|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **2023-1학기 러닝스터디 최종보고서(CLC트랙)** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **팀명** | | | **먹구, 자구 공부하구** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **활동유형** | | | V 전공(심화/실습) | | | □ 프로젝트/공모전 | | | | □ 어학 | | | | | □ 독서/영화/시사 토론 | | | | | □ 기타 ( ) | | | |
| **활동 기간** | | | (활동 시작) 2023년 4월 3일 ~ (활동 종료) 2023년 5월 22일 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **활동 시간** | | | **참여 구분** | **이름** | **학번**  **(8자리)** | | **회차별 활동 시간(단위: 분)** | | | | | | | | | | | | | | | | **총 활동 시간**  **(단위: 분)** |
| **1** | | **2** | | | **3** | **4** | **5** | | **6** | **7** | **8** | **기타** | | | |
| 팀 장 | 김서진 | 20201028 | | 180 | | 180 | | | 180 | 180 | 180 | | 180 |  |  |  | | | | 1080 |
| 팀원1 | 강해원 | 20201022 | | 180 | | 180 | | | 180 | 180 | 180 | | 180 |  |  |  | | | | 1080 |
| 팀원2 | 김수림 | 20201071 | | 180 | | 180 | | | 180 | 180 | 180 | | 180 |  |  |  | | | | 1080 |
| 팀원3 | 나경원 | 20201075 | | 180 | | 180 | | | 180 | 180 | 180 | | 180 |  |  |  | | | | 1080 |
| 팀원4 | 이예원 | 20201051 | | 180 | | 180 | | | 180 | 180 | 180 | | 180 |  |  |  | | | | 1080 |
|  | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **전체 학습 목표**  **(러닝스터디 신청 시 작성했던 학습 목표)** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | **목표 달성률** | | |
| 1 | 교재의 Chapter 3 – 13장에 해당하는 연습문제, 프로그래밍 프로젝트를 풀이한다. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 100% | | |
| 2 | 백준, 프로그래머스 등의 온라인 저지 사이트 문제를 풀이한다. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 100% | | |
| **회차별 스터디 내용** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **회차(날짜)** | | **활동 목표** | | | | | | **활동 내용** | | | | | | | | | | | | | | **목표 달성률** | |
| 1회차( 4/3 ) | | 1. 스택, 큐, 덱 개념 관련 문제 풀이  2. 풀이 후 코드 노션 업로드  3. 개인이 풀어온 문제 코드 리뷰 | | | | | | 백준 1874번 (스택 수열), 1021번 (회전하는 큐), 10773번 (카드2), 11866번 (요세푸스), 1966번 (프린터 큐) 문제 풀이 공유 및 피드백 | | | | | | | | | | | | | | 100% | |
| 2회차( 4/10 ) | | 1. 포인터, 연결리스트 개념 정리  2. 포인터를 활용하여 연결리스트를 만들어 백준 1406, 9012, 9093, 17413, 9093번 문제를 풀고, 코드와 풀이를 노션에 업로드  3. 코드를 공유하고, 어려운 부분을 함께 해결 | | | | | | 1. 백준 1406(에디터), 9012(괄호), 9093(단어뒤집기), 10799(쇠막대기), 17413(단어뒤집기2) 문제를 풀고, 코드 공유  2. 포인터와 연결리스트 연습을 위해 vector 등의 클래스를 사용하지 않고 직접 연결리스트를 구현하였으며, 이때 포인터를 사용  3. 풀이를 공유하고, 피드백 과정을 통해 보다 효율적인 코드를 작성 | | | | | | | | | | | | | | 100% | |
| 3회차( 4/30 ) | | 1. 연결리스트 관련 과제 풀이,재귀 관련 문제 풀이  2. 풀이 후 코드 노션 업로드  3. 개인이 풀어온 문제 리뷰 | | | | | | 1.백준 연결 리스트 문제풀이(2346번 풍선 터뜨리기, 2840번 행운의 바퀴,  5397번 키로거, 3190번 뱀,10845번 큐)  2.백준 재귀 문제풀이(4779번 칸토어 집합,  1629번 곱셈,17478번 재귀함수가 뭔가요?)  3.코드 리뷰 후 개개인의 피드백 | | | | | | | | | | | | | | 100% | |
| 4회차( 5/8 ) | | 1. 트리 개념의 백준 문제 풀이  2. 문제 풀이 후 노션 업로드  3. 풀이 공유 | | | | | | 트리를 이용한 백준 22856번, 5639번, 1068번, 9934번, 1991번 문제 풀이 공유 및 피드백 | | | | | | | | | | | | | | 100% | |
| 5회차( 5/15 ) | | 1. 이진탐색트리 관련 과제 풀이  2. 풀이 후 코드 노션 업로드  3. 개인이 풀어온 문제 리뷰 | | | | | | 1. 서로의 과제 바꿔 풀이하기(백준 1920번 수 찾기, Search()&GetHeight() 함수 작성)  2. 코드 리뷰 후 개개인의 피드백 | | | | | | | | | | | | | | 100% | |
| 6회차( 5/22 ) | | 1. BFS, DFS 관련 문제 풀이  2. 풀이 후 코드 노션 업로드  3. 개인이 풀어온 문제 리뷰 | | | | | | 1. 백준 2644번 촌수, 2667번 단지, 2468번 안전 영역, 2606번 바이러스, 2573번 빙산 문제 풀이  2. 코드 리뷰 후 개개인의 피드백 | | | | | | | | | | | | | | 100% | |
| **활동 성과에 대한 기술 및 증빙** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1. **활동 성과** | | | | | | | | | | | 1. **활동 성과에 대한 증빙** | | | | | | | | | | | | |
| 1. 매주 온라인 저지 사이트의 문제 중 풀이할 문제를 정하고 각자 풀이해 ‘성공’ 평가를 받는다.  2. 각자 풀이한 문제의 코드를 노션에 업로드 한다. | | | | | | | | | | | 텍스트, 소프트웨어, 번호, 스크린샷이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명텍스트, 메뉴, 스크린샷, 폰트이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명텍스트, 메뉴, 문서, 스크린샷이(가) 표시된 사진  자동 생성된 설명 | | | | | | | | | | | | |
| **활동에 대한 소감** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 팀장(김서진): 이전에 자료구조를 학습했을 때, 강의만 들으면서 혼자 자료구조를 학습했을 때에 비해 CLC 스터디를 진행하며 학습에 대한 의지와 동기부여가 생겼다. 매주 자료구조에 관한 문제를 풀이하고, 팀원들과 공유하며 자료구조의 개념을 잘 정립해 이후의 공부에도 큰 도움을 얻는 기회가 되었다.  강해원: 다 같이 진도를 공유하면서 공부를 하니까 혼자 공부할 때 보다 훨씬 도움이 많이 됐다. 내가 어려운 부분을 공유하고 도움을 받을 수 있어서 유익했고, 같은 문제를 다양한 시각으로 바라볼 수 있는 힘을 키울 수 있는 시간이었다.  김수림: 강의를 통해 배웠던 스택과 큐, 덱의 개념을 익히고 과제보다 더욱 심화된 문제를 풀어보면서 개념을 확실하게 정립할 수 있었다. 또한 문제를 풀면서 개념을 어떻게 적용하고, 효율적으로 문제를 풀어나가는 방법에 대해 생각해 볼 수 있는 시간이었다.  나경원: 포인터, 큐 등 익숙하지 않은 개념이 많았고, 다른 과목보다 코드를 짜는 과정에서 많은 오류가 발생해 혼자 공부하는 것에 어려움을 느끼고 있었다. 러닝스터디 활동을 통해 팀원들과 매주 배운 내용을 복습하고, 그 내용을 바탕으로 다양한 문제를 풀며 개념을 확실히 이해하고, 나아가 실제 문제에 어떤 자료구조를 적용해야 하는지 알 수 있었다.  이예원: 문제 풀이한 코드를 다른 사람들에게 설명하고, 서로의 코드를 공유하며 문제를 어떻게 접근해야 더 좋은 코드를 짤 수 있을지 생각해보게 되었고 자료구조 개념들을 더 잘 이해할 수 있었다. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **활동에 대한 평가** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 잘된 점 | | | | | | | | | | | 개선이 필요한 점 | | | | | | | | | | | | |
| * 모든 팀원들이 매주 성실하게 스터디에 참여해주어 진행이 원활했다. * 공유 공간에 각자의 문제 풀이법을 업로드해 손쉽게 접근할 수 있었다. | | | | | | | | | | | * 매주 문제를 풀이하는 것은 좋았으나 문제를 두 단계로 구분해 기초&기본 1문제, 심화 1문제를 풀이해 기초부터 심화까지 모든 난도를 아우르는 방향으로 진행하면 좋았을 것 같다. | | | | | | | | | | | | |
| **러닝스터디 운영에 대한 전반적인 피드백이나 건의 사항** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| * 스터디를 진행하기 조금은 부족한 기간이 아닌가 하는 생각이 들어 스터디 진행 기간이 조금 더 여유롭게 부여되면 좋을 것 같습니다. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |