**굿잡아카데미 신촌 게임 프로그래밍 학과**

**과정명 : Win API & DX 2D**

**Win API & DX 2D**

**작성자 : 게임 프로그래밍학과 강사 이운재**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 일차 | 소주제 | 주요내용 | 주요훈련방법 |
| 1일차 | OT | Win API 소개 기본 윈도우 생성 | 설명 |
| 2일차 | 출력 | DC( Device Context )의 이해.  DC를 이용한 출력. | 설명의 이해  실습 |
| 3일차 | 입력 | 키보드, 마우스를 이용한 입력 처리. | 설명의 이해  실습 |
| 4일차 | 윈도우 메시지 | 윈도우 관리 메시지.  타이머 메시지. | 설명의 이해  실습 |
| 5일차 | 파일 입출력 | 파일 입출력 처리 | 설명의 이해  실습 |
| 6일차 | 멀티 스레드  데이터 관리 | 멀티스레드의 이해 및 활용  INI 파일 | 설명의 이해  실습 |
| 7일차 | IPC | 메시지 후킹 | 설명의 이해  실습 |
| 8일차 | 유니코드 | 유니코드의 이해 | 설명의 이해  실습 |
| 9일차 | 프레임 웍 만들기 | Win API 클래스화 하기 | 설명의 이해  실습 |
| 10일차 | 설명의 이해  실습 |
| 11일차 | OT | DirectX 소개 및 개요 | 설명의 이해  실습 |
| 12일차 | 디바이스와 스프라이트 | DX 디바이스를 이용한 기본 환경 설정.  스프라이트를 이용한 2D 그래픽 출력 환경 설정. | 설명의 이해  실습 |
| 13일차 | 텍스쳐 | 텍스쳐 생성 및 해제.  텍스쳐 애니메이션 이해. | 설명의 이해  실습 |
| 14일차 | 2D 프레임웍 (1) | 디바이스 관련 클래스  텍스쳐 클래스 | 설명의 이해  실습 |
| 15일차 | 2D 프레임웍 (2) | 키보드 / 마우스 입력 모듈화.  프레임 계산 | 설명의 이해  실습 |
| 16일차 | 2D 프레임웍 (3) | 스프라이트에 행렬 적용. | 설명의 이해  실습 |
| 17일차 | 2D 프레임웍 (4) | 전체화면 / 윈도우 모드의 이해와 적용 | 설명의 이해  실습 |
| 18일차 | 2D 이미지 효과 | 픽셀 기반 처리  컬러 쉬프트  단색 처리  감마처리 외 | 설명의 이해  실습 |
| 19일차 | 2D 포트폴리오 | 게임 시나리오 및 기획 | 설명의 이해  실습 |
| 20일차 | 시스템 설계 및 리소스 수집 | 설명의 이해  실습 |