

수업 계획서

결	전공주임	교학부장
재		

< 2017학년도 8월 21일 ~ 12월 8일 >

1. 강의개요							
학습과정명	객체지향언어	학점	3	교강사명	교강사 전화번호		
강의시간	4시간	강 의 실		수강대상	멀티미디어	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
객체지향 언어인 C++을 학습하면서 객체지향의 주요한 특성인 객체, 클래스, 캡슐화, 상속과 다형성 등에 대하여 학습하고 클래스의 설계·구현을 통해 객체지향 프로그래밍 작성 능력을 익힌다.							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	C++ programming with a workbook	저자	천정아	출판사	이한	출판년도	2011
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 : 객체지향 언어의 개요				(1) PC, 컴파일러 빔 프로젝터	
	2	(2) 강의목표 : 객체지향 언어의 개념 이해					
	3	(3) 강의세부내용					
	4	1) 절차적 언어와 객체지향 언어 2) 객체지향 언어의 특성 3) C 와 C++ 4) C++ 언어의 특징 (4) 수업방법 1) 예제구현 2) 질의/응답					
제 2 주	1	(1) 강의주제 : C++ 언어의 개요				(1) PC, 컴파일러 빔 프로젝터	
	2	(2) 강의목표 : C++ 언어의 개념 이해					
	3	(3) 강의세부내용					
	4	1) 프로그램의 기본구조 2) 기본 자료형 3) 상수와 변수 4) 자료형 변환 (4) 수업방법 1) 예제구현 2) 질의/응답					
제 3 주	1	(1) 강의주제 : 객체지향언어 설계				(1) PC, 컴파일러 빔 프로젝터	
	2	(2) 강의목표 : 객체지향 프로그래밍의 이해					
	3	(3) 강의세부내용					
	4	1) C++에서의 구조체 2) 참조자의 이해, 함수 3) 구조체와 클래스					

		4) 클래스, 구조체, 함수 예제 (4) 수업방법 1) 예제구현 2) 질의/응답	
제 4 주	1 2 3 4	(1) 강의주제 : 배열과 포인터 (2) 강의목표 : C++의 배열과 포인터를 활용 (3) 강의세부내용 1) 배열과 포인터 2) 메모리 할당 및 반환 3) 클래스와 포인터 4) 포인터의 여러 활용 (4) 수업방법 1) 예제구현 2) 질의/응답	(1) PC, 컴파일러 빔 프로젝트
제 5 주	1 2 3 4	(1) 강의주제 : 함수 I (2) 강의목표 : 함수의 기본에 대해 알아보기 (3) 강의세부내용 1) 함수의 정의와 호출 2) 인수의 전달 3) 값 호출 4) 참조호출 (4) 수업방법 1) 예제구현 2) 질의/응답	(1) PC, 컴파일러 빔 프로젝트 (2) 과제1 : 생성자, 소멸자, 복사생성자에 대한 프로젝트 구현
제 6 주	1 2 3 4	(1) 강의주제 : 함수 II (2) 강의목표 : 여러 가지 함수의 사용 (3) 강의세부내용 1) const 인수 2) 디폴트 인수 3) 함수의 다중정의 4) inline 함수 (4) 수업방법 1) 예제구현 2) 질의/응답	(1) PC, 컴파일러 빔 프로젝트
제 7 주	1 2 3 4	(1) 강의주제 : 클래스와 객체 (2) 강의목표 : 클래스의 기본적인 사용, 특징 알기 (3) 강의세부내용 1) 클래스의 선언과 객체 정의 2) 생성자와 소멸자 3) 데이터 추상화 4) 클래스 멤버의 접근 (4) 수업방법 1) 예제구현 2) 질의/응답	(1) PC, 컴파일러 빔 프로젝트
제 8 주	1 2 3 4		중간고사 객관식 20, 주관식 10

제 9 주	1	(1) 강의주제 : 클래스와 객체	(1) PC, 컴파일러 빔 프로젝트
	2	(2) 강의목표 : 클래스의 여러 특성을 이해하고 활용	
	3	(3) 강의세부내용 1) static 데이터멤버와 static멤버함수 2) 멤버 함수의 외부 정의 3) 클래스의 활용	
	4	(4) 클래스와 객체 활용 예제 (4) 수업방법 1) 예제구현 2) 질의/응답	
제 10 주	1	(1) 강의주제 : 연산자정의	(1) PC, 컴파일러 빔 프로젝트
	2	(2) 강의목표 : 연산자 기본 및 연산자 오버로딩 이해	
	3	(3) 강의세부내용 1) string 클래스 (C 스타일 문자열) 2) MyString 클래스 3) 자료형의 변환	
	4	(4) 연산자 다중정의의 주의사항 (4) 수업방법 1) 예제구현 2) 질의/응답	
제 11 주	1	(1) 강의주제 : 가상함수	(1) PC, 컴파일러 빔 프로젝트
	2	(2) 강의목표 : 가상함수의 동작 원리 이해	
	3	(3) 강의세부내용 1) 가상함수 2) 추상 클래스 3) 다중 상속	
	4	(4) 다중 상속의 이해 및 문제점 (4) 수업방법 1) 예제구현 2) 질의/응답	
제 12 주	1	(1) 강의주제 : 템플릿	(1) PC, 컴파일러 빔 프로젝트 (2) 과제2 : 연산자 오버로딩을 사용한 프로젝트
	2	(2) 강의목표 : 템플릿에 대한 이해	
	3	(3) 강의세부내용 1) 컨테이너와 템플릿 2) 템플릿의 클래스 멤버 3) 함수 템플릿	
	4	(4) 표준 템플릿 라이브러리 (4) 수업방법 1) 예제구현 2) 질의/응답	
제 13 주	1	(1) 강의주제 : 예외처리	(1) PC, 컴파일러 빔 프로젝트
	2	(2) 강의목표 : C++의 예외처리 방식에 대해 알기	
	3	(3) 강의세부내용 1) 예외의 유형	
	4	(4) 예외처리 체계 3) 예외처리 클래스	

		4) 예외처리 클래스의 상속 (4) 수업방법 1) 예제구현 2) 질의/응답				
제 14 주	1 2 3 4	(1) 강의주제 : 입출력 스트림 파일입출력 (2) 강의목표 : C++에서의 입출력을 할 수 있다. (3) 강의세부내용 1) 입출력 스트림의 개요 2) cin을 이용한 입력 3) cout을 이용한 출력 4) 파일 입출력 (4) 수업방법 1) 예제구현 2) 질의/응답	(1) PC, 컴파일러 빔 프로젝트			
제 15 주	1 2 3 4	기말고사	객관식 20, 주관식 10			
5. 성적평가 방법						
중간고사	기말고사	과제물	출결	기타	합계	비고
30%	30%	15%	20%	5%	100%	
6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)						
실습 중심으로 충분한 예제를 통해 객체지향 언어의 이해를 돕는다. 충분한 예제와 타 학생의 다양한 구현 방법등을 살펴보고 토론한다.						
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항						
프로그래밍언어 이해능력, 프로그래밍언어 기술적용능력						
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)						
정확성과 완전성을 기하고자 하는 의지 결과물의 완성을 위한 적극적인 태도						