

UNITY BOOTCAMP 12

2025.03.04



오늘 할 내용

- OOP를 이용한 2D 렌더링 엔진 만들기 5
- SDL 사용법
- Component 베이스 변경
- 유니티 카메라 제어

요점

- SDL
- Component Base 엔진 구조 이해하기