

```
UnityEngine.Debug.Log("Hello, Project!");
```

오늘부터 본격적으로 **프로젝트**를 제작합니다!

2학기 수업 진행 방식

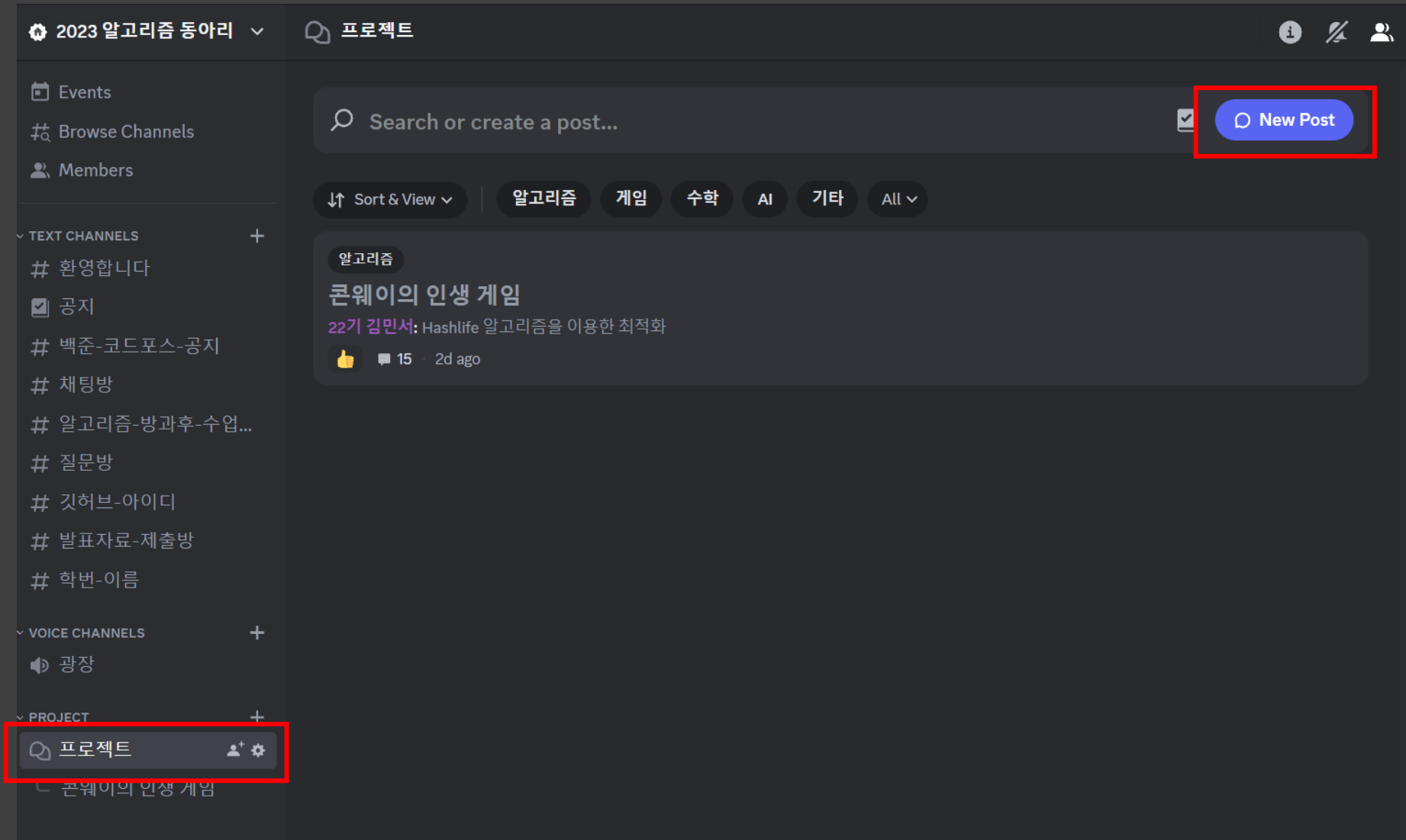
이걸 **N**번 주기로 반복

1. 주제를 정한다
2. 프로젝트를 만든다
3. 발표한다

2학기 수업 진행 방식

- C++ Console, Unity Engine 툴에 상관 X
- 주제의 메인은 ‘알고리즘’이 되어야 함 (그냥 웬만한 기술적인 내용 모두 OK)
 - 약간의 예외로 디자인 패턴 같은 설계적인 요소도 가능

2학기 수업 진행 방식



2학기 수업 진행 방식

- 가볍게 기록 용도로 사용
- 오늘 배운 내용을 자신의 언어로 재정의하자

2학기 수업 진행 방식

발표 방식

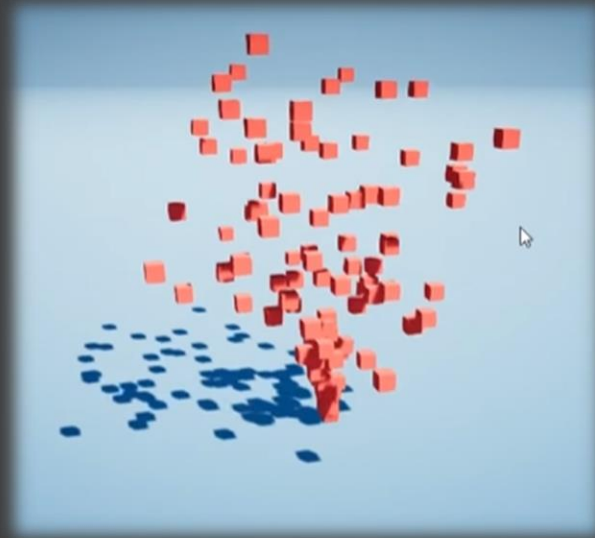
- 주제 소개
- 활용 방식
- 제일 공들인 부분
- 최종 완성된 프로젝트
- 느낀 점

알고동 첫번째 프로젝트 주제

이름	주제
김민서	콘웨이의 인생 게임
변석영	
최준	
구원	
김진명	
이정현	
이지성	
이한솔	
정민재	
홍기웅	
황시준	

주제 몇 개 추천해드립니다

1. Object Pooling



자료구조 **Queue**를 이용함
이론 난이도 하
개발 난이도 하 ~ 중
생각보다 포트폴리오 주제로 자주 쓰임
자료 많음

2. 다익스트라

하남검단산

아

댄스러쉬

마이마이

왓카

건대 편시티 | 27 호선
건대입구역

하남검단산->하남시청->하남풍산->미사->강일->상일동->고덕->명일->굽은다리->길동->강동->천호->광나루->아차산->군자(5호선->7호선)->어린이대공원->건대입구

펌프 3대
태고의 달인 2대
유비트 2대
이지투 1대
비트온 1대
사운드볼텍스 3대
팝콘 1대
비트볼 1대

최단거리 오락실 찾기

그래프 이론의 확장선

지하철 노선도같은 길찾기에 쓰기 좋음

이론 난이도 중

개발 난이도 중

알고리즘 대회하는 친구들은 꼭 알고 있어야함

자료 많음

3. 비트마스킹



가장 빠른 연산 알고리즘

숫자 하나로 여러 개의 상태를 정의 가능

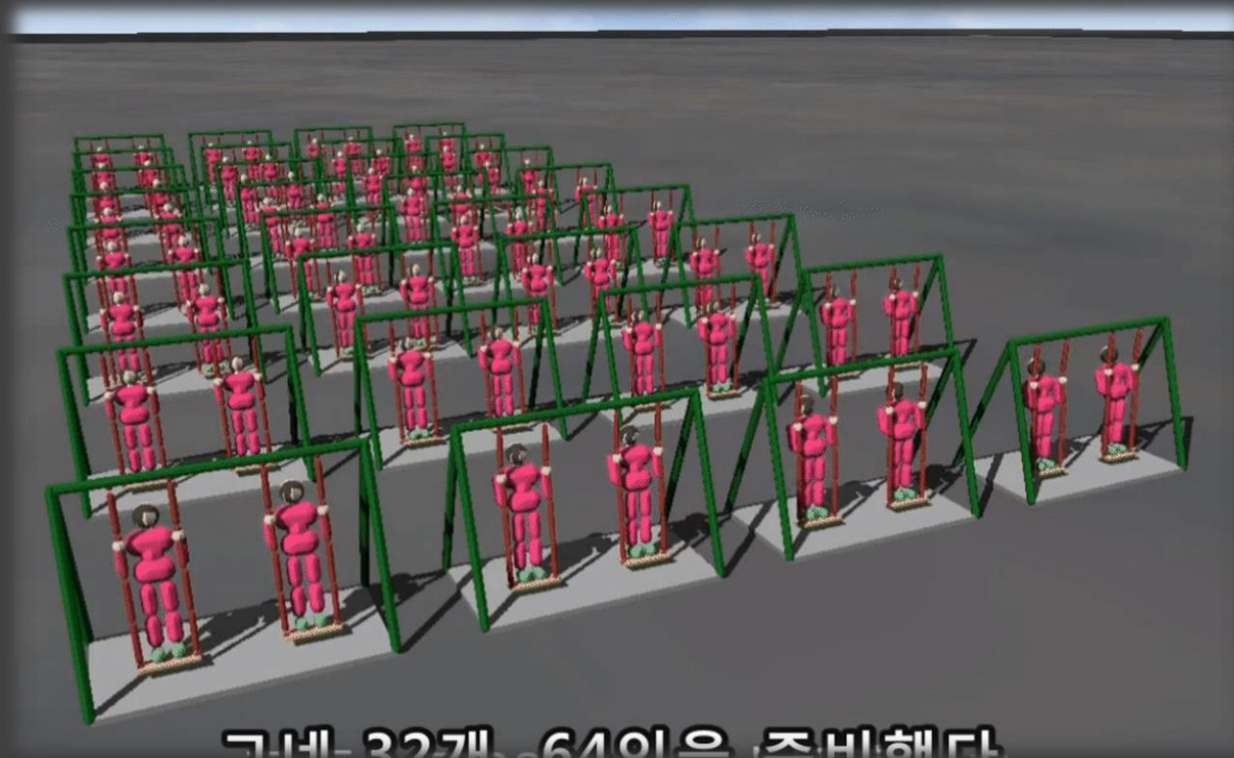
이론 난이도 상

개발 난이도 하

활용되는 분야가 많음

자료 많음

4. 유전 알고리즘



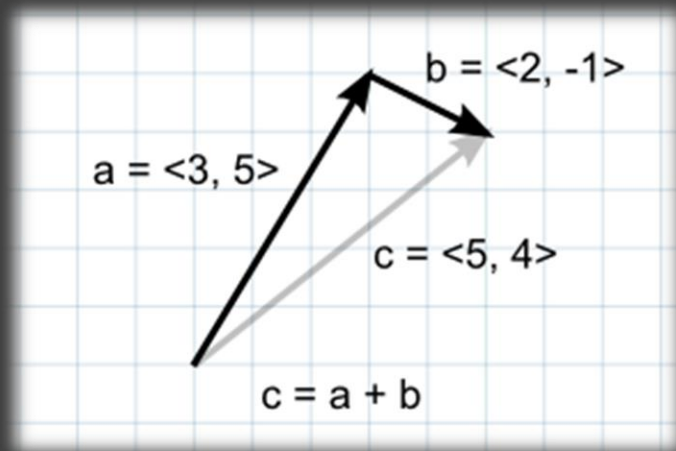
인공지능 첫 입문용
범용성이 매우 넓다
이론 난이도 상
개발 난이도 중상
자료 은근 많음

5. 싱글턴 패턴



여러분들이 게임잼에서 가장 많이 사용할 디자인 패턴
가장 쉬운 디자인 패턴이자 날먹 패턴
이론 난이도 하
개발 난이도 하
자료 많음

6. 벡터 이론



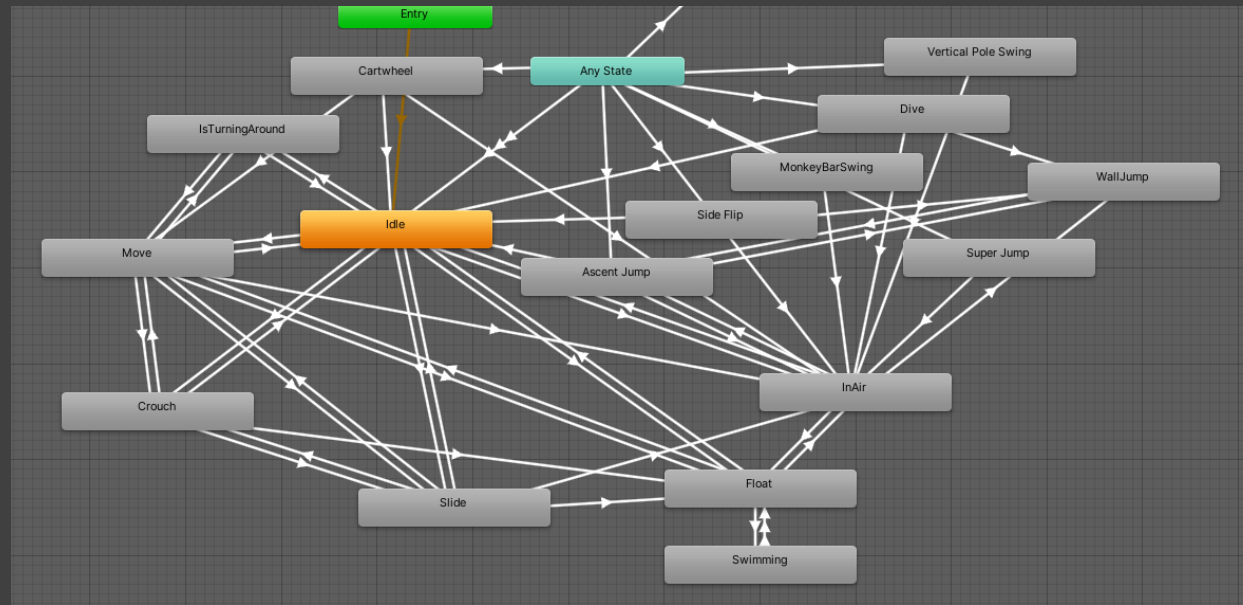
게임 개발에서 가장 많이 쓰이는 수학 이론
숙지하면 무조건 좋은 이론
이론 난이도 중
개발 난이도 중하
자료 많음

7. FSM



Flying Spaghetti Monster

7. FSM



Finite State Machine

애니메이션부터 AI까지 범용성이 넓은

Unity가 기본으로 제공해줌

이론 난이도 중하

개발 난이도 중

자료 많음