

교육 과정 소개서.

올인원 패키지 : C#과 유니티로 배우는 게임개발



강의정보

- 강의장: 온라인 | 데스크탑, 노트북, 모바일 등
- 기간: 평생 소장
- 상세페이지: https://www.fastcampus.co.kr/dev_online_game
- 담당: 패스트캠퍼스 직무교육사업본부
- 강의시간: 3,286분 (약 55시간)
- 문의: 02-501-9396

강의목표

- 게임 개발에 대한 기초 지식을 습득하고, 배운 지식을 바탕으로 문제를 해결할 수 있는 사고능력을 기릅니다.
- 게임 개발자 취업에 필요한 모든 과정을 하나의 강의로 정복합니다.
- 프로그래밍 기초는 탄탄히, 게임 엔진 실무를 기반으로 하는 포트폴리오까지 준비할 수 있습니다.

강의요약

- 게임회사 코딩테스트 대비부터 포트폴리오까지 한 번에 수강할 수 있습니다.
- 현직 게임 개발자가 게임 개발자 취업의 A to Z를 직접 강의합니다.

강의특징

초보자의 눈높이에 맞춰
C# 프로그래밍 기초부터
탄탄하게 완전 학습

게임 프로그래밍의 가장 기본이 되는 C# 프로그래밍 언어의
기초를 탄탄히 하되, 이론과 문법만 반복하지 않고 실제
코딩테스트에 나올 수 있는 예제를 통해 학습합니다.

또한, 강의를 모두 수강한 후에도 혼자서 반복학습 할 수
있도록 코딩테스트 100제를 부록으로 제공합니다.

흥미를 잃지 않도록
간단한 브루마블
게임부터
멀티플레이형 게임까지
직접 개발

초보자가 C# 프로그래밍을 공부하면서 흥미를 잃지 않도록,
프로그래밍 언어의 핵심 개념을 정리하면서 동시에 간단한
기능 구현을 통해 미니 게임을 만들어 봅니다.

개발자 취업 면접시
필수 역량으로 요구되는
알고리즘, 수학&물리까지
완벽 정복

게임 개발자가 되기 위해 필요한 C# 프로그래밍 언어 기초에
대한 이해, 짜임새 있는 코드를 짜기 위해 자료구조와 알고리즘
같은 컴퓨터 공학적 기초, 퀄리티 높은 게임을 구현하기 위한
게임 수학과 물리 기초를 온라인 강의 하나로 해결합니다.



강사

한창민	과목	<ul style="list-style-type: none"> - 01. 게임 개발자가 되려면 무엇을, 어떻게 공부해야할까? - 02. 코딩테스트로 배워보는 C#
	약력	<ul style="list-style-type: none"> - 현) 게임 개발 스타트업 M사 프로그래밍 팀장 - 전) 넷이즈(중국) - SNG 게임 프로그래밍 팀장 - 전) 바른손 - 모바일 게임 개발 (보석팡 for kakao, 야쿠아 빌리지 for kakao) - 전) 위메이드 - MMORPG 게임 선임 연구원
김민백	과목	<ul style="list-style-type: none"> - 03. 유니티 개발을 위한 필수 게임 수학&물리
	약력	<ul style="list-style-type: none"> - 현) '빅블' 메이커 / PD - 현) '민바크의 게임 제작' 유튜브 채널 운영 중
배병도	과목	<ul style="list-style-type: none"> - 01. 게임 개발자가 되려면 무엇을, 어떻게 공부해야할까? - 04. Unity 게임 엔진을 활용한 게임 개발 실무
	약력	<ul style="list-style-type: none"> - 전) 스마일게이트스토브 -차장 (C#/C++ 라이브러리 제작) - 전) 4:33 (Lost Kingdom 해외 퍼블리싱 지원, 활2 최적화 작업 지원) - 전) iBH Soft - 과장 (Running M 게임 개발) - 전) 스노우 파이프 - 부장 (사쿠라대전 클라이언트 개발 총괄) - 전) ANB Soft - 과장 (애니머스 온라인 클라이언트 개발 총괄, 드래곤 키우기 클라이언트 개발 총괄) - 전) CJIG (넷마블 계열사) - 대리
손정현	과목	<ul style="list-style-type: none"> - 05. 문제 풀이로 실전 응용력을 다지는 필수 자료구조
	약력	<ul style="list-style-type: none"> - 현) 인바디 PC어플리케이션 개발 (C# 개발)



CURRICULUM

01.
**게임 개발자가
 되려면 무엇을,
 어떻게
 공부해야할까?**

클립명	분량 (분)
Ch.1 게임 개발자가 되려면 무엇을 공부해야할까 (What?)	12:55
01. Ch.1 게임 개발자가 되려면 무엇을 공부해야할까 (What?)	(12:55)
Ch.2 게임 개발자가 되려면 어떻게 공부해야할까 (How?)	15:12
02. Ch.2 게임 개발자가 되려면 어떻게 공부해야할까 (How?)	(15:12)
Ch.3 Unity 게임 회사 프로그래머가 하는일이 무엇일까	15:02
03. Ch.3 Unity 게임 회사 프로그래머가 하는일이 무엇일까	(15:02)

CURRICULUM

02.

코딩테스트로 배워보는 C#

클립명	분량 (분)
Ch 01. C# 언어 오리엔테이션	44:57
01. Ch 01. C# 언어 오리엔테이션 - 01. 닷넷프레임워크와 C# 언어	(24:02)
02. Ch 01. C# 언어 오리엔테이션 - 02. 실습 환경 구축하기	(20:55)
Ch 02. 처음으로 코딩하기	36:35
03. Ch 02. 처음으로 코딩하기 - 01. 코드 리뷰해보기 - 1	(16:35)
04. Ch 02. 처음으로 코딩하기 - 02. 코드 리뷰해보기 - 2	(20:00)
Ch 03. 데이터란 무엇일까	140:10
05. Ch 03. 데이터란 무엇일까 - 01. 기본 데이터1 - 1	(17:23)
06. Ch 03. 데이터란 무엇일까 - 02. 기본 데이터1 - 2	(16:54)
07. Ch 03. 데이터란 무엇일까 - 03. 기본 데이터1 - 3	(16:09)
08. Ch 03. 데이터란 무엇일까 - 04. 기본 데이터2 - 1	(20:38)
09. Ch 03. 데이터란 무엇일까 - 05. 기본 데이터2 - 2	(14:54)
10. Ch 03. 데이터란 무엇일까 - 06. 기본 데이터3 - 1	(20:08)
11. Ch 03. 데이터란 무엇일까 - 07. 기본 데이터3 - 2	(18:50)
12. Ch 03. 데이터란 무엇일까 - 08. 기본 데이터3 - 3	(15:14)
Ch 04. 기초문법	163:22
13. Ch 04. 기초문법 - 01. 프로그램 제어하기1 - 1	(15:49)
14. Ch 04. 기초문법 - 02. 프로그램 제어하기1 - 2	(14:07)
15. Ch 04. 기초문법 - 03. 프로그램 제어하기1 - 3	(17:40)
16. Ch 04. 기초문법 - 04. 프로그램 제어하기1 - 4	(18:49)
17. Ch 04. 기초문법 - 05. 프로그램 제어하기2 - 1	(17:21)
18. Ch 04. 기초문법 - 06. 프로그램 제어하기2 - 2	(21:12)
19. Ch 04. 기초문법 - 07. 프로그램 제어하기2 - 3	(24:20)
20. Ch 04. 기초문법 - 08. CheckPoint 01 - 게임 만들기(숫자 달리기) - 1	(14:51)
21. Ch 04. 기초문법 - 09. CheckPoint 01 - 게임 만들기(숫자 달리기) - 2	(19:13)



CURRICULUM

02.

코딩테스트로 배워보는 C#

클립명	분량 (분)
Ch 05. 함수 마스터하기	95:28
22. Ch 05. 함수 마스터하기 - 01. 함수 처음 배워보기 - 1	(14:27)
23. Ch 05. 함수 마스터하기 - 02. 함수 처음 배워보기 - 2	(20:48)
24. Ch 05. 함수 마스터하기 - 03. 함수 처음 배워보기 - 3	(14:09)
25. Ch 05. 함수 마스터하기 - 04. 함수 제대로 활용해보기 - 1	(13:32)
26. Ch 05. 함수 마스터하기 - 05. 함수 제대로 활용해보기 - 2	(15:41)
27. Ch 05. 함수 마스터하기 - 06. CheckPoint 02 - 숫자달리기에 함수 적용하기	(16:51)
Ch 06. 배열 제대로 배우기	150:43
28. Ch 06. 배열 제대로 배우기 - 01. 처음 배워보는 배열 - 1	(22:45)
29. Ch 06. 배열 제대로 배우기 - 02. 처음 배워보는 배열 - 2	(18:40)
30. Ch 06. 배열 제대로 배우기 - 03. 제대로 활용해보는 배열 - 1	(18:00)
31. Ch 06. 배열 제대로 배우기 - 04. 제대로 활용해보는 배열 - 2	(16:33)
32. Ch 06. 배열 제대로 배우기 - 05. CheckPoint 03 - 배열 활용하기 - 1	(23:23)
33. Ch 06. 배열 제대로 배우기 - 06. CheckPoint 03 - 배열 활용하기 - 2	(25:28)
34. Ch 06. 배열 제대로 배우기 - 07. CheckPoint 03 - 배열 활용하기 - 3	(25:54)



CURRICULUM

02. 코딩테스트로 배워보는 C#

클럽명	분량 (분)
Ch 07. 클래스 개념 꼭 잡기	216:52
35. Ch 07. 클래스 개념 꼭 잡기 - 01. 쉽게 이해하는 클래스 문법 - 배열 Check	(13:40)
36. Ch 07. 클래스 개념 꼭 잡기 - 02. 쉽게 이해하는 클래스 문법 - 클래스 개념	(13:29)
37. Ch 07. 클래스 개념 꼭 잡기 - 03. 쉽게 이해하는 클래스 문법 - new 키워드, 생성자, 소멸자	(11:17)
38. Ch 07. 클래스 개념 꼭 잡기 - 04. 쉽게 이해하는 클래스 문법 - this, static 키워드	(17:49)
39. Ch 07. 클래스 개념 꼭 잡기 - 05. 상속과 도형 - 클래스 상속	(22:06)
40. Ch 07. 클래스 개념 꼭 잡기 - 06. 상속과 도형 - is, as 키워드	(12:25)
41. Ch 07. 클래스 개념 꼭 잡기 - 07. 상속과 도형 - 다형성	(19:31)
42. Ch 07. 클래스 개념 꼭 잡기 - 08. 상속과 도형 - sealed, 클래스 HAS, parial	(10:59)
43. Ch 07. 클래스 개념 꼭 잡기 - 09. 상속과 도형 - 확장 메소드, 클래스 vs 구조체	(09:22)
44. Ch 07. 클래스 개념 꼭 잡기 - 10. 인터페이스와 추상 클래스 - 인터페이스	(17:04)
45. Ch 07. 클래스 개념 꼭 잡기 - 11. 인터페이스와 추상 클래스 - 추상 클래스	(08:35)
46. Ch 07. 클래스 개념 꼭 잡기 - 12. 인터페이스와 추상 클래스 - 프로퍼티, Check	(10:02)
47. Ch 07. 클래스 개념 꼭 잡기 - 13. CheckPoint 04 - 1	(31:12)
48. Ch 07. 클래스 개념 꼭 잡기 - 14. CheckPoint 04 - 2	(19:21)
Ch 08. 컬렉션, 인덱서	50:39
49. Ch 08. 컬렉션, 인덱서 - 01. 컬렉션, 인덱서 - 1	(27:09)
50. Ch 08. 컬렉션, 인덱서 - 02. 컬렉션, 인덱서 - 2	(23:30)

CURRICULUM

02.

코딩테스트로 배워보는 C#

클립명	분량 (분)
Ch 09. C# 초보탈출 I	135:50
51. Ch 09. C# 초보탈출 I - 01. 일반화 프로그래밍 - 1	(28:51)
52. Ch 09. C# 초보탈출 I - 02. 일반화 프로그래밍 - 2	(32:39)
53. Ch 09. C# 초보탈출 I - 03. 예외 처리 - 1	(23:44)
54. Ch 09. C# 초보탈출 I - 04. 예외 처리 - 2	(16:50)
55. Ch 09. C# 초보탈출 I - 05. 델리게이트와 이벤트	(33:46)
Ch 10. C# 초보탈출 II	106:54
56. Ch 10. C# 초보탈출 II - 01. 람다식	(25:18)
57. Ch 10. C# 초보탈출 II - 02. LINQ	(35:33)
58. Ch 10. C# 초보탈출 II - 03. CheckPoint 05 - 1	(22:35)
59. Ch 10. C# 초보탈출 II - 04. CheckPoint 05 - 2	(23:28)
Ch 11. C# 초보탈출 III	107:15
60. Ch 11. C# 초보탈출 III - 01. 파일 처리 - 1	(23:08)
61. Ch 11. C# 초보탈출 III - 02. 파일 처리 - 2	(25:04)
62. Ch 11. C# 초보탈출 III - 03. 스레드 - 1	(28:41)
63. Ch 11. C# 초보탈출 III - 04. 스레드 - 2	(30:22)

CURRICULUM

03.

유니티 개발을 위한 필수 게임 수학&물리

클립명	분량 (분)
01. Ch 00. OT - 01. 오리엔테이션	(05:24)
Ch 01~05. 유니티 개발을 위한 필수 게임 수학	200:42
02. Ch 01. 삼각함수 - 01. cos, sin에 대한 이해	(17:09)
03. Ch 01. 삼각함수 - 02. cos, sin을 활용한 미사일 슈팅 구현하기	(34:38)
04. Ch 02. 벡터 - 01. 벡터의 표기 및 단위벡터	(15:49)
05. Ch 02. 벡터 - 02. 벡터를 이용한 플레이어 이동 구현하기	(19:34)
06. Ch 03. 벡터의 내적 - 01. 내적에 대한 이해	(20:48)
07. Ch 03. 벡터의 내적 - 02. 내적을 활용한 게임요소 구현하기	(16:11)
08. Ch 04. 벡터의 외적 - 01. 외적에 대한 이해	(13:46)
09. Ch 04. 벡터의 외적 - 02. 외적을 활용한 게임요소 구현하기	(17:49)
10. Ch 05. 행렬 - 01. 행렬에 대한 이해	(24:15)
11. Ch 05. 행렬 - 02. 행렬과 Transform의 관계 알아보기	(20:43)
Ch 06~10. 유니티 개발을 위한 필수 게임 물리	136:13
12. Ch 06. 힘과 가속도 - 01. $F=ma$ 힘과 가속도의 관계 이해	(13:02)
13. Ch 06. 힘과 가속도 - 02. AddForce를 활용한 게임 이해	(14:50)
14. Ch 07. 등가속도 운동 - 01. 등속도 운동, 등가속도 운동에 대한 이해	(23:26)
15. Ch 07. 등가속도 운동 - 02. 등속도 운동, 등가속도 운동을 활용한 게임 구현하기	(17:18)
16. Ch 08. 마찰력 및 저항력 - 01. 마찰력 및 저항력에 대한 이해	(17:03)
17. Ch 08. 마찰력 및 저항력 - 02. 마찰력&저항력을 활용한 게임요소 구현	(16:08)
18. Ch 09. 토크 및 회전운동 - 01. 토크, 각운동에 대한 이해	(13:22)
19. Ch 09. 토크 및 회전운동 - 02. 회전운동을 활용한 게임 구현하기	(04:32)
20. Ch 10. 탄성 충돌 - 01. 탄성 충돌에 관한 게임요소 구현	(11:53)
21. Ch 10. 탄성 충돌 - 02. 탄성 충돌에 관한 게임요소 구현	(04:39)

CURRICULUM

04.

Unity 게임 엔진을 활용한 게임 개발 실무

클립명	분량 (분)
Ch 01. 설치하면서 배우는 유니티와 에디터	59:57
01. Ch 01. 설치하면서 배우는 유니티와 에디터 - 01. 유니티 설치하기	(13:16)
02. Ch 01. 설치하면서 배우는 유니티와 에디터 - 02. 에디터의 기초적인 사용법	(28:20)
03. Ch 01. 설치하면서 배우는 유니티와 에디터 - 03. Scene의 개념과 기본적으로 배치된 오브젝트	(18:21)
Ch 02. 유니티 C# 스크립트와 기본적인 3D 객체들	47:14
04. Ch 02. 유니티 C# 스크립트와 기본적인 3D 객체들 - 01. 스크립트 생성과 기본으로 추가되어 있는 구조 살펴보기	(07:14)
05. Ch 02. 유니티 C# 스크립트와 기본적인 3D 객체들 - 02. MonoBehaviour	(11:36)
06. Ch 02. 유니티 C# 스크립트와 기본적인 3D 객체들 - 03. 로그 추가하고 콘솔뷰에서 확인해보기	(07:18)
07. Ch 02. 유니티 C# 스크립트와 기본적인 3D 객체들 - 04. 변수를 추가하고 사용하기	(08:33)
08. Ch 02. 유니티 C# 스크립트와 기본적인 3D 객체들 - 05. 3D 환경 기초 객체	(08:08)
09. Ch 02. 유니티 C# 스크립트와 기본적인 3D 객체들 - 06. 유니티 환경에서 특수한 이름의 폴더에 대해서 알아보기	(04:25)
Ch 03. 배경과 플레이어 만들기	85:28
10. Ch 03. 배경과 플레이어 만들기 - 01. 게임의 배경 만들기	(34:47)
11. Ch 03. 배경과 플레이어 만들기 - 02. 플레이어 만들기	(10:44)
12. Ch 03. 배경과 플레이어 만들기 - 03. 입력 감지 클래스와 시스템 클래스 만들기	(12:05)
13. Ch 03. 배경과 플레이어 만들기 - 04. 플레이어를 이동시키기	(27:52)
Ch 04. 적 비행기 만들기	119:21
14. Ch 04. 적 비행기 만들기 - 01. 적 비행기 클래스와 게임오브젝트 제작	(21:39)
15. Ch 04. 적 비행기 만들기 - 02. 적 비행기의 이동과 플레이어 충돌 감지하기 - 01	(35:57)
16. Ch 04. 적 비행기 만들기 - 02. 적 비행기의 이동과 플레이어 충돌 감지하기 - 02	(40:00)
17. Ch 04. 적 비행기 만들기 - 03. Prefab의 사용법과 적 비행기를 Prefab파일로 저장하기	(12:17)
18. Ch 04. 적 비행기 만들기 - 04. 적 비행기를 관리할 클래스 제작	(09:28)

CURRICULUM

04.

Unity 게임 엔진을 활용한 게임 개발 실무

클립명	분량 (분)
Ch 05. 총알 만들기	73:49
19. Ch 05. 총알 만들기 - 01. 총알 클래스 만들기	(08:57)
20. Ch 05. 총알 만들기 - 02. 총알 게임오브젝트 만들기	(12:27)
21. Ch 05. 총알 만들기 - 03. 플레이어에 총알을 지정하고 발사하기	(10:42)
22. Ch 05. 총알 만들기 - 04. 총알이 적 비행기에 명중했을 때 처리하기 - 01	(21:30)
23. Ch 05. 총알 만들기 - 04. 총알이 적 비행기에 명중했을 때 처리하기 - 02	(20:13)
Ch 06. 총알 명중후 추가적인 처리	101:40
24. Ch 06. 총알 명중후 추가적인 처리 - 01. HP에 대한 감소 처리하기	(18:58)
25. Ch 06. 총알 명중후 추가적인 처리 - 02. 적이 죽었을 때의 처리과 점수에 대한 처리하기	(09:50)
26. Ch 06. 총알 명중후 추가적인 처리 - 03. 폭발 등 이펙트 처리하기	(26:32)
27. Ch 06. 총알 명중후 추가적인 처리 - 04. 적 및 총알 생성/삭제에 대한 부하를 해결하기 - 01	(23:49)
28. Ch 06. 총알 명중후 추가적인 처리 - 04. 적 및 총알 생성/삭제에 대한 부하를 해결하기 - 02	(22:31)
Ch 07. uGUI로 주요 정보를 UI로 보여주기	120:29
29. Ch 07. uGUI로 주요 정보를 UI로 보여주기 - 01. uGUI 개요	(29:11)
30. Ch 07. uGUI로 주요 정보를 UI로 보여주기 - 02. 패널과 이미지	(06:58)
31. Ch 07. uGUI로 주요 정보를 UI로 보여주기 - 03. 프로그래스바(게이지) 만들기	(20:48)
32. Ch 07. uGUI로 주요 정보를 UI로 보여주기 - 04. 패널 클래스와 매니저 클래스 제작하기	(12:05)
33. Ch 07. uGUI로 주요 정보를 UI로 보여주기 - 05. 플레이어의 점수 정보 보여주기	(14:23)
34. Ch 07. uGUI로 주요 정보를 UI로 보여주기 - 06. 총알 데미지를 화면에 표시하기	(37:04)



CURRICULUM

04.

Unity 게임 엔진을 활용한 게임 개발 실무

클립명	분량 (분)
Ch 08. 적 비행기들이 편대 비행을 하도록 만들기	116:29
35. Ch 08. 적 비행기들이 편대 비행을 하도록 만들기 - 01. 편대들을 관리할 클래스 제작하기	(09:31)
36. Ch 08. 적 비행기들이 편대 비행을 하도록 만들기 - 02. 편대 비행 만들기 - 01	(20:19)
37. Ch 08. 적 비행기들이 편대 비행을 하도록 만들기 - 02. 편대 비행 만들기 - 02	(18:46)
38. Ch 08. 적 비행기들이 편대 비행을 하도록 만들기 - 03. 편대화에 따른 데이터 로딩하기 - 01	(29:18)
39. Ch 08. 적 비행기들이 편대 비행을 하도록 만들기 - 03. 편대화에 따른 데이터 로딩하기 - 02	(21:00)
40. Ch 08. 적 비행기들이 편대 비행을 하도록 만들기 - 03. 편대화에 따른 데이터 로딩하기 - 03	(17:35)
Ch 09. 타이틀 화면과 로딩화면 만들기	75:20
41. Ch 09. 타이틀 화면과 로딩화면 만들기 - 01. 타이틀 화면 제작하기	(14:22)
42. Ch 09. 타이틀 화면과 로딩화면 만들기 - 02. 로딩 화면 제작하기	(08:06)
43. Ch 09. 타이틀 화면과 로딩화면 만들기 - 03. Scene 이동하기	(19:45)
44. Ch 09. 타이틀 화면과 로딩화면 만들기 - 04. 게임 Scene의 준비 처리하기	(33:07)



CURRICULUM

04.

Unity 게임 엔진을 활용한 게임 개발 실무

클립명	분량 (분)
Ch 10. 멀티 플레이 게임으로 만들기	196:27
45. Ch 10. 멀티 플레이 게임으로 만들기 - 01. 멀티 플레이 준비하기	(17:05)
46. Ch 10. 멀티 플레이 게임으로 만들기 - 02. 멀티 플레이를 위한 Player 수정	(14:01)
47. Ch 10. 멀티 플레이 게임으로 만들기 - 03. 원격 클라이언트가 접속하게 하기	(33:57)
48. Ch 10. 멀티 플레이 게임으로 만들기 - 04. Enemy 오브젝트 동기화 하기 - 01	(21:46)
49. Ch 10. 멀티 플레이 게임으로 만들기 - 04. Enemy 오브젝트 동기화 하기 - 02	(23:30)
50. Ch 10. 멀티 플레이 게임으로 만들기 - 05. 총알 및 충돌 동기화 하기 - 01	(16:11)
51. Ch 10. 멀티 플레이 게임으로 만들기 - 05. 총알 및 충돌 동기화 하기 - 02	(17:23)
52. Ch 10. 멀티 플레이 게임으로 만들기 - 05. 총알 및 충돌 동기화 하기 - 03	(15:51)
53. Ch 10. 멀티 플레이 게임으로 만들기 - 05. 총알 및 충돌 동기화 하기 - 04	(20:28)
54. Ch 10. 멀티 플레이 게임으로 만들기 - 06. 추가적인 멀티플레이어 관련 처리	(16:15)



CURRICULUM

05.
**문제 풀이로
 실전 응용력을
 다지는 필수
 자료구조**

클립명	분량 (분)
01. Ch 00. OT - 01. 자료구조 오리엔테이션	(14:04)
Ch 01. 선형자료구조	145:44
02. Ch 01. 선형자료구조 - 01. 배열	(17:25)
03. Ch 01. 선형자료구조 - 02. 리스트 - 1	(15:53)
04. Ch 01. 선형자료구조 - 03. 리스트 - 2	(16:44)
05. Ch 01. 선형자료구조 - 04. 연결리스트 - 1	(12:50)
06. Ch 01. 선형자료구조 - 05. 연결리스트 - 2	(25:33)
07. Ch 01. 선형자료구조 - 06. 스택	(15:09)
08. Ch 01. 선형자료구조 - 07. 큐	(23:47)
09. Ch 01. 선형자료구조 - 08. 해쉬테이블과 딕셔너리	(18:23)
Ch 02. 알고리즘	74:02
10. Ch 02. 알고리즘 - 01. 재귀호출	(14:14)
11. Ch 02. 알고리즘 - 02. 정렬 알고리즘 - 선택정렬	(12:07)
12. Ch 02. 알고리즘 - 03. 정렬 알고리즘 - 버블정렬	(11:53)
13. Ch 02. 알고리즘 - 04. 정렬 알고리즘 - 퀵정렬	(11:11)
14. Ch 02. 알고리즘 - 05. 정렬 알고리즘 - 삽입정렬	(10:26)
15. Ch 02. 알고리즘 - 06. 정렬 알고리즘 - 힙정렬	(14:11)
Ch 03. 비선형자료구조	46:09
16. Ch 03. 비선형자료구조 - 01. 트리	(23:44)
17. Ch 03. 비선형자료구조 - 02. 그래프	(22:25)