을 ****_____****라고 하며, 생성된 실체는 _____ (또는 오브젝트)라고 불립니다.
3. C# 클래스의 멤버(변수나 메서드)에 붙어 클래스 외부에서의 접근 가능 여부를 결정하는 키워드를 ****_____****라고 합니다.
4. 유니티에서 스크립트가 실행되도록 하려면, 해당 스크립트가 _____ 클래스를 상속해야 하고, 게임 오브젝트에 ****_____****로 추가되어야 합니다.
5. 스크립트를 작성할 때, 변수나 메서드 앞에 **public** 접근 제한자를 사용하면 유니티 에디터의 _____ 창에 해당 변수가 노출되어 값을 직접 설정할 수 있습니다.
6. **public Rigidbody myRigidbody;**와 같이 컴포넌트 타입을 필드로 선언하여 다른 컴포넌트를 참조할 수 있게 만들었지만, 인스펙터에서 직접 할당하지 않아 스크립트 실행 시 **NullReferenceException**이 발생하는 예외는 ****_____****입니다.
7. 스크립트에서 **myRigidbody = GetComponent<Rigidbody>();** 코드를 사용하여, 스크립트가 붙어있는 동일한 게임 오브젝트에서 **Rigidbody** 컴포넌트를 찾아 변수에 할당하는 방법을 무엇이라고 합니까? _____

B. 콘텐츠 개발 직군 이해

8. 콘텐츠 제작 과정에서 기획의 결과물과 아트의 결과물을 바탕으로 실제로 동작하는 콘텐츠를 구현하는 직군은 무엇입니까? _____
9. 콘텐츠의 품질을 위해 아트와 기술이 합쳐진 직군으로, 기술 이해도를 바탕으로 아트 직군과 기술 직군의 불필요한 의사소통을 줄여 콘텐츠 품질을 향상시키는 역할은 무엇입니까? _____
10. 유니티 프로젝트의 구성 요소는 컴포넌트(Component)를 조합하여 ****_____****을(를) 만들고, 이들을 배치하여 ****_____****을(를) 구성하며, 최종적으로 여러 개의 ****_____****이(가) 모여 ****_____****을(를) 이룹니다.

3. 게임 오브젝트 제어하기 (중간고사 대비 정답)

A. 단답형 / 빈칸 채우기 정답

1. 클래스
2. 인스턴스화, 인스턴스
3. 접근 제한자
4. MonoBehaviour, 컴포넌트
5. 인스펙터 (Inspector)
6. UnassignedReferenceException
7. GetComponent<>

B. 콘텐츠 개발 직군 이해 정답

8. 프로그래머
9. TA (Technical Artist)
10. 게임 오브젝트 (Game Object), 씬 (Scene), 씬, 프로젝트 (Project)

4. 방향, 크기, 회전 (중간고사 대비 문제)

A. 벡터 수학 및 C# 응용 (단답형/빈칸 채우기)

1. 벡터는 **_____**와 **_____**를 가지는 공간 상의 화살표로 비유됩니다.
2. 벡터 값 (x, y, z) 가 현재 좌표에서 변화량 (x, y, z) 만큼 이동하려는 의미를 가질 때, 이를 _____ 좌표라고 합니다.
3. 유니티 C#에서 벡터 $\text{Vec}\{a\}$ 의 크기(길이)를 구하는 코드는
a. **_____**입니다.
4. 크기가 1인 벡터로, 오직 방향만을 나타내는 벡터를 _____ 벡터 (또는 정규화된 벡터)라고 합니다.
5. 두 벡터가 서로 수직일 때, 두 벡터의 내적 값은 **_____**이 됩니다.
6. 두 벡터를 모두 수직으로 통과하는 새로운 벡터(법선 벡터)를 구하는 연산을
_____이라고 합니다.

B. 회전 및 공간 개념 (단답형/빈칸 채우기)

7. 유니티에서 게임 오브젝트의 회전을 담당하는 타입은 Vector3 가 아닌 _____ 타입입니다.
8. 회전 각도를 세 축으로 나누어 표현하는 오일러각 방식의 문제점으로, 회전 도중에 두 축이 겹쳐 하나의 축으로 잠기는 현상을 **_____**라고 합니다.
9. 유니티에서 월드의 중심이라는 절대 기준을 사용하여 위치를 측정하는 공간을 _____ 공간 (또는 전역 공간)이라고 합니다.
10. 유니티에서 부모 오브젝트를 기준으로 위치, 회전, 스케일 값을 측정하는 공간을 _____ 공간이라고 합니다.

4. 방향, 크기, 회전 (중간고사 대비 정답)

A. 벡터 수학 및 C# 응용 정답

1. 방향, 크기 (magnitude)
2. 상대
3. magnitude
4. 방향 (Normalized)
5. 0
6. 외적 (Cross product)

B. 회전 및 공간 개념 정답

7. 쿼터니언 (Quaternion)
8. 짐벌락 (Gimbal Lock)
9. 월드 (World space)
10. 지역 (Local space)

5. 아이디어션 (Ideation) (중간고사 대비 문제)

A. 게임 제작 프로세스 및 목표 설정 (단답형/빈칸 채우기)

1. 일반적인 게임 제작 프로세스 네 단계는 _____ → 프리 프로덕션 → 풀 프로덕션 → **_____**입니다.
2. 풀 프로덕션 단계의 주요 마일스톤 두 가지는 **_____**과 **_____**입니다.
3. 아이디어션 단계에서 설정하는 **플레이어 경험 목표(Player Experience Goals)**는 게임의 특징이 아니라, 플레이어가 경험했으면 하고 바라는 **_____**에 대한 설명이어야 합니다.
4. 프로젝트 목표는 구체적이어야 프로젝트의 방향을 잡을 수 있지만, 진행하면서 조정될 수 있는 여지를 주기 위해 **_____**으로 설정되어야 합니다.

B. 아이디어션 기법 및 프로토타이핑 (단답형)

5. 어떤 상황에서도 제한 없이 사용할 수 있는 활동으로, 유명하거나 익숙한 것에서 벗어나 새롭고 혁신적인 아이디어 영역으로 나아가는 사고방식을 _____ 사고방식이라고 합니다.
6. 순간적으로 떠오른 아이디어를 긴 목록으로 빠르게 생성하는 그룹 활동으로, '질보다 양에 집중'하며 '토론하지 않기' 등의 규칙을 따르는 기법은 무엇입니까? _____
7. 화이트보드나 종이에 핵심 아이디어를 적고, 부모-자식 관계의 계층 구조를 그리며 아이디어를 확장하는 구조화된 브레인스토밍 기법은 무엇입니까? _____
8. '종이와 연필을 들고 머릿속에 떠오르는 모든 것을 무작정 옮겨 적는' 방식으로 무의식을 탐구하는 기법은 무엇입니까? _____
9. 게임 프로토타입을 만들 때마다 게임에 대한 하나 이상의 아이디어를 탐색해야 하며, 게임의 기능과 인터랙션을 구성하는 규칙과 과정을 의미하는 용어는 무엇입니까? (플레이어 활동, 즉 '게임의 동사'에 해당함) _____
10. 보드 게임이나 카드 게임과 같이 디지털 외의 놀이 활동 제작을 포함하며, 수정이 빠르고 저렴하여 개발 전반에 걸쳐 유용한 프로토타이핑 종류는 무엇입니까?
_____ 프로토타이핑

5. 아이디어션 (Ideation) (중간고사 대비 정답)

1. 아이디어션, 포스트 프로덕션
2. 알파 마일스톤, 베타 마일스톤
3. 흥미롭고 독특한 상황
4. 개방적 (open-ended)
5. 푸른 하늘 사고방식 (Blue Sky Thinking)
6. 브레인스토밍
7. 마인드 매핑
8. 자동기술법 (Automatism)
9. 게임 메커닉 (Game Mechanics)
10. 물리적 (Physical) 프로토타이핑

6. 아이디어션 & 프리 프로덕션 (중간고사 대비 문제)

A. 커뮤니케이션과 리더십 (단답형/서술형)

1. 게임 디자이너가 플레이어뿐만 아니라 팀원들과도 원활하게 소통하기 위해 갖춰야 할 좋은 의사소통의 본질은 무엇이며, 이 기술이 부족할 때 발생하는 문제점은 무엇입니까?
 - 본질: _____
 - 문제점: **_____**으로 좌절할 수 있음.
2. 모든 협업 크리에이티브 과정에서 본질적이고 필수적인 요소이며, 피하거나 무시하지 않고 서로의 의견을 존중하며 생산적으로 해결해야 하는 것은 무엇입니까? _____
3. 피드백을 줄 때 '**칭찬으로 시작**'하여 좋아하는 점을 이야기한 후, '**건설적인 비판**'을 하고, '**또 다른 칭찬**'으로 마무리하는 피드백 전달 기술을 무엇이라고 합니까? _____
4. 팀원들이 서로 존중하고, 강한 신뢰 관계가 형성되어 있으며, 작업 참여 방식에 동의하고 있는 팀이 가장 강력한 팀이라고 할 때, 이러한 팀을 구축하는 핵심 요소 세 가지는 무엇입니까? _____, _____, _____

B. 프로젝트 목표 및 프리 프로덕션 (단답형/빈칸 채우기)

5. 아이디어션의 마무리 단계에서 설정하는 프로젝트 목표 두 가지 유형은 _____ 목표(플레이어의 감정적 경험)와 _____ 목표(하드웨어, 장르 등)입니다.
6. 아이디어션 단계의 최종 결과물 네 가지는 푸른 하늘 사고 결과, 조사 노트, 프로토타입, 그리고 **_____**입니다.
7. 프리 프로덕션 단계의 핵심 결과물로, 게임의 핵심 기능, 에셋, 컨트롤 방식 등을 '고품질 데모' 수준으로 다듬어 플레이 가능한 형태로 보여주는 것을 무엇이라고 합니까? _____
8. 위 7 번의 핵심 결과물이 반드시 포함해야 할 요소 세 가지를 3C 라고 합니다. 3C 를 구성하는 요소는 무엇입니까? _____, _____, _____
9. 버티컬 슬라이스를 제작하는 과정에서 저해상도 3 차원 입체를 사용하여 레벨 레이아웃을 만드는 과정을 무엇이라고 부릅니까? (세밀한 아트 작업 전에 이루어짐) _____ 레벨 레이아웃
10. 좋은 하우스키핑(Housekeeping) 실천 방법 중, 변수 이름을 더 읽기 쉽게 만들기 위해 playerName 처럼 대소문자를 교차하는 표기법은 무엇입니까? _____

6. 아이디어션 & 프리 프로덕션 (중간고사 대비 정답)

A. 커뮤니케이션과 리더십 정답

1. 본질: 명확성 문제점: 각자의 선입견과 편견으로 좌절
2. 갈등
3. 샌드위칭 (Sandwiching)
4. 존중, 신뢰, 동의

B. 프로젝트 목표 및 프리 프로덕션 정답

5. 경험, 디자인
6. 프로젝트 목표
7. 버티컬 슬라이스 (Vertical Slice)
8. 캐릭터 (Character), 카메라 (Camera), 컨트롤 (Control)
9. 블록메시 (Blockmesh)
10. 카멜케이스 (camelCase)

7. 프리 프로덕션 & 게임 디자인 매크로 (중간고사 대비 문제)

A. 플레이 테스트 및 피드백 (단답형/빈칸 채우기)

1. Donald Norman 의 저서 <디자인과 인간심리>에서 제시된, 디자이너가 머릿속으로 게임을 보는 방식은 _____ 모델, 플레이어에게 실제로 표시되는 방식은 _____ 이미지, 플레이어 머릿속에서 일어나는 일은 _____ 모델이라고 합니다.
2. 플레이 테스트를 통해 게임이 사람들에게 어떻게 받아들여지는지 알아볼 때, 비교적 객관적인 측면은 **_____**이고, 주관적인 측면은 **_____**입니다.
3. 플레이 테스트가 끝난 뒤, 게임의 특정 측면에 초점을 맞춘 개방형 질문을 통해 테스터와 대화하는 과정을 무엇이라고 합니까?
4. 플레이 테스트 피드백을 평가할 때, 피드백을 세 가지 범주로 분류합니다. 이 세 가지 범주는 고장 (반드시 수정해야 할 사항), _____ (수정할 수도 있는 사항), _____ (새로운 아이디어)입니다.
5. 디자인 및 컨설팅 회사 IDEO 에서 개발한 효과적인 피드백 제공 기법으로, "나는 ~을 좋아한다. 나는 ~을 바란다. 만약에 ~라면?"을 사용하는 기법은 무엇입니까?

B. 스토리 구조 및 게임 디자인 매크로 (단답형/빈칸 채우기)

6. 아리스토텔레스의 <시학>에 기초하며, 현재의 많은 시나리오와 소설에서 사용되는 기본 스토리 구조는 _____ 구조입니다.
7. 독일 극작가 Gustav Freytag 의 5부 이론을 나타내는 스토리 구조는 **_____**입니다. 이 구조의 다섯 단계는 발단, _____, 절정, _____, 대단원입니다.
8. 프리 프로덕션 단계의 주요 문서 중 하나로, 게임의 레벨, 액션, 활동, 스토리 비트를 단계별로 분류한 표(스프레드시트)를 **_____**라고 합니다.
9. 위 8 번의 문서에서, 플레이어가 게임의 각 부분에서 느끼는 주관적인 경험이나 감정을 기록하는 열은 무엇입니까?
10. 게임 디자인 매크로의 두 부분 중, 게임의 가장 중요한 특수 메커닉과 게임 플롯에 대한 간략한 개요 등 핵심 요소를 요약하며, 프로젝트 규모에 따라 5~20 쪽의 비교적 짧은 문서인 것은 무엇입니까?

7. 프리 프로덕션 & 게임 디자인 매크로 (중간고사 대비 문제)

A. 플레이 테스트 및 피드백 정답

1. 디자이너, 시스템, 사용자
2. 가독성, 경험
3. 종료 인터뷰
4. 질문, 제안
5. I Like, I Wish, What if ...? (또는 '나는 ~을 좋아한다. 나는 ~을 바란다. 만약에 ~라면?' 기법)

B. 스토리 구조 및 게임 디자인 매크로 정답

6. 3막 (Three-act)
7. 프레이탁의 피라미드 (Freytag's Pyramid), 전개 (Rising Action), 하강 (Falling Action)
8. 게임 디자인 매크로 차트 (Game Design Macro Chart)
9. 감정적 비트 (Emotional Beat)
10. 게임 디자인 개요 (Game Design Overview)