

2009 학년도 2학기 강의계획서

컴퓨터정보공학부

컴퓨터공학전공

2009 학년도 2학기

교과목번호	교과목명	분반	학점	이론	실습	학년	수업대상전공			
327464	모바일프로그래밍	E11	3.0	2.0	2.0	3	컴퓨터인터넷공학전공			
수업요일		수업시간		건물 강의실						
수		6-7 교시		U-IT관 U303 U303 인터넷프로그래밍실습실						
수		8-9 교시		U-IT관 U303 U303 인터넷프로그래밍실습실						
담당교수	성 명	강대기								
	연구실	UIT207			연락처	051-320-1724				
	E-MAIL	dkkang@dongseo.ac.kr								
	홈페이지	dongseo.ac.kr/~dkkang								
	상담시간	월요일 9시~5시								
원어수업내용		영어								
평가방법 및 평가요소	절대평가 (단위 %)									
	수시평가		중간고사	30	기말고사	50	출석	10	과제물	
	토론		학습태도	10	발표		봉사(튜터)		기타	
교 재	저서명			저 자			출판사		발행년도	정 가
주교재	헬로, 안드로이드 : 구글의 모바일 플랫폼 소			에드 버넷			ITC		2009	20,000
부교재	구글의 안드로이드 프로그래밍			김정훈			성안당		2009	20,000
참고문헌	시작하세요! 아이폰 프로그래밍 : iPhone SDK			데이브 마크, 제프 라마시			위키북스		2009	35,000
참고문헌	아이폰 프로그래밍 가이드 : Objective-C부터			하기룡, 김경만			프리렉(이한디지털리		2009	28,000

수업목표	최근 많은 연구와 개발이 진행되고 있는 대표적인 모바일 시스템인 구글 안드로이드 (Google Android) 플랫폼 및 프로그래밍방법에 대해 배운다.
수업개요	모바일 시스템의 꽃이라 할 수 있는 스마트폰에 대해 배우며, 스마트폰 프로그래밍을 논하고 실습한다. 스마트 프로그래밍 중에서도 가장 개방되었으며, 발전 가능성이 높은 구글 안드로이드 프로그래밍에 대해 논한다. 최신 버전의 안드로이드 SDK에 대해 배우며, 각각의 클래스들의 사용 예를 배운다.
수업방법	수업은 주 당 2시간의 강의와 2시간의 실습을 병행한다. 강의 시간에는 개념들을 익히게 하고, 실습시간에는 강의 내용에 관한 프로그램을 작성하게 한다
시 형	평가는 다음과 같이 진행된다. . 이론 및 실습(따라하기 + 스스로 문제 해결하기) 평가방법: . 중간고사(이론-필기시험)와 기말고사(프로젝트 발표)
과제물	이력서, 자기 소개서, 프로젝트 제작 계획서, 중간 진도 보고서, 최종 결과물

주별 강의계획

주순	차시	강의범위 및 내용	수업방식 및 기타 참고사항			
			수업 방식	기자재사용내용	과제물 및 기타	구분
1	1	모바일시스템의 개요 -무선인터넷의 개요및 특징	강의	컴퓨터		이론
1	2	모바일시스템의 개요 -이동통신 기술현황및 전망	강의	컴퓨터		이론
1	3	모바일 시스템 시연	토의	컴퓨터		실습
1	4	모바일 시스템 시연	토의	컴퓨터		실습
2	1	스마트폰 시스템 소개 - 윈도우 모바일 플랫폼	강의	컴퓨터		이론
2	2	스마트폰 시스템 소개 - 자바 2 마이크로 에디션	강의	컴퓨터		이론
2	3	스마트폰 시연	토의	컴퓨터		실습
2	4	스마트폰 시연	토의	컴퓨터		실습
3	1	구글 안드로이드 시스템 설치 및 헬로 월드	강의	컴퓨터		이론
3	2	구글 안드로이드 시스템 설치 및 헬로 월드	강의	컴퓨터		이론
3	3	구글 안드로이드 시스템 설치 및 헬로 월드	토의	컴퓨터		실습
3	4	구글 안드로이드 시스템 설치 및 헬로 월드	토의	컴퓨터		실습
4	1	휴대폰 화면에 문자열 출력하기 1. 프로그래밍의 시작, 프로젝트 생성하기 2. 화면에 문자열 출력하기 3. 프로그래밍으로 화면 레이아웃 구성하기 4. XML로 화면 레이아웃 구성하기	강의	컴퓨터		이론
4	2	휴대폰 화면에 문자열 출력하기 1. 프로그래밍의 시작, 프로젝트 생성하기 2. 화면에 문자열 출력하기 3. 프로그래밍으로 화면 레이아웃 구성하기 4. XML로 화면 레이아웃 구성하기	강의	컴퓨터		이론
4	3	휴대폰 화면에 문자열 출력하기 1. 프로그래밍의 시작, 프로젝트 생성하기 2. 화면에 문자열 출력하기 3. 프로그래밍으로 화면 레이아웃 구성하기 4. XML로 화면 레이아웃 구성하기	토의	컴퓨터		실습
4	4	휴대폰 화면에 문자열 출력하기 1. 프로그래밍의 시작, 프로젝트 생성하기 2. 화면에 문자열 출력하기 3. 프로그래밍으로 화면 레이아웃 구성하기 4. XML로 화면 레이아웃 구성하기	토의	컴퓨터		실습

주별 강의계획

주순	차시	강의범위 및 내용	수업방식 및 기타 참고사항			
			수업 방식	기자재사용내용	과제물 및 기타	구분
5	1	애플리케이션의 구조와 사용자 인터페이스 살펴보기 1. 하나의 화면, Activity 2. Intent Receiver, Service, Content Provider 3. 프로세스 라이프사이클 4. 화면 구성 요소들의 계층 구조 5. 레이아웃 객체 6. XML을 이용한 화면 디자인 7. 후킹, 이벤트, 테마	강의	컴퓨터		이론
5	2	애플리케이션의 구조와 사용자 인터페이스 살펴보기 1. 하나의 화면, Activity 2. Intent Receiver, Service, Content Provider 3. 프로세스 라이프사이클 4. 화면 구성 요소들의 계층 구조 5. 레이아웃 객체 6. XML을 이용한 화면 디자인 7. 후킹, 이벤트, 테마	강의	컴퓨터		이론
5	3	애플리케이션의 구조와 사용자 인터페이스 살펴보기 1. 하나의 화면, Activity 2. Intent Receiver, Service, Content Provider 3. 프로세스 라이프사이클 4. 화면 구성 요소들의 계층 구조 5. 레이아웃 객체 6. XML을 이용한 화면 디자인 7. 후킹, 이벤트, 테마	토의	컴퓨터		실습
5	4	애플리케이션의 구조와 사용자 인터페이스 살펴보기 1. 하나의 화면, Activity 2. Intent Receiver, Service, Content Provider 3. 프로세스 라이프사이클 4. 화면 구성 요소들의 계층 구조 5. 레이아웃 객체 6. XML을 이용한 화면 디자인 7. 후킹, 이벤트, 테마	토의	컴퓨터		실습
6	1	노트패드 애플리케이션 실습 1 1. 노트패드 프로젝트 준비하기 2. 데이터 저장하고 검색하기_SQLite 3. Notepadv1 애플리케이션 레이아웃 4. Notepadv1 클래스 5. 에뮬레이터 실행하기 6. XML을 이용한 화면 디자인 7. 후킹, 이벤트, 테마	강의	컴퓨터		이론
6	2	노트패드 애플리케이션 실습 1 1. 노트패드 프로젝트 준비하기 2. 데이터 저장하고 검색하기_SQLite 3. Notepadv1 애플리케이션 레이아웃 4. Notepadv1 클래스 5. 에뮬레이터 실행하기 6. XML을 이용한 화면 디자인 7. 후킹, 이벤트, 테마	강의	컴퓨터		이론

주별 강의계획

주순	차시	강의범위 및 내용	수업방식 및 기타 참고사항			
			수업 방식	기자재사용내용	과제물 및 기타	구분
6	3	노트패드 애플리케이션 실습 1 1. 노트패드 프로젝트 준비하기 2. 데이터 저장하고 검색하기_SQLite 3. Notepadv1 애플리케이션 레이아웃 4. Notepadv1 클래스 5. 에뮬레이터 실행하기 6. XML을 이용한 화면 디자인 7. 후킹, 이벤트, 테마	토의	컴퓨터		실습
6	4	노트패드 애플리케이션 실습 1 1. 노트패드 프로젝트 준비하기 2. 데이터 저장하고 검색하기_SQLite 3. Notepadv1 애플리케이션 레이아웃 4. Notepadv1 클래스 5. 에뮬레이터 실행하기 6. XML을 이용한 화면 디자인 7. 후킹, 이벤트, 테마	토의	컴퓨터		실습
7	1	노트패드 애플리케이션 실습 2 1. Notepadv2 프로젝트 생성하기 2. Delete Note 메뉴 구현하기 3. Intent 클래스 4. 또 다른 Activity 만들기 5. AndroidManifest.xml 파일 수정하기 6. 에뮬레이터 실행하기	강의	컴퓨터		이론
7	2	노트패드 애플리케이션 실습 2 1. Notepadv2 프로젝트 생성하기 2. Delete Note 메뉴 구현하기 3. Intent 클래스 4. 또 다른 Activity 만들기 5. AndroidManifest.xml 파일 수정하기 6. 에뮬레이터 실행하기	강의	컴퓨터		이론
7	3	노트패드 애플리케이션 실습 2 1. Notepadv2 프로젝트 생성하기 2. Delete Note 메뉴 구현하기 3. Intent 클래스 4. 또 다른 Activity 만들기 5. AndroidManifest.xml 파일 수정하기 6. 에뮬레이터 실행하기	토의	컴퓨터		실습
7	4	노트패드 애플리케이션 실습 2 1. Notepadv2 프로젝트 생성하기 2. Delete Note 메뉴 구현하기 3. Intent 클래스 4. 또 다른 Activity 만들기 5. AndroidManifest.xml 파일 수정하기 6. 에뮬레이터 실행하기	토의	컴퓨터		실습
8	1	중간 시험	강의	컴퓨터	제안서 및 중간 보고서	실습
8	2	중간 시험	강의	컴퓨터		실습
8	3	중간 시험	토의	컴퓨터		실습

주별 강의계획

주순	차시	강의범위 및 내용	수업방식 및 기타 참고사항			
			수업 방식	기자재사용내용	과제물 및 기타	구분
8	4	중간 시험	토의	컴퓨터		실습
9	1	노트패드 애플리케이션 실습 3 1. NotepadV3 프로젝트 생성하기 2. NoteEdit의 OnCretae() 메소드 3. populateFields() 메소드 4. 라이프사이클 메소드 5. onListItemClick() 메소드 6. NotepadV3 애플리케이션 실행하기	강의	컴퓨터		이론
9	2	노트패드 애플리케이션 실습 3 1. NotepadV3 프로젝트 생성하기 2. NoteEdit의 OnCretae() 메소드 3. populateFields() 메소드 4. 라이프사이클 메소드 5. onListItemClick() 메소드 6. NotepadV3 애플리케이션 실행하기	강의	컴퓨터		이론
9	3	노트패드 애플리케이션 실습 3 1. NotepadV3 프로젝트 생성하기 2. NoteEdit의 OnCretae() 메소드 3. populateFields() 메소드 4. 라이프사이클 메소드 5. onListItemClick() 메소드 6. NotepadV3 애플리케이션 실행하기	토의	컴퓨터		실습
9	4	노트패드 애플리케이션 실습 3 1. NotepadV3 프로젝트 생성하기 2. NoteEdit의 OnCretae() 메소드 3. populateFields() 메소드 4. 라이프사이클 메소드 5. onListItemClick() 메소드 6. NotepadV3 애플리케이션 실행하기	토의	컴퓨터		실습
10	1	이미지를 보여주는 애플리케이션 프로그래밍하기 1. DisplayImage 프로젝트 생성하기 2. 화면 레이아웃 바꾸기 3. ImageView 클래스 생성하기 4. 이미지 리소스 추가하기 5. 이미지 보여주기 6. 바탕색 감추기, 투명색 처리 7. ImageView 클래스 분석하기	강의	컴퓨터		이론
10	2	이미지를 보여주는 애플리케이션 프로그래밍하기 1. DisplayImage 프로젝트 생성하기 2. 화면 레이아웃 바꾸기 3. ImageView 클래스 생성하기 4. 이미지 리소스 추가하기 5. 이미지 보여주기 6. 바탕색 감추기, 투명색 처리 7. ImageView 클래스 분석하기	강의	컴퓨터		이론

주별 강의계획

주순	차시	강의범위 및 내용	수업방식 및 기타 참고사항			
			수업 방식	기자재사용내용	과제물 및 기타	구분
10	3	이미지를 보여주는 애플리케이션 프로그래밍하기 1. DisplayImage 프로젝트 생성하기 2. 화면 레이아웃 바꾸기 3. ImageView 클래스 생성하기 4. 이미지 리소스 추가하기 5. 이미지 보여주기 6. 바탕색 감추기, 투명색 처리 7. ImageView 클래스 분석하기	토의	컴퓨터		실습
10	4	이미지를 보여주는 애플리케이션 프로그래밍하기 1. DisplayImage 프로젝트 생성하기 2. 화면 레이아웃 바꾸기 3. ImageView 클래스 생성하기 4. 이미지 리소스 추가하기 5. 이미지 보여주기 6. 바탕색 감추기, 투명색 처리 7. ImageView 클래스 분석하기	토의	컴퓨터		실습
11	1	이미지가 움직인다! 스텝 프로그래밍 1. 스텝의 기본 개념 2. AnimateImage 프로젝트 생성하기 3. AnimateView 클래스 4. 이미지 리소스 추가하기 5. 스텝 클래스 프로그래밍 6. 키 입력 처리하기	강의	컴퓨터		이론
11	2	이미지가 움직인다! 스텝 프로그래밍 1. 스텝의 기본 개념 2. AnimateImage 프로젝트 생성하기 3. AnimateView 클래스 4. 이미지 리소스 추가하기 5. 스텝 클래스 프로그래밍 6. 키 입력 처리하기	강의	컴퓨터		이론
11	3	이미지가 움직인다! 스텝 프로그래밍 1. 스텝의 기본 개념 2. AnimateImage 프로젝트 생성하기 3. AnimateView 클래스 4. 이미지 리소스 추가하기 5. 스텝 클래스 프로그래밍 6. 키 입력 처리하기	토의	컴퓨터		실습
11	4	이미지가 움직인다! 스텝 프로그래밍 1. 스텝의 기본 개념 2. AnimateImage 프로젝트 생성하기 3. AnimateView 클래스 4. 이미지 리소스 추가하기 5. 스텝 클래스 프로그래밍 6. 키 입력 처리하기	토의	컴퓨터		실습

주별 강의계획

주순	차시	강의범위 및 내용	수업방식 및 기타 참고사항			
			수업 방식	기자재사용내용	과제물 및 기타	구분
12	1	구글 맵을 휴대폰으로 이용하기 1. GoogleMap 프로젝트 2. 화면 레이아웃 구성하기 3. 'AndroidManifest.xml' 파일 수정하기 4. GoogleMap.java 소스 프로그래밍 5. Maps API Key 6. 전 세계 각 지역의 위치 구하기 7. GoogleMap.java 소스 분석하기	강의	컴퓨터		이론
12	2	구글 맵을 휴대폰으로 이용하기 1. GoogleMap 프로젝트 2. 화면 레이아웃 구성하기 3. 'AndroidManifest.xml' 파일 수정하기 4. GoogleMap.java 소스 프로그래밍 5. Maps API Key 6. 전 세계 각 지역의 위치 구하기 7. GoogleMap.java 소스 분석하기	강의	컴퓨터		이론
12	3	구글 맵을 휴대폰으로 이용하기 1. GoogleMap 프로젝트 2. 화면 레이아웃 구성하기 3. 'AndroidManifest.xml' 파일 수정하기 4. GoogleMap.java 소스 프로그래밍 5. Maps API Key 6. 전 세계 각 지역의 위치 구하기 7. GoogleMap.java 소스 분석하기	토의	컴퓨터		실습
12	4	구글 맵을 휴대폰으로 이용하기 1. GoogleMap 프로젝트 2. 화면 레이아웃 구성하기 3. 'AndroidManifest.xml' 파일 수정하기 4. GoogleMap.java 소스 프로그래밍 5. Maps API Key 6. 전 세계 각 지역의 위치 구하기 7. GoogleMap.java 소스 분석하기	토의	컴퓨터		실습
13	1	스네이크 게임 만들기 1 1. 스네이크 게임 이해하고 프로젝트 생성하기 2. 화면 레이아웃 바꾸기 3. TileView 클래스 생성하기 4. SnakeView 클래스 생성하기 5. 리소스 추가하기 6. TileView.java 프로그래밍 7. SnakeView.java 프로그래밍	강의	컴퓨터		이론
13	2	스네이크 게임 만들기 1 1. 스네이크 게임 이해하고 프로젝트 생성하기 2. 화면 레이아웃 바꾸기 3. TileView 클래스 생성하기 4. SnakeView 클래스 생성하기 5. 리소스 추가하기 6. TileView.java 프로그래밍 7. SnakeView.java 프로그래밍	강의	컴퓨터		이론

주별 강의계획

주순	차시	강의범위 및 내용	수업방식 및 기타 참고사항			
			수업 방식	기자재사용내용	과제물 및 기타	구분
13	3	스네이크 게임 만들기 1 1. 스네이크 게임 이해하고 프로젝트 생성하기 2. 화면 레이아웃 바꾸기 3. TileView 클래스 생성하기 4. SnakeView 클래스 생성하기 5. 리소스 추가하기 6. TileView.java 프로그래밍 7. SnakeView.java 프로그래밍	토의	컴퓨터		실습
13	4	스네이크 게임 만들기 1 1. 스네이크 게임 이해하고 프로젝트 생성하기 2. 화면 레이아웃 바꾸기 3. TileView 클래스 생성하기 4. SnakeView 클래스 생성하기 5. 리소스 추가하기 6. TileView.java 프로그래밍 7. SnakeView.java 프로그래밍	토의	컴퓨터		실습
14	1	스네이크 게임 만들기 2 1. 스네이크와 애플 그리기 2. 스네이크 애니메이션하기 3. 키 입력 처리하기 4. 충돌 체크하기 5. 게임 정보 저장하고 읽어오기	강의	컴퓨터		이론
14	2	스네이크 게임 만들기 2 1. 스네이크와 애플 그리기 2. 스네이크 애니메이션하기 3. 키 입력 처리하기 4. 충돌 체크하기 5. 게임 정보 저장하고 읽어오기	강의	컴퓨터		이론
14	3	스네이크 게임 만들기 2 1. 스네이크와 애플 그리기 2. 스네이크 애니메이션하기 3. 키 입력 처리하기 4. 충돌 체크하기 5. 게임 정보 저장하고 읽어오기	토의	컴퓨터		실습
14	4	스네이크 게임 만들기 2 1. 스네이크와 애플 그리기 2. 스네이크 애니메이션하기 3. 키 입력 처리하기 4. 충돌 체크하기 5. 게임 정보 저장하고 읽어오기	토의	컴퓨터		실습
15	1	무엇이든지 판다! 안드로이드 마켓 1. 개발자로 등록하기 2. 개발자 등록 완료하기 3. 애플리케이션 인증하기 4. 애플리케이션 업로드와 퍼블리싱하기 5. 안드로이드 마켓의 흐름	강의	컴퓨터		이론

주별 강의계획

주순	차시	강의범위 및 내용	수업방식 및 기타 참고사항			
			수업 방식	기자재사용내용	과제물 및 기타	구분
15	2	무엇이든지 판다! 안드로이드 마켓 1. 개발자로 등록하기 2. 개발자 등록 완료하기 3. 애플리케이션 인증하기 4. 애플리케이션 업로드와 퍼블리싱하기 5. 안드로이드 마켓의 흐름	강의	컴퓨터		이론
15	3	무엇이든지 판다! 안드로이드 마켓 1. 개발자로 등록하기 2. 개발자 등록 완료하기 3. 애플리케이션 인증하기 4. 애플리케이션 업로드와 퍼블리싱하기 5. 안드로이드 마켓의 흐름	토의	컴퓨터		실습
15	4	무엇이든지 판다! 안드로이드 마켓 1. 개발자로 등록하기 2. 개발자 등록 완료하기 3. 애플리케이션 인증하기 4. 애플리케이션 업로드와 퍼블리싱하기 5. 안드로이드 마켓의 흐름	토의	컴퓨터		실습
16	1	기말시험	강의	컴퓨터	최종 보고서	실습
16	2	기말시험	강의	컴퓨터		실습
16	3	기말시험	토의	컴퓨터		실습
16	4	기말시험	토의	컴퓨터		실습