

2016년 2학기

프로그래밍

시작하기&익히기

프로그래밍 시작하기 - 마우스를 따라다니는 도형 - 원/사각형/삼각형 - 도형 내부를 칠하기 - 회전하는 테트리스 블록 - 이름궁합 프로그래밍 - 마우스의 입력에 반응 - 점프하는 마리오 - 키보드로 피아노 연주하기 - 이미지 파일을 불러와 미로 탈출 게임 만들기 - 인터넷에서 이미지 파일 따오기 - 매키매키와 하드웨어 프로그래밍 - DDR - 인간피아노 - 외줄타기 - Pong 게임 만들기

프로그래밍 익히기 - OOP익히기 - 힘과 가속도 - 피사의 사탑 실험 - 액체 속에서 낙하하는 물체 - 파티클시스템 - OOP의 상속 - 물리엔진 - Box2D를 이용해 다리 건설하기 - Box2D를 이용해 도미노 게임 만들기 - 앵그리 버드 게임 - 포스 필드 - 바람을 타고 돌아다니는 풍선 묘사하기 - 풍선 날리기 게임 - 하드웨어 프로그래밍 - 아두이노 - 초음파 센서로 거리 재기 - 가속도 센서로 슈팅게임 만들기