

튜터 프로필 / 운영계획서
소프트웨어학과 2학년 시스템프로그래밍

튜터	프로필
김도엽	‘이때 이걸 알았더라면 더 좋았을 것’을 알려주는 튜터의 마음을 누구보다 잘 아는 튜터! 수반의 튜터를 경험했던 사람으로서 아쉬웠던 점을 보완하여 일방적인 수업이 아닌 튜터와 튜티간에 충분한 대화의 장을 확보하여 언제 어디서나 궁금한 점이 있다면 거리낌 없이 물어볼 수 있는 환경을 마련할 생각입니다.

성 명	김도엽	학 과	소프트웨어학과
학 번	2019038066	학 년	3학년
활동기간	2021년 9월 1일 ~ 2021년 12월 7일		
교과목 명	시스템프로그래밍(조희승)		
주 차	활동 계획		
1	전반적인 시스템프로그래밍의 수업방식과 무엇을 배우는지에 대해 간단히 소개하고 Digital System 강좌의 부울대수와 그 논리를 중심으로 강의		
2	integer의 표현하고 다루는 방법에 대해 학습 - 2진수, 1의 보수, 2의 보수의 단점, 장점, 그리고 형 변환법에 대해 살펴본다. 그리고 그에 따른 연습문제로 문제 유형을 살펴본다.		
3	float를 이진수로 표현하는 방법을 살펴보고 정규화 형태에 대해 배워본다 그리고 c언어에서의 float 사용 예시를 살펴본다.		
4	byte ordering의 종류에 대해 살펴보고 그 예시를 확인하여 각 자료형들의 표현법을 살펴본다.		
5	machine-level에서 프로그램을 표현하는 방법을 학습하고 코드를 어셈블리어로 변환하는 방법에 대해 배운다. 추가로 기계어의 개념에 대해 배워본다.		
6	IA-32 프로세서에 대한 특징에 대해 알아보고 register 종류들에 대해 배운다.		
7	중간고사를 대비하여 지금까지 배운 내용을 복습해보고 요점 정리를 해본다.		
8	메모리와 데이터에 대한 어셈블리어를 배우고 swap에 대해 c언어를 어셈블리어로 변환하는 방법에 대해 학습해본다. 그리고 추가 예시를 통해 변환법에 대해 숙달해본다.		
9	어셈블리어 변화 중 loop문인 do-while, while, for, switch에 대해 알아보고 각각의 특징들에 대해 배워본다.		
10	IA-32의 stack에 대한 개념과 활용법을 배워보고 어셈블리어에서 procedure의 여러 역할들에 대해 배워본다. 그리고 해당 내용을 토대로 구성된 어셈블리어를 해석해본다.		
11	c언어에서의 복합적인 데이터 타입들(배열, 구조체, 포인터..)에 대한 어셈블리 작성법에 대해 배워보고 각 타입들에서 추가적인 요소에 대해 학습한다.		
12	buffer에 대한 개념을 배우고 메모리에서의 쓰임에 대해 코드와 어셈블리어로 살펴본다. 추가적으로 프로그램 변환에서 쓰이는 linker에 대해 알아보고 그 구조를 c언어와 어셈블리어를 통해 분석해본다.		
13	기말고사를 대비하여 이전까지 배운 내용을 복습해보고 문제 풀이 위주로 학습한다.		