

# 2011 학년도 2학기 강의계획서

컴퓨터정보공학부

컴퓨터공학전공

2011 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	컴퓨터공학전공			
수업요일		수업시간		건물/강의실						
목		7-8 교시		U-IT관 U308 U308 임베디드소프트웨어실습실						
금		8-9 교시		U-IT관 U308 U308 임베디드소프트웨어실습실						
담당교수	성 명	강대기								
	연구실	UIT706		연락처	051-320-1724					
	E-MAIL	dkkang@dongseo.ac.kr								
	홈페이지	http://kowon.dongseo.ac.kr/~dkkang/								
	상담시간	월요일 10시~17시								
원어수업내용		미실시								
평가방법 및 평가요소	상대평가 (단위 %)									
	수시평가		중간고사	30	기말고사	30	출 석	10	과제물	30
	토 론		학습태도		발 표		봉사(튜터)		기 타	
교 재	저서명			저 자		출판사	발행년도	정 가		
주교재	윈도우폰 7			라영호, 지태성, 신동혁		웰북(WellBook)	2011	22,000		
부교재	Beginning Windows Phone 7 Development 한국판			헨리 리, 유진 추비로프		에이콘출판	2011	35,000		

수업목표	최근 많은 연구와 개발이 진행되고 있는 대표적인 스마트폰 시스템 중 하나인 윈도우폰 7 스마트폰 플랫폼 및 프로그래밍에 대해 배운다.
수업개요	윈도우폰 7 시스템 에 대해 배우며, 간단한 프로그램을 제작할 수 있다.
수업방법	주교재를 이용한 강의와 실습을 하고, 각자의 주제에 따른 발표와 기말과제로 조사발표 및 보고서를 작성한다. 이론 및 실습(따라하기 + 스스로 문제 해결하기) 평가방법: 중간고사(이론-필기시험) 기말고사(필기 시험 및 보고서) 과제(4회)
시 험	중간고사(이론-필기시험)와 기말고사(필기 시험 및 보고서)
과제물	프로그래밍 과제 4회 이력서, 자기 소개서

## 주별 강의계획

주 순	차 시	강의범위 및 내용	수업방식 및 기타 참고사항			
			수업방식	기자재사용내용	과제물 및 기타	구 분
1	1	윈도우폰 7 Integrated Hub 윈도우폰 7의 주요 기술 윈도우폰 7의 하드웨어 사양	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
1	2	윈도우폰 7의 소프트웨어 구조 윈도우폰 7의 주요특징 비주얼 스튜디오와 익스프레션 블렌드를 사용한 개발 클라우드 서비스 지원 포털 서비스(Portal Services)	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
1	3	XAML이란 무엇인가 XAML과 UI Metro	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
1	4	윈도우 모바일과 윈도우폰 7의 차이점 윈도우폰 7은 누가 개발해야 하는가? C/C++ 프로그래머, MFC C#과 P/Invoke(Platform Invokation)	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
2	1	윈도우 모바일 6.x와 호환성 윈도우폰 7에서의 게임 개발은? 윈도우폰 7에서의 응용프로그램 동작속도는?	강의+토의	프로젝트,컴퓨터	프로그래밍 과제	이론
2	2	응용프로그램 생성 및 배포 윈도우폰 7용 응용프로그램 배포 Windows Phone 7 Developer Tools 설치 준비 Windows Phone 7 Developer Tools 구성(RTM 버전 기준) 윈도우폰 7 개발자 리소스	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
2	3	Hello! WP7 프로젝트 Visual Studio 2010 Express for Windows Phone Expression Blend for Windows Phone 윈도우폰 7 에뮬레이터 Hello XNA	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
2	4	윈도우폰 7을 위한 C# 매니지드 코드(Managed Code) 매니지드 코드의 실행 C# 프로그래밍 언어	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
3	1	C#의 활용 분야 C#의 자료형 참조형(Reference Type) 배열	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
3	2	C#의 연산자 C#의 제어문 C#, 클래스, 메소드 함수 클래스 사용	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론

## 주별 강의계획

주 순	차 시	강의범위 및 내용	수업방식 및 기타 참고사항			
			수업방식	기자재사용내용	과제물 및 기타	구 분
3	3	C#에서 클래스, 객체 생성된 객체 사용 클래스의 접근제한자 멤버함수의 접근한정자	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
3	4	네임스페이스 this 키워드 정적 멤버 상수	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
4	1	구조체 클래스의 상속 윈도우폰 7 클래스 라이브러리 윈도우폰 7 네임스페이스 윈도우폰 7 클래스 라이브러리 레퍼런스	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
4	2	실버라이트로 앱 개발하기 실버라이트와 윈도우폰 7 XAML Expression Blend for Windows Phone(또는 익스프레션 스튜디오 4 얼티밋)	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
4	3	코드 비하인드 비주얼 스튜디오 2010(또는 Visual Studio 2010 Express for Windows Phone RTM)	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
4	4	Elipse Line Path Polygon	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
5	1	Polyline Rectangle 브러쉬(Brush) SolidColorBrush	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
5	2	LinearGradientBrush RadialGradientBrush ImageBrush	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
5	3	아이솔레이티드 스토리지 스토리지 종류 관련 네임스페이스 및 클래스 아이솔레이티드 스토리지를 이용하는 애플리케이션 만들기	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
5	4	프로젝트 생성 및 화면 디자인 아이솔레이티드 스토리지 사용을 위한 네임스페이스 설정 각 버튼에 대한 이벤트 핸들러 추가 Write 버튼에 대한 이벤트 핸들러 구현 Read 버튼에 대한 이벤트 핸들러 구현	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습

## 주별 강의계획

주 순	차 시	강의범위 및 내용	수업방식 및 기타 참고사항			
			수업방식	기자재사용내용	과제물 및 기타	구 분
6	1	아이슬레이티드 셋팅 스토리지로의 변경 컨트롤 지원되지 않는 실버라이트 컨트롤 레이아웃 관련 컨트롤	강의+토의	프로젝트,컴퓨터	프로그래밍 과제	이론
6	2	ScrollViewer 컨트롤 기타 기본 컨트롤 Button/ToggleButton(PushButton) 컨트롤	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
6	3	이벤트 이벤트 모델 실버라이트 이벤트 이벤트 처리기	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
6	4	라우트된 이벤트 이벤트 라우팅 중단 이벤트 개체 식별 이벤트 처리기 제거	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
7	1	트랜스폼 RotateTransform ScaleTransform SkewTransform	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
7	2	TranslateTransform MatrixTransform TransformGroup CompositeTransform	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
7	3	애니메이션 애니메이션의 종류 타임라인 애니메이션 트리거와 트리거 액션	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
7	4	애니메이션 반복실행 애니메이션 완료동작 결정 애니메이션 실행속도 제어 비하인드 코드에서의 스토리 보드 사용	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	스타일 스타일 선언 Setter.Value 속성 엘리먼트 BasedOn 스타일 동적 스타일 정의	강의+토의	프로젝트,컴퓨터	프로그래밍 과제	이론

## 주별 강의계획

주 순	차 시	강의범위 및 내용	수업방식 및 기타 참고사항			
			수업방식	기자재사용내용	과제물 및 기타	구 분
9	2	윈도우폰 7 애플리케이션의 구성과 구현 내비게이션 내비게이션을 이용하는 애플리케이션 만들기 NavigationService 클래스 활용하기	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
9	3	URI 쿼리 정보 활용하기 Back 버튼 핸들링 애플리케이션 실행모델 라이프사이클	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
9	4	Tombstone 현상 프로젝트 생성 및 화면 디자인 이벤트 핸들러 구성 화면에 대한 Tombstone 현상	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
10	1	추가적인 화면 디자인 및 이벤트 핸들러 구성 코드에 대한 Tombstone 현상 Tombstone 현상에 대한 대처방안 임시적 저장 방법 영구적 저장 방법	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
10	2	애플리케이션 바 기본 화면 및 동작 화면 구성 시 알아 두어야 할 주의사항 애플리케이션 바가 있는 애플리케이션 만들기	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
10	3	Step 3 위치서비스를 이용하는 애플리케이션 만들기 프로젝트 생성 및 화면 디자인 위치서비스 이용을 위한 환경설정 위치서비스 이용을 위한 변수 및 이벤트 핸들러 추가	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
10	4	가속도 센서 가속도 센서를 이용하는 애플리케이션 만들기 웹브라우저	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
11	1	WebBrowser 컨트롤 WebBrowser 컨트롤의 특징 WebBrowser 컨트롤을 이용한 애플리케이션 만들기	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
11	2	런처 런처를 이용하는 애플리케이션 만들기 프로젝트 생성 및 화면 디자인 각 버튼에 대한 이벤트 핸들러의 구성	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
11	3	추저 CameraCaptureTask EmailAddressChooserTask PhoneNumberChooserTask	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
11	4	PhotoChooserTask SaveEmailAddressTask SavePhoneNumberTask	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습

## 주별 강의계획

주 순	차 시	강의범위 및 내용	수업방식 및 기타 참고사항			
			수업방식	기자재사용내용	과제물 및 기타	구 분
12	1	Step 9 추처를 이용하는 애플리케이션 만들기 프로젝트 생성 및 화면 디자인 각 버튼에 대한 이벤트 핸들러의 구성 애물레이터 환경에서의 런처와 추저	강의+토의	프로젝트,컴퓨터	프로그래밍 과제	이론
12	2	푸시 noti피케이션 푸시 noti피케이션 서비스 구조 푸시 noti피케이션 타입 애플리케이션에서 푸시 noti피케이션 사용법 새로운 noti피케이션 채널 생성	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
12	3	XNA로 게임 앱 개발하기 XNA 4.0 XNA 게임 스튜디오 4.0의 특징 XNA 게임 스튜디오 4.0의 설치 및 개발환경	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
12	4	XNA 4.0 프로젝트 전체 분석 프로젝트 템플릿 프로젝트 윈도우의 구조 소스 윈도우 287	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
13	1	Error List/Output 윈도우 솔루션 탐색기 소스 코드 프로젝트의 구조 속성 윈도우 윈도우폰 7 게임 프로젝트의 소스 구성	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
13	2	2D 게임 개발의 기초(1) Content Pipeline Step 4 2D 게임 개발의 기초(2) 2D 좌표계	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
13	3	이미지 그리기 캐릭터 이미지 그리기 예제실습	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
13	4	3D 게임 개발의 기초 3D 좌표계 XNA Model 클래스의 구조 렌더링 파이프라인	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
14	1	월드 매트릭스 카메라 매트릭스, 혹은 뷰 매트릭스 프로젝션 매트릭스 예제실습	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
14	2	사용자 입력 처리 윈도우폰 7의 입력장치 예제실습	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
14	3	사운드 처리 XNA 프레임워크 오디오 API 개요 SoundEffect와 SoundEffectInstance 사운드 재생하기	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습

## 주별 강의계획

주 순	차 시	강의범위 및 내용	수업방식 및 기타 참고사항			
			수업방식	기자재사용내용	과제물 및 기타	구 분
14	4	사운드 반복재생하기 사운드 제어하기 <b>DynamicSoundEffectInstance</b> 오디오 제한조건 예제실습 - 사운드 재생 실습	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
15	1	<b>Pitch, Pan, Volume</b> 조절 애니메이션 처리 <b>2D</b> 캐릭터 애니메이션 <b>3D</b> 캐릭터 애니메이션 예제실습	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
15	2	충돌 처리 <b>2D</b> 충돌 처리 <b>3D</b> 충돌 처리 예제실습	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
15	3	<b>3D</b> 충돌 처리 예제 충돌 처리에 대한 고찰	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
15	4	참고할 만한 자료들 개발자 커뮤니티 블로그 기타 온라인 자료 리소스	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