

주차	이론	실습
제 1주 (6/21 ~)	OT, CPP 과제 확인	c++ 복습
	게임 기획하기(PPT)	Git 사용방법, 프로젝트, 리소스 구하기
제 2주	게임프레임워크 이해 및 구조	SFML 프레임워크 이해 및 실습
	자체엔진에 대한 이해 및 구조	SFML 엔진, 메모리 관리, 리소스 관리
제 3주	캐릭터 상태 체크	애니메이션 처리, 입력 처리
	게임 시간	씬 여러개 관리, 게임 시간 적용
제 4주	충돌처리, 물리엔진에 대해	충돌처리, 바운드박스, 버튼
	사운드 효과음	사운드 시스템 개발
제 5주	게임 중간 점검, Git 커밋 관리	코드 리뷰 하면서 같이 보기
	스크롤링	스크롤링 적용
제 6주	행동트리	행동트리 적용
제 7주		
제 8주		
제 9주		
제 10주		