

# 수업계획서

<2016년도 2학기>

1. 강의개요							
학습과정명	인터넷프로 그래밍	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	4	강 의 실		수강대상	정보보호	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
<ul style="list-style-type: none"> <li>• JAVA 언어의 문법과 객체 지향 프로그래밍의 원리를 이해한다.</li> <li>• 클래스, 추상 클래스와 인터페이스를 숙지하고 상속에 대하여 숙지한다.</li> <li>• 컬렉션과 제네릭에 대하여 익힌다.</li> <li>• AWT/EVENT 학습을 통해 GUI 프로그램을 제작한다.</li> <li>• 쓰레드와 멀티태스킹의 사용 방법을 알아본다.</li> </ul>							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	명품 JAVA Programming	저자	황기태	출판사	생능	출판년도	2014
부교재(참고문헌)		저자		출판사		출판년도	
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용			과제 및 기타 참고사항		
제 1 주	1	1] 강의주제: 자바란?			기자재: 실습용PC, 빔 프로젝터 스크린, 화이트보드 학습자료 : 주:P.13-39 강의교안		
	2	2] 강의목표: 자바의 이해와 개발환경 구축					
	3	3] 강의세부내용: • 자바의 출현과 WORA • JDK프로그램 설치하기(환경설정 포함)					
	4	• Eclipse 설치하고 테스트하기 4] 수업방법: 강의 및 실습, 질의응답					
제 2 주	1	1] 강의주제: 자바 프로그래밍			기자재: 실습용PC, 빔 프로젝터 스크린, 화이트보드 학습자료 : 주:P.41-67 강의교안		
	2	2] 강의목표: 자바의 기본적인 프로그래밍 이해					
	3	3] 강의세부내용: • 자바 프로그램 구조 • 식별자, 데이터 타입 • 연산자, 조건문					
	4	4] 수업방법: 강의 및 실습, 질의응답					
제 3 주	1	1] 강의주제: 제어문			기자재: 실습용PC, 빔 프로젝터 스크린, 화이트보드 학습자료 : 주:P.69-84 강의교안		
	2	2] 강의목표: 제어문과 배열					
	3	3] 강의세부내용: • 반복문(continue, break) • 1차원 배열, 다차원 배열 • 예외처리					
	4	4] 수업방법: 강의 및 실습, 질의응답					
제 4 주	1	1] 강의주제: 객체지향프로그래밍			기자재: 실습용PC, 빔 프로젝터 스크린, 화이트보드 학습자료 : 주:P.85-112 강의교안 수시교사1		
	2	2] 강의목표: 클래스와 객체에 대한 이해					
	3	3] 강의세부내용: • 클래스 선언과 메소드 활용 • 생성자(Constructor) • Garbage & Garbage Collection					
	4	4] 수업방법: 강의 및 실습, 질의응답					
제 5 주	1	1] 강의주제: 접근지정자			기자재: 실습용PC, 빔 프로젝터 스크린, 화이트보드		
	2	2] 강의목표: 접근지정자에 대한 이해 3] 강의세부내용:					

	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• public, protected, private</li> <li>• 클래스/멤버 접근 지정자</li> </ul>	학습자료 : 주:P.115-145 강의교안
	4	4] 수업방법: 강의 및 실습, 질의응답	
제 6 주	1	1] 강의주제: 상속	기자재: 실습용PC, 빔 프로젝터 스크린, 화이트보드 학습자료 : 주:P.147-168 강의교안
	2	2] 강의목표: 상속의 필요성과 방법	
	3	3] 강의세부내용: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 클래스 상속과 객체</li> <li>• 상속과 생성자</li> <li>• 메소드 오버라이딩</li> </ul>	
	4	4] 수업방법: 강의 및 실습, 질의응답	
제 7 주	1	1] 강의주제: 상속 설계	기자재: 실습용PC, 빔 프로젝터 스크린, 화이트보드 학습자료 : 주:P.169-183 강의교안
	2	2] 강의목표: 추상클래스와 인터페이스	
	3	3] 강의세부내용: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 추상 클래스와 추상 메소드</li> <li>• 추상 클래스와 상속</li> <li>• 인터페이스와 인터페이스의 구현</li> </ul>	
	4	4] 수업방법: 강의 및 실습, 질의응답	
제 8 주	1	중 간 고 사	
	2		
	3		
	4		
제 9 주	1	1] 강의주제: 패키지	기자재: 실습용PC, 빔 프로젝터 스크린, 화이트보드 학습자료 : 주:P.185-206 강의교안
	2	2] 강의목표: 패키지 개념과 기본 패키지	
	3	3] 강의세부내용: <ul style="list-style-type: none"> <li>• import와 클래스 경로</li> <li>• 패키지 만들기</li> <li>• java.util에 있는 유용한 클래스</li> </ul>	
	4	4] 수업방법: 강의 및 실습, 질의응답	
제 10 주	1	1] 강의주제: 고급프로그래밍 기법	기자재: 실습용PC, 빔 프로젝터 스크린, 화이트보드 학습자료 : 주:P.207-250 강의교안
	2	2] 강의목표: 제네릭과 컬렉션	
	3	3] 강의세부내용: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 컬렉션과 제네릭</li> <li>• 제네릭 컬렉션 활용</li> <li>• 제네릭 만들기</li> </ul>	
	4	4] 수업방법: 강의 및 실습, 질의응답	
제 11 주	1	1] 강의주제: 입출력	기자재: 실습용PC, 빔 프로젝터 스크린, 화이트보드 학습자료 : 주:P.251-295 강의교안
	2	2] 강의목표: 입출력스트림과 파일 입출력	
	3	3] 강의세부내용: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 바이트 스트림과 파일 입출력</li> <li>• 문자 스트림과 파일 입출력</li> <li>• 버퍼 입출력과 파일 입출력</li> <li>• File 클래스</li> </ul>	
	4	4] 수업방법: 강의 및 실습, 질의응답	
제 12 주	1	1] 강의주제: GUI	기자재: 실습용PC, 빔 프로젝터 스크린, 화이트보드 학습자료 : 주:P.297-316 강의교안 수시교사2
	2	2] 강의목표: AWT를 이용한 GUI	
	3	3] 강의세부내용: <ul style="list-style-type: none"> <li>• AWT와 스윙의 차이</li> <li>• AWT로 프로그래밍하기</li> <li>• Button, Checkbox, Choice 등</li> </ul>	
	4	4] 수업방법: 강의 및 실습, 질의응답	
제 13 주	1	1] 강의주제: GUI	기자재: 실습용PC, 빔 프로젝터 스크린, 화이트보드
	2	2] 강의목표: Swing을 이용한 GUI 3] 강의세부내용:	

	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 컨테이너와 배치(Layout)</li> <li>• Flow / Border/ GridLayout</li> </ul>	학습자료 : 주:P.317-347 강의교안			
	4	4] 수업방법: 강의 및 실습, 질의응답				
제 14 주	1	1] 강의주제: 이벤트	기자재: 실습용PC, 빔 프로젝터 스크린, 화이트보드 학습자료 : 주:P.349-374 강의교안			
	2	2] 강의목표: 이벤트 처리 기법에 대한 이해				
	3	3] 강의세부내용: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 이벤트 객체, 이벤트 리스너</li> <li>• 어댑터 클래스</li> <li>• xxxEvent/xxxListener (Key, Mouse 등...)</li> </ul>				
	4	4] 수업방법: 강의 및 실습, 질의응답				
제 15 주	1	기 말 고 사				
	2					
	3					
	4					
5. 성적평가 방법						
중간고사	기말고사	과 제 물	출 결	기 타	합 계	비 고
30 %	30 %	15 %	20 %	5 %	100 %	
6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)						
강의 - 교재의 내용을 정리하여 이론강의를 함 질의응답 - 주제에 대한 찬반토론, 조별토론, 토론 후 피드백 실습 - 개별 실습						
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항						
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)						
실습이 원활하게 진행되도록 팀을 구성하고, 팀원 간에 질의응답, 학습이 이루어지도록 함.						