

# 프로그래밍 기초 및 실습

- 강의계획서

1. 이론 강의 후 실습을 원칙으로 함

2. 교재

- 1) 뇌를 자극하는 파이썬 3, 박상현, 한빛 미디어
- 2) 창의적 프로그래밍을 위한 파이썬, 한혁수, 생능출판사
- 3) Do it 점프 투 파이썬, 박응용, 이지스 퍼블리싱
- 4) 파이썬 코딩 도장, 남재윤, 길벗

- 5) 강의 자료 매주 공지 예정

3. 강의자료 및 공지사항

- 1) 스마트 캠퍼스 e - 루리 (<http://eruri.kangwon.ac.kr>)
- 2) 연구실 : **공5호관 512-1호**
- 3) e-mail : **raipiel@kangwon.ac.kr**

## 프로그래밍 기초 및 실습

- 기타

1. 실습 내용

- 실습은 개인 별로, 또는 옆자리 학생과 수행
- 결과 소스는 동일하게 나올 수 있지만, 주석은 개개인 작성. ( 주석 필수 )
- 실습 과제는 무조건 수업 시간 안에 제출을 목표로 함.

2. 성적

- 1) 중간고사(30%)      2) 기말고사(30%)
- 3) 실습 및 과제(20%)    4) 출석 및 기타(20%)

3. 출석 점수의 경우, 출석은 2점, 지각은 1점으로 환산하여 반영

- 학교에서 정한 F 학점의 기준만큼 결석하면 그냥 F
- 치명적인 사유(전염성이 강하거나,, 입원이 불가피한 질병 및 사고)로 인한 결석, 취업, 전공에 관련된 활동 등은 공문 또는 진단서와 인정