



Unity 부트캠프 15기

최선문



C# 프로그래밍

| 날짜 | 수업 내용 |
|---------|---|
| 11월 18일 | 프로그래밍에 대한 이해 컴퓨터 동작 원리 버전 관리 시스템과 Git |
| 11월 19일 | Hello World 변수 문자열과 입출력 |
| 11월 26일 | 배열 선택문 반복문 상수 |
| 11월 27일 | 콘솔 게임 제작 (1) |
| 11월 28일 | .NET에 대한 이해 함수와 모듈화 |
| 12월 1일 | 콘솔 게임 제작(2) |

C# 프로그래밍

| 날짜 | 수업 내용 |
|---------|-----------------------------|
| 12월 2일 | 콜백 함수 콘솔 게임 제작(3) |
| 12월 3일 | 클래스 콘솔 게임 제작(4) |
| 12월 4일 | 랜덤 라이브러리 콘솔 게임 제작(5) |
| 12월 5일 | 파일 입출력 라이브러리 콘솔 게임 제작(6) |
| 12월 10일 | 클래스 심화 콘솔 게임 제작(7) |
| 12월 11일 | 객체지향 프로그래밍 콘솔 게임 제작(8) |
| 12월 12일 | 객체지향 설계 콘솔 게임 제작(9) |
| 12월 15일 | 가비지 컬렉션 |

C# 프로그래밍

| 날짜 | 수업 내용 |
|---------|--|
| 12월 16일 | 시간 라이브러리 콘솔 게임 제작(10) |
| 12월 29일 | 예외 처리 |
| 12월 30일 | 리플렉션과 특성 |
| 12월 31일 | 재귀 |
| 1월 8일 | 알고리즘의 분석 자료구조에 대한 이해 리스트 선형 검색과 이진 검색 |
| 1월 9일 | 스택 큐 |
| 1월 14일 | 그래프 그래프 순회 |
| 1월 15일 | 트리 힙 해시 테이블 |
| 1월 16일 | 최단 경로 알고리즘 |

Unity 2D 싱글플레이 게임 제작

| 날짜 | 수업 내용 |
|--------|------------------|
| 1월 19일 | 2D 러너 게임 만들기 (1) |
| 1월 20일 | 2D 러너 게임 만들기 (2) |
| 1월 21일 | 2D 러너 게임 만들기 (3) |
| 1월 22일 | 타일맵 시스템 |
| 1월 23일 | 2D Lighting |

Unity 3D 싱글플레이 게임 제작

| 날짜 | 수업 내용 |
|--------|---------------------------------|
| 1월 26일 | IK 애니메이션 |
| 1월 27일 | AI Navigation |
| 1월 28일 | 렌더링 파이프라인 포워드 렌더링 디퍼드 렌더링 |
| 1월 29일 | LOD 오클루전 컬링 배칭 |
| 1월 30일 | 행동 트리 |
| 2월 2일 | 도메인 주도 설계 계층형 아키텍처 |
| 2월 3일 | 도메인 구현 레포지토리 구현 서비스 구현 |
| 2월 4일 | SO를 이용한 서비스 로케이터 패턴 |