

결	전공주임	교학부장
재		

# 수업 계획서

< 2017학년도 3월 6일 ~ 6월 25일 >

1. 강의개요							
학습과정명	C언어I	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	4시간	강 의 실		수강대상		E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
<ul style="list-style-type: none"> <li>- C언어를 이용하여 컴퓨터 메모리를 직접 조작할 수 있도록 이론과 실습을 학습하며, UNIX 환경과 DOS 환경에서 프로그램을 작성하고 이를 실무에 적용할 수 있는 능력 배양을 목표로 한다.</li> <li>- 이를 위하여 전반적인 프로그램에 대한 개념, 개발 과정을 학습한다.</li> <li>- C언어의 개요, 데이터형, 표준 입출력을 위한 기본 함수들, 연산자, 제어 구조 등 프로그램 작성에 꼭 필요한 요소들을 학습한다.</li> <li>- 함수와 기억 클래스, 배열과 포인터, 구조체와 공용체 및 표준 입출력 함수 등 프로그램 모듈화에 필요한 내용을 학습한다.</li> <li>- 고급 프로그래밍을 위해 표준 라이브러리 함수 등의 내용을 학습한다.</li> </ul>							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	C Programming 정복하기	저자	신윤한 외 1인	출판사	북스홀릭	출판년도	2015
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	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 강의주제 : C 프로그램의 이해와 시작</li> <li>- 강의목표 : 프로그램에 대한 개념 정립</li> <li>- 세부내용 : <ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로그래밍 언어의 종류</li> <li>• C언어의 탄생 배경 및 특징</li> <li>• C 컴파일러(VC++ Express) 소개</li> </ul> </li> <li>- 수업방법 : 강의 및 실습, 과제 해결</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>- 주.p.15~44</li> <li>- 부.p.16~44</li> <li>- 빔프로젝터</li> </ul>		
	2						
	3						
	4						
제 2 주	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 강의주제 : C 프로그램의 이해와 시작</li> <li>- 강의목표 : 프로그램 컴파일하고 결과보기</li> <li>- 세부내용 : <ul style="list-style-type: none"> <li>• 소스프로그램 작성 후 컴파일/ 링크/실행</li> <li>• 각 프로그램의 구성요소 학습하기</li> <li>• 오류 수정 및 디버깅하기</li> </ul> </li> <li>- 수업방법 : 강의 및 실습, 과제 해결</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>- 주.p.45~67</li> <li>- 부.p.45~64</li> <li>- 빔프로젝터</li> </ul>		
	2						
	3						
	4						
제 3 주	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 강의주제 : 자료, 변수와 데이터 타입</li> <li>- 강의목표 : 프로그램 구성 요소 이해</li> <li>- 세부내용 : <ul style="list-style-type: none"> <li>• printf() 출력함수, scanf() 입력함수</li> <li>• 변수, 상수, 형 변환</li> </ul> </li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>- 주.p.71~100</li> <li>- 빔프로젝터</li> </ul>		
	2						
	3						

	4	- 수업방법 : 강의 및 실습, 과제 해결	
제 4 주	1	- 강의주제 : 연산자	- 주.p.103~115 - 빔프로젝터 - 과제#1 (표준입출력 함수를 활용한 프로그램 작성하기)
	2	- 강의목표 : 프로그램 구성 요소 이해 - 세부내용 : • 연산자의 종류(단항, 이항, 삼항)	
	3	• 연산자 우선순위 및 결합성 • 산술, 대입, 관계연산자	
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습, 과제 해결	
제 5 주	1	- 강의주제 : 연산자	- 주.p.115~131 - 빔프로젝터
	2	- 강의목표 : 프로그램 구성 요소 이해 - 세부내용 : • 논리 연산자, 비트 연산자	
	3	• 주소 연산자, 조건 연산자 • 기타 연산자	
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습, 과제 해결	
제 6 주	1	- 강의주제 : 제어문	- 주.p.135~159 - 부.p.192~217 - 빔프로젝터
	2	- 강의목표 : 프로그램 제어 구조 이해 - 세부내용 : • 제어문의 종류 및 사용법	
	3	• 조건문(if, if_else, switch_case문) • 분기문(break문, continue문)	
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습, 과제 해결	
제 7 주	1	- 강의주제 : 반복문	- 주.p.163~200 - 부.p.228~263 - 빔프로젝터
	2	- 강의목표 : 프로그램 제어 구조 이해 - 세부내용 : • 반복문의 종류 및 사용법	
	3	• while문, do_while문, for문, 중첩 반복문 • 분기문(break,continue,return)	
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습, 과제 해결	
제 8 주	1	<b>중간고사</b>	<b>[필기시험]</b>
	2		
	3		
	4		
제 9 주	1	- 강의주제 : 함수 작성	- 주.p.205~217 - 빔프로젝터
	2	- 강의목표 : 프로그램의 모듈화 이해 - 세부내용 : • 함수의 정의 • 함수의 선언과 사용 • 매개변수와 반환값의 리턴	
	3	- 수업방법 : 강의 및 실습, 과제 해결	

	4		
제 10 주	1	- 강의주제 : 함수의 응용	- 주.p.218~235 - 부.p.312~331 - 빔프로젝터 - 과제#2 (함수를 활용한 프로그램 작성하기)
	2	- 강의목표 : 프로그램의 모듈화 이해 - 세부내용 : • 매개변수 전달방법 • 함수의 원형 이해하기	
	3	• 순환 함수	
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습, 과제 해결	
제 11 주	1	- 강의주제 : 배열(Array)	- 주.p.239~264 - 빔프로젝터
	2	- 강의목표 : 프로그램의 모듈화 이해 - 세부내용 : • 배열의 정의(요소, 크기, 이름) 및 선언 • 배열과 문자열	
	3	• 다차원 배열	
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습, 과제 해결	
제 12 주	1		- 주.p.267~294 - 부.p.520~540 - 빔프로젝터
	2	- 강의주제 : 주소와 포인터 - 강의목표 : 프로그램의 모듈화 이해 - 세부내용 : • 포인터의 정의, 포인터 연산 • 포인터와 문자열	
	3	• 포인터 종류	
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습, 과제 해결	
제 13 주	1		- 주.p.297~325 - 부.p.554~581 - 빔프로젝터 - 과제#3 (포인터를 활용한 프로그램 작성하기)
	2	- 강의주제 : 구조체와 공용체 - 강의목표 : 프로그램의 모듈화 이해 - 세부내용 : • 구조체 선언 및 정의, 초기화 방법 • 구조체의 활용법, 구조체 배열	
	3	• 공용체, 비트 필드 구조체	
	4	- 수업방법 : 강의 및 실습, 과제 해결	
제 14 주	1	- 강의주제 : 선행처리기 - 강의목표 : 표준 라이브러리의 이해 - 세부내용 :	- 주.p.331~359 - 부.p.554~581 - 빔프로젝터
	2	• 선행처리기의 이해 • #include, #define	
	3	• 조건부 컴파일(#ifdef, #ifndef) - 수업방법 : 강의 및 실습, 과제 해결	

	4		
제 15 주	1	기말고사	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 객관식 20문제 (20점)</li> <li>- 주관식 5문제 (10점)</li> </ul>
	2		
	3		
	4		
	4		

5. 성적평가 방법

중간고사	기말고사	과제물	출결	기타	합계	비고
30 %	30 %	15 %	20 %	5 %	100 %	

6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)

- 이론식 강의로 기본적인 구조 설명
- 예제 실습을 통해 문제 해결 방식 습득
- 과제 제시로 훈련

7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항

- 출결관리 : 80% 이상만 출석 성적 부여
- 과제물 #1 : 표준입출력 함수를 활용한 프로그램 작성하기 (5점)
- 과제물 #2 : 함수를 활용한 프로그램 작성하기 (5점)
- 과제물 #3 : 포인터를 활용한 프로그램 작성하기 (5점)

8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)

- 적절한 예제를 통한 문제해결 방식 연습, 습득
- 제시된 과제 해결로 훈련