**파이썬 강의록 No. 1**

1. 강의록을 먼저 보고, 교과서 1장-2장을 읽고, 내용을 요약한 슬라이드를 보도록 하세요.

- 기본교재: 파이썬 for Beginner 2판, 우재남 지음, 한빛아카데미

- 강의 평가 (변경 가능)

- 실습, 숙제: 20%

- 프로그램 과제: 20%

- 중간/기말 고사: 60%

2. 이번 주 학습할 내용은 다음과 같습니다.

- 프로그래밍 언어로서 파이썬 소개

- 파이썬 설치와 실행

3. 다음의 용어들은 질문하였을 때 바로 대답할 수 있도록 잘 익혀두시기 바랍니다.

- 스크립트 언어 (Script Language, 또는 Scripting Language)

- 컴파일러 (Compiler)

- 인터프리터 (Interpreter)

- 변수 (Variable)

- 함수 (Function)

- input() 함수, int() 함수, print() 함수

4. 파이썬 설치와 실행

- 개인적으로 갖고 있는 PC나 노트북에 파이썬 설치하여 실행합니다 (교과서 또는 슬라이드에 잘 나와 있으니 그대로 따라 하세요).

- 설치된 파이썬을 실행할 때 2가지 모드가 있습니다.

- 대화형 모드 (Interactive Mode) : 파이썬 쉘 프롬프트(Shell Prompt)에서 실행한다. 간단한 프로그램을 하든가, 파이썬의 기능을 익히는데 편리하지만 저장이 되지 않으므로 긴 프로그램을 할 때는 스크립트 모드를 사용한다.

- 스크립트 모드 (Script Mode) : 프로그램을 저장하여 실행한다. 파일에 프로그램이 저장됨으로 다음에 수정 가능하고, 반복 실행이 가능하다.

- 파이썬의 통합 개발 환경 (IDE: Integrated Development Environment), IDLE을 익힙니다.

- 대화형 모드 즉 쉘에서 직접 타이핑하는 것은 불편하므로 대부분 프로그래머들은 텍스트 편집기(text editor)를 갖춘 통합 개발 환경(IDE)에서 프로그래밍하게 됩니다. Java에서 IDE가 이클립스(ecipse), C/C++에선 마이크로 소프트웨어의 비주얼 스튜디오(Visual Studio)를 사용하며, Python에서 IDLE을 사용합니다. IDLE 사용에 익숙하도록 많이 연습하기 바랍니다.

5. 2장의 슬라이드 중에서 터틀 그래픽 (Turtle Graphic)에 해당하는 것은 다음에 배울 기회가 있으므로 넘어가도 좋습니다 (Section01의 [프로그램2], Section05).

6. 실습 1: 2장 연습문제 7 (교과서 58쪽)

각자 파이썬 설치하여 실습 문제 실행시키고 소스 파일을 제출하기 바랍니다. 또한 학교에서 1주차 실습으로 다음과 같이 안전교육 이수를 권장하므로 연구실안전관리시스템 싸이트 들어가 이수하기 바랍니다.

\*\*\*\*

실험·실습교과목의 1주차 수업은 **연구실 안전교육\* 수강을 권장**하며 학생이 교육이수 후 이수증 e-루리로 제출하면 출석 인정(학습활동: URL링크)

※ 강원대학교 연구실안전관리시스템([safety.kangwon.ac.kr](http://safety.kangwon.ac.kr/))→ 연구실안전교육→ 이수 후 평가 실시(60점이상 이수)

7. 학습하면서 또는 기타 질문 사항 있으면 이루리 이용하여 질문하시기 바랍니다.

8. 참고로 프로그래밍 언어를 익히는 제일 확실한 방법은 파이썬 설치하여 반복 연습하는데 있으니 많은 연습바랍니다.