

방과후학교 프로그램 연간 운영 계획서

한국게임과학고등학교

□ 운영 개요

프로그램	방과후학교(게임프로그래밍)
시 간	(월 ~ 수)요일, 1~3교시(18:50~21:40)
장 소	한국 게임과학 고등학교
대 상	1~3학년
강 사	0동0

□ 연간 계획

월	주	활동 내용	비고
3	1	-	
	2	-	
	3	C#기본: 변수, if, for문, while문 array, collection	
	4	C#기본: 클래스, 프로퍼티, 상속, 가상함수	
4	1	c#기본: 성적관리 프로그램 제작 - 텍스트 기반	
	2	Unity GUI : Button, InputField, Toggle 컴포넌트, Dropdwon	
	3	Unity GUI : Slider, Scrollbar, HP바 구현 연습	
	4	Unity GUI : scrollview를 이용한 성적관리 프로그램 제작	
5	1	Unity GUI : 계산기 프로그램 제작, 주소록 관리 프로그램 제작	
	2	Dodge1 게임: 게임 리소스 제작, 게임설계 및 Framework 이해	
	3	Dodge1 게임: 타이틀 구현, 코루틴사용 싱글톤 패턴 이해	
	4	Dodge1 게임: 델리게이트 패턴 이해 및 실습,	
	5	Dodge1 게임: FSM 이해 및 실습	
6	1	Dodge1 게임: GameScene, Player, 충돌처리, 결과 처리	
	2	Dodge3 게임: 사용자 스토리 및 일정 계획 배우기, 게임 테이블 제작	

	3	Dodge3 게임: FSM을 이용한 프레임 워크 제작	
	4	Dodge3 게임: 맵 제작, 타이틀 신 제작, 사운드 옵션 제작	
7	1	Dodge3 게임: 플레이어 이동, 터렛 발사 및 충돌 처리	
	2	Dodge3 게임: 아이템 관리 시스템 제작	
	3	Dodge3 게임: 아이템 충돌처리 및 이펙트 처리	
8	1	Dodge3 게임: 데이터 처리를 위한 GameMgr 클래스제작, 게임 결과처리	
	2	Dodge3 게임: 게임 테스트 및 버그 수정	
9	1	C#기본: 변수, if, for문, while문 array, collection	
	2	C#기본: 클래스, 프로퍼티, 상속, 가상함수	
	3	c#기본: 성적관리 프로그램 제작 - 텍스트 기반	
	4	Unity GUI : Button, InputField, Toggle 컴포넌트, Dropdwon	
10	1	Unity GUI : Slider, Scrollbar, HP바 구현 연습	
	2	Unity GUI : scrollview를 이용한 성적관리 프로그램 제작	
	3	Unity GUI : 계산기 프로그램 제작, 주소록 관리 프로그램 제작	
	4	Dodge1 게임: 게임 리소스 제작, 게임설계 및 Framework 이해	
	5	Dodge1 게임: 타이틀 구현, 코루틴사용 싱글톤 패턴 이해	
11	1	Dodge1 게임: 델리게이트 패턴 이해 및 실습,	
	2	Dodge1 게임: FSM 이해 및 실습	
	3	Dodge1 게임: GameScene, Player, 충돌처리, 결과 처리	
	4	네트워크 게임: 포톤 네트워크 이해	
	5	네트워크 게임: 로비 설명 및 제작	
12	1	네트워크 게임: 로비 제작2	
	2	네트워크 게임: 룸 설명 및 룸 제작	
	3	네트워크 게임: 룸 제작	
	4	네트워크 게임: pothonView의 이해와 사용법	
	5	네트워크 게임: Doge3 제작 + 네트워크 패킷 작업	
1	1	네트워크 게임: Doge3 제작 + 네트워크 패킷 작업	
	2	네트워크 게임: Doge3 제작 + 네트워크 패킷 작업	
	3	네트워크 게임: Doge3 제작 + 네트워크 패킷 작업	

	4	네트워크 게임: Doge3 제작 + 네트워크 패킷 작업	
2	1	네트워크 게임: Doge3 제작 + 네트워크 패킷 작업	
	2	네트워크 게임: 게임 테스트 및 버그 수정	