

방과후학교 프로그램 연간 운영 계획서

한국게임과학고등학교

□ 운영 개요

프로그램	게임프로그래밍
시 간	(월,화,수)요일, 1~3교시(18:50~21:40)
장 소	한국게임과학고등학교
대 상	1~3학년
강 사	0소0

□ 연간 계획

월	주	활동 내용	비고
3	3	Unity3D 게임엔진 및 Visual Studio 스크립트 편집툴 설치	
	4		
4	1	프로그래밍 언어(C#) 기본 문법 익히기	
	2	- 변수 / 자료형 / 상수	
	3	- 대입 연산자, 산술/복합대입 연산자, 증감 연산자	
	4	- 한줄/블록 주석	
5		- 조건문(if / if~else / switch~case)	
	1	- 관계/논리 연산자	
	2	- 반복문(for / foreach / while / do~while)	
	3	- 반복문 제어(break, continue)	
	4	- 함수(메서드)	
6	1	- 반환(return)	
	2	- 지역/전역 변수	
	3	- 배열(Array / List / Dictionary)	
	4	- 문자열(string)	
7	1	- 서식문자(Decimal / Float / String)	
	2	- 클래스(Class) / 구조체(Struct) / 열거형(Enum)	
	3	- 상속(Virtual / Override)	
	4		
7	1	C# 문법 테스트	

	2	- 로또 추출 및 추첨 구현	
	3	- 숫자 야구 게임 구현 - 숫자 업/다운 게임 구현	
8	1	게임 제작 엔진(Unity3D)	
	2	- 기본 화면 구성(Game / Scene / Hierachy / Project / Inspector) 익히기	
9	1	- 컴포넌트(Component)란?	
	2	- 물체 이동	
	3	- 물체(오브젝트) 생성하기	
	4	- 스크립트 활용하여 생성 및 이동시키기 - UI(Canvas / Text / Image / Input Field / Scroll View / Dropdown / Toggle / Slider / Button) 기능 익히기	
10	1	게임엔진(Unity3D) - 비행기 슈팅게임	
	2	- UI 레이아웃 구성(기본)	
	3	- 버튼 동작 구현	
	4	- 비행기 이동 및 회전	
	5	- 배경 스크롤링 - 미사일 동적 생성 - 적 캐릭터 동적 생성	
11	1	게임엔진(Unity3D) - 오목 2인 턴제게임	
	2		
	3		
	4		
	5		
12	1	- 배열을 활용한 플레이어 돌 위치 저장	
	2	- 게임 승리규칙 배열에서 판단	
	3	- 사운드 적용	
	4	- 빌드 및 테스트	
	5		
1	1	게임엔진(Unity3D) - 윷놀이 2인 턴제게임 - UI 레이아웃 구성(기본) - 물리를 적용한 윷가락 던지기 구현	

	2	- 옷가락의 움직임이 멈추었을 때 이동수 판단	
	3	- 게임판의 이동위치 및 이동 규칙에 따른 정보 저장	
	4	- 게임 승리규칙을 이동 완료후 판단	
2	1	- 상대의 말과 팀의 말이 같은 위치에 있을 때 업기 및 잡기 구현	
	2	- 잡기 및 옷,모 이동시 한번 더 기회제공	
	3	- 옷가락 및 말 이동 및 행동 사운드 적용	
		- 빌드 및 테스트	