

# 2010 학년도 2학기 강의계획서

컴퓨터정보공학부

컴퓨터공학전공

2010 학년도 2학기

교과목번호	교과목명	분 반	학 점	이 론	실 습	학 년	수업대상전공		
327433	모바일시스템	E11	3.0	2.0	2.0	3	컴퓨터인터넷공학전공		
수업요일		수업시간		건물강의실					
금		6-7 교시		U-IT관 U310 U310 데이터베이스실습실					
금		8-9 교시		U-IT관 U310 U310 데이터베이스실습실					
담당교수	성 명	강대기							
	연구실	UI207	연락처		010-7557-2944				
	E-MAIL	dkkang@dongseo.ac.kr							
	홈페이지	dongseo.ac.kr/~dkkang							
	상담시간	월 10시~17시							
원어수업내용		영어							
평가방법 및 평가요소	상대평가 (단위 %)								
	수시평가	중간고사	30	기말고사	30	출 석	10	과제물	30
	토 론	학습태도		발 표		봉사 ( )		기 타	
교 재	저서명		저 자		출판사		발행년도	정 가	
주교재	시작하세요! 안드로이드 프로그래밍 : 모바일 소프트웨어 개발		이안영, 이철		위키북스		2009	36,000	
부교재	시작하세요! 아이폰 3 프로그래밍 : iPhone SDK (100%용량) 아이폰 개발		이안영, 이철		위키북스		2009	36,000	
참고문헌	윈도 모바일 매력에 빠지다 : 애플리케이션 개발		김민정		영진닷컴		2010	18,000	

수업목표	최근 많은 연구와 개발이 진행되고 있는 대표적인 스마트폰 시스템들인 구글 안드로이드, 노키아 심비안, 윈도우 모바일, 삼성 바다, 애플 아이폰 등의 다양한 최신, 첨단 및 미래 스마트폰 플랫폼 및 프로그래밍에 대해 배운다.
수업개요	다음의 스마트폰 시스템에 대해 배우며, 간단한 프로그램을 제작할 수 있다. 1. 구글 안드로이드 2. 애플 아이폰 3. 노키아 심비안 4. 삼성 바다 플랫폼 5. 윈도우즈 모바일
수업방법	이론 및 실습(따라하기 + 스스로 문제 해결하기) 평가방법: 중간고사(이론-필기시험)와 기말고사(필기 시험 및 보고서) 과제(4회)
시 험	중간고사(이론-필기시험)와 기말고사(필기 시험 및 보고서)
과제물	프로그래밍 과제 4회

## 주별 강의계획

주 순	차 수	강의범위 및내용	수업방식 및기타교사항			
			수업방식	기자재사용내용	과제물 및기	타 구 분
1	1	모바일시스템의 개요 -무선인터넷의 개요및 특징 -이동통신 기술현황및 전망	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
1	2	스마트폰 시스템 개요 - 산업 환경 및 동향 - 소셜 네트워킹	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
1	3	스마트폰 시스템 실습	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
1	4	스마트폰 시스템 실습	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
2	1	구글 안드로이드 소개 -에뮬레이터 설치 및 환경설정	강의+토의	프로젝트,컴퓨터	안드로이드 프로그래밍 과제	이론
2	2	구글 안드로이드 소개 -이클립스 에디터 환경 설정	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
2	3	구글 안드로이드 소개 - 설치 실습	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
2	4	구글 안드로이드 소개 - 설치 실습	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
3	1	구글 안드로이드 기본 프로그래밍 - GUI 프로그래밍	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
3	2	구글 안드로이드 기본 프로그래밍 - GUI 프로그래밍	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
3	3	구글 안드로이드 기본 프로그래밍 - 프로그래밍 실습	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
3	4	구글 안드로이드 기본 프로그래밍 - 프로그래밍 실습	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
4	1	구글 안드로이드 심화 프로그래밍 - 네트워킹	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
4	2	구글 안드로이드 심화 프로그래밍 - 데이터베이스	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
4	3	구글 안드로이드 심화 프로그래밍 - 프로그래밍 실습	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
4	4	구글 안드로이드 심화 프로그래밍 - 프로그래밍 실습	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
5	1	노키아 심비안 소개 - 노키아 심비안 개발 환경 및 산업 동향	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
5	2	노키아 심비안 소개 - 노키아 심비안 개발 툴킷 설치	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론

## 주별 강의계획

주 순	차 수	강의범위 및내용	수업방식 및기대효과			
			수업방식	기자재사용내용	과제물 및기대효과	구 분
5	3	노키아 심비안 소개 - 노키아 심비안 개발 환경 설치 실습	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
5	4	노키아 심비안 소개 - 노키아 심비안 개발 환경 설치 실습	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
6	1	노키아 심비안 프로그래밍 기본 - GUI	강의+토의	프로젝트,컴퓨터	노키아 심비안 프로그래밍 과제	이론
6	2	노키아 심비안 프로그래밍 기본 네트워크 및 데이터베이스	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
6	3	노키아 심비안 프로그래밍 기본 프로그래밍 실습	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
6	4	노키아 심비안 프로그래밍 기본 프로그래밍 실습	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
7	1	윈도우 모바일 플랫폼 소개 -에뮬레이터 설치 및 환경설정	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
7	2	윈도우 모바일 플랫폼 소개 -비주얼 스튜디오 에디터 환경 설정	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
7	3	윈도우 모바일 플랫폼 설치 실습	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
7	4	윈도우 모바일 플랫폼 설치 실습	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
8	1	중간시험 (이론-필기시험)	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
8	2	중간시험 (이론-필기시험)	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
8	3	중간시험 (이론-필기시험)	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
8	4	중간시험 (이론-필기시험)	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
9	1	윈도우 모바일 플랫폼 기본 프로그래밍 -GUI	강의+토의	프로젝트,컴퓨터	윈도우 모바일 프로그래밍 과제	이론
9	2	윈도우 모바일 플랫폼 기본 프로그래밍 -GUI	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
9	3	윈도우 모바일 플랫폼 기본 프로그래밍 -프로그래밍 실습	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
9	4	윈도우 모바일 플랫폼 기본 프로그래밍 -프로그래밍 실습	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
10	1	윈도우 모바일 심화 프로그래밍 - 네트워크 프로그래밍	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
10	2	윈도우 모바일 심화 프로그래밍 - 데이터베이스 프로그래밍	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론

## 주별 강의계획

주 순	차 수	강의범위 및내용	수업방식 및기타교사항			
			수업방식	기자재사용내용	과제물 및기	타 구 분
10	3	윈도우 모바일 심화 프로그래밍 - 프로그래밍 실습	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
10	4	윈도우 모바일 심화 프로그래밍 - 프로그래밍 실습	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
11	1	삼성 바다 플랫폼 소개 - 에뮬레이터 설치 및 개발 환경	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
11	2	삼성 바다 플랫폼 소개 - 에뮬레이터 설치 및 개발 환경	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
11	3	삼성 바다 플랫폼 소개 - 에뮬레이터 설치 실습	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
11	4	삼성 바다 플랫폼 소개 - 에뮬레이터 설치 실습	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
12	1	삼성 바다 플랫폼 기본 프로그래밍 - GUI	강의+토의	프로젝트,컴퓨터	삼성 바다 프로그래밍 과제	이론
12	2	삼성 바다 플랫폼 기본 프로그래밍 - GUI	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
12	3	삼성 바다 플랫폼 기본 프로그래밍 - 프로그래밍 실습	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
12	4	삼성 바다 플랫폼 기본 프로그래밍 - 프로그래밍 실습	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
13	1	삼성 바다 프로그래밍 심화 - 네트워크 프로그래밍	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
13	2	삼성 바다 프로그래밍 - 데이터베이스 프로그래밍	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
13	3	삼성 바다 프로그래밍 - 심화 프로그래밍 실습	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
13	4	삼성 바다 프로그래밍 심화 - 심화 프로그래밍 실습	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
14	1	애플 아이폰 개요 - 산업 동향 - 시스템 소개	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
14	2	애플 아이폰 개용 - 에뮬레이터 설치 및 개발 환경	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
14	3	애플 아이폰 개요 - 에뮬레이터 설치 방법 시청각 실습	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
14	4	애플 아이폰 개요 - 에뮬레이터 설치 방법 시청각 실습	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습

## 주별 강의계획

주 순	차 수	강의범위 및내용	수업방식 및기타참고사항			
			수업방식	기자재사용내용	과제물 및기	타 구 분
15	1	애플 아이폰 프로그래밍 - GUI	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
15	2	애플 아이폰 프로그래밍 - GUI 프로그래밍	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
15	3	애플 아이폰 프로그래밍 - GUI 프로그래밍 실습	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
15	4	애플 아이폰 프로그래밍 - GUI 프로그래밍 실습	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
16	1	기말 시험 및 발표	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
16	2	기말 시험 및 발표	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
16	3	기말 시험 및 발표	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
16	4	기말 시험 및 발표	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습