



# 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