**프로그래밍과제#2 보고서 작성 요령**

(1) 2개의 프로젝트를 한 솔루션파일에 담고 이 솔루션파일과 보고서파일을 한 폴더에 담아서 압축하여 첨부파일로 제출한다.(이러닝시스템) 제출 후에 반드시 파일을 다시 열어 제대로 솔루션 파일이 설치되고 동작되는지 확인한다. 제출파일에 문제가 있는 경우는 감점처리 예정임.

(2) 보고서 표지 : 과목명, 과제 차수, 제출일, 본인의 학과/학번/이름/이메일주소/연락처 등을 기입한다.

(3) 마감일시까지 제출하지 못한 경우 2일 이내까지는 점수의 50%로 처리한다.

(4) 보고서 및 소스 프로그램을 copy하여 제출하는 경우 원본과 사본 모두 0점 처리한다.

(5) 보고서는 각 문제에 대하여 다음과 같은 내용이 포함되도록 한다.

가. 클래스 다이어그램

- 한 클래스 안에는 클래스명, 멤버변수, 멤버함수를 박스로 구분하여 표시한다.

- 클래스가 여러 개인 경우는 선을 이용하여 클래스간의 관계를 표시한다.

나. 문제풀이 방법(알고리즘)

- 주어진 문제를 프로그래밍하기 위해 사용한 아이디어를 다른 사람이 쉽게 알 수

있도록 단계별 과정 또는 유사코드(pseudo-code)로 간략하게 기술한다.

다. 소스 리스트 (모든 소스코드 파일별로 출력)

- 변수의 의미, 단계별 수행내용, 함수의 기능 등에 대한 comment가 있어야 하며,

프로그램을 읽기 쉽게 indentation도 되어 있어야 한다.

- 가급적 const와 참조자(&)를 많이 사용하도록 한다.

라. 실행결과화면 캡쳐

본인의 프로그램 수행 결과로 나올 수 있는 화면을 캡쳐하여 제출한다.

(여러 다양한 테스트 데이터에 대한 수행결과를 보인다.)

마. 프로그래밍 결과분석 및 토의

본인이 작성한 프로그램에 대한 정확한 결과 분석과 프로그래밍 시 느꼈던 여러

가지(어려웠던 점, 배운 점, 더 좋게 개선한다면 그 아이디어? 등등)를 기술한다.

**프로그래밍과제의 채점기준(문제별 20점씩)**

◆ 보고서 내용(10점) : **virtual 함수와 동적바인딩 구현, 추가조건 만족해야 함**

(1) 클래스 다이어그램 : 0~2점

(2) 문제풀이방법(알고리즘) : 0~2점

(3) 소스 리스트 : 0~2점(comment, indentation, const와 참조자(&) 사용 등)

(4) 수행 결과 : 0~2점(출력 화면 구조의 가시성, 다양한 테스트 데이터 사용)

(5) 프로그래밍 결과분석 및 토의 : 0~2점

◆ 프로그램 구현(10점)

- 정확히 구현, 실행 : 10점

- 사소한 실수로 결과가 약간 틀림 : 8점

- 심각한 오류로 결과가 많이 틀림 : 6점

- 컴파일 오류, 실행 오류 등 실행불가 : 4점