

결	전공주임	교학부장
재		

# 수업계획서

< 2017학년도 8월 21일 ~ 12월 8일 >

1. 강의개요							
학습과정명	윈도우즈 프로그래밍II	학점	3	교강사명		교강사 전화번호	
강의시간	4시간	강 의 실		수강대상	멀티미디어	E-mail	
2. 교육과정 수업목표							
객체지향 기술을 최대한 활용할 수 있는 비주얼 C++을 이용해 객체지향이론과 설계방법을 습득하고, 어플리케이션 중심의 클래스의 설계 구현을 통해 객체지향 프로그래밍 작성 능력을 배양한다.							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재	윈도우 프로그래밍	저자	김선우	출판사	한빛아카데미	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: 윈도우 프로그래밍의 기초			(1) 학습자료, 주교재, 강의계획서		
	2	(2) 강의목표: 윈도우 프로그래밍의 개념과 기본구조의 이해할 수 있으며 간단한 윈도우 프로그램의 작성할 수 있다.					
	3	(3) 강의세부내용, ① 윈도우 프로그램의 개요					
	4	② 윈도우 프로그램 개발 도구와 개발방법 ③ 윈도우 프로그램의 구조					
		(4) 수업방법 : 강의, 실습, 질의/응답					
제 2 주	1	(1) 강의주제: 윈도우 기본 입출력1			(1) 학습자료, 주교재		
	2	(2) 강의목표: 디바이스 콘텍스트의 개념을 이해할 수 있으며 텍스트를 출력하는 기본 함수의 사용할 수 있다.					
	3	(3) 강의세부내용, ① 출력 영역 얻기					
	4	② 문자집합 ③ 텍스트 출력하기 ④ 키보드 메시지 처리하기					
		(4) 수업방법 : 강의, 실습, 질의/응답					
제 3 주	1	(1) 강의주제: 윈도우 기본 입출력2			(1) 학습자료, 주교재		
	2	(2) 강의목표: 기본 도형을 화면에 출력할 때 필요한 요소와 함수를 사용할 수 있다.					
	3	(3) 강의세부내용, ① 캐럿 이용하기					
	4	② 직선, 원, 사각형, 다각형 그리기					
		(4) 수업방법 : 강의, 실습, 질의/응답					
제 4 주	1	(1) 강의주제: 제어 메시지 처리하기 1			(1) 학습자료, 주교재		
	2	(2) 강의목표: 키보드에서 발생한 메시지를 제어 신호로 활용할 수 있으며 자동으로 움직이는 형상을 타이머를 이용해 윈도우에 표현할 수 있다.					
	3	(3) 강의세부내용, ① 키보드 입력으로 도형 이동하기					

	4	② 타이머 메시지 (4) 수업방법 : 강의, 실습, 질의/응답	
제 5 주	1	(1) 강의주제: 제어 메시지 처리하기 2 (2) 강의목표: 마우스에서 발생한 메시지를 이용할 수 있으며 래스터 연산을 이용해 그림의 일부만 삭제할 수 있다.	(1) 학습자료, 주교재 (2) 과제1: 제어 메시지를 이용하여 프로그래밍 제작
	2	(3) 강의세부내용, ① 마우스 메시지 ② 래스터 연산	
	3	(4) 수업방법 : 강의, 실습, 질의/응답	
	4	(1) 강의주제: 윈도우 메뉴 (2) 강의목표: 리소스 파일을 만들고 윈도우에 메뉴를 등록할 수 있으며 메뉴에서 발생하는 메시지를 처리할 수 있다.	
제 6 주	1	(3) 강의세부내용, ① 메뉴 만들기 ② 메뉴 사용하기 ③ 공용 대화상자 사용하기 ④ 메뉴 수정하기	(1) 학습자료, 주교재
	2	(4) 수업방법 : 강의, 실습, 질의/응답	
	3	(1) 강의주제: 단축키와 비트맵 (2) 강의목표: 메뉴에 단축키를 설정할 수 있으며 더블 버퍼링 기법을 이용해 비트맵 그림 파일로 애니메이션을 만들 수 있다.	
	4	(3) 강의세부내용, ① 단축키 ② 비트맵 ③ 더블 버퍼링 ④ 애니메이션	
제 7 주	1	(4) 수업방법 : 강의, 실습, 질의/응답	(1) 학습자료, 주교재
	2		
	3		
	4		
제 8 주	1	중간고사	객관식 20, 주관식 10
	2		
	3		
	4		
제 9 주	1	(1) 강의주제: 대화상자와 컨트롤 1 (2) 강의목표: 대화상자를 만들고 사용할 수 있으며 컨트롤의 종류를 알고 각 컨트롤을 사용할 수 있다.	(1) 학습자료, 주교재
	2	(3) 강의세부내용, ① 대화상자 만들기 ② 컨트롤의 종류 ③ 버튼 컨트롤, 에디트 컨트롤, 체크박스과 라디오 버튼	
	3	(4) 수업방법 : 강의, 실습, 질의/응답	
	4	(1) 강의주제: 대화상자와 컨트롤 2 (2) 강의목표: 다양한 컨트롤을 이용해 응용프로그램을 개발할 수 있으며 모달리스 대화상자를 사용할 수 있다.	
제 10 주	1	(3) 강의세부내용, ① 콤보 박스 컨트롤, 리스트 박스 컨트롤 ② 모달리스 대화상자 ③ 리스트 컨트롤	(1) 학습자료, 주교재 (2) 과제2: 윈도우용 계산기 제작
	2	(4) 수업방법 : 강의, 실습, 질의/응답	
	3	(1) 강의주제: MDI프로그래밍 (2) 강의목표: 문서 창을 여러 개 여는 MDI기반 응용 프로그램을 작성할 수 있으며 자식 윈도우 여러 개를 관리할 수 있다.	
	4	(3) 강의세부내용, ① MDI 기반 응용 프로그램	
제 11 주	1		(1) 학습자료, 주교재
	2		
	3		

	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>② 자식윈도우 관리하기</li> <li>③ 윈도우 분할하기</li> <li>④ 컨트롤 윈도우 활용하기</li> </ul> (4) 수업방법 : 강의, 실습, 질의/응답				
제 12 주	1	(1) 강의주제: 파일 입출력	(1) 학습자료, 주교재			
	2	(2) 강의목표: 표준 입출력이 아닌 API에서 제공하는 파일 입출력 기능을 이용할 수 있으며 에디트 박스, 리치 에디트 컨트롤을 이용해 메모장을 만들 수 있다.				
	3	(3) 강의세부내용, ① 파일 다루기				
	4	② 공용 대화상자 ③ 메모장 만들기 (4) 수업방법 : 강의, 실습, 질의/응답				
제 13 주	1	(1) 강의주제: 윈도우 소켓 프로그래밍	(1) 학습자료, 주교재			
	2	(2) 강의목표: 윈도우 소켓을 이용해 독립된 프로그램끼리 연결할 수 있으며 메시지를 교환하는 함수의 종류와 논블로킹 통신을 이해할 수 있다.				
	3	(3) 강의세부내용, ① 소켓 연결하기				
	4	② 메시지 교환하기 ③ 논블로킹 통신 ④ 채팅 응용 프로그램 (4) 수업방법 : 강의, 실습, 질의/응답				
제 14 주	1	(1) 강의주제: 멀티스레드	(1) 학습자료, 주교재			
	2	(2) 강의목표: 스레드의 개념 및 멀티 스레드의 필요성을 이해하며 멀티스레드의 동기화를 위해 이벤트를 사용할 수 있다.				
	3	(3) 강의세부내용, ① 스레드 생성하기				
	4	② 스레드 동기화하기 (4) 수업방법 : 강의, 실습, 질의/응답				
제 15 주	1	기말고사	객관식 20, 주관식 10			
	2					
	3					
	4					
5. 성적평가 방법						
중간고사	기말고사	과제물	출결	기타	합계	비고
30 %	30 %	15 %	20%	5 %	100 %	
6. 수업 방법(강의, 토론, 실습 등)						
강의 : 교재를 통한 이론 강의, 질의 및 응답 위주의 수업 등						
실습 : 강의 내용을 기반으로 직접 컴퓨터를 이용하여 실습						
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항						
과제 1 : 제어 메시지를 이용하여 프로그램 제작						
과제 2 : 윈도우용 계산기 제작						
출결관리 : 80% 이상만 출석 성적 부여						
성적관리 : 상대평가기준(A : 20% 이하, A + B : 60% 이하)의 범위 내에서 결정						
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)						
주 교재의 학습을 통한 해결 또는 질의를 통한 해결						