

# 자바 프로그래밍

수업 안내

# 과목 소개

- 개요
  - **Java** 언어와 환경을 이용한 프로그램 작성을 배우고 이를 통해 객체지향 프로그래밍 개념을 익힘
- 선수과목
  - C프로그래밍I
- 수강 필수 요건(분반1)
  - 2018년 1학기에 과정지도3을 수강해야 함
  - 과정지도3 수강 대상이 아닌 학생은 자바프로그래밍-분반2를 수강할 것
- 교재
  - 어서와 **Java**는 처음이지, 천인국 외 저, 인피니티박스

# 과목 소개

- 강의계획서
  - 종합정보시스템([forest.skhu.ac.kr](http://forest.skhu.ac.kr)) 참고
- 강의 슬라이드 / 과제제출 / 공지사항
  - 과제제출시스템([report.skhu.net](http://report.skhu.net))의 자바프로그래밍 과목을 신청
- 수업 진행
  - 15주 수업(분할 수업으로 30회 수업)
  - 휴무: 5/1 개교기념휴일, 5/22 석가탄신일
  - 16회차에 중간고사, 30회차에 기말고사
- 수업 시간 외 질문 방법
  - 교수 연구실(6319호)을 방문하거나, 간단히 답변 가능한 경우 이메일/전화로 질문 가능 [eunha@skhu.ac.kr](mailto:eunha@skhu.ac.kr), 02-2610-4342
  - 수업 시간 이외에는 문제 자체(내용)에 관한 질문은 받지만, 해답에 관한 질문은 받지 않음

# 수업 주제

- 기초 사항
- 자바프로그래밍 기초
- 선택과 반복
- 배열
- 클래스, 객체, 메소드
- 클래스와 메소드 심층탐구
- 상속
- 인터페이스, 랴다식, 패키지
- 오류 처리하기
- 제네릭과 컬렉션
- 멀티 스레딩
- 파일 입출력
- 기타

# 성적 평가 안내

평가항목	비율	평가 방법
중간고사	30%	지필고사 - 4/26(목)
기말고사	30%	지필고사 - 6/21(목)
퀴즈	9%	각 장을 마치면 그 다음 수업 시간 시작하자 마자 퀴즈
과제	20%	<p>기한 늦으면 최소 40% 감점</p> <p>과제는 다음과 같이 두 종류의 코드로 구분</p> <p>lab : 수업 시간 중에 완수하는 것이 목표인 과제</p> <p>hw : 수업을 마친 후 별도로 하는 과제</p>
출결	10%	<p>출석점수 = 90점 - 결석수*3 - 지각또는조퇴수</p> <p>20분 이상 지각시 결석 처리</p> <p>무단 조퇴는 결석으로 간주</p> <p>6회 초과 결석시 F</p>
수업참여	1%	발표 또는 수업 진행에 도움을 주는 활동시 점수부여

# 유의 사항

- 출석
  - 첫주 수업도 출석 반영
  - 대리 출석하는 경우 관련 학생 모두 F
  - 중간고사 또는 기말고사를 결시하는 경우 F
  - 시험 부정행위시 무조건 F
  - 공결의 경우, 출석만 인정하는 것이며, 이외의 항목은 점수를 받을 수 없음
- 부정행위
  - 퀴즈/시험 부정행위시 무조건 F
  - 과제 copy시 무조건 0점 처리(보여준 학생과 베낀 학생 모두 0점이며, 보여줄 의사가 없었더라도 0점임)

# 성적 확인 방법

- 퀴즈 성적 확인
  - 채점 후 퀴즈 성적은 과제제출시스템에 공지
  - 퀴즈 답안지를 나누어 준 수업시간 중에 이의 제기 가능
  - 답안지를 다시 걷지 않으므로, 이후에는 정정 불가능
- 중간고사 성적 확인
  - 수업시간에 답안지를 나누어 주고 문제 풀이 후 확인/이의신청
  - 답안지는 확인 후 교수에게 제출해야 함
- 기말고사 성적과 종합 성적 확인
  - 성적 확인 및 이의신청 기간 내(변경시 별도 공지)
  - 과제제출시스템에 종합 성적 공지
  - 연구실 방문, 전화, 이메일로 확인/이의신청
  - 시험 답안지 확인은 연구실 방문만 가능
- 주의 사항
  - 채점 후 나누어 준 답안지를 수정하는 등의 부정행위시 무조건 F

# Socrative 사용 안내

- [www.socrative.com](http://www.socrative.com) 에 접속
- 학생 로그인 : Login > Student Login
- 객실 이름에 RHOCCLASS 입력
- 이름 입력(본명일 필요 없음)
- 퀴즈 풀기
  - 학생 진행 퀴즈인 경우 앞뒤로 왔다 갔다 할 수 있음
  - 교수 진행 퀴즈인 경우 교수 안내에 따라 다음 문제를 풀며, 다시 앞 문제로 돌아갈 수 없음



# 과제제출시스템 사용 안내

- [report.skhu.net](http://report.skhu.net)에 접속
- 처음 이용하는 경우 [학생등록]
- 등록한 아이디와 패스워드를 이용하여 로그인
- 강좌추가신청
  - 노은하 교수의 “자바프로그래밍” 과목 신청
  - 과제제출시스템의 강좌신청은  
종합정보시스템([forest.skhu.ac.kr](http://forest.skhu.ac.kr))에서 수강신청과는 무관함
- 강좌를 선택하여 과제/공지사항을 확인
- 과제 제출
- 채점 결과 확인

# 과제제출시스템 사용 안내

- 파일 제출

- [찾아보기]를 클릭하여 파일을 찾은 후, [제출하기]를 클릭
- 파일은 3개를 넘더라도 제출할 수 있습니다. (단, 한 번에 3개씩)
- 파일들을 압축하지 말고 올리세요.

The screenshot shows a web interface for submitting assignments. At the top right, there is a dropdown menu set to '데이터활용및분석(미디어융합2)' and a '초기화면' link. Below this is a table with the following information:

강좌명	데이터활용및분석(미디어융합2)
번호	1
제목	[lab0_1] 과제제출 연습

Under the '파일 선택' (File Selection) section, there are three rows for file selection:

파일1 :	C:\Users\WPC1\Desktop\Wlab0_1.xlsx	찾아보기...
파일2 :		찾아보기...
파일3 :		찾아보기...

Below the file selection area, there are two buttons: '제출하기' (Submit) and '취소하기' (Cancel). The '제출하기' button is circled in red, and a green arrow points to it from the right. To the right of the '취소하기' button, there is a note: '(파일 크기는 10MB 미만이어야 합니다.)' (File size must be less than 10MB).

At the bottom, there is a section for '제출된 파일' (Submitted Files) with the text '제출된 파일은 삭제하지 않습니다.' (Submitted files are not deleted). Below this is a '첨부글' (Attachment) section with two buttons: '작성하기' (Write) and '삭제하기' (Delete).

# 과제제출시스템 사용 안내

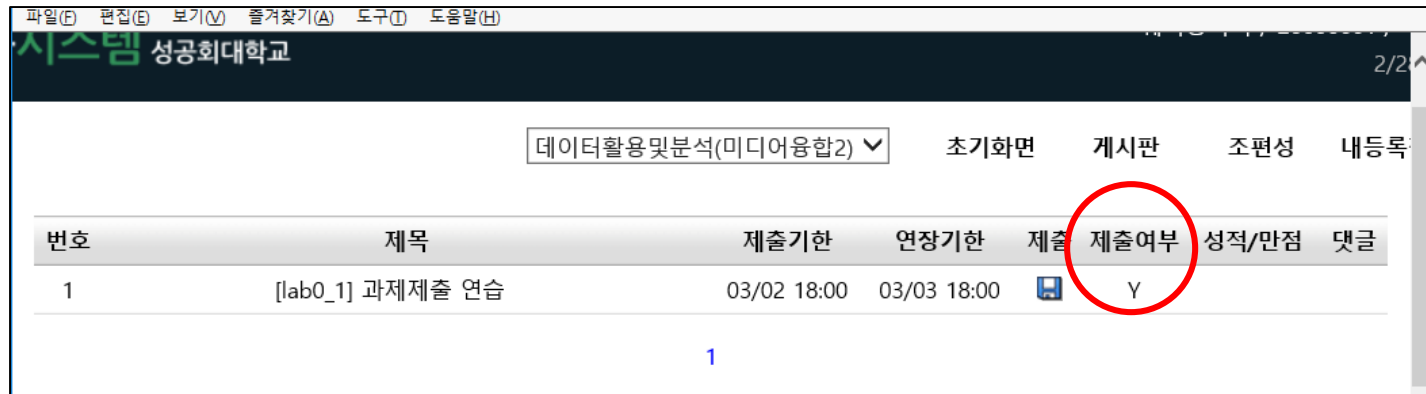
- 첨부글

- 첨부글의 [작성하기]를 클릭하여 파일 제출 이외에 추가 첨부글을 적을 수 있습니다.
- 첨부글에 본인의 이름, 학번, 과제 코드 등 기본 사항은 적지 마세요.
- 대신, 과제에 관해 특별히 언급할 사항이 있을 때만 이용하세요.

데이터활용및분석(미디어융합2) ▼ 초기화면	
강좌명	데이터활용및분석(미디어융합2)
번호	1
제목	[lab0_1] 과제제출 연습
파일 선택	<div>파일1 : C:\Users\PC1\Desktop\lab0_1.xlsx <input type="button" value="찾아보기..."/></div> <div>파일2 : <input type="text"/> <input type="button" value="찾아보기..."/></div> <div>파일3 : <input type="text"/> <input type="button" value="찾아보기..."/></div> <div><input type="button" value="제출하기"/> <input type="button" value="취소하기"/> (파일 크기는 10MB 미만이어야 합니다.)</div>
제출된 파일	제출된 파일이 존재하지 않습니다.
첨부글	<div><input type="button" value="작성하기"/> <input type="button" value="삭제하기"/></div>

# 과제제출시스템 사용 안내

- 과제 제출 후



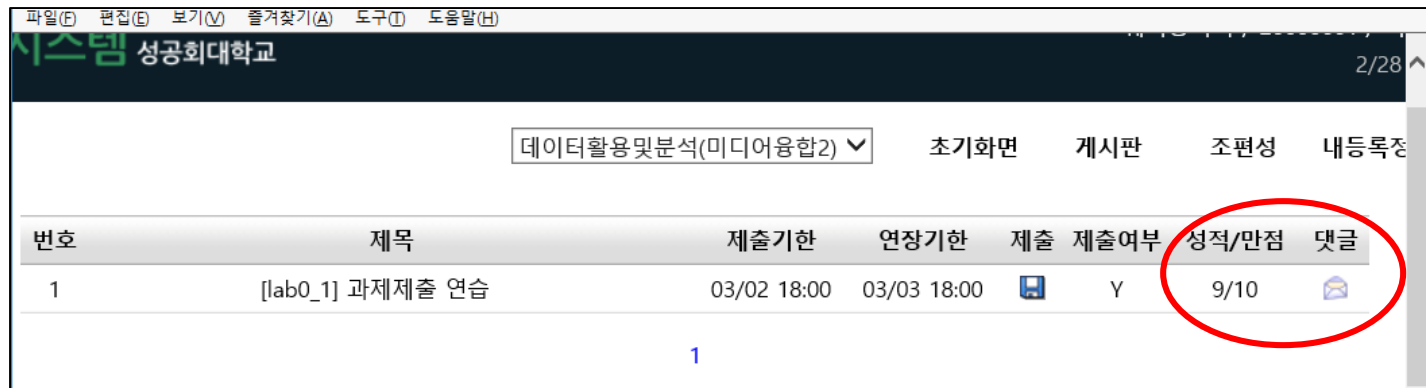
파일(F) 편집(E) 보기(V) 즐겨찾기(A) 도구(T) 도움말(H) 2/2

데이터활용및분석(미디어융합2) 초기화면 게시판 조편성 내등록

번호	제목	제출기한	연장기한	제출	제출여부	성적/만점	댓글
1	[lab0_1] 과제제출 연습	03/02 18:00	03/03 18:00		Y		

1

- 과제 채점 후



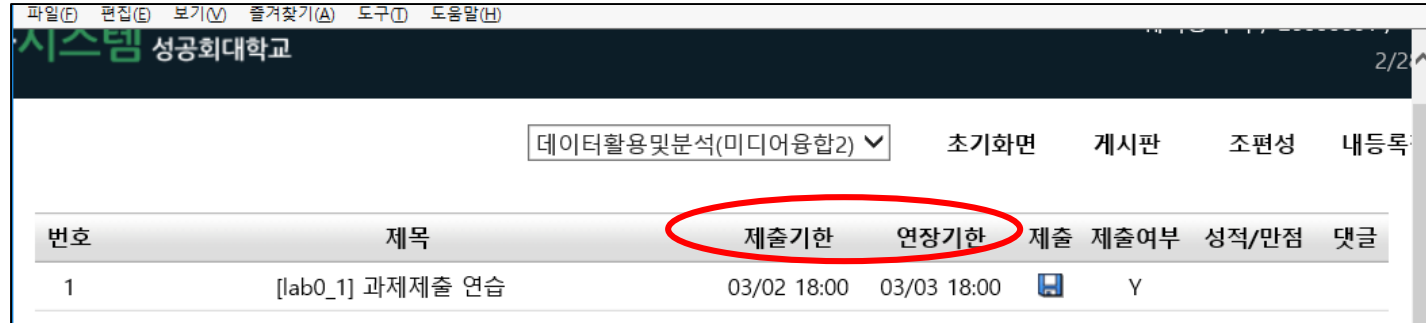
파일(F) 편집(E) 보기(V) 즐겨찾기(A) 도구(T) 도움말(H) 2/28


데이터활용및분석(미디어융합2) 초기화면 게시판 조편성 내등록

번호	제목	제출기한	연장기한	제출	제출여부	성적/만점	댓글
1	[lab0_1] 과제제출 연습	03/02 18:00	03/03 18:00		Y	9/10	

1

# 과제 제출 시스템 사용 안내



번호	제목	제출기한	연장기한	제출	제출여부	성적/만점	댓글
1	[lab0_1] 과제제출 연습	03/02 18:00	03/03 18:00		Y		


- 제출 기한

- 제출 기한 내에는 몇 번이고 다시 제출 가능
- 제출 기한 내에 제출했더라도 제출 기한 이후에 어떤 파일이든 제출하면(다시 삭제하더라도) 최종 파일 제출 시점만 기록에 남으므로 주의할 것
- 교수는 “기한 내 제출”, “기한 후 1일 내 제출”, “기한 후 2일 내 제출”, ... 등의 정보만 알 수 있음

- 연장 기한

- 제출 기한을 넘기더라도 연장 기한 내에는 제출 가능
- 제출 기한을 넘기고 연장 기한 내에 제출하면 대부분 감점

# 과제 제출 안내

- 다음 두 가지를 제출
  - 과제코드.jar 파일 → 배점 50%
  - 소스코드 파일( .java 파일) → 배점 50%
- .class 파일은 제출하지 말 것
- 과제코드는 과제 제목 앞부분의 [ ]에 적은 내용을 말함
  - 예) [ lab0\_1 ] 과제제출 연습  
  
과제코드는 이 부분임. 즉, lab0\_1

# 과제 제출 안내

- 참고) command-line에서 다음과 같이 실행하여 채점합니다.

- 예를 들어 과제코드가 lab0\_1인 경우,

- ```
java -jar lab0_1.jar [Enter]
```

[Enter] 는 Enter 키를 의미

- hw와 lab

- 과제코드가 hw로 시작하는 것은 homework
    - 만점은 대부분 20점
  - 과제코드가 lab으로 시작하는 것은 수업 중 완성하는 것이 목표인 실습과제
    - 만점은 대부분 10점

# 과제 제출 안내

- 절대 카피하지 마세요.(친구 것, 인터넷, ...)
  - 카피시 모두 0점
  - 실행파일과 소스코드가 다르면 0점. 단, 약간의 버전 차이만 있는 경우 소스코드로 채점하되, 50% 감점
  - 실행파일만 제출하면 0점. 실행파일을 실수로 제출하지 않은 경우 50% 감점
  - 과제제출시스템 사용 후 로그아웃하고, PC에서 과제 작업한 내용을 삭제하세요.
- 프로그램 작성의 기본 유의사항을 따르세요.
  - 식별자(identifier) 이름을 관례에 따라 적절히 붙이기
  - 주석(comment)
  - 들여쓰기(indentation), ...
  - 프로그램 실행시 적절한 안내문 출력



# 과제 제출 안내

- 과제 만점을 받으려면
  - 요구사항을 잘 따르도록 프로그램을 작성한다.
    - 실행 예로 주어진 입력 외에 다양하게 프로그램을 테스트한다.
  - 카피하지 않고, 프로그램 작성 기본 유의사항을 따른다.
  - 제출기한기한 내에 제출한다.
    - 제출기한을 넘기면 최소 40% 감점
    - 연장기한 내에 하루라도 빨리 제출 - 단, 1일 단위로 표시되므로 1분 늦은 것과 23시간 늦은 것은 동일
  - 모든 프로그램 실행시 맨 처음 과제코드와 본인 이름을 출력한다.
    - 과제코드나 이름을 미출력하거나 출력이 잘못되면 1점 감점
  - 요구사항에 맞는 이름의 jar 파일을 제출한다.
    - jar 파일 이름이 잘못되면 1점 감점
  - 파일이 저장된 위치를 잘 찾아서 자신이 작성한 올바른 파일을 제출한다.