

## 방과후학교 프로그램 연간 운영 계획서

한국게임과학고등학교

### □ 운영 개요

프로그램	방과후학교(게임 프로그래밍 중급)
시 간	( 월 ~ 수 )요일, 1~3교시(18:50~21:40)
장 소	한국게임과학고등학교
대 상	1~3학년
강 사	0상0

### □ 연간 계획

월	주	활동 내용	비고
3	1		
	2		
	3	오리엔테이션 및 면담 진행	
	4	프로그래밍 언어(C#) 기본 문법 익히기	
4	1	- 변수 / 자료형	
	2	- 조건문(if / if~else / switch~case)	
	3	- 반복문(for / foreach / while)	
	4	- 함수(메서드)	
5		- 배열(Array / List / Dictionary)	
	1	- 문자열(string)	
	2	- 클래스(Class) / 구조체(Struct)	
	3	- 상속(Virtual / Override)	
	4	C# 문법 테스트	
6	5	- 각 문법을 활용한 프로그램 구현	
		- 학생 정보 관리	
	1	- 주소록 관리	
	2	- 숫자 야구 게임 구현	

	3	C# 기본 문법을 활용하여 텍스트 RPG 게임 제작	
	4		
7	1		
	2		
	3		
8	1		
	2		
9	1	게임 제작 엔진(Unity3D)	
	2	- 기본 화면 구성 익히기	
	3	- Game / Scene / Hierachy / Project / Inspector	
	4	- 컴포넌트(Component)란?	
10	1	- 물체 이동	
	2	- 물체(오브젝트) 생성하기	
	3	- 스크립트 활용하여 이동시키기	
	4	- UI 기능 익히기	
	5	- Canvas / Text / Image / Input Field / Scroll View / Dropdown / Toggle / Slider / Button	
11	1	게임 제작 엔진(Unity3D) - UI를 활용한 클릭커 게임(2D)	
	2	- UI 레이아웃 구성(기본)	
	3	- 캐릭터 애니메이션	
	4	- 버튼 동작 구현	
	5	- 카메라 이동	
12	1	- XML 파일 저장	
	2	게임 제작 엔진(Unity3D) - DungeonShooter(2D)	
	3	- 프로젝트 생성	
	4	- 타일맵 활용하여 맵 만들기	
	5	- 플레이어 캐릭터 구현	
1	1	- 배치 아이템 구현	
	2	- 적 캐릭터 구현	
	3	- UI 및 게임 관리 시스템 구현	
		- 타이틀 화면 구현	
		- 게임 데이터 관리 시스템 구현	

	4	- 보스 스테이지 구현 - 사운드 적용 - 빌드 및 테스트	
2	1		
	2		