

SMIX 유니티 스터디

by 김민규 in 2017 03.30 | [SMIX](#). [SMIX Curi](#) | [Basic 문서 작성법](#)

기간/시간:

3월 30일(목요일) ~ 4월 14일

시험기간 끝나고, 연휴 지나서 다시 시작합니다.

월~금요일 운영

방과후에 약 2시간 정도 진행합니다.

장소:

1학년 4반(이왕렬 선생님과 상의해서 2주간 빌리기로 했습니다.)

진행 정도:

- [유니티 - 로그라이크 현재 진행 정도](#)
- [유니티 - 3D FPS 현재 진행 정도](#)
- [유니티 - 세균전 현재 진행 정도](#)

미리 알아두면 좋은 내용:

유니티 C# 기초	블로그 : 유니티 C# 기초 강의
유니티 기초	slideshare : 유니티로 flappy bird 만들기
c# 기초	인프런 : 예제로 배우는 C# 강좌
객체지향 프로그래밍	생활 코딩 : 객체 지향 프로그래밍
유용한 사이트(양준석)	구글 독스 : 유용한 사이트

인원 구성:

메인 강의를:	김민규		
수업 보조:	구자민	백승훈	고동연
수강자:	장민	윤성빈	김연준
	정승현		

2D 로그라이크 GAME & 3D FPS GAME & 2D 세균전 GAME

1주차

2D 로그라이크 GAME **[[CLEAR]]**

1강	애니메이션, 프리팹, 타일 설정, 보드 매니저 스크립트 만들기(하기)
참고)	레이어(Layer) , 직렬화 , 이벤트 함수의 실행 순서
2강	게임 매니저, 움직이는 객체(적), 벽, 플레이어 컨트롤 스크립트 만들기
참고)	코드 설명 , 코루틴 , 코루틴(공식) , abstract 키워드 , 수학 함수 , static 변수 & 싱글톤 , Overriding(protected virtual) , 일반형 , virtual / abstract 함수 차이 , 가상함수 이해 , sqrMagnitude란?
3강	플레이어 스크립트, 적 스크립트, 적 애니메이션 스크립트 만들기
참고)	OnDisable() , OnTriggerEnter2D(Collider2D)
4강	UI, 레벨 시스템, 효과음 및 배경, 모바일용 터치 스크린 만들기
참고)	

1.5주차

3D FPS GAME

- 제 1강 : 플레이어(기초) 만들기
- 제 2강 : 총 시스템 만들기
- 제 3강 : 적(기초) 만들기
- 제 4강 : 플레이어 및 적 데미지 시스템 만들기
- 제 5강 : 적 스폰(??) 시스템 만들기
- 제 6강 : 적 공격모션 만들기
- 제 7강 : 게임 종료 시스템(임시) 만들기
- 제 8강 : 타일맵(기초) 만들기
- 제 9강 : 타일맵에서 특정 위치, 시간에 나타나는 장애물 만들기
- 제 10강 : 타일맵 관련 시스템(자세한 설명 불가. 보면 암.) 만들기
- 제 11강 : 타일맵 내비게이션 만들기
- 제 12강 : 타일맵 wrapping 하기
- 제 13강 : 타일맵에서 적 생성하기

제 14강 : 게임 오버 시스템(구체적) 만들기
 제 15강 : 입자로 퍼지며 죽는 사망 효과 만들기
 제 16강 : 무기 발사 효과 만들기
 제 17강 : 단계적으로 난이도 조정 시스템 만들기
 제 18강 : 무기 변화 시스템 만들기
 제 19강 : 조준선 시스템 만들기
 제 20강 : 무기 반동 및 재장전 시스템 만들기
 제 21강 : 여러가지 무기들 및 UI 만들기
 제 22강 : 사운드 (Part. 1)
 제 23강 : 사운드 (Part. 2)
 제 24강 : 메뉴 화면 만들기
 제 25강 : 끝내면서 마무리 작업 (장장 30분)

2주차

2D 세균전 GAME

제 1강 : 게임 서버 초기 설계, 기능 만들기
 제 2강 : 유저 매칭 시스템 만들기, 클라이언트와 연동(Part.1) 하기
 제 3강 : 클라이언트와 연동(Part.2) 하기
 제 4강 : 클라이언트 만들기
 제 5강 : 서버 구현(Part.1) 하기
 제 6강 : 서버 구현(Part.2) 하기

참고 자료 (From.. 갯준석)

텍스트 투명도 조절	Text.color = new Color (255, 255, 255, 0);
유니티 최적화	1. http://geekcoders.tistory.com/entry/Unity-유니티-프로그래머가-알아야-할-코드작성법 2. http://vallista.tistory.com/entry/Unity-게임-최적화-기법 3. http://unityindepth.tistory.com/30
자료 저장, 불러오기	http://itleader.tistory.com/127
토스트 메시지 띄우기	http://docs.unity3d.com/ScriptReference/WSA.Toast.html
대화창 구현하기	http://linecode.tistory.com/7
회전, 생성 등 함수 모음	http://supersoftware.tistory.com/entry/유니티-유용한-함수들
코루틴 기본	http://docs.unity3d.com/kr/current/Manual/Coroutines.html
파일 용량 최적화	http://ndcreplay.nexon.com/NDC2015/sessions/NDC2015_0062.html

로딩 화면	http://wonjuni.co.kr/home/unity3d-loading-scene/
오브젝트 풀링	http://linecode.tistory.com/24
콜라이더	http://cpp11.tistory.com/13
애니메이션	1. http://devoduck.tistory.com/entry/Unity-Animator-%EA%B8%B0%EB%B3%B8%EC%82%AC%EC%9A%A9%EB%B2%95%EC%97%90-%EB%8C%80%ED%95%B4-%EC%95%8C%EC%95%84%EB%B3%B4%EC%9E%90 2. http://jinhomang.tistory.com/89 3. http://seungngil.tistory.com/entry/Unity3DSprite-Animation-Animator-%EC%98%88%EC%A0%9C 4. http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=progagmer&logNo=196627048&redirect=Dlog&widgetTypeCall=true 5. http://chulwoo81.tistory.com/280 6. http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=progagmer&logNo=196627048&redirect=Dlog&widgetTypeCall=true
문자열 입력받기	http://www.devkorea.co.kr/reference/Documentation/ScriptReference/Input-inputString.html
탄막	http://linecode.tistory.com/11
일시정지	1. http://blog.naver.com/khaetnim/100180093010 2. http://blog.naver.com/khaetnim/100180096070
HP Bar	http://blog.naver.com/moibios/220733547450
오브젝트 터치	http://solodorage.blogspot.kr/2014/03/unity-2d.html
모바일 터치 (종류별 모음)	http://m.blog.daum.net/zevie/21

