

# 교육 과정 소개서.

C#과 유니티로 배우는 게임개발 올인원 패키지 Online

안내.

해당 교육 과정 소개서는 모든 강의 영상이 촬영 되기 전 작성된 소개서입니다.  
모든 영상이 촬영 된 후, 보다 자세한 커리큘럼으로 업데이트 되고 일부 수정 될 예정입니다. 참  
고용으로 확인 부탁드립니다, 자세한 문의는 다음 번호로 부탁드립니다.  
02-501-9396



Curriculum	1	Ch.1 게임 개발자가 되려면 무엇을 공부 해야할까_What? (12:55)
	2	Ch.2 게임 개발자가 되려면 어떻게 공부 해야할까_How? (15:12)

**01.**  
**게임 개발자가 되려면**  
**무엇을 어떻게 공부**  
**해야할까?**



Curriculum

02.  
코딩테스트로  
배워보는 C#

1	Chapter 01. C# 언어 오리엔테이션 - 01. 닷넷프레임워크와 C#과 .NET Framework
2	Chapter 02. C# 언어 오리엔테이션 - 02. 실습 환경 구축하기
3	Chapter 02. 처음으로 코딩하기 - 01. 코드 리뷰해보기
4	Chapter 03. 데이터란 무엇일까? - 01. 기본 데이터1
5	Chapter 03. 데이터란 무엇일까? - 02. 기본 데이터2
6	Chapter 03. 데이터란 무엇일까? - 03. 기본 데이터3
7	Chapter 04. 기초문법 - 01. 프로그램 제어하기1
8	Chapter 04. 기초문법 - 02. 프로그램 제어하기2
9	Chapter 04. 기초문법 - 03. CheckPoint01 - 게임 만들기(숫자 달리기)
10	Chapter 05. 함수 마스터하기 - 01. 함수 처음 배워보기
11	Chapter 05. 함수 마스터하기 - 02. 함수 제대로 활용해보기
12	Chapter 05. 함수 마스터하기 - 03. CheckPoint02-두번째 프로그램 만들기
13	Chapter 05. 배열 제대로 배우기 - 01. 처음 배워보는 배열
14	Chapter 06. 배열 제대로 배우기 - 02. 제대로 활용해보는 배열
15	Chapter 06. 배열 제대로 배우기 - 03. 배열 실전 심화 배우기
16	Chapter 06. 배열 제대로 배우기 - 04. CheckPoint03



Curriculum	17	Chapter 06. 클래스 개념 꼭 잡기 - 01. 쉽게 이해하는 클래스 문법
	18	Chapter 07. 클래스 개념 꼭 잡기 - 02. 클래스 특성
02. 코딩테스트로 배워보는 C#	19	Chapter 07. 클래스 개념 꼭 잡기 - 03. 상속과 다형성
	20	Chapter 07. 클래스 개념 꼭 잡기 - 04. 인터페이스와 추상 클래스
	21	Chapter 07. 클래스 개념 꼭 잡기 - 05. 클래스 활용 및 심화
	22	Chapter 07. 클래스 개념 꼭 잡기 - 06. 속성(프로퍼티)
	23	Chapter 07. 클래스 개념 꼭 잡기 - 07. CheckPoint04
	24	Chapter 07. 컬렉션, 인덱서 - 01. 컬렉션, 인덱서
	25	Chapter 08. C# 초보탈출 I - 01. 일반화 프로그래밍
	26	Chapter 09. C# 초보탈출 I - 02. 예외 처리
	27	Chapter 09. C# 초보탈출 I - 03. 델리게이트와 이벤트
	28	Chapter 09. C# 초보탈출 II - 01. 람다식
	29	Chapter 10. C# 초보탈출 II - 02. LINQ
	30	Chapter 10. C# 초보탈출 II - 03. 리플렉션과 애트리뷰트
	31	Chapter 10. C# 초보탈출 II - 04. CheckPoint05
	32	Chapter 10. C# 초보탈출 III - 01. 파일 처리
	33	Chapter 11. C# 초보탈출 III - 02. 스레드와 태스크(Thread & Task)
	34	Chapter 11. C# 초보탈출 III - 03. 가비지
	35	Chapter 11. C# 초보탈출 III - 04. 프로젝트 진행



<b>Curriculum</b>  <b>03. 수포자도 이해하는 기초필수 수학&amp;물리</b>	1	Chapter 00. OT - 01. 오리엔테이션
	2	Chapter 01. 삼각함수 - 01. cos, sin에 대한 이해
	3	Chapter 01. 삼각함수 - 02. cos, sin을 활용한 미사일 슈팅 구현하기
	4	Chapter 02. 벡터 - 01. 벡터의 표기 및 단위벡터
	5	Chapter 02. 벡터 - 02. 벡터를 이용한 플레이어 이동 구현하기
	6	Chapter 03. 내적과 외적 - 01. 내적과 외적에 대한 이해
	7	Chapter 03. 내적과 외적 - 02. 내적과 외적을 활용한 게임 구현하기
	8	Chapter 04. 등가속도 운동 - 01. 등속도 운동, 등가속도 운동에 대한 이해
	9	Chapter 04. 등가속도 운동 - 02. 등속도 운동, 등가속도 운동을 활용한 게임 구현하기
	10	Chapter 05. 중력 및 포물선 운동 - 01. 중력의 변화에 따른 상태 변화 이해
	11	Chapter 05. 중력 및 포물선 운동 - 02. 중력을 활용한 게임 구현하기
	12	Chapter 06. 힘과 가속도 - 01. $F=ma$ 힘과 가속도의 관계 이해
	13	Chapter 06. 힘과 가속도 - 02. AddForce를 활용한 게임 이해
	14	Chapter 07. 마찰력 - 01. 정지 마찰력과 운동 마찰력의 이해
	15	Chapter 07. 마찰력 - 02. 마찰력 변화를 활용한 게임 구현하기
	16	Chapter 08. 탄성 충돌 - 01. 비탄성 충돌과 완전 탄성 충돌의 이해
	17	Chapter 08. 탄성 충돌 - 02. 탄성 충돌에 관한 게임 구현하기
	18	Chapter 09. 토크 및 회전운동 - 01. 토크, 각운동에 대한 이해
	19	Chapter 09. 토크 및 회전운동 - 02. 회전운동을 활용한 게임 구현하기
	20	Chapter 10. 저항력 - 01. 저항력에 대해 이해하기
	21	Chapter 10. 저항력 - 02. 저항력을 활용한 게임 구현하기



## Curriculum

추후 공개 예정입니다.

04.  
문제풀이로 실전  
응용력을 다지는  
알고리즘 & 자료구조



Curriculum

05.  
유니티로 마스터하는  
게임 엔진 활용 실무

1	Chapter 01. 게임회사 및 개발팀의 조직구성과 클라이언트 프로그래머가 하는일 - 01. 게임회사의 부서들과 개발팀 내부는 어떻게 구성되어 있는가?
2	Chapter 01. 게임회사 및 개발팀의 조직구성과 클라이언트 프로그래머가 하는일 - 02. 게임 프로그래머가 하는일은 무엇인가?
3	Chapter 01. 게임회사 및 개발팀의 조직구성과 클라이언트 프로그래머가 하는일 - 03. 게임에서 클라이언트 프로그램이 처리하는 동작의 종류
4	Chapter 01. 게임회사 및 개발팀의 조직구성과 클라이언트 프로그래머가 하는일 - 04. 3D 엔진이 하는일과 대표적인 3D 엔진
5	Chapter 01. 게임회사 및 개발팀의 조직구성과 클라이언트 프로그래머가 하는일 - 05. 클라이언트 프로그래머가 갖춰야 할 지식들과 숙달되어야 하는 것들
6	Chapter 01. 게임회사 및 개발팀의 조직구성과 클라이언트 프로그래머가 하는일 - 06. 신입 클라이언트 프로그래머 면접시 참고 사항
7	Chapter 02. 유니티 설치와 에디터의 기본적인 사용법 - 01. 유니티 설치 방법에 대해서 알아본다
8	Chapter 02. 유니티 설치와 에디터의 기본적인 사용법 - 02. 에디터에 대하여 기초적인 사용법을 알아본다
9	Chapter 02. 유니티 설치와 에디터의 기본적인 사용법 - 03. Scene(장면)의 개념과 기본적으로 배치된 오브젝트에 대해 알아본다
10	Chapter 03. 유니티 C# 스크립트와 기본적인 3D 객체들 - 01. 스크립트 생성과 기본으로 추가되어 있는 구조 살펴보기
11	Chapter 03. 유니티 C# 스크립트와 기본적인 3D 객체들 - 02. MonoBehaviour란 무엇인가?
12	Chapter 03. 유니티 C# 스크립트와 기본적인 3D 객체들 - 03. 로그를 추가하고 콘솔뷰에서 확인하기
13	Chapter 03. 유니티 C# 스크립트와 기본적인 3D 객체들 - 04. 스크립트에 변수를 추가하고 사용하기
14	Chapter 03. 유니티 C# 스크립트와 기본적인 3D 객체들 - 05. 3D 환경의 기초적인 객체들
15	Chapter 03. 유니티 C# 스크립트와 기본적인 3D 객체들 - 06. 유니티 환경에서 특수한 이름의 폴더에 대해서 알아보기
16	Chapter 04. 배경과 플레이어 만들기 - 01. 게임의 배경 만들기
17	Chapter 04. 배경과 플레이어 만들기 - 02. 플레이어 만들기
18	Chapter 04. 배경과 플레이어 만들기 - 03. 입력 감지 클래스와 시스템 클래스 만들기
19	Chapter 04. 배경과 플레이어 만들기 - 04. 플레이어를 이동시키기



Curriculum

05.  
유니티로 마스터하는  
게임 엔진 활용 실무

20	Chapter 05. 적 비행기 만들기 - 01. 적 비행기 클래스와 게임오브젝트 제작
21	Chapter 05. 적 비행기 만들기 - 02. 적 비행기의 이동과 플레이어 충돌 감지하기
22	Chapter 05. 적 비행기 만들기 - 03. Prefab의 사용법과 적 비행기를 Prefab파일로 저장하기
23	Chapter 05. 적 비행기 만들기 - 04. 적 비행기를 관리할 클래스 제작
24	Chapter 06. 총알 만들기 - 01. 총알 클래스 만들기
25	Chapter 06. 총알 만들기 - 02. 총알 게임오브젝트 만들기
26	Chapter 06. 총알 만들기 - 03. 플레이어에 총알을 지정하고 발사하기
27	Chapter 06. 총알 만들기 - 04. 총알이 적 비행기에 명중했을때 처리하기
28	Chapter 07. 총알 명중후 추가적인 처리 - 01. HP에 대한 감소 처리하기
29	Chapter 07. 총알 명중후 추가적인 처리 - 02. 적이 죽었을때의 처리과 점수에 대한 처리하기
30	Chapter 07. 총알 명중후 추가적인 처리 - 03. 폭발등 이펙트 처리하기
31	Chapter 07. 총알 명중후 추가적인 처리 - 04. 적 및 총알 생성/삭제에 대한 부하를 해결하기
32	Chapter 08. uGUI로 주요 정보를 UI로 보여주기 - 01. uGUI 개요
33	Chapter 08. uGUI로 주요 정보를 UI로 보여주기 - 02. 패널과 이미지
34	Chapter 08. uGUI로 주요 정보를 UI로 보여주기 - 03. 프로그래스 바(게이지) 만들기
35	Chapter 08. uGUI로 주요 정보를 UI로 보여주기 - 04. 패널 클래스와 매니저 클래스 제작하기
36	Chapter 08. uGUI로 주요 정보를 UI로 보여주기 - 05. 플레이어의 점수 정보 보여주기
37	Chapter 08. uGUI로 주요 정보를 UI로 보여주기 - 06. 총알 데미지를 화면에 표시하기
38	Chapter 09. 적 비행기들이 편대 비행을 하도록 만들기 - 01. 편대들을 관리할 클래스 제작하기
39	Chapter 09. 적 비행기들이 편대 비행을 하도록 만들기 - 02. 편대 비행 만들기
40	Chapter 09. 적 비행기들이 편대 비행을 하도록 만들기 - 03. 편대화에 따른 데이터 로딩하기
41	Chapter 10. 타이틀 화면과 로딩화면 만들기 - 01. 타이틀 화면 제작하기
42	Chapter 10. 타이틀 화면과 로딩화면 만들기 - 02. 로딩 화면 제작하기
43	Chapter 10. 타이틀 화면과 로딩화면 만들기 - 03. Scene 이동하기
44	Chapter 10. 타이틀 화면과 로딩화면 만들기 - 04. 게임 Scene의 준비 처리하기





Curriculum

05.  
유니티로 마스터하는  
게임 엔진 활용 실무

45	Chapter 11. 아이템 만들기 - 01. 적기 폭파시 랜덤하게 아이템 생성하기
46	Chapter 11. 아이템 만들기 - 02. 아이템 이동 및 획득 감지하기
47	Chapter 11. 아이템 만들기 - 03. 아이템 습득 처리하기
48	Chapter 12. 플레이어 두번째 무기 만들기 - 01. 대형 폭탄의 제작
49	Chapter 12. 플레이어 두번째 무기 만들기 - 02. 대형 폭탄을 발사하기
50	Chapter 12. 플레이어 두번째 무기 만들기 - 03. 대형 폭탄의 폭발을 처리하기
51	Chapter 13. 보스 만들기 - 01. 보스 등장하도록 만들기
52	Chapter 13. 보스 만들기 - 02. 보스 만들기
53	Chapter 13. 보스 만들기 - 03. 보스가 이동과 공격을 하도록 처리하기
54	Chapter 13. 보스 만들기 - 04. 보스의 두번째 무기를 제작하기
55	Chapter 14. 플레이 종료시 조건을 처리하기 - 01. 보스가 죽었을 때 종료 처리하기
56	Chapter 14. 플레이 종료시 조건을 처리하기 - 02. 스테이지 종료 UI를 표시하고 및 Scene 이동하기
57	Chapter 14. 플레이 종료시 조건을 처리하기 - 03. 플레이어가 죽었을 경우 처리하기
58	Chapter 14. 플레이 종료시 조건을 처리하기 - 04. PC에서 빌드 방법과 결과물 폴더 내용을 알아보기