

게임엔진프로그래밍II

강의개요

2021학년 2학기

게임애니메이션공학

서진석

산학협력관 604호

jsseo@deu.ac.kr

교재

- 유니티와 C#으로 배우는 게임 개발 교과서
- 저자 : 제레미 김슨
- 출판사 : 위키북스
- 재고 없음 !

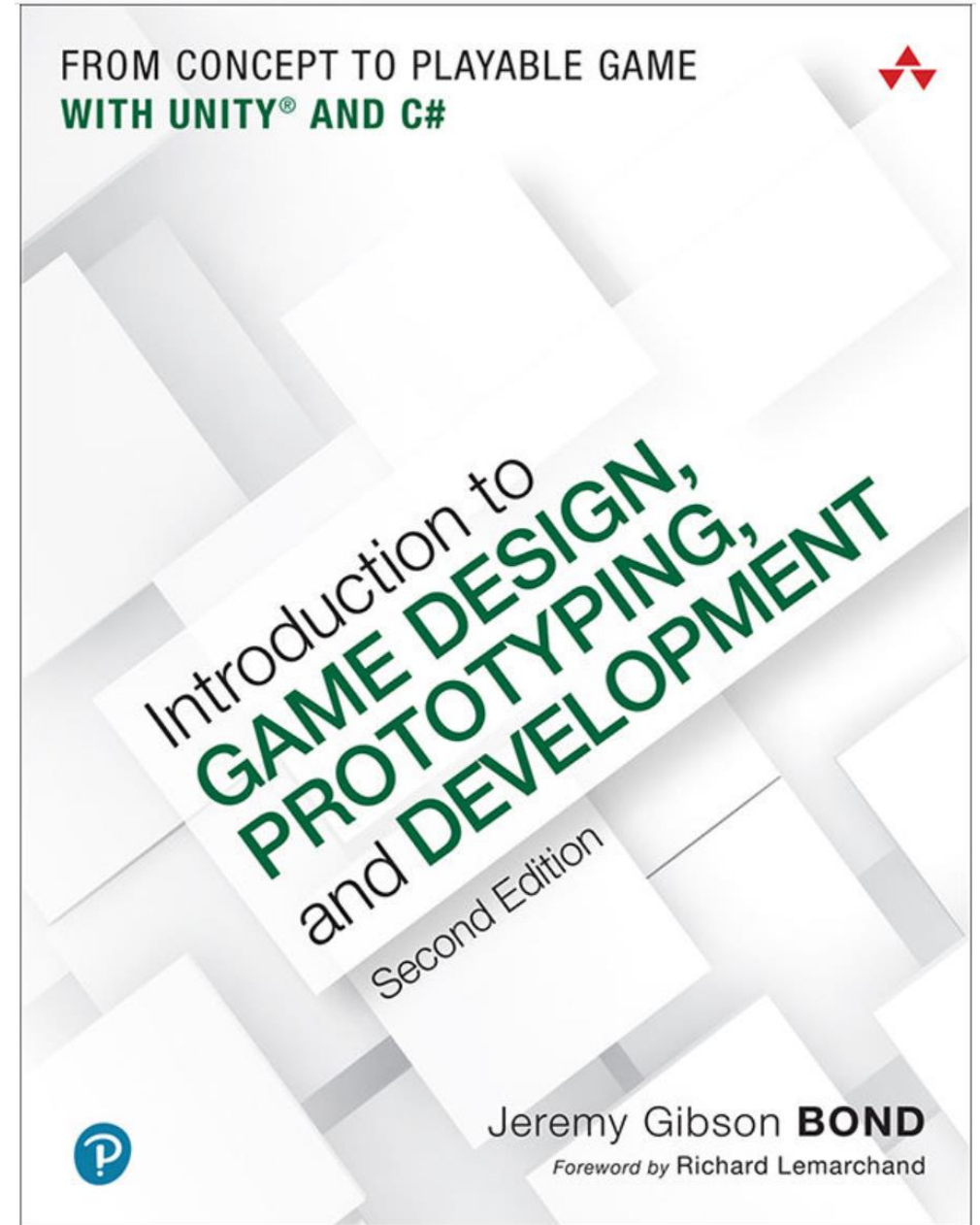


대면 수업 교재

- **Introduction to Game Design, Prototyping, and Development:**

From Concept to Playable Game with Unity and C#
2nd Edition (2017)

- 3판 (2021년 10월 출판 예정)
- 저자 : Jeremy Gibson Bond
- 출판사 : Addison-Wesley Professional
- **구입할 필요 없음**
- 실습 교재 PDF 배포



평가 방법

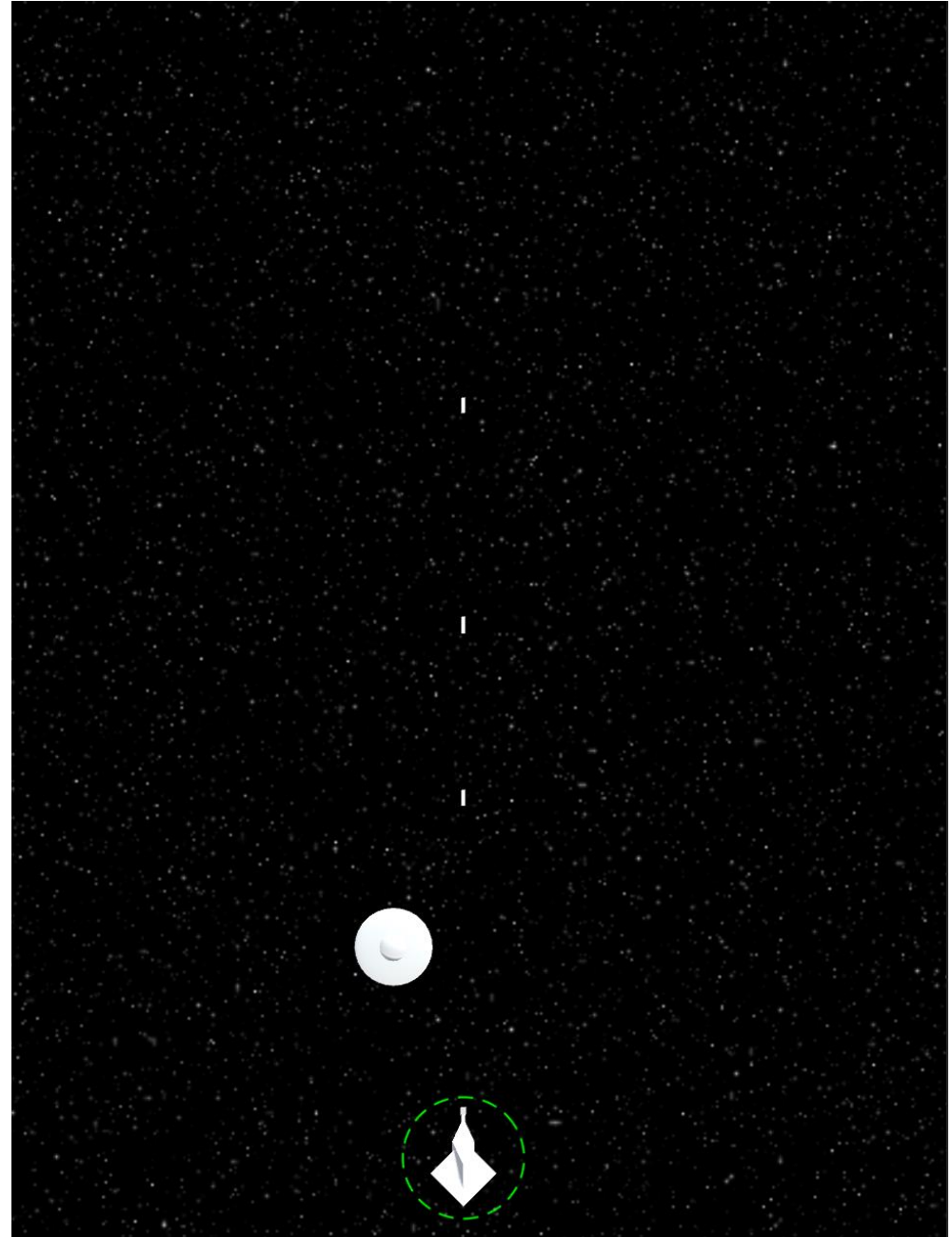
- 중간 시험 (필기) – 20%
- 기말 시험 (필기) – 20%
- 과제 – 30%
 - 미제출 : 0점
 - 기한 초과 : 0 점
- 프로젝트 – 20%
 - 트럼프 카드를 이용한 자유 주제 (1학기에 이어서 진행)
- 출석 : 10%
 - 온라인 강의 접속 여부, 대면수업 출석
 - 결석 7시간부터 감점

과제 제출 방법 (중요!)

- DOOR에 제출 : <https://door.deu.ac.kr>
- 제출 파일 : zip 파일
 - Asssets에 Scripts 폴더를 생성
 - 모든 스크립트 파일은 Scripts에 생성
 - Scripts 폴더를 압축하여 제출
- 제출 기한 엄수

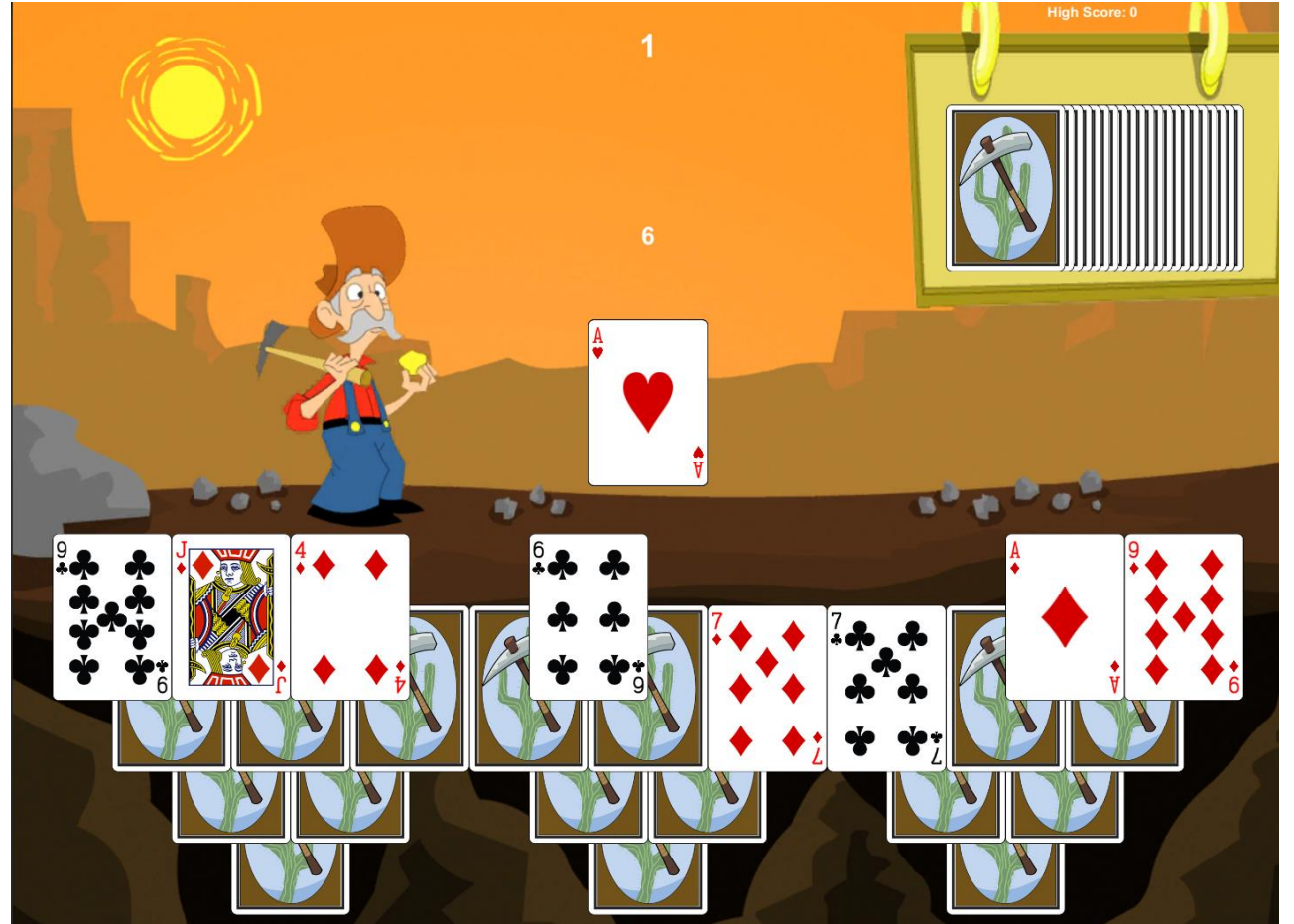
강의 내용 (대면)

- 3장 : Space SHMUP



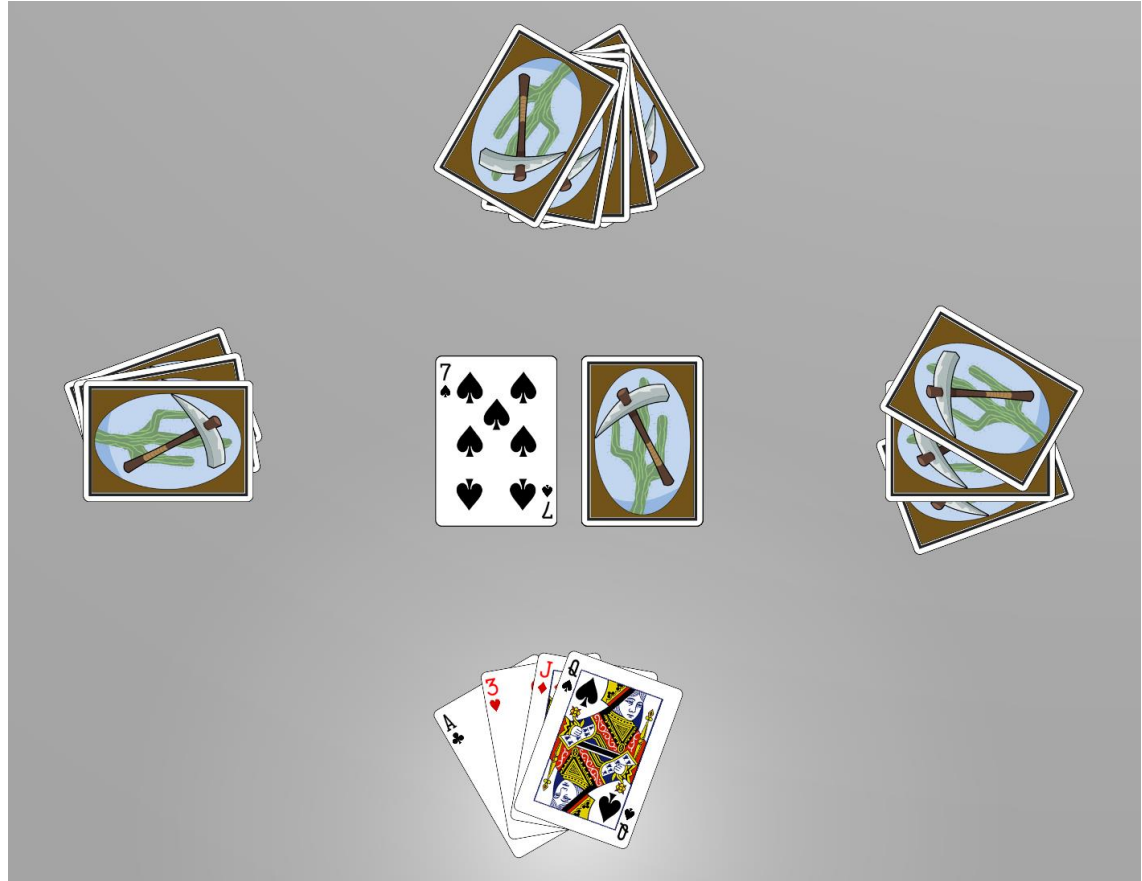
강의 내용 (온라인)

- 4장 Prospector



강의 내용 (온라인)

- 5장 Bartok



질문

- 카카오톡 : trurstone (주중 오전 9시 ~ 오후 5시)
- 이메일 : jsseo@deu.ac.kr (상시)