

2023년 2학기

UNITY로 만드는 FPS 멀티플레이 게임

세션장 소개



이민승 / 19학번

2019 - 통계학과 / 본전공

2020 - 컴퓨터학과 / 이중전공

게임 프로그래밍, 웹 개발에 관심있습니다.
한 학기 동안 잘 부탁드립니다.

세션 소개

1. 세션 목표

Unity로 FPS 멀티플레이 게임을 개발합니다. Unity로 3D 게임을 개발할 때 접할 수 있는 내용들을 전반적으로 공부할 예정이며, 게임 네트워크 이론을 간략히 살펴본 후 실제로 멀티플레이를 구현합니다.

단순히 게임 개발이 목적이 아닌, 추후에 세션원들이 Unity 게임 개발 혹은 Unity의 기타 기능을 이용한 프로젝트를 **주도적이고 능동적으로 진행할 수 있도록 능력을 키우는 것**이 본 세션의 궁극적인 목표입니다.

2. 수강 대상

게임 개발에 관심이 있는 사람, 게임을 좋아하는 사람 등.

3. 수강 조건

▼ 필수 : 없음

-

▼ 권장 : 기초적인 프로그래밍에 대한 이해

- 변수
- 자료형
- 반복문
- 조건문
- 함수



Unity로 개발하는 게임은 **C#**을 스크립트 언어로 사용합니다. 따라서, **C++**, **C#** 혹은 **JAVA**와 같은 객체지향언어에 대한 지식이 있으면 수업을 이해하기 더욱 수월할 것으로 예상됩니다.



첫날, 세션원들의 지식을 고려하여 세션의 난이도를 결정할 예정이니, 수강 조건에 대하여 부담가지지 않으셨으면 좋겠습니다.

세션 진행 방식 및 일정

1. 세부 사항

- 인원 : ~10명
- 시간 : 2시간(진행 요일은 추후 결정)
- 장소 : 동아리방 혹은 교내 기타 시설
- 방식 : 오프라인 진행
- 과제 : 없음



모든 수업은 실습이 포함되므로 반드시 개인 노트북을 지참하시기 바랍니다.
(마우스 지참 권장)

2. 세부 일정

| 주차 | 내용 |
|---------|---------------------------|
| 1주차(OT) | Unity 설치 및 기본 환경 설정 |
| 2주차 | Unity 튜토리얼(Roll a ball) |
| 3주차 | 플레이어 움직임 및 애니메이션 구현 |
| 4주차 | 무기 및 사격 시스템 구현 |
| 5주차 | 플레이어 체력 시스템 구현 |
| 6주차 | 게임 네트워크 이론 / 멀티플레이 이식 (1) |
| 7주차 | 멀티플레이 이식 (2) |
| 8주차 | 멀티플레이 이식 (3) |
| 9주차 | 프로젝트 마무리, 게임 플레이 |

▼ 주차별 강의 노트

1주차

2,3주차

4주차

5주차

VS CODE 환경설정