2023 년 2 학기 2D 게임 프로그래밍

담당교수: 이대현(구내 0561, dustinlee@tukorea.ac.kr), E 동 216 호

강의실: TIP 209

강의홈페이지: 학교 이클래스

Git Server Page: https://github.com/game-lecture/2DGP.git

선수과목: C 프로그래밍, C++ 프로그래밍, 자료 구조, 게임학 기초

개요: 2D 게임 개발에 있어서 꼭 필요한 요소인 스프라이트, 애니메이션, 충돌 검사, 스크롤링, 마우스 및 키보드 입력처리, 게임 프레임웍 등의 구현 기법을 실습을 통해서 익히고, 이를 기반으로 직접 2D 게임을 제작해봄으로써 게임개발의 기초를 완성한다. Python 언어와 pico2d 라이브러리를 이용하여 객체지향적인 방법으로 개발한다..

교재: 강의자료(Git Server 를 통해서 PDF 파일로 제공)

실습도구: 컴파일러: Python 3, 라이브러리: pico2d

평가: 수시과제(20 점), 중간고사(20 점), 기말고사(20 점), 프로젝트(40 점) 총 100 점 만점

- 수시과제: 수업 시간 중 제시되는 실습 과제
- 프로젝트: 제시되는 주제에 따른 게임 개발, 총 3 회 발표(10 점 10 점 20 점) = 총 40 점.
- 출석은 성적 평가에 반영되지 않음.

강의 일정:

Note:

6수 목 10월 12일 프로젝트 1차 발표 목 10월 12일 프로젝트 1차 발표 수 10월 11일 7주 수 10월 18일 게임 프레임워크 월 10월 16일 게임 프레임워크 (동영상) 월 10월 16일 거임 프레임워크 (동영상) 월 10월 16일 거임 프레임워크 (동영상) 사업 10월 16일 기업 10월 18일 8주 수 10월 25일 중간고사(14:30-15:20) 월 10월 23일 캐릭터 컨트롤러 (2) 월 10월 23일	C(3)반	
To To To To To To To To	강의주제	
2주 목 09월 07일 파이썬 기초 (1) 목 09월 07일 파이썬 기초 (1) 수 09월 06일 2주 수 09월 13일 파이썬 기초 (2) 월 09월 11일 파이썬 기초 (2) 월 09월 11일 국 09월 14일 파이썬 기초 (3) 목 09월 14일 파이썬 기초 (3) 수 09월 13일 3주 수 09월 20일 2D 렌더링 월 09월 18일 2D 렌더링 월 09월 18일 목 09월 21일 애니메이션 목 09월 21일 애니메이션 수 09월 20일 4주 수 09월 27일 입력처리 월 09월 25일 입력처리 월 09월 25일 목 09월 28일 애니메이션(동영상) 목 09월 28일 애니메이션(동영상) 수 09월 27일 5주 수 10월 04일 직선이동 월 10월 02일 직선이동(동영상) 월 10월 02일 4 10월 05일 곡선이동 무 10월 05일 곡선이동 수 10월 04일 6주 국 10월 11일 게임오브젝트 월 10월 09일 게임오브젝트(ZOOM) 월 10월 09일 7 국 10월 12일 프로젝트 1차 발표 무 10월 12일 프로젝트 1차 발표 수 10월 16일 거임 프레임워크 (동영상) 월 10월 16일 거임 프레임워크 (동영상) 월 10월 16일 거임 프레임워크 (동영상) 월 10월 16일 거임 프로젝트 1차 발표 수 10월 18일 가리터 컨트롤러 (1) 수 10월 18일 가리터 컨트롤러 (1) 수 10월 18일 가리터 컨트롤러 (1)<	강의소개	
보다 보다 0.9월 14일 파이썬 기초 (3) 보다 0.9월 14일 파이썬 기초 (3) 수 0.9월 13일 3주 수 0.9월 20일 2D 렌더링 월 0.9월 18일 2D 렌더링 월 0.9월 18일 4주 0.9월 21일 애니메이션 목 0.9월 21일 애니메이션 수 0.9월 20일 4주 수 0.9월 28일 애니메이션(동영상) 목 0.9월 28일 애니메이션(동영상) 수 0.9월 27일 5주 수 10월 04일 직선이동 월 10월 02일 직선이동(동영상) 월 10월 02일 5주 무 10월 05일 곡선이동 무 10월 05일 곡선이동 수 10월 04일 6주 무 10월 11일 게임오브젝트 월 10월 0.9일 게임오브젝트(ZOOM) 월 10월 0.9일 7주 무 10월 12일 프로젝트 1차 발표 무 10월 12일 프로젝트 1차 발표 수 10월 16일 거 임 프레임워크 8 수 10월 19일 캐릭터 컨트롤러 (1) 무 10월 19일 캐릭터 컨트롤러 (1) 수 10월 18일 9 수 10월 25일 중간고사(14:30-15:20) 월 10월 23일 캐릭터 컨트롤러 (2) 월 10월 23일	파이썬 기초 (1)	
국 09월 14일 파이썬 기조 (3) 국 09월 14일 파이썬 기조 (3) 수 09월 13일 3주	파이썬 기초 (2)	
3구 목 09월 21일 애니메이션 목 09월 21일 애니메이션 수 09월 20일 4주 수 09월 27일 입력처리 월 09월 25일 입력처리 월 09월 25일 국 09월 28일 애니메이션(동영상) 구 09월 28일 애니메이션(동영상) 수 09월 27일 5주 수 10월 04일 직선이동 월 10월 02일 직선이동(동영상) 월 10월 02일 국 10월 05일 곡선이동 목 10월 05일 곡선이동 수 10월 04일 6주 수 10월 11일 게임오브젝트 월 10월 09일 게임오브젝트(ZOOM) 월 10월 09일 국 10월 12일 프로젝트 1차 발표 목 10월 12일 프로젝트 1차 발표 수 10월 11일 7주 수 10월 18일 게임 프레임워크 월 10월 16일 게임 프레임워크 (동영상) 월 10월 16일 거 10월 18일 8 수 10월 25일 중간고사(14:30-15:20) 월 10월 23일 캐릭터 컨트롤러 (2) 월 10월 23일	파이썬 기초 (3)	
복 09월 21일 애니메이션 복 09월 21일 애니메이션 수 09월 20일 4주 수 09월 27일 입력처리 월 09월 25일 입력처리 월 09월 25일 목 09월 28일 애니메이션(동영상) 수 09월 27일 5주 수 10월 04일 직선이동 월 10월 02일 직선이동(동영상) 월 10월 02일 목 10월 05일 곡선이동 수 10월 04일 주 수 10월 11일 게임오브젝트 월 10월 09일 게임오브젝트(ZOOM) 월 10월 09일 목 10월 12일 프로젝트 1차 발표 수 10월 10일 기일 11일 가 수 10월 18일 게임 프레임워크 월 10월 16일 게임 프레임워크 (동영상) 월 10월 16일 가 무 10월 19일 캐릭터 컨트롤러 (1) 수 10월 18일 가 기0월 18일 기0월 23일 카리터 컨트롤러 (2) 월 10월 23일	2D 렌더링	
4구 목 09월 28일 애니메이션(동영상) 목 09월 28일 애니메이션(동영상) 수 09월 27일 5주 수 10월 04일 직선이동 월 10월 02일 직선이동(동영상) 월 10월 02일 목 10월 05일 곡선이동 수 10월 04일 용주 수 10월 11일 게임오브젝트 월 10월 09일 게임오브젝트(ZOOM) 월 10월 09일 무 10월 12일 프로젝트 1차 발표 무 10월 12일 프로젝트 1차 발표 수 10월 11일 구 수 10월 18일 게임 프레임워크 월 10월 16일 게임 프레임워크 (동영상) 월 10월 16일 거임 프레임워크 (동영상) 용조 수 10월 25일 중간고사(14:30-15:20) 월 10월 23일 캐릭터 컨트롤러 (2) 월 10월 23일	애니메이션	
국 09월 28일 애니메이션(동영상) 국 09월 28일 애니메이션(동영상) 수 09월 27일 5주 수 10월 04일 직선이동 월 10월 02일 직선이동(동영상) 월 10월 02일 국 10월 05일 곡선이동 수 10월 04일 6주 수 10월 11일 게임오브젝트 월 10월 09일 게임오브젝트(ZOOM) 월 10월 09일 목 10월 12일 프로젝트 1차 발표 목 10월 12일 프로젝트 1차 발표 수 10월 11일 7주 수 10월 18일 게임 프레임워크 월 10월 16일 게임 프레임워크 (동영상) 월 10월 16일 거 8 수 10월 19일 캐릭터 컨트롤러 (1) 수 10월 18일 9 수 10월 25일 중간고사(14:30-15:20) 월 10월 23일 캐릭터 컨트롤러 (2) 월 10월 23일	입력처리	
당 목 10월 05일 곡선이동 목 10월 05일 곡선이동 수 10월 04일 6주 수 10월 11일 게임오브젝트 월 10월 09일 게임오브젝트(ZOOM) 월 10월 09일 목 10월 12일 프로젝트 1차 발표 목 10월 12일 프로젝트 1차 발표 수 10월 11일 7주 수 10월 18일 게임 프레임워크 월 10월 16일 게임 프레임워크 (동영상) 월 10월 16일 거임 프레임워크 (동영상) 월 10월 16일 거리로 기원	애니메이션	
국 10월 05일 국선이동 국 10월 05일 국선이동 수 10월 04일 6주 수 10월 11일 게임오브젝트 월 10월 09일 게임오브젝트(ZOOM) 월 10월 09일 국 10월 12일 프로젝트 1차 발표 목 10월 12일 프로젝트 1차 발표 수 10월 11일 7주 수 10월 18일 게임 프레임워크 월 10월 16일 게임 프레임워크 (동영상) 월 10월 16일 거 목 10월 19일 캐릭터 컨트롤러 (1) 목 10월 19일 캐릭터 컨트롤러 (1) 수 10월 18일 용조 수 10월 25일 중간고사(14:30-15:20) 월 10월 23일 캐릭터 컨트롤러 (2) 월 10월 23일	직선이동(동영상)	
マ 10월 12일 프로젝트 1차 발표 목 10월 12일 프로젝트 1차 발표 수 10월 11일 7주 수 10월 18일 게임 프레임워크 월 10월 16일 게임 프레임워크 (동영상) 월 10월 16일 거임 프레임워크 (동영상) 월 10월 16일 거리를 기원을	곡선이동	
국 10월 12일 프로젝트 1자 발표 국 10월 12일 프로젝트 1자 발표 수 10월 11일 7주 수 10월 18일 게임 프레임워크 월 10월 16일 게임 프레임워크 (동영상) 월 10월 16일 거 목 10월 19일 캐릭터 컨트롤러 (1) 목 10월 19일 캐릭터 컨트롤러 (1) 수 10월 18일 용조 수 10월 25일 중간고사(14:30-15:20) 월 10월 23일 캐릭터 컨트롤러 (2) 월 10월 23일	게임오브젝트(ZOOM)	
' ⁺ 목 10월 19일 캐릭터 컨트롤러 (1) 목 10월 19일 캐릭터 컨트롤러 (1) 수 10월 18일 8~2 수 10월 25일 중간고사(14:30-15:20) 월 10월 23일 캐릭터 컨트롤러 (2) 월 10월 23일	프로젝트 1차 발표	
목 10월 19일 캐릭터 컨트롤러 (1) 목 10월 19일 캐릭터 컨트롤러 (1) 수 10월 18일 g 수 10월 25일 중간고사(14:30-15:20) 월 10월 23일 캐릭터 컨트롤러 (2) 월 10월 23일	게임 프레임워크(동영상)	
	캐릭터 컨트롤러 (1)	
° │ 목 │ 10월 26일 │	캐릭터 컨트롤러 (2)	
	중간고사(14:30-15:20)	
9주 수 11월 01일 게임월드 월 10월 30일 게임월드 월 10월 30일	게임월드	
_ · 목 11월 02일 시간 목 11월 02일 시간 수 11월 01일	시간	
10주 수 11월 08일 충돌처리 월 11월 06일 충돌처리 월 11월 06일	충돌처리	
- 목 11월 09일 인공시등 목 11월 09일 인공시등 주 11월 08일 -	인공지능	
11주 수 11월 15일 프로젝트 2차 발표 월 11월 13일 프로젝트 2차 발표 월 11월 13일	프로젝트 2차 발표	
_ · 목 11월 16일 고느 리뮤 목 11월 16일 고느 리뮤 주 11월 15일	코드 리뷰	
12주 수 11월 22일 스크롤링 월 11월 20일 스크롤링 월 11월 20일	스크롤링	
[목 11월 23일 게임 데이터 [목 11월 23일 게임 데이터 [주 11월 22일	게임 데이터	
13주 수 11월 29일 코드 리뷰 월 11월 27일 코드 리뷰 월 11월 27일	코드 리뷰	
[· │ 목 11월 30일 사운드 & 패키싱	사운드 & 패키징	
수 12월 06일 프로젝트 최종 발표 월 12월 04일 프로젝트 최종 발표 월 12월 04일	프로젝트 최종 발표	
보다 목 12월 07일 강의 정리 목 12월 07일 강의 정리 수 12월 06일	강의 정리	
15주 수 12월 13일 기말고사(14:30-15:20) 수 12월 13일 기말고사(14:30-15:20) 수 12월 13일	기말고사(14:30-15:20)	

중간고사,기말고사 시험 장소: 산학융합관 204 호

9 월 28 일 (목) 추석 A,B 반 동영상 수업

10월 2일(월)대체휴일 동영상 수업

10 월 9 일 (월) 개천절 B,C 반 ZOOM 수업 진행 (오후 7 시 - 9 시)