

고려대학교 MatKor 스터디

# Introduction

Chris Ohk

utilForever@gmail.com

- 옥찬호 (Chris Ohk)
  - (현) Momenti Engine Engineer
  - (전) Nexon Korea Game Programmer
  - Microsoft Developer Technologies MVP
  - C++ Korea Founder & Administrator
  - Reinforcement Learning KR Administrator
  - IT 전문서 집필 및 번역 다수
    - 게임샐러드로 코드 한 줄 없이 게임 만들기 (2013)
    - 유니티 Shader와 Effect 제작 (2014)
    - 2D 게임 프로그래밍 (2014), 러스트 핵심 노트 (2017)
    - 모던 C++ 입문 (2017), C++ 최적화 (2019)

utilForever@gmail.com



utilForever



- 주 교재

- Programming Rust (O'Reilly Media, 2021)
- The Rust Programming Language (No Starch Press, 2018)
- Writing An Interpreter In Go (Thorsten Ball, 2018)

- 부 교재

- Rust in Action (Manning, 2021)
- Rust for Rustaceans (No Starch Press, 2021)
- Crafting Interpreters (Genever Benning, 2021)
- Build Your Own Programming Language (Packt Publishing, 2021)

- Rust 기초 강의 자료 전면 개정
  - Rust 2021 버전으로 업데이트 → 변경된 내용은 갱신
  - 챕터 추가 : 클로저, 매크로, 단위 테스트 등

- 진행 요일 및 시간
  - 강의 요일은 목요일 오후 7시 30분 시작
  - 강의 시간은 보통 1시간 30분 내외, 최대 2시간
- 참고 사항
  - 진행자의 개인 사정에 따라 스터디 일정이 변경될 수 있음
  - 스터디를 시작했을 때 참석자가 저조할 경우 스터디 일정을 연기할 수 있음

- Week 1 (3/16)
  - A Tour of Rust, Part 1
  - Assignment #1
- Week 2 (3/23)
  - A Tour of Rust, Part 2
  - Assignment #2
- Week 3 (3/30)
  - A Tour of Rust, Part 3
  - Assignment #3

- Week 4 (4/6)
  - A Tour of Rust, Part 4
  - Assignment #4
- Week 5 (4/13)
  - A Tour of Rust, Part 5
  - Assignment #5
- Week 6 ~
  - TBA

Thank you!