

# 수업 계획서

결	전공주임	교학부장
재		

< 2017학년도 8월 21일 ~ 12월 8일 >

1. 강의개요							
학습과정명	게임프로그래밍 기초	학점	3	교강사명	교강사 전화번호		
강의시간	이론1 - 실습4	강 의 실		수강대상	게임디자인	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
게임 제작 과정에서 게임 프로그래밍의 역할과 적용 원리를 이해하고, 간단한 수준의 프로그래밍을 작성해 게임 프로그래밍 기술을 실질적으로 이해한다. 게임 제작 과정에서 게임 프로그래밍의 역할과 적용 원리를 학습하고 프로그래밍과 관련된 기본 개념과 원리를 이해해 게임 프로그래밍 전반에 대한 포괄적이고 종합적인 지식과 역량을 키운다. 또한, 간단한 수준의 프로그래밍을 실습하여 게임 프로그래밍 기술을 실질적으로 이해한다.							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	비주얼베이직과 게임 만들기	저자	서정만	출판사	정일	출판년도	2007
부교재(참고문헌)	Unity 3D Game Development	저자	라이언 헨슨 외1	출판사	에이콘	출판년도	2014
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용				과제 및 기타 참고사항	
제 1 주	1	1) 강의제목 : 비주얼베이직 소개 및 설치				1) 학습자료 : 주교재 1장 및 실습 예제 2) 학습과제 : 비주얼베이직 언어 기초지식 강의 예시 실습	
	2	2) 강의주제 : 프로그램언어 사용의 이해					
	3	3) 강의세부내용 : ■ 프로그램언어의 이해 ■ 비주얼베이직 언어의 특징 ■ 비주얼베이직 언어 설치 ■ 비주얼베이직 언어 예시 실행					
	4						
	5	4) 수업방법 : 이론 강의 및 예제 실습					
제 2 주	1	1) 강의제목 : 비주얼베이직 만남과 이해				1) 학습자료 : 주교재 2장 및 예시를 통해 실습 2) 학습과제 : 비주얼베이직 사용자 환경을 이해 각 컨트롤 기능 강의	
	2	2) 강의주제 : 비주얼베이직 사용 환경 이해					
	3	3) 강의세부내용 : ■ 비주얼베이직 사용자 환경 이해 ■ 표준 컨트롤 이해 ■ 프로젝트 탐색기 활용 ■ 속성창, 폼배치창, 코드창 등					
	4						
	5	4) 수업방법 : 이론 강의 및 예제 실습					
제 3 주	1	1) 강의제목 : 비주얼베이직 각 속성 이해 1				1) 학습자료 : 주교재 3,4장 및 예시 프로그램 작성, 실행 2) 학습과제 : 컨트롤 이해 예시 프로그램 코드 작성 및 실습	
	2	2) 강의주제 : 프로그램 작성을 위한 폼 디자인 기초					
	3	3) 강의세부내용 : ■ 레이블, 텍스트 박스 컨트롤 이해 ■ 컨트롤 이용한 프로그램 이해 ■ 프로그램 코드 작성 이해 ■ 실행화일 만들기					
	4						
	5	4) 수업방법 : 이론 강의 및 예제 실습					
제 4 주	1	1) 강의제목 : 비주얼베이직 각 속성 이해 2				1) 학습자료 : 주교재 4장 57p~77p 2) 학습과제 : 각 속성 활용 예제 프로그램 실습	
	2	2) 강의주제 : 프로그램 작성을 위한 폼 디자인 응용					
	3	3) 강의세부내용 : ■ 폼, 명령 버튼 활용하기 ■ 체크박스, 옵션버튼 예제 ■ 예제 프로그램(사랑고백) ■ 예제 프로그램(한국여행)					
	4						
	5	4) 수업방법 : 이론 강의 및 예제 실습					
제 5 주	1	1) 강의제목 : 비주얼베이직 각 속성 이해 3				1) 학습자료 : 주교재 7장 및 예시 프로그램 실습 2) 학습과제 : 응용예제 프로그램 코드 작성 실행, 코드 이해 강의	
	2	2) 강의주제 : 프로그램 작성을 위한 폼 디자인 활용					
	3	3) 강의세부내용 : ■ 스크롤 바, 리스트, 콤보 박스 ■ 슬라이더 활용 ■ 응용예제 1(102p) 코드 작성 ■ 응용예제 1(102p) 코드 실행					
	4						
	5	4) 수업방법 : 이론 강의 및 예제 실습					
제 6 주	1	1) 강의제목 : 기본 게임 만들기				1) 학습자료 : 주교재 8장 및 예시 프로그램 실습 2) 학습과제 : 사다리게임 프로그램을 이해 게임 설계 코드 실습	
	2	2) 강의주제 : 게임의 이해를 위한 코드 작성					
	3	3) 강의세부내용 : ■ 게임의 이해 분석 ■ 화면, 속성 설계 ■ 프로그램 코드 작성 ■ 프로그램 실행 코드 분석 이해					
	4						
	5	4) 수업방법 : 이론 강의 및 예제 실습					
제 7 주	1	1) 강의제목 : 비주얼베이직 활용하기 1				1) 학습자료 : 주교재 9,10장 2) 학습과제 : 기본 프로그램언어	
	2	2) 강의주제 : 프로그램언어 활용을 위해 테크닉					

	3	3) 강의세부내용: ■ 메시지상자 만들기	□ 연습에 활용하는 테크닉 실습 1차 과제 : 비주얼베이직 특성과 활용범위
	4	■ 입력대화상자 만들기	
	5	■ 메뉴작성하기 활용하기	
		4) 수업방법 : 이론 강의 및 예제 실습	
제 8 주	1	중 간 고 사	□ 객관식 10문항 각1점 □ 수식 코딩 10문항 각2점 □ 총 30점
	2		
	3		
	4		
	5		
제 9 주	1	1) 강의제목 : 비주얼베이직 활용하기 2	1) 학습자료 : 부교재 63p~65p 예제 프로그램 실습 2) 학습과제 : 기본예시 프로그램을 제시하고 실행을 통해 이해 강의
	2	2) 강의주제 : 프로그램 제어구조 이해하기	
	3	3) 강의세부내용: ■ 제어 구조의 종류	
	4	■ 순차처리(대입문)	
	5	■ 선택처리(if, select문) ■ 반복처리(for, do, while문)	
	4) 수업방법 : 이론 강의 및 예제 실습		
제 10 주	1	1) 강의제목 : 비주얼베이직 응용 과정 1	1) 학습자료 : 부교재 66p~179p 예제 실습 2) 학습과제 : 개별형 독립 자료와 혼합형 복합 자료 형태를 이해
	2	2) 강의주제 : 배열과 사용자 정의 자료 이해 하기	
	3	3) 강의세부내용: ■ 배열의 정의 및 사용법	
	4	■ 정적배열 동적배열	
	5	■ 다차원 배열의 자료형 ■ 사용자 정의 자료형	
	4) 수업방법 : 이론 강의 및 예제 실습		
제 11 주	1	1) 강의제목 : 비주얼베이직 응용 과정 2	1) 학습자료 : 부교재 81p~85p 예제 실습 2) 학습과제 : 프로그램 작성의 효율성 이해와 프로그램의 구조적 특성 이해 강의
	2	2) 강의주제 : 프로시저와 함수 알아보기	
	3	3) 강의세부내용: ■ 프로시저와 함수 개념 이해	
	4	■ 서브 함수 프로시저	
	5	■ 매개변수 전달방법 ■ 내장함수 이해	
	4) 수업방법 : 이론 강의 및 예제 실습		
제 12 주	1	1) 강의제목 : 비주얼베이직 게임 만들기	1) 학습자료 : 주교재 12장 및 예제 실습 2) 학습과제 : 게임 만들기 과정을 이해하고 과정별로 설명, 코드 실습
	2	2) 강의주제 : 블록 낙하 게임 만들기	
	3	3) 강의세부내용: ■ 게임 진행 과정 이해	
	4	■ 게임 진행 폼(화면) 설계	
	5	■ 게임내 각 속성, 컨트롤 설계 ■ 프로그램 코드 작성	
	4) 수업방법 : 이론 강의 및 예제 실습		
제 13 주	1	1) 강의제목 : 비주얼베이직 응용 게임 만들기 1	1) 학습자료 : 샘플 예시 프로그램1 두더지 게임 2) 학습과제 : 게임 진행 과정 설명
	2	2) 강의주제 : 두더지 잡아봐라!	
	3	3) 강의세부내용: ■ 두더지 잡기 게임 이해	
	4	■ 게임 화면 디자인	
	5	■ 정상, 잡힌 두더지 디자인 ■ 게임 진행 모듈 설계	
	4) 수업방법 : 이론 강의 및 예제 실습		
제 14 주	1	1) 강의제목 : 비주얼베이직 응용 게임 만들기 2	1) 학습자료 : 샘플 예시 프로그램2 2) 학습과제 : 프로그램 코드 작성 □ 2차 과제 : 비행 쇼팅 게임 업데이트 하기
	2	2) 강의주제 : 비행 쇼팅 게임	
	3	3) 강의세부내용: ■ 게임내 개체 설계	
	4	■ 게임 시스템 설계	
	5	■ 게임 화면 설계 ■ 코드 실행, 디버그, 저장	
	4) 수업방법 : 이론 강의 및 예제 실습		
제 15 주	1	기말고사	□ 수식 코딩 15문항 각 2점 □ 총 30점
	2		
	3		
	4		
	5		

#### 5. 성적평가 방법

중간고사	기말고사	과제물	출결	기타	합계	비고
30 %	30 %	15 %	20 %	5 %	100 %	

#### 6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)

- 1차 과제 : 비주얼베이직 특성과 활용범위  
□ 2차 과제 : 비행 쇼팅 게임 업데이트

#### 7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항

- 실습예제 과제는 꼭 해야 할 내용임을 숙지

#### 8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)

- 실습 과제를 통해 오류 분석 능력을 향상 하게 됨