

교재 선정

학습과목명	교재종별	저자명	교 재 명	출 판 사	출판년도
게임프로그래밍 기초	주교재	서 정 만	비주얼베이직과 게임 만들기	도서출판 정일	2007
	부교재	라리언 헨슨크레이튼	유니티3D게임프로그래밍	에이콘	2011

강의계획서

주	강 의 내 용	수업방법	학습자료 [과제포함]	기자재 [보조교구]
1	1] 강의제목: 비주얼베이직 소개 및 설치 2] 강의주제: 프로그램언어 사용의 이해 3] 강의세부내용: <ul style="list-style-type: none"> ▪ 프로그램언어의 이해 ▪ 비주얼베이직 언어의 특징 ▪ 비주얼베이직 언어 설치 ▪ 비주얼베이직 언어 예시 실행 	비주얼베이직 언어 기초지식 강의 예시실습	주교재 1장 및 실습 예제	프로젝트 예시 참조자료
2	1] 강의제목: 비주얼베이직 만남과 이해 2] 강의주제: 비주얼베이직 사용 환경 이해 3] 강의세부내용: <ul style="list-style-type: none"> ▪ 비주얼베이직 사용자 환경 이해 ▪ 표준 컨트롤 이해 ▪ 프로젝트 탐색기 활용 ▪ 속성창, 폼베치창, 코드창 등 	비주얼베이직 사용자 환경 이해 각 컨트롤 기능 강의	주교재 2장 27p~28p 예시 실습	프로젝트 예시 실습자료
3	1] 강의제목: 비주얼베이직 각 속성 이해 1 2] 강의주제: 프로그램 작성을 위한 폼 디자인 기초 3] 강의세부내용: <ul style="list-style-type: none"> ▪ 레이블, 텍스트 박스 컨트롤 ▪ 컨트롤 이용한 프로그램 이해 ▪ 프로그램 코드 작성 이해 ▪ 실행파일 만들기 	컨트롤 이해 예시프로그램 코드 작성 및 실습	주교재 3,4장 44p~48p 예시 프로그램 작성, 실행	프로젝트 예시 실습자료
4	1] 강의제목: 비주얼베이직 각 속성 이해 2 2] 강의주제: 프로그램 작성을 위한 폼 디자인 응용 3] 강의세부내용: <ul style="list-style-type: none"> ▪ 폼, 명령 버튼 활용 하기 ▪ 체크박스, 옵션버튼 예제 ▪ 예제 프로그램[사랑고백] ▪ 예제 프로그램[한국여행] 	각 속성 활용 예제프로그램 실습	주교재 4장 57p~77p 예시 프로그램 실습	프로젝트 예시 실습자료
5	1] 강의제목: 비주얼베이직 각 속성 이해 3 2] 강의주제: 프로그램 작성을 위한 폼 디자인 활용 3] 강의세부내용: <ul style="list-style-type: none"> ▪ 스크롤 바, 리스트, 콤보 박스 ▪ 슬라이더 활용 ▪ 유니티 3D 도구 이해 ▪ 유니티 3D 엔진 환경 	응용예제 프로그램 코드작성 실행코드 이해 강의	주교재 7장 102p~106p 부교재 31P~56	프로젝트 예시 실습자료
6	1] 강의제목: 비주얼베이직 활용하기 1 2] 강의주제: 프로그램언어 활용을 위해 테크닉 3] 강의세부내용: <ul style="list-style-type: none"> ▪ 메시지상자 만들기 ▪ 입력대화상자 만들기 ▪ 메뉴작성하기 ▪ 메뉴작성 활용하기 	기본 프로그램언어 활용 테크닉 실습	주교재 9, 10장 1차 과제 [비주얼베이직 특성과 활용범위]	프로젝트 예시 실습자료
7	중 간 고 사			

주	강 의 내 용	수업방법	학습자료 [과제포함]	기자재 [보조교구]
8	1] 강의제목: 비주얼베이직 활용하기 2 2] 강의주제: 프로그램 제어구조 이해하기 3] 강의세부내용: <ul style="list-style-type: none"> 제어 구조의 종류 순차처리[대입문] 선택처리[if, select문] 반복처리[for, do, while문] 	기본예시 프로그램 제시 실행을 통해 강의	부교재 84p~95p 예제 프로그램 실습	프로젝트 예시 실습자료
9	1] 강의제목: 비주얼베이직 응용 과정 1 2] 강의주제: 배열과 사용자 정의 자료 이해하기 3] 강의세부내용: <ul style="list-style-type: none"> 배열의 정의 및 사용법 정적배열, 동적배열 다차원 배열 사용자 정의 자료형 	개별형 독립자료 혼합형 복합자료 형태이해	부교재 110p~125p 114p116p 예제 실습	프로젝트 예시 실습자료
10	1] 강의제목: 비주얼베이직 응용 과정 2 2] 강의주제: 프로시저와 함수 알아보기 3] 강의세부내용: <ul style="list-style-type: none"> 프로시저와 함수 개념 이해 서브, 함수 프로시저 매개변수 전달방법 내장함수 이해 	프로그램 작성 효율성 이해 프로그램 구조적 특성 이해	부교재 135p~136p 146p~147p 예제 실습	프로젝트 예시 실습자료
11	1] 강의제목: 비주얼베이직 게임 만들기 2] 강의주제: 블록 낙하게임 만들기 3] 강의세부내용: <ul style="list-style-type: none"> 게임 진행 과정 이해 게임 진행 폼[화면] 설계 게임내 각 속성, 컨트롤 설계 프로그램 코드 작성 	게임 만들기 과정이해 과정별 설명 코드 실습	주교재 12장 171p~177p 예제 실습 수정 이해	프로젝트 예시 실습자료
12	1] 강의제목: 비주얼베이직 응용 게임 만들기 1 2] 강의주제: 두더지 잡아봐라! 3] 강의세부내용: <ul style="list-style-type: none"> 두더지 잡기 게임 이해 게임 화면 디자인 정상, 잡힌 두더지 디자인 게임 진행 모듈 설계 	두더지 게임 아케이드 게임 게임 진행 과정 설명	디자인 툴 이용 필요한 객체 디자인 폼 디자인	프로젝트 예시 실습자료
13	1] 강의제목: 게임 프로젝트 2] 강의주제: 배구 게임 레이아웃 잡기 3] 강의세부내용: <ul style="list-style-type: none"> 게임 분석하기 아이디어 정리 공 튕기기 게임 공과 패들 만들기 	참고예시 공 만들기 공을 공중으로 움기기	부교재 81p~97p 실습예제	프로젝트 예시 실습자료
14	1] 강의제목: 게임 엔진 코딩 2] 강의주제: 스크립트 작성하기 3] 강의세부내용: <ul style="list-style-type: none"> 첫 코딩 스크립트 연결 스크립트 언어 함수선언 규칙 	코드 검토사항 유니티 랭귀지	부교재 113p~120p 2차과제 [비행쇼팅게임 설계 및 코딩]	프로젝트 예시 실습자료
15	기 말 고 사			

성적 산출을 위해 사용한 평가 요소 목록

학 습 과 목 명	평 가 요 소	배 점 비 율
게임프로그래밍기초	중간·기말고사 수시평가 과제물 출석율	중간 : 30퍼센트, 기말 : 30퍼센트 수시평가 : 10퍼센트 과 제 물 : 10퍼센트 출 석 율 : 20퍼센트