

교재 선정

학습과목명	교재종별	저자명	교 재 명	출 판 사	출판년도
네트워크 프로그래밍	주교재	김선우	TCP/IP 윈도우 소켓프로그래밍	한빛미디어	2012
	부교재	윤성우	TCP/IP 소켓프로그래밍	오렌지미디어	2012

학습과목의 강의계획서

주	강 의 내 용	수업방법	학습자료 [과제포함]	기자재 [보조교구]
1	1] 강의제목: 네트워크와 소켓프로그래밍 2] 강의주제: 소켓의 기본개념 이해 및 윈도우소켓 3] 강의세부내용: ① TCP/IP 프로토콜의 동작 원리 ② 소켓의 기본 개념과 윈도우 소켓의 역사와 특징 ③ 윈도우 소켓프로그램 작성에 사용할 개발도구에 대한 이해 ④ 기본적인 윈도우 소켓프로그램 작성 및 실행	강의 실습 질의응답	주:P.24-62 강의교안	실습용 PC 프로젝터 스크린 화이트보드
2	1] 강의제목: 소켓 주소 구조체 2] 강의주제: 소켓프로그래밍에 필요한 주소 구조체 이해 3] 강의세부내용: ① 소켓 주소 구조체 이해 ② 바이트 정렬의 개념과 관련 함수 ③ IP 주소변환함수 이해 ④ 도메인 이름 시스템과 이름 변환함수	강의 실습 질의응답	주:P.63-86 부:P.50-92 강의교안	실습용 PC 프로젝터 스크린 화이트보드
3	1] 강의제목: TCP 서버/클라이언트 2] 강의주제: TCP 서버/클라이언트의 기본구조와 동작원리 3] 강의세부내용: ① TCP 서버/클라이언트의 구조와 동작원리 이해 ② 원속 응용 프로그램의 공통 구조 이해 ③ TCP 서버/클라이언트 프로그램 구현(IPv4) ④ TCP 서버/클라이언트 프로그램 구현(IPv6)	강의 실습 질의응답	주:P.90-129 부:P.94-120 강의교안	실습용 PC 프로젝터 스크린 화이트보드
4	1] 강의제목: 데이터 전송하기 2] 강의주제: 응용프로토콜에서의 메시지 설계 3] 강의세부내용: ① 응용프로그램 프로토콜의 필요성과 메시지 설계 방식 이해 ② 데이터 전송 시 고려해야할 사항 파악 - 경계구분을 위한 방식 - 바이트 정렬 및 구조체 멤버 맞춤 ③ 고정길이 데이터 전송과 가변길이 데이터 전송	강의 실습 질의응답 수시평가	주:P.132-170 강의교안	실습용 PC 프로젝터 스크린 화이트보드
5	1] 강의제목: 멀티쓰레드 2] 강의주제: 멀티쓰레드 프로그래밍의 방식 이해 3] 강의세부내용: ① 멀티쓰레드 프로그래밍의 필요성과 기본개념 이해 ② 쓰레드의 동기화 개념과 방식 이해 ③ TCP 서버에 멀티 쓰레드 적용 ④ TCP 서버에서 쓰레드 동기화	강의 실습 질의응답	주:P.172-217 부:P.392-468 강의교안	실습용 PC 프로젝터 스크린 화이트보드
6	1] 강의제목: UDP 서버/클라이언트 2] 강의주제: UDP 서버/클라이언트의 기본구조와 동작원리 3] 강의세부내용: ① UDP 서버/클라이언트의 구조와 동작원리 이해 ② UDP 응용프로그램 작성에 필요한 핵심 소켓 함수를 학습 ③ UDP 서버/클라이언트 모델 이해 ④ UDP 서버/클라이언트 프로그램 구현(IPv4) ⑤ UDP 서버/클라이언트 프로그램 구현(IPv6)	강의 실습 질의응답	주:P.220-257 강의교안	실습용 PC 프로젝터 스크린 화이트보드
7	1] 강의제목: 소켓옵션 2] 강의주제: 다양한 소켓옵션의 이해와 활용 3] 강의세부내용: ① 소켓 옵션의 종류와 관련 함수 이해 ② SOL_SOCKET, IPPROTO_IP, IPPROTO_TCP 이해 ③ 소켓옵션을 이용한 멀티캐스팅 구현 ④ 팀별 프로젝트 제안 발표	강의 실습 질의응답	주:P.260-299 부:P.318-334 강의교안	실습용 PC 프로젝터 스크린 화이트보드
8	중 간 고 사			

주	강 의 내 용	수업방법	학습자료 [과제포함]	기자재 [보조교구]
9	1] 강의제목: GUI 응용프로그램 2] 강의주제: GUI 소켓 응용프로그램 작성 3] 강의세부내용: ① GUI 응용프로그램의 구조와 동작원리 이해 ② GUI 소켓응용프로그램 작성 ③ 대화상자 기반의 응용프로그램 구조와 동작원리 이해 ④ 대화상자 기반의 소켓응용프로그램 작성 * 과제제출 : 팀 프로젝트 제안서	강의 실습 질의응답 팀별발표	주:P.302-356 강의교안	실습용 PC 프로젝터 스크린 화이트보드
10	1] 강의제목: 소켓 입출력 모델(1/2) 2] 강의주제: 윈도우 소켓의 다양한 입출력 모델 3] 강의세부내용: ① 블로킹 소켓과 논블로킹 소켓에 대한 이해 ② 반복서버와 병행서버에 대한 이해 ③ Select, WSAAsyncSelect, SWAEventSelect 모델 이해 ④ 각각의 모델 방식에 따른 구현	강의 실습 질의응답	주:P.360-423 부:P.470-485 강의교안	실습용 PC 프로젝터 스크린 화이트보드
11	1] 강의제목: 소켓 입출력 모델(2/2) 2] 강의주제: 효율적 자원 이용을 위한 입출력 모델 3] 강의세부내용: ① Overlapped모델(I)과 Overlapped모델(II)의 동작원리 이해 ② Completion Port 모델의 동작원리 이해 ③ 각 모델에 따른 응용프로그램 작성 ④ 소켓 입출력 모델의 장단점 비교 분석	강의 실습 질의응답	주:P.426-466 부:P.488-527 강의교안	실습용 PC 프로젝터 스크린 화이트보드
12	1] 강의제목: Raw 소켓 2] 강의주제: 소켓의 정밀한 제어 3] 강의세부내용: ① Raw 소켓의 기초 이론 이해 ② Ping의 동작원리와 구현 ③ Traceroute의 동작원리와 구현	강의 실습 질의응답	주:P.470-505 강의교안	실습용 PC 프로젝터 스크린 화이트보드
13	1] 강의제목: 직렬통신과 무선통신 2] 강의주제: 직렬통신과 무선통신 프로그래밍 기법 이해 3] 강의세부내용: ① 직렬통신의 동작방식에 대한 이해와 구현 ② 무선통신프로토콜(IrDA)의 이해와 구현 ③ 무선통신프로토콜((블루투스)의 이해와 구현	강의 실습 질의응답	주:P.508-559 강의교안	실습용 PC 프로젝터 스크린 화이트보드
14	1] 강의제목: 학기 팀 프로젝트 발표 및 평가 2] 강의주제: 팀별 팀 프로젝트의 결과 발표 및 평가 3] 강의세부내용: ① 팀별 팀 프로젝트 결과 발표 및 평가 ② 팀별 프로젝트 최종평가 실시 ③ 팀별 프로젝트 산출물 제출	팀별발표		실습용 PC 프로젝터 스크린 화이트보드
15	기 말 고 사			

성적 산출을 위해 사용한 평가 요소 목록

학 습 과 목 명	평 가 요 소	배 점 비 율
네트워크프로그래밍	중간·기말고사	60%
	수시평가, 과제물 및 수업참여도	20%
	출석률	20%