

강 의 계 획 서

교 과 목 명	한 글	프로그래밍입문 2				교과목 코드	109004					
	영 문	Introduction to Programming (2)										
개 설 학 과	컴퓨터공학과					교과 구분	교양		MSc		전공	O
강 좌 번 호	11001					강의 시간	화요일(6,7,8,9)					
학년 및 학기	1학년 2학기					신수 교과목명	-					
이수구분 및 학점(시수)	교필	교선	전필	전선	기타	강의내용 및 학점(시수)	이론	설계	실험	실습	기타	
				3(4)			2(2)			1(2)		
담 당 교 수 (작성자)	성 명	박종혁				작성일시	2017 년 06 월 26 일					
	TEL	02-970-6702				E-mail	jhpark1@seoultech.ac.kr					
	Room	미래관 325호				Homepage	http://www.parkjonghyuk.net					
교과목 개요	본 교과목에서는 C++ 등 객체지향 언어의 이론과 특성을 실제 언어로 구현함으로써 프로그래밍 기법을 익혀 실무에 응용할 수 있도록 한다. 객체지향언어의 기본적인 개념과 오브젝트, 클래스, 다형성, 상속 등을 이해하고 활용하며 객체지향언어를 이용하여 문제를 해결할 수 있는 능력을 배양한다.											
교 육 목 표	<ul style="list-style-type: none"> - C++ 언어의 문법 및 사용법 이해 - C++ 언어를 사용한 객체지향 프로그래밍 기법 배양 											
학 습 성 과 수준(관련도) (L3 = 상) (L2 = 중) (L1 = 하)	프로그램 학습성과 번호(※ 3.학습 성과 달성 계획서와 일치)							수준	반영률			
	(1) 수학, 기초과학, 공학의 지식과 정보기술을 응용할 수 있는 능력							L3	30%			
	(2) 이론이나 알고리즘을 수식 또는 프로그래밍 등을 통해 검증할 수 있는 능력							L3	30%			
	(5) 사용자 요구사항과 현실적 제한요건을 고려하여 하드웨어 또는 소프트웨어 시스템을 설계할 수 있는 능력							L2	20%			
	(6) 컴퓨팅 분야의 문제를 해결하는 과정에서 팀 구성원으로서 팀 성과에 기여할 수 있는 능력							L2	20%			
교재 및 참고자료	주교재 : 명품 C++ Programming, 생능출판, 황기태, 2016 보조자료 : 뇌를 자극하는 C++ 프로그래밍, 한빛미디어, 이현창, 2011											
활용 기자재	칠판(O), 빔프로젝터(O), PC(O), VTR (), 실습장비(), 기타()											
학습평가 방법	출석(10%), 발표(10%), 과제물 (20%), 중간고사 (30%), 기말고사 (30%)											
강의(수업)방법	강의(O), 토론(), 설계or프로젝트(), 발표(O), 실험(), 실습(O), 기타()											
기 타 사 항	*과제 #1 : 교과서의 예제 및 연습문제 등 (비정규적)											

2. 강의 진도계획서

강 의 진 도 계 획		
주별	강 의 내 용	강의방법, 과제, 평가
1	오리엔테이션, 강의 및 교재 소개(C++ 입문)	개요 수강생 사전설문조사
2	C++ 기초 1	이론 강의 및 실습
3	C++ 기초 2	이론 강의 및 실습
4	객체와 클래스의 고급기능	이론 강의 및 실습
5	객체와 클래스의 고급기능 (계속)	이론 강의 및 실습
6	상속과 다형성	이론 강의 및 실습
7	상속과 다형성(계속)	이론 강의 및 실습
8	중간고사	중간고사
9	파일 입력과 출력	이론 강의 및 실습
10	연산자 오버로딩	이론 강의 및 실습
11	예외처리	이론 강의 및 실습
12	템플릿	이론 강의 및 실습
13	실전 프로젝트 (1)	이론 강의 및 실습
14	실전 프로젝트 (2)	이론 강의 및 실습
15	기말고사	최종설문조사 기말시험