

<2016년도 2학기>

일련번호	과목명	객체지향언어		
교수명	급당정원	40명	이수기간	15주
강의실명	학점 - 강의 - 실습	3 - 2 - 2		
수업목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 절차형 프로그래밍이 가지는 문제를 해결하기 위해 객체라는 작은 모듈 단위로 구현할 수 있는 객체지향언어의 기본 개념 및 설계방법 그리고 C++을 이용한 클래스를 설계하고 구현할 수 있도록 실습을 병행하여 학습함</li> <li>- 데이터의 읽기와 쓰기, 디버깅 등에 대한 내용과 DLL, 다중 스레드를 구현함에 있어 객체지향형 프로그램 구현 능력을 습득하고 생산성과 신뢰성이 높은 시스템을 구축할 수 있는 역량을 배양하는데 이 강좌의 목표로 함</li> </ul>			
오리엔테이션 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>- C언어의 절차적 방식을 기본으로 발전된 언어로, 데이터 추상화를 지원하는 객체지향언어의 특징인 클래스, 캡슐화, 추상화, 상속성, 다형성에 대하여 설명하고 클래스를 설계할 수 있는 능력을 배양하는데 중점</li> <li>- 중간고사와 기말고사를 통해 학습능력 평가</li> <li>- 리포트 2회, 수시평가 2회 실시 공지 및 성적 평가 방법 공지</li> </ul>			
교수방법	- 강의, 실습(60%), 세미나 및 발표(20%), 질의응답(10%), 팀티칭(10%)			
교재	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 주교재 : C++ Programming with a Workbook, 천정아, 이한출판사, 2011</li> <li>- 부교재1 : 혼자 연구하는 C/C++ 1, 김상형, 와우북스, 2009 ( "부1" 로 표기)</li> <li>- 부교재2 : 혼자 연구하는 C/C++ 2, 김상형, 와우북스, 2009 ( "부2" 로 표기)</li> </ul>			
성적평가 방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 시험 60% [중간고사 30%, 기말고사 30%], 출석 20%</li> <li>- 기타 20% [과제물 10%, 수시평가 10%]</li> </ul>			
주	수업내용	교재범위	활용기자재	비고
1주	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 수업목표 : C++ 시작</li> <li>- 강의주제 : C++ 소개 및 첫 번째 프로그램 작성</li> <li>- 세부내용 : <ul style="list-style-type: none"> <li>- 객체지향언어의 이해</li> <li>- C++ 컴파일러 설치 및 테스트</li> <li>- C++ 프로그램 기본 구조 및 "Hello" 출력 프로그램 작성</li> </ul> </li> </ul>	주 p3-43 부1 p23-75 부2 p19-23	PC C++ 컴파일러 빔 프로젝터 스크린	강의 질의/응답 교재 부교재1 부교재2 강의교안
2주	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 수업목표 : C++ 특화 기능 이해 I</li> <li>- 강의주제 : 개선된 데이터형 및 함수 기능</li> <li>- 세부내용 : <ul style="list-style-type: none"> <li>- 엄격한 형 검사, 레퍼런스</li> <li>- 인라인 함수, 디폴트인자</li> <li>- 함수 오버로딩, 함수 템플릿</li> </ul> </li> </ul>	주 p47-100	PC C++ 컴파일러 빔 프로젝터 스크린	강의 질의/응답 교재 강의교안
3주	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 수업목표 : C++ 특화 기능 이해 II</li> <li>- 강의주제 : 네임스페이스, new/delete 연산자</li> <li>- 세부내용 : <ul style="list-style-type: none"> <li>- 네임스페이스의 필요성, 정의, 사용</li> <li>- 동적메모리 할당 해제 연산자 new/delete</li> </ul> </li> </ul>	주 p105-151 부2 p35-39	PC C++ 컴파일러 빔 프로젝터 스크린	강의 질의/응답 교재 부교재 강의교안 1차 수시평가

주	수업내용	교재범위	활용기자재	비고
4주	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 수업목표 : 클래스의 기초 이해 I</li> <li>- 강의주제 : 객체지향과 클래스</li> <li>- 세부내용 : <ul style="list-style-type: none"> <li>- 클래스와 객체</li> <li>- 객체의 생성 및 사용</li> <li>- 멤버 변수</li> </ul> </li> <li>- 과제주제 : list 클래스를 이용한 성적 처리 프로그램 작성</li> </ul>	주 p155-189 부2 p48-56	PC C++ 컴파일러 빔 프로젝터 스크린	강의 질의/응답 교재 부교재2 강의교안 <b>1차 과제공지</b>
5주	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 수업목표 : 클래스의 기초 이해 II</li> <li>- 강의주제 : 접근제어, this 포인터</li> <li>- 세부내용 : <ul style="list-style-type: none"> <li>- C언어의 함수, 포인터 리뷰</li> <li>- 접근 지정자, 접근자 함수</li> <li>- 프렌드 함수와 프렌드 클래스</li> <li>- 절차적 프로그래밍과 비교</li> </ul> </li> </ul>	주 p193-218 부1 p251-304 부1 p413-461	PC C++ 컴파일러 빔 프로젝터 스크린	강의 질의/응답 교재 부교재1 강의교안
6주	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 수업목표 : 생성자와 소멸자</li> <li>- 강의주제 : 생성자, 소멸자, 복사 생성자</li> <li>- 세부내용 : <ul style="list-style-type: none"> <li>- 생성자의 이해</li> <li>- 디폴트 생성자, 인자있는 생성자, 변환 생성자</li> <li>- 소멸자의 이해</li> <li>- 디폴트 멤버 함수, 복사 생성자의 정의</li> </ul> </li> </ul>	주 p223-260 부2 p63-102	PC C++ 컴파일러 빔 프로젝터 스크린	강의 질의/응답 교재 부교재2 강의교안
7주	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 수업목표 : 멤버 함수의 활용</li> <li>- 강의주제 : 정적 멤버, const/inline 멤버 함수</li> <li>- 세부내용 : <ul style="list-style-type: none"> <li>- 정적 멤버 변수, 함수</li> <li>- const 객체, 멤버 함수</li> <li>- 인라인 멤버 함수의 사용</li> </ul> </li> </ul>	주 p265-286 부2 p107-167	PC C++ 컴파일러 빔 프로젝터 스크린 빔 프로젝터	강의 질의/응답 교재 부교재2 강의교안
8주	<b>중간고사</b>			
9주	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 수업목표 : 클래스의 활용</li> <li>- 강의주제 : 객체 생성 방법, 열거상수와 typedef</li> <li>- 세부내용 : <ul style="list-style-type: none"> <li>- 객체 배열의 생성 및 사용</li> <li>- 동적 객체의 생성 및 사용</li> <li>- 클래스와 열거 상수, typedef</li> <li>- 멤버 객체의 초기화</li> </ul> </li> </ul>	주 p291-317	PC C++ 컴파일러 빔 프로젝터 스크린	강의 질의/응답 교재 강의교안
10주	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 수업목표 : 상속의 이해</li> <li>- 강의주제 : 상속의 개념, 접근 지정자/변경자, 다중 상속</li> <li>- 세부내용 : <ul style="list-style-type: none"> <li>- 파생 클래스의 정의, 멤버, 생성/소멸</li> <li>- 접근 지정자, 접근 변경자</li> <li>- 다중 상속의 이해</li> </ul> </li> <li>- 과제내용 : Date 클래스와 그 상속 클래스인 Datetime 클래스 구현</li> </ul>	주 p321-360 부2 p247-340	PC C++ 컴파일러 빔 프로젝터 스크린	강의 질의/응답 교재 부교재2 강의교안 <b>2차 과제공지</b>
11주	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 수업목표 : 다형성의 이해</li> <li>- 강의주제 : 상속과 다형성, 가상함수, 추상클래스</li> <li>- 세부내용 : <ul style="list-style-type: none"> <li>- 클래스형 변환 규칙, 가상함수의 원리 및 사용</li> <li>- 순수 가상함수, 구현 상속과 인터페이스 상속</li> </ul> </li> </ul>	주 p365-389 부2 p301-340	PC C++ 컴파일러 빔 프로젝터 스크린	강의 질의/응답 교재 부교재2 강의교안

주	수업내용	교재범위	활용기자재	비고
12주	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 수업목표 : 연산자 오버로딩</li> <li>- 강의주제 : 연산자 함수</li> <li>- 세부내용 : <ul style="list-style-type: none"> <li>- C언어 연산자 리뷰</li> <li>- 연산자 함수의 이해 및 구현</li> <li>- 연산자 오버로딩의 일반적인 규칙</li> </ul> </li> </ul>	주 p425-440 부1 p195-243 부2 p177-244	PC C++ 컴파일러 빔 프로젝터 스크린	강의 질의/응답 교재 부교재1 부교재2 강의교안 <b>2차            수시평가</b>
13주	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 수업목표 : 클래스 형 변환</li> <li>- 강의주제 : 변환 연산자 함수, C++의 형 변환</li> <li>- 세부내용 : <ul style="list-style-type: none"> <li>- operator 데이터형</li> <li>- const_cast&lt;&gt;, dynamic_cast&lt;&gt;</li> <li>- reinterpret_cast&lt;&gt;</li> </ul> </li> </ul>	주 p441-450 부2 p437-467	PC C++ 컴파일러 빔 프로젝터 스크린	강의 질의/응답 교재 부교재2 강의교안
14주	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 수업목표 : 예외처리</li> <li>- 강의주제 : 전통적 예외처리와 C++ 예외처리</li> <li>- 세부내용 : <ul style="list-style-type: none"> <li>- 리턴 값을 이용한 예외처리</li> <li>- try, catch, throw 문</li> <li>- 예외 처리의 규칙 및 클래스 사용</li> </ul> </li> </ul>	주 p453-477 부2 p397-432	PC C++ 컴파일러 빔 프로젝터 스크린	강의 질의/응답 교재 부교재2 강의교안
15주	기말고사			