

표준강의계획서

* 강의계획서 입력이 되지 않은 경우 공란으로 표시될 수 있습니다.

과목정보					
연도 및 학기	2016학년도 1학기		교과목명	프로그래밍II	
교과목코드	FL0002	분반	5	학점	3
수강대상학년(학과)	2(컴퓨터과학과)			팀티칭여부	N
강의시간	목5,6,금5,6(G211)			이수구분	1전선

과목개요			
*주강의언어	KR		
*교과목개요	본 과목은 C 언어를 사용하여 컴퓨터 프로그래밍의 기본 이론을 강의하는 과목이다. C 언어의 함수, 배열, 포인터, 문자와 문자열 관련 함수, 구조체, 파일 입출력, 메모리의 동적 할당에 대해 배운다.		
*교과목 목표	1. 본 과목은 C 프로그래밍 언어를 통해 기본적인 프로그래밍 개념을 익힌다. 2. 여러 가지 자료를 분석하고 이에 맞는 프로그램을 설계하는 방법을 익힌다. 3. 문제의 사양에 맞는 프로그램을 만들어 본다. 4. 자신의 프로그램을 다른 사람에게 설명해 본다.		
*주교재	윤성우, 열혈 C 프로그래밍, 개정판, 오렌지미디어, 2010.		
부교재	명품 C언어 프로그래밍, 안기수 지음, 생능출판사		
참고자료			
선수과목명		필수여부	
장애학생 수업 안내			
교강사전달사항			
기타연락처		상담요일 및 시간	수업 후 1시간

교강사정보				
교수명	소속	연구실(전화)	연구실(위치)	이메일
홍철의	컴퓨터과학과	0222875313		hongch@smu.ac.kr

교과유형	
항목	내용
*수업유형	<input checked="" type="checkbox"/> 강의형 <input type="checkbox"/> 실험/실습/실기 <input type="checkbox"/> 발표형 <input type="checkbox"/> 토론형 <input type="checkbox"/> 프로젝트형 <input type="checkbox"/> 세미나형 <input type="checkbox"/> 사이버(e/b-learning) <input type="checkbox"/> PBL <input type="checkbox"/> 산학협력 <input type="checkbox"/> 전문가 특강 <input type="checkbox"/> 멀티미디어 활용 <input type="checkbox"/> 신문읽기 <input type="checkbox"/> 기타
수업유형(기타)	
*과목유형	<input type="checkbox"/> 융복합 <input checked="" type="checkbox"/> 전공기초 <input type="checkbox"/> 전공핵심 <input type="checkbox"/> 전공심화 <input type="checkbox"/> 현장실습 <input type="checkbox"/> 캡스톤디자인 <input type="checkbox"/> 계량연계
과목유형(기타)	

성적평가				
평가문항	반영비율(%)	평가문항	반영비율(%)	평가유형
*중간고사	40	*발표		상대평가
*기말고사	40	*참여도		
*과제물	10	*퀴즈		
*출석	10	*프로젝트		
*기타평가				

상명인이 갖추어야 할 5대 핵심역량별 비율 체계		
핵심역량	핵심역량 개요	핵심역량 여부
① 전문지식 탐구 역량	한 분야의 전문가가 되기 위해 전문적인 지식을 탐구하고 연마할 수 있는 역량	○
② 다양성 존중 역량	다양성의 가치를 존중하며 자신과 다른 모든 사람을 배려 및 존중하는 역량	
③ 융복합 역량	자원/정보를 창의적, 효율적인 방법으로 융합하여 새로운 시너지를 창출할 수 있는 역량	
④ 윤리실천 역량	다양한 사회와 영역에 관심을 가지며, 윤리의식과 정의감을 실행할 수 있는 역량	
⑤ 창의적 문제해결 역량	지식과 정보 기술이 중요한 사회에서 자원을 활용하여 창의적으로 문제를 해결하는 역량	

기타정보	
Career Development Roadmap(전문직군명)	수학이러닝전문가

주차별 수업계획			
주차	날짜	항목	내용
1	2016.03.03(목) 2016.03.04(금)	*학습목표	반복문에 대한 복습
		*주요학습내용 및 방법	while, do~while, for문에 대한 복습
2	2016.03.10(목) 2016.03.11(금)	*학습목표	조건문에 대한 복습
		*주요학습내용 및 방법	if~elseans, switch문, continue 와 break문에 대한 복습
3	2016.03.17(목) 2016.03.18(금)	*학습목표	함수에 대한 이해
		*주요학습내용 및 방법	함수의 정의와 선언, 지역변수와 전역변수, 재귀 함수에 대한 이해
4	2016.03.24(목) 2016.03.25(금)	*학습목표	1차원 배열에 대한 이해
		*주요학습내용 및 방법	배열의 선언 및 초기화, 배열을 이용한 문자열 변수의 표현
5	2016.03.31(목) 2016.04.01(금)	*학습목표	포인터에 대한 이해
		*주요학습내용 및 방법	포인터, 포인터와 배열, 포인터와 함수
6	2016.04.07(목) 2016.04.08(금)	*학습목표	다차원 배열에 대한 이해
		*주요학습내용 및 방법	2차, 3차, 다차원 배열의 이해와 활용
7	2016.04.14(목) 2016.04.15(금)	*학습목표	포인터의 포인터
		*주요학습내용 및 방법	포인터의 포인터에 대한 이해, 다중 포인터 변수와 포인터의 필요성
8	2016.04.21(목) 2016.04.22(금)	*학습목표	중간고사
		*주요학습내용 및 방법	중간고사
9	2016.04.28(목) 2016.04.29(금)	*학습목표	다차원 배열과 포인터의 관계
		*주요학습내용 및 방법	2차원 배열이름의 포인터 형, 2차원 배열이름의 특성과 주의 사항
10	2016.05.05(목) 2016.05.06(금)	*학습목표	문자와 문자열 관련 함수
		*주요학습내용 및 방법	문자 단위, 문자열 단위 입출력 함수, 표준 입력과 버퍼
11	2016.05.12(목) 2016.05.13(금)	*학습목표	구조체와 사용자 정의 자료형1
		*주요학습내용 및 방법	구조체, 구조체와 배열 그리고 포인터
12	2016.05.19(목) 2016.05.20(금)	*학습목표	구조체와 사용자 정의 자료형2
		*주요학습내용 및 방법	구조체의 정의와 typedef 선언, 함수로의 구조체 변수 전달과 반환, 공용체, 열거형
13	2016.05.26(목) 2016.05.27(금)	*학습목표	파일 입출력
		*주요학습내용 및 방법	파일의 개방 모드, 파일 입출력 함수의 기본
14	2016.06.02(목) 2016.06.03(금)	*학습목표	메모리 관리와 메모리의 동적 할당
		*주요학습내용 및 방법	C언어의 메모리 구조, 메모리의 동적 할당
15	2016.06.16(목) 2016.06.17(금)	*학습목표	매크로와 선행처리기
		*주요학습내용 및 방법	선행처리기와 매크로, 대표적인 선행처리 명령문