

교수계획서 (강의실라버스)

2016학년도 제 2학기

I. 강좌 및 담당교수

교과목명	고급객체지향개발론	수강반번호	465308
이수구분		학점/시수	3
담당교수	공과대학 컴퓨터공학과	연락처	010.3317.6422
	최윤상	이메일	mitchell.geek@kakaocorp.com

II. 교수개요 및 학습목표

한번 작성된 코드는 이해하거나 수정하기 위해 1,000번 이상 읽혀진다고 한다. 또 돌아가는 코드는 누구나 작성할 수 있지만 읽기 좋은 코드는 훌륭한 아키텍트만이 작성할 수 있다고 한다. Daum/Kakao의 서비스는 한번 만들어지면 짧게는 수년에서 길게는 10년을 넘게 지속적으로 버그를 수정하고, 새로운 요구사항을 반영하며 운영된다. 본 강의에서는 객체지향언어인 Java를 활용하여 유지보수 가능한 프로그램 개발을 위한 방법들을 소개하고 실습을 통하여 익힐 수 있도록 한다.

본 강의에서 객체지향의 원리, 원칙, 디자인 패턴, TDD 등에 대해서 학습하고, 실습하며, 학습한 내용을 활용하여 Term 프로젝트를 수행한다.

III. 교재 및 참고도서

구 분	도서명	저자명	출판사	발행연도
교재	개발자가 반드시 정복해야 할 객체지향과 디자인패턴	최범균	인투북스	2013
참고도서	객체지향의 사실과 오해	조영호	위키북스	2015

IV. 과제

V. 평가방법

평가요소	출 석	중간고사	프로젝트	계
배점비율	40%	30%	30%	100%

VI. 수업주차별 교수계획

주 차	강의주제	강의내용	비고
1	OOP 소개	OOP 개념. 설계 원칙.	
2	진화적 설계	필요한 기능을 효과적으로 구현하는 방법 소개. Up-front와 Agile의 차이점. 사전설계와 Refactoring을 통한 설계의 차이점	
3	개발환경 구축	IntelliJ 소개. 설치 IntelliJ 플러그인 설치 및 실습 Github 사용법 설명 및 실습	
4	객체 지향	절차지향과 객체지향의 차이 객체지향의 핵심, 의존성, 캡슐화 객체지향 설계 과정	
5	다형성과 추상타입	상속, 다형성, 인터페이스에 프로그래밍하기	
6	재사용: 상속보단 조립	상속과 재사용. 조립을 이용한 재사용 위임	
7	SRP	Single Responsibility Principle	
8	OCP	Open Closed Principle	
9	LSP	Liskov Substitution Principle	
10	ISP	Interface Segregation Principle	
11	DIP	Dependency Inversion Principle	
12	Design Pattern #1	Template Method, Strategy, State	
13	Design Pattern #2	Decorator, Proxy, Adapter	
14	Design Pattern #3	Observer, Mediator, Façade	
15	Design Pattern #4	Abstract Factory, Composite, Null Object	
16	Term Project 발표	프로젝트 발표	