

유니티 부트캠프 15기

강의 계획

조영민 강사

VR (Meta quest 2 - 멀티플레이 템플릿 리뷰)

02월 12일 VR 개발 환경 세팅 및 VR 템플릿 컨셉

02월 13일 Unity Input System (new)

02월 19일 VR Interactions

02월 20일 VR Hands

02월 23일 Unity Cloud 소개 및 템플릿에 사용된 Service들

VR (Meta quest 2 - 멀티플레이 템플릿 리뷰)

02월 24일 Unity NetCode for GameObject 컨셉

(이후 네트워크 이론 수업 전에 슛을 보기위함)

02월 25일 NetCode 코어 컴포넌트 1

02월 26일 NetCode 코어 컴포넌트 2

02월 27일 NetCode 활용 미니게임 제작 1

03월 03일 NetCode 활용 미니게임 제작 2

AR (Google Maps API 로 포켓몬고 기술스택 외 학습)

- 03월 04일 **Android 빌드환경설정 , GIS GPS**
- 03월 05일 **Geo mapping, Google static map API**
- 03월 06일 **Google places api**
- 03월 09일 **Minimap**
- 03월 10일 **AR Foundation 기본 컴포넌트사용**
- 03월 11일 **그 외 AR 기술스택**

XR 프로젝트

03월 12일 프로젝트 기획 (주제 선정, 레퍼런스 조사 및 문제 정의)

03월 13일 ~ 04월 01일 프로젝트 진행

04월 02일 XR 프로젝트 발표

네트워크

- 04월 03일 OSI 계층·TCP vs UDP 이론**
- 04월 06일 C# TcpClient/Listener API 간단 채팅 구현**
- 04월 07일 쓰레드 관련 이론, Thread, ThreadPool, IOCP**
- 04월 08일 동기화**
- 04월 09일 TPL (Task Parallel Library), await-async, Unity Awaitable**
- 04월 10일 서버-클라이언트 UDP, TCP**
- 04월 13일 패킷 코드제너레이터 , RPC**
- 04월 14일 Protocol buffers, gRPC**
- 04월 15일 gRPC 기반 서버-클라이언트 OutGame 컨텐츠 구현**

데이터베이스

04월 16일 MySQL

04월 17일 ORM (EFCore), Linq

04월 20일 DB Service

멀티플레이 게임 제작

04월 21일 **NGO(Netcode for GaemObject) 구조, Dedicated server 빌드**

04월 22일 **Multiplay Hosting service, Matchmaker service**

04월 23일 **NGO 기반 간단한 게임 흐름 작성**

04월 24일 **프로젝트 기획**

04월 27일 ~ 05월 12일 **프로젝트 제작**

05월 13일 **프로젝트 발표**

UCA 특강

05월 14일 ~ 05월 15일

연습문제 풀이 및 유니티 매뉴얼 복기

수료

05월 18일 UCA 시험 및 수료식