

2024-2 모바일프로그래밍

0. 수업 개요

강의 개요

- 강의 시간 및 장소

- > 수요일 12시-1시 (1시간)
- > 금요일 11시-1시 (2시간)
- > 장소: 7호관 204호실

- 교수 정보

- > 이름: 강동기
- > e-mail: dongkikang@jbnu.ac.kr
- > 연구실: 공과대학 7호관 429호실
- > 전화: 063-270-4070
- > 방문가능시간: 이메일로 문의

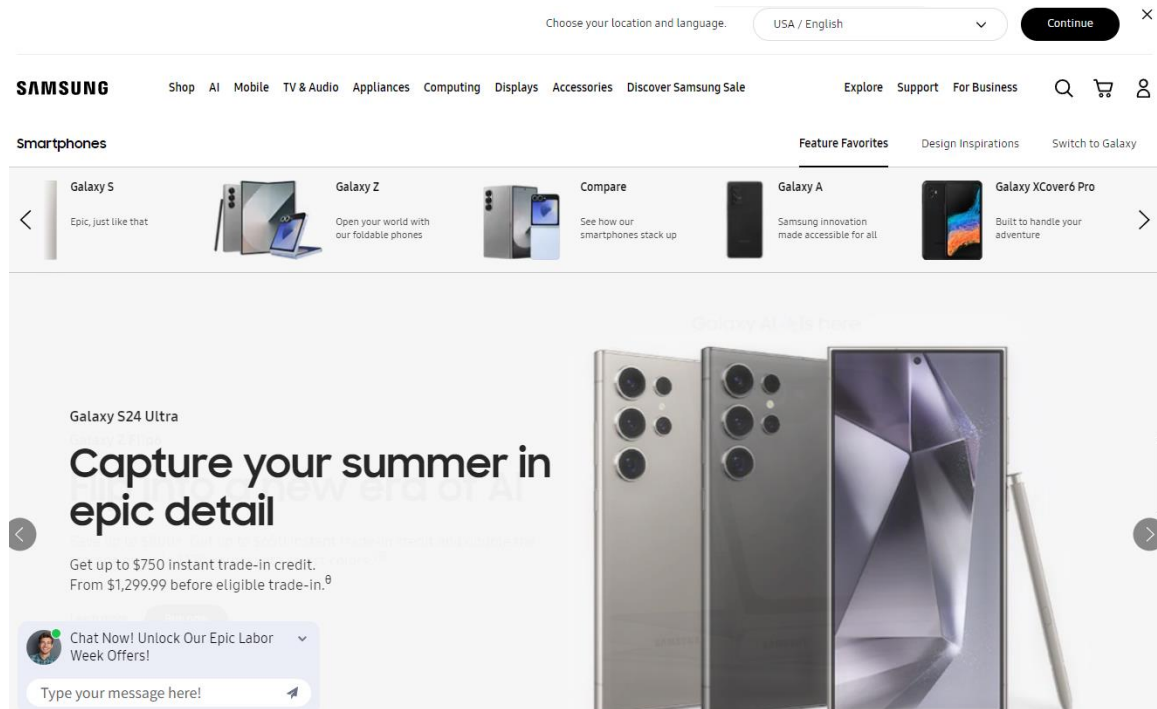
강의 개요

- 본 강의의 목적

> 스마트폰과 같은 모바일 임베디드 시스템 위에서 동작하는 응용 프로그램 개발 과정 학습

- 선수 과목

> 없음



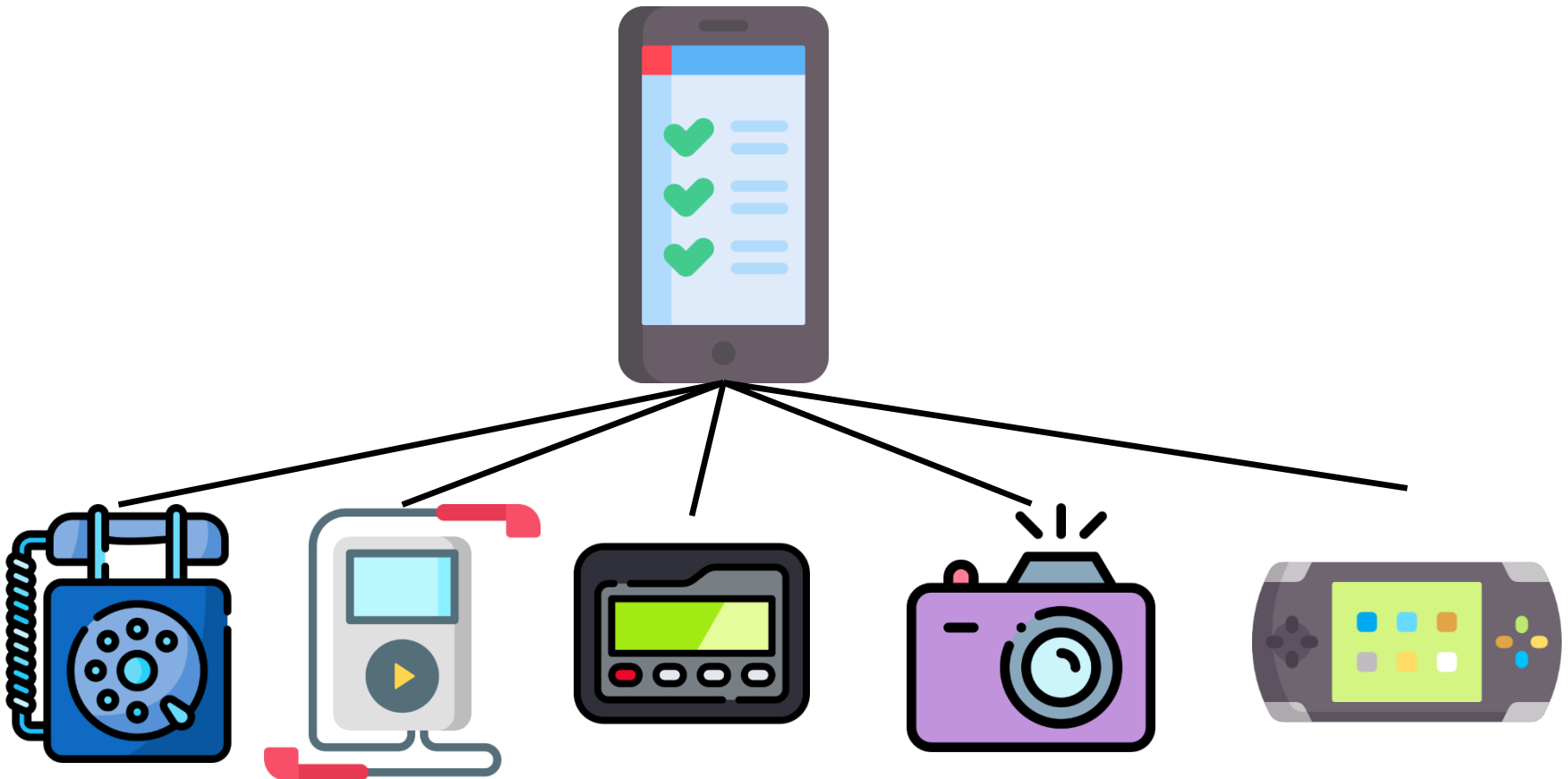
Samsung Galaxy Series

[1] <https://www.samsung.com/us/smartphones/>

스마트폰이란?

- Portable Computer

- > 전화기의 탈을 쓴 컴퓨터
- > 전자사전, MP3 플레이어, 호출기(Pager), 디지털카메라, 휴대용게임기



스마트폰이란?

- 이제는 추억의 물건들...



호출기(Pager, 삐삐라고도 함)



NintendoDS

스마트폰의 역사 (1)



- IBM Simon (1993)

- (일반적으로) 세계 최초의 스마트폰으로 간주됨
- 휴대전화, 계산기, 메모장, e-mail, 게임! 등 기능 수행
- 별도 물리 버튼 없이, 터치 스크린 방식의 입력 수행
- DOS 기반

스마트폰의 역사 (2)



- 현대 걸리버 (1998)[1]



- 팬택 SKY IM-U140 (2006)[2]

- 피쳐폰 (Feature phone)
- 스마트폰 이전 세대를 지칭
- 전화외에 다양한 앱 실행 제공
- 3자 (Third party) 앱 개발이 불가능한 휴대폰

[1] <http://www.busan.com/view/busan/view.php?code=19980206000784>

[2] <https://zdnet.co.kr/view/?no=00000039151955>

스마트폰의 역사 (3)



- Personal Digital Assistant (PDA)
- 개인 휴대 단말기
- 현 스마트폰의 전신
- 일정관리, 주소록 등의 앱 실행
- Handheld PC

- 삼성 블랙잭 (2007) [1]

스마트폰의 역사 (4)



- Macworld 2007 [1]



- iPhone3GS (2009) [2]

- iPhone, Apple Inc
- 본격 스마트폰 시대 개막
- "물리적" 버튼 제거
- 타 제품을 압도하는 User Interface

"현대의 창의성은 무에서 유를 창조하는 것이 아니라,
비범하게 선택해서 독창적으로 배열하는 능력"
(이동진 평론가, 매트릭스 [3])

[1] <https://www.youtube.com/watch?v=x7qPAY9JqE4>

[2] <https://www.ebay.com/p/100013303>, [3] <https://movie.naver.com/movie/bi/mi/basic.nhn?code=24452>

현재의 스마트폰 (2024년)



- 삼성 갤럭시S24 [1]

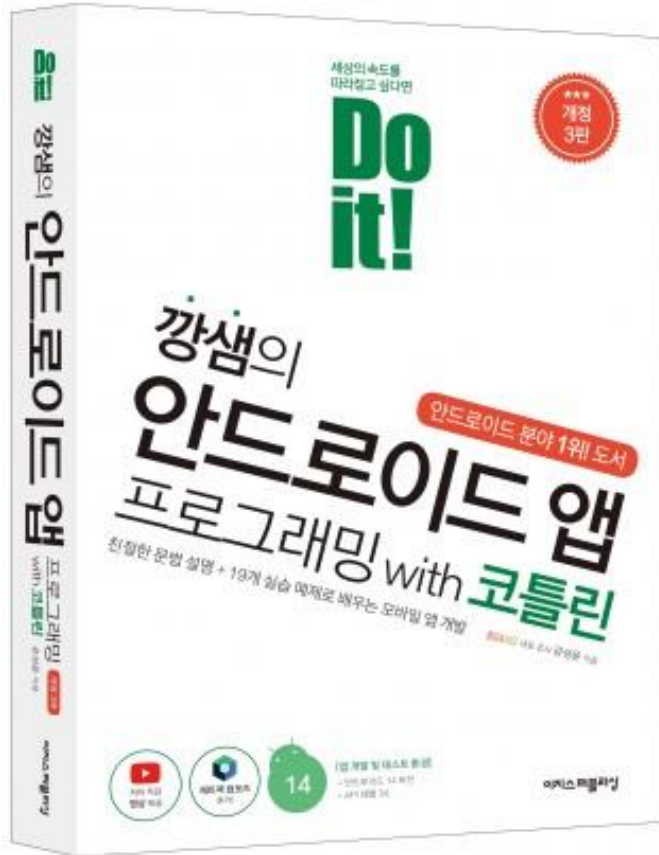


- 애플 iPhone15 [2]

[1] <https://www.samsung.com/sec/smartphones/galaxy-s24/buy/?modelCode=SM-S928NZTNKOO>

[2] <https://www.apple.com/kr/shop/buy-iphone/iphone-15-pro>

수업 참고 자료



- Do it! 안드로이드 앱 프로그래밍 with 코틀린
 - 판: 3판 (2024)
 - 저자 : 강성윤
 - 출판사 : 이지스퍼블리싱(주)
-
- 기타 참고 자료
 - > 그외 웹 상 오픈소스 활용

강의 개요 (Syllabus)

주차	내용
1	수업 개요 및 안드로이드 OS 특징 소개
2	안드로이드 스튜디오 설치 및 사용
3	Hello world 앱 구현 및 단말 연결 실습
4	레이아웃 익히기
5	위젯 및 이벤트 관리
6	안드로이드 화면 전환 익히기
7	프래그먼트 실습
8	서비스 및 브로드캐스트 리시버 관리
9	중간고사
10	위젯 응용 및 애니메이션 관리
11	스레드 및 핸들러 이해
12	네트워크 프로그래밍
13	DB, 그래픽, 멀티미디어 연동
14	팀 프로젝트 준비
15	팀 프로젝트 발표

강의 개요

- 평가 방법

- > 중간시험: 30%
- > 과제물: 30% (제때 제출 중요)
- > 발표/토론: 30% (팀단위 프로젝트 진행)
- > 출석: 10% (사유없는 결석 3시간 초과시 페널티)

- 출석

- > 총 수업일수 중 1/4 이상 결석하는 경우 F
(본 강의에서는 11시간 이상)
- > 사유없는 결석 3시간 까지는 노 페널티, 이후에는 임의 감점
- > 일반적인 병원 진료로 인한 결석은 사유 인정X

사전 이해도 테스트

- 사전 이해도 테스트

- > 날짜: 9월 6일 금요일
- > 내용: 모바일프로그래밍과 관련된 배경지식 확인
- > 성적에는 반영되지 않으나 팀 구성시 활용됨

감사합니다! XD

