

붙임 1]

2024 방과후학교 (프로그래밍) 운영 계획서

1. 기본 사항

프로그램	방과후학교(프로그래밍)
시 간	월~수요일, 야간(18:50~21:40)
장 소	한국게임과학고등학교학교
대 상	무학년제
강 사	윤상협

2. 운영 개요

목 표	○게임 엔진(Unity3D)을 활용한 게임 제작
주요내용	○프로그램 언어(C#) 교육 및 게임 엔진(Unity3D) 활용
교육방법	○인터넷 강좌 및 교재 활용 ○업무에서 사용하는 언어 및 엔진 기술 활용
재료·교재	○교재명(출판사, 예상 가격) ○총액: (학생이 부담하게 되는 최고액)
평가방법	○언어 및 제작 완성 후 간단한 Test 진행

3. 운영 계획

※ 표를 작성하거나 구조화하여 자율적으로 기술

월	주	활동 내용	비고
3	1	오리엔테이션 및 면담 진행	
	2		
	3	프로그래밍 언어(C#) 기본 문법 익히기	
	4	- 변수 / 자료형 - 조건문(if / if~else / switch~case)	
4	1	- 반복문(for / foreach / while)	
	2	- 함수(메서드)	
	3	- 배열(Array / List / Dictionary)	
	4	- 문자열(string) - 클래스(Class) / 구조체(Struct)	
5	1	- 상속(Virtual / Override)	
	2		
	3	C# 문법 테스트	
	4	- 각 문법을 활용한 프로그램 구현 - 학생 정보 관리	
6	1	- 주소록 관리	
	2	- 숫자 야구 게임 구현	
	3		
	4	게임 제작 엔진(Unity3D) - 기본 화면 구성 익히기	
7	1	- Game / Scene / Hierachy / Project / Inspector	
	2	- 컴포넌트(Component)란?	
	3	- 물체 이동	
	4	- 물체(오브젝트) 생성하기	
8	1	- 스크립트 활용하여 이동시키기	
	2	- UI 기능 익히기	
	3	- Canvas / Text / Image / Input Field / Scroll View /	
	4	Dropdown / Toggle / Slider / Button	
9	1	게임 제작 엔진(Unity3D) - UI를 활용한 클릭어 게임(2D)	

	2	- UI 레이아웃 구성(기본)	
	3	- 캐릭터 애니메이션	
	4	- 버튼 동작 구현 - 카메라 이동 - XML 파일 저장 - 옵션창 구현	
10	1	게임 제작 엔진(Unity3D) - DungeonShooter(2D)	
	2		
	3		
	4		
11	1	- 배치 아이템 구현	
	2	- 적 캐릭터 구현	
	3	- UI 및 게임 관리 시스템 구현	
	4	- 타이틀 화면 구현	
12	1	- 게임 데이터 관리 시스템 구현	
	2	- 보스 스테이지 구현	
	3	- 사운드 적용	
	4	- 빌드 및 테스트	