



유니티 부트캠프 12th

강사 : 임진혁

- 2025년 1월 20일 유니티 프로그래밍 9회차
- 유니티 시스템 프로그래밍

목차

- 대화 기능 구현하기
- 퀴즈 기능 구현하기





학습목표

- 선입선출 식 데이터 자료구조인 Queue를 학습합니다.
- 스크립터블 오브젝트를 통해 유니티 내부에서 데이터를 저장하는 방법을 학습합니다.
- 유니티의 다양한 기능들을 활용해 대화와 퀘스트 기능을 구현합니다.

강의 요점.

- Queue : FIFO 기반으로 설계된 데이터 자료구조
- FIFO : 처음 입력한 값이 먼저 빠져나가는 형태(선입선출)
- SO : 유닛에서 제공해주는 대용량 데이터 저장 컨테이너



오늘의 과제

1. 대화 시스템과 퀘스트 시스템을 통해 특정 게임의 퀘스트 스크립트를 구현해보시오.

