

객체지향 프로그래밍

C#

<https://open.kakao.com/o/gUrfZs0c>



교과목 개요

대표적 프로그래밍 패러다임 중 하나인 객체지향 프로그래밍의 개념과 구현 방법을 실습을 통해 학습합니다. C#, C++ 등 객체지향언어를 학습하고 객체지향 프로그래밍 능력을 배양합니다.

수강 시 유의사항

영타 300타, 발표 + α , 오픈채팅방, Github



성적 평가

출석 10%, 레포트 30%, 중간고사 30%, 기말고사 30%

교재

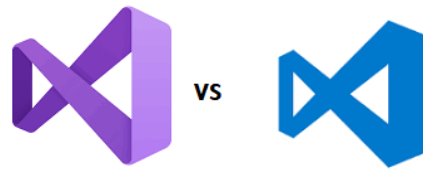
C# 프로그래밍 입문, 오세만 외4, 생능출판



주별 수업 계획

1. 강의 소개 및 환경 설정
2. C#의 언어 구조 및 문장 1
3. C#의 언어 구조 및 문장 2
4. 클래스
5. 파생 클래스와 인터페이스
6. 고급 프로그래밍 기법 1
7. 고급 프로그래밍 기법 2
8. 중간고사
9. 프로젝트개요 발표
10. 원품
11. 고급 품과 컨트롤 1
12. 고급 품과 컨트롤 2
13. 데이터 베이스
14. 프로젝트 발표
15. 기말고사





Hello world!!!



Reference

- ✓ C# 프로그래밍 입문, 오세만 외4, 생능출판
- ✓ 초보자를 위한 C# 200제, 강병익, 정보문화사
- ✓ 프랙티컬 C#, 이데이 히데유키, 김범준, 위키북스
- ✓ C#언어 프로그래밍 바이블, 김명렬 외1, 홍릉과학출판사
- ✓ C# and the .NET Platform, Andrew Troelsen, 장시혁, 사이텍미디어

