강 의 계 획 서

2017학년도 제2학기

컴퓨터과학과 3학년

최종 수정일 2017년 6월 20일

교과목명 (학수번호)	프로그래밍언어론 (EA0011)	분반	01, 02	이수구분	전공필수	학점 (시간) 3 (3)
강의시간	분반1: 월 5-6, 화 7 분반2: 월 7, 화 5-6	강의실	G207	상담시간	수업 후, 예약 시 혹은 홈페이지 상에서 수시로	
교수명 (이메일)	신동하 (dshin@smu.ac.kr)	연구실	G510	전화번호 홈 페이지	02-2287-5314 http://e.smu.ac.kr	
※선수과목	유닉스 프로그래밍					
※구분(%)	이론 (50) 실습 (50) 설계 (0)					

교과목 목표

- 1. 다양한 언어의 동작 원리를 설명할 수 있는 기본 이론을 이해하는 능력을 기른다.
- 2. 배운 이론을 바탕으로 다양한 언어의 interpreter를 직접 컴퓨터 상에서 구현하는 능력을 기른다.
- 3. 다양한 언어의 여러 특징을 잘 활용하여 프로그래밍하는 능력을 기른다.

(주: 본 교과목에서 다루는 다양한 언어란 설계 철학이 다른 expression 중심 언어, state 중심 언어, type 중심 언어, object/class 중심 언어를 의미한다.)

항 목	기여도 여부	관 련 내 용
전문교양		
MSC	0	프로그래밍 언어의 이해
설계		

교과목 목표와 프로그램 목표와의 연관성

1. 전인적 인재	22%	다양한 언어의 기본 이론을 이해하는 능력
2. 창의적 인재	27%	다양한 언어의 실행기를 구현하고 확인하는 능력
3. 실무형 인재	41%	다양한 언어를 사용한 프로그래밍 능력
4. 글로벌 인재	10%	다양한 프로그래밍 패러다임의 이해

교과목 개요

본 과목은 다양한 종류의 언어인 expression 중심 언어, state 중심 언어, type 중심 언어, object 중심 언어의 기본 이론을 학습하고 이들 언어의 interpreter를 구현하고 수행을 확인하는 기술을 배운다. 또한 다양한 종류의 언어를 잘 활용하여 프로그래밍 하는 능력을 배양한다.

수업운영 방법

1. 강의: 3시간/주, 2. 프로그래밍 실습: 약 10회, 3. 퀴즈: 5회

교재 및 참고서적

- ◆ 주교재: Daniel P. Friedman and Mitchell Wand, Essentials of Programming Languages, Third Edition, The MIT Press, 2008.
- ◆ 부교재: Harold Abelson and Gerald J. Sussman, Structure and Interpretation of Computer Programs, Second Edition, The MIT Press, 1996.

 ◆ 부교재: R. Kent Dybvig, The Scheme Programming Language, Third Edition, The MIT Press,
- ◆ 부교재: Daniel P. Friedman and Matthias Felleisen, The Little Schemer, Fourth Edition, The MIT Press, 1995.

과제물

약 10회의 프로그래밍 실습 과제

성적평가 방법

1. 중간고사: 30%, 2. 기말고사: 30%, 3. 숙제(프로그래밍): 15%, 4. 퀴즈: 10%, 5. 출석: 5%, 6. 수업 참여도: 10%.를 계산하여 상대 평가함. (참고: 퀴즈는 예고 없이 수업 시작 시 수행하므로 학생이 지각 혹은 결석하 는 경우 볼 수 없음. 수업 참여도는 학생의 출석 및 질문을 기준으로 주어짐.)

주 제 별 강 의 계 획						
주	월/일	주 제 및 주 요 내 용	수업형태	비고		
1 주	9/4, 9/5	Scheme 언어	강의 실습	슬라이드 컴퓨터		
2 주	9/11, 9/12	Scheme 언어	강의 실습	슬라이드 컴퓨터		
3 주	9/18, 9/19	Inductive Sets of Data (귀납적 정의)	강의 실습	슬라이드 컴퓨터		
4 주	9/25, 9/26	Inductive Sets of Data (귀납적 정의)	강의 실습	슬라이드 컴퓨터		
5 주	10/2, 10/3(휴강)	Data Abstraction (데이터 추상화)	강의 실습	슬라이드 컴퓨터		
6 주	10/9(휴강), 10/10	Data Abstraction (데이터 추상화)	강의 실습	슬라이드 컴퓨터		
7 주	10/16, 10/17	SLLGEN (Scheme LL 파싱 시스템)	강의 실습	슬라이드 컴퓨터		
8 주	10/23 혹은 10/24 저녁 시간	중간 고사	시험			
9 주	10/30, 10/31	Expressions (식 중심 언어)	강의 실습	슬라이드 컴퓨터		
10 주	11/6, 11/7	Expressions (식 중심 언어)	강의 실습	슬라이드 컴퓨터		
11 주	11/13, 11/14	States (상태 중심 언어)	강의 실습	슬라이드 컴퓨터		
12 주	11/20, 11/21	Types (형 중심 언어)	강의 실습	슬라이드 컴퓨터		
13 주	11/27, 11/28	Types (형 중심 언어)	강의 실습	슬라이드 컴퓨터		
14 주	12/4, 12/5	Object and Classes (객체 중심 언어)	강의 실습	슬라이드 컴퓨터		
15 주	12/18 혹은 12/19 저녁 시간	기말 고사	시험			
보강	12/11 12/12	Object and Classes (객체 중심 언어)	강의 실습	슬라이드 컴퓨터		

[※] 수업형태는 강의, 토론, 세미나, 실험·실습, 발표, 시청각, 유인물, 견학 등으로 구분하여 기재할 것. ※ 수업 중 사용하는 기자재를 비디오, 오디오, OHP, 슬라이드, 컴퓨터 등으로 구분하여 비고란에 기재할 것.