

2010 학년도 2학기 강의계획서

컴퓨터정보공학부

컴퓨터공학전공

2010 학년도 2학기

교과목번호	교과목명	분 반	학 점	이 론	실 습	학 년	수업대상전공		
327355	객체지향프로그래밍	E11	3.0	2.0	2.0	2	컴퓨터인터넷공학전공		
수업요일		수업시간		건물강의실					
수		2-3 교시		U-IT관 U308 U308 임베디드소프트웨어실습실					
목		5-6 교시		U-IT관 U308 U308 임베디드소프트웨어실습실					
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	C# 입문		오세만		생능출판사		2005	27,000	
부교재	C#과 닷넷 플랫폼 (제2판) : C# and the .NET Platform		Andrew Troelsen		지앤선		2004	40,000	
참고문헌	찰스 페졸드의 WPF : C#과 XAML을 이용한 .NET 3.0 애플리케이션		Charles Stieglitz		에이콘출판사		2007	50,000	

수업목표	C# 언어를 통해 객체지향 프로그래밍을 이해하고 클래스를 이용한 프로그래밍을 할 수 있게 한다.
수업개요	C# 언어를 처음 배우는 사람들을 위해, C# 언어에 대한 체계적인 구성과 이해하기 쉬운 설명 그리고 풍부한 예제를 구성하였다. 또한 학습한 내용을 스스로 검증할 수 있도록 다양한 형태의 연습 문제를 추가하였다. C# 언어를 프로그래밍 언어론적인 관점에서 체계적으로 요약 정리함으로써 프로그래밍에 대한 기본개념을 충분히 익힐 수 있을 뿐만 아니라, 객체지향 윈도우즈 프로그래밍이 가능하도록 구성하였다.
수업방법	C# 언어의 경우 수업과 실습을 병행한다.
시 험	평가는 중간 시험, 기말 시험, 과제와 퀴즈를 통해 수행하며, 중간 시험과 기말 시험의 50%는 프로그램을 작성하는 문제들을 낸다. 중간 시험 30% 기말 시험 30%
과제물	객체지향의 개념을 이해하기 위한 문제와 프로그래밍 문제를 병행한다. 프로그래밍 과제 30%

주별 강의계획

주 순	차 시	강의범위 및내용	수업방식 및기초교사항			
			수업방식	기자재사용내용	과제물 및기	타 구 분
1	1	제 1 장 C#의 개요 1.1 소개 1.2 콘솔/윈폼 애플리케이션 1.2.1 C# 개발 환경 1.2.2 콘솔 애플리케이션 1.2.3 윈폼 애플리케이션 1.2.4 C# 프로그램 실행과정 1.3 기본 특징 1.3.1 자료형 1.3.2 연산자 1.3.3 배열 1.3.4 스트링	강의+토의	프로젝트,컴퓨터	알고리즘 프로그램 래밍 숙제 #1	이론
1	2	제 1 장 C#의 개요 1.4 주요 특징 1.4.1 클래스 1.4.2 프로퍼티 1.4.3 연산자 중복 1.4.4 델리게이트 1.4.5 이벤트 1.4.6 스레드 1.4.7 제네릭 1.5 .NET 프레임워크의 소개 1.5.1 공통 언어 스펙 1.5.2 공통 자료형 시스템 1.5.3 실행 모델 1.5.4 공통 언어 런타임	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
1	3	제 1 장 C#의 개요 연습문제 풀이	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
1	4	제 1 장 C#의 개요 연습문제 풀이	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
2	1	제 2 장 언어 구조 2.1 어휘 구조 2.1.1 지정어 2.1.2 명칭 2.1.3 리터럴 2.1.4 주석 2.2 자료형 2.2.1 값형 2.2.2 열거형 2.2.3 참조형 2.2.4 배열형 2.2.5 스트링형	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론

주별 강의계획

주 순	차 수	강의범위 및내용	수업방식 및기타교사항			
			수업방식	기자재사용내용	과제물 및기	타 구 분
2	2	제 2 장 언어 구조 2.3 연산자 2.3.1 산술 연산자 2.3.2 관계 연산자 2.3.3 논리 연산자 2.3.4 증가 및 감소 연산자 2.3.5 비트 연산자 2.3.6 조건 연산자 2.3.7 복합 배정 연산자 2.3.8 캐스트 연산자 2.3.9 형 검사 연산자 2.3.10 지정어 연산자 2.3.11 연산자 우선순위 2.4 형 변환 2.4.1 묵시적 형 변환 2.4.2 명시적 형 변환 2.4.3 형 변환 금지 2.4.4 박싱과 언박싱	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
2	3	제 2 장 언어 구조 연습문제	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
2	4	제 2 장 언어 구조 연습문제	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
3	1	제 3 장 C#의 문장 3.1 배정문 3.2 혼합문 3.3 제어문 3.3.1 조건문 3.3.2 반복문 3.3.3 분기문	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
3	2	제 3 장 C#의 문장 3.4 오버플로 검사문 3.5 표준 입출력 3.5.1 입출력문 3.5.2 형식화된 출력	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
3	3	제 3 장 C#의 문장 연습문제	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
3	4	제 3 장 C#의 문장 연습문제	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습

주별 강의계획

주 순	차 수	강의범위 및내용	수업방식 및기타교사항			
			수업방식	기자재사용내용	과제물 및기	타 구 분
4	1	제 4 장 클래스 4.1 클래스 4.1.1 클래스와 객체 4.1.2 필드 4.1.3 메소드 4.1.4 메소드 중복 4.1.5 생성자 4.1.6 소멸자 4.2 파생 클래스 4.2.1 파생 클래스의 정의 4.2.2 메소드 재정의 4.2.3 메소드 설계 4.2.4 클래스형 변환 4.2.5 다형성	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
4	2	제 4 장 클래스 4.3 구조체 4.4 네임스페이스 4.4.1 네임스페이스 선언 4.4.2 네임스페이스 사용	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
4	3	제 4 장 클래스 연습문제	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
4	4	제 4 장 클래스 연습문제	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
5	1	제 5 장 클래스의 고급 사용 5.1 프로퍼티	강의+토의	프로젝트,컴퓨터	C# 프로그래밍 숙제 #2	이론
5	2	제 5 장 클래스의 고급 사용 5.2 인덱서	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
5	3	제 5 장 클래스의 고급 사용 연습문제	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
5	4	제 5 장 클래스의 고급 사용 연습문제	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
6	1	제 5 장 클래스의 고급 사용 5.3 연산자 중복	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
6	2	제 5 장 클래스의 고급 사용 5.4 인터페이스 5.4.1 인터페이스 선언 5.4.2 인터페이스 확장 5.4.3 인터페이스 구현	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
6	3	제 5 장 클래스의 고급 사용 연습문제 풀이	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
6	4	제 5 장 클래스의 고급 사용 연습문제 풀이	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습

주별 강의계획

주 순	차 수	강의범위 및내용	수업방식 및기타사항			
			수업방식	기자재사용내용	과제물 및기	타 구 분
7	1	제 6 장 고급 프로그래밍 기법 6.1 멀티게이트 6.1.1 멀티게이트의 정의 6.1.2 멀티게이트 객체 생성 6.1.3 멀티게이트 객체 호출 6.1.4 멀티캐스트	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
7	2	제 6 장 고급 프로그래밍 기법 6.2 이벤트 6.2.1 이벤트 정의 6.2.2 이벤트의 활용	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
7	3	제 6 장 고급 프로그래밍 기법 연습문제	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
7	4	제 6 장 고급 프로그래밍 기법 연습문제	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
8	1	중간 시험 이론 테스트	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
8	2	중간 시험 이론 테스트	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
8	3	중간 시험 프로그래밍 테스트	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
8	4	중간 시험 프로그래밍 테스트	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
9	1	제 6 장 고급 프로그래밍 기법 6.3 스레드 6.3.1 스레드 프로그래밍 6.3.2 스레드의 상태 6.3.3 스레드의 스케줄링 6.3.4 동기화	강의+토의	프로젝트,컴퓨터	C# 프로그래밍 속제	이론
9	2	제 6 장 고급 프로그래밍 기법 6.4 애트리뷰트 6.4.1 표준 애트리뷰트 6.4.2 사용자 정의 애트리뷰트 6.5 예외 6.5.1 예외 정의 6.5.2 예외 발생 6.5.3 예외 처리 6.5.4 예외 전파	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
9	3	제 6 장 고급 프로그래밍 기법 연습문제	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
9	4	제 6 장 고급 프로그래밍 기법 연습문제	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습

주별 강의계획

주 순	차 수	강의범위 및내용	수업방식 및기타교사항			
			수업방식	기자재사용내용	과제물 및기	타 구 분
10	1	제 7 장 원폼 애플리케이션 7.1 원폼 애플리케이션 7.1.1 통합 개발환경 사용하기 7.1.2 소스코드 보기 7.1.3 원폼 애플리케이션 작성하기 7.2 폼 클래스 7.2.1 폼 클래스의 계층도 7.2.2 폼 클래스의 프로퍼티 7.2.3 폼 클래스의 메소드 7.2.4 폼 클래스의 이벤트	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
10	2	제 7 장 원폼 애플리케이션 7.3 컨트롤 클래스 7.3.1 컨트롤 클래스의 계층도 7.3.2 컨트롤 클래스의 프로퍼티 7.3.3 컨트롤 클래스의 메소드 7.3.4 컨트롤 클래스의 이벤트	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
10	3	제 7 장 원폼 애플리케이션 연습문제	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
10	4	제 7 장 원폼 애플리케이션 연습문제	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
11	1	제 8 장 컨트롤 8.1 버튼 기반 컨트롤 8.1.1 버튼 8.1.2 체크 상자 8.1.3 라디오 버튼 8.2 레이블과 링크 레이블 8.2.1 레이블 8.2.2 링크 레이블	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
11	2	제 8 장 컨트롤 8.3 텍스트 상자 8.4 리스트 8.4.1 리스트 상자 8.4.2 콤보 상자 8.4.3 체크리스트 상자	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
11	3	제 8 장 컨트롤 연습문제	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
11	4	제 8 장 컨트롤 연습문제	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
12	1	제 9 장 대화상자 9.1 대화상자 9.1.1 모달 대화상자 9.1.2 모달리스 대화상자 9.2 메시지 상자 9.2.1 메시지 상자 생성 9.2.2 메시지 상자의 버튼 9.2.3 메시지 상자의 아이콘 9.2.4 기본 버튼 설정	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론

주별 강의계획

주 순	차 수	강의범위 및내용	수업방식 및기대효과사항			
			수업방식	기자재사용내용	과제물 및기대	구 분
12	2	제 9 장 대화상자 9.3 공통 대화상자 9.3.1 열기 대화상자 9.3.2 글꼴 대화상자 9.3.3 색 대화상자 9.3.4 인쇄 대화상자	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
12	3	제 9 장 대화상자 연습문제	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
12	4	제 9 장 대화상자 연습문제	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
13	1	제 10 장 메뉴/마우스/키보드 다루기 10.1 메뉴 다루기 10.1.1 메인 메뉴 10.1.2 상황 메뉴 10.2 마우스 다루기 10.2.1 이동 이벤트 처리하기 10.2.2 선택 이벤트 처리하기	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
13	2	제 10 장 메뉴/마우스/키보드 다루기 10.3 키보드 다루기 10.3.1 입력 포커스 얻기 10.3.2 Keys 열거형 사용하기 10.3.3 키보드 이벤트 처리하기	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
13	3	제 10 장 메뉴/마우스/키보드 다루기 연습문제	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
13	4	제 10 장 메뉴/마우스/키보드 다루기 연습문제	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
14	1	제 11 장 고급 컨트롤과 컴포넌트 11.1 리스트 뷰 11.2 트리 뷰 11.3 엽다운 컨트롤 11.3.1 영역 엽다운 컨트롤 11.3.2 수직적 엽다운 컨트롤	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
14	2	제 11 장 고급 컨트롤과 컴포넌트 11.4 트랙 바 11.5 프로그레스 바 11.6 타이머	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
14	3	제 11 장 고급 컨트롤과 컴포넌트 연습문제	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
14	4	제 11 장 고급 컨트롤과 컴포넌트 연습문제	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습

주별 강의계획

주 순	차 수	강의범위 및내용	수업방식 및기타교사항			
			수업방식	기자재사용내용	과제물 및기	타 구 분
15	1	제 12 장 그리기 12.1 그리기 개요 12.1.1 Paint 이벤트의 매개변수 12.1.2 CreateGraphics() 메소드 12.1.3 Graphics.FromImage() 메소드 12.2 그리기 관련 자료형 12.2.1 Point 구조체 12.2.2 Size 구조체 12.2.3 Rectangle 구조체 12.2.4 Color 구조체 12.2.5 Pen 클래스 12.2.6 Brush 클래스 12.2.7 Font 클래스 12.2.8 Image 클래스 12.3 도형 그리기 12.3.1 선 그리기 12.3.2 사각형 그리기 12.3.3 타원 그리기 12.3.4 호 그리기 12.3.5 파이 형태 그리기 12.3.6 다각형 그리기 12.3.7 곡선 그리기 12.3.8 폐곡선 그리기 12.3.9 베지어 곡선 그리기	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
15	2	제 12 장 그리기 12.4 문자열 그리기 12.4.1 DrawString() 메소드 12.4.2 MeasureString() 메소드 12.5 이미지 그리기	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
15	3	제 12 장 그리기 연습문제	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
15	4	제 12 장 그리기 연습문제	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
16	1	기말 시험 이론 연습문제	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
16	2	기말 시험 이론 연습문제	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		이론
16	3	기말 시험 실습 연습문제	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습
16	4	기말 시험 실습 연습문제	강의+토의	프로젝트,컴퓨터		실습