

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 숙을 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