

IT 세상을 만나는 컴퓨터 개론 2판

인공지능, 빅데이터, 확장현실까지

Chapter 08. 프로그래밍 언어

목차

1. 프로그래밍 언어
2. 웹 시스템과 HTML5
3. HTML 태그

학습목표

- 프로그래밍 언어의 종류를 파악하고
주요 프로그래밍 언어의 특징을 알아본다.
- 웹 시스템의 구성과 HTML, CGI, XML, HTML5를 살펴본다.
- 웹 페이지의 구성 요소를 알아보고 간단한 HTML 태그를 익힌다.

01

프로그래밍 언어

01. 프로그래밍 언어

1. 프로그래밍 언어의 분류

1.1 저급 언어와 고급 언어


- 기계어 machine language
- 어셈블리어 assembly language
 - 기계어를 인간이 읽을 수 있는 문자 형태로 바꾼 것
- 저급 언어 low level language
 - 어셈블리어와 같이 기계어에 가까워 인간이 이해하기 어려운 언어
- 고급 언어 high level language
 - 기계어와 어셈블리어를 제외한 대부분의 프로그래밍 언어

5 / 47

01. 프로그래밍 언어

1. 프로그래밍 언어의 분류

1.1 저급 언어와 고급 언어




0101001101001010
1001010010101010
0101011001011010
0111010110101011
0110110100101100
1010010111001101

저급 언어

if (num > 3)
 printf ("3");

while (term < 5)
 printf ("t");

고급 언어



영어 단어로 되어 있으니
읽을 만하군.

그림 8-1 저급 언어와 고급 언어

6 / 47

01. 프로그래밍 언어

1. 프로그래밍 언어의 분류

1.2 객체 지향 언어

- 객체지향 언어 object-oriented language
- 변수 variable : 데이터를 담는 통
- 함수 function : 데이터를 처리하는 하나의 묶음 형태

7 / 47

01. 프로그래밍 언어

1. 프로그래밍 언어의 분류

1.2 객체 지향 언어



그림 8-2 객체지향 언어가 데이터를 다루는 방식

- 객체지향 언어는 변수와 함수(메서드)를 하나로 묶어 편리하게 데이터를 처리함

8 / 47

01. 프로그래밍 언어

1. 프로그래밍 언어의 분류

1.3 컴파일러 언어와 인터프리터 언어

- 소스 코드 source code : 프로그래밍 언어로 작성한 결과물
- 컴파일 compile : 고급 언어를 기계어로 번역하는 과정
 - 컴파일러

▪ 컴파일러 언어



그림 8-3 컴파일 과정

9 / 47

01. 프로그래밍 언어

1. 프로그래밍 언어의 분류

1.3 컴파일러 언어와 인터프리터 언어

▪ 인터프리터 언어

- 인터프리터 interpreter
 - 실행 파일을 따로 만들지 않고 소스 코드를 한 번에 한 문장씩 번역하여 실행

10 / 47

01. 프로그래밍 언어

1. 프로그래밍 언어의 분류

1.3 컴파일러 언어와 인터프리터 언어

■ 인터프리터 방식과 컴파일 방식의 비교

- 인터프리터 방식은 레시피를 위에서 아래로 한 줄씩 읽으며 조리
- 컴파일 방식은 조리를 시작하기 전에 재료 목록과 레시피 전체를 위에서 아래로 훑으면서 오류나 불필요한 내용이 있는지 우선 확인

물 2L를 끓인다.
면을 5분간 삶는다.
식용유 2큰술을 넣고 돼지고기 90g을 볶는다.
익은 돼지고기에 파 1개와 간 마늘 1큰술을 넣어 볶는다.
짜장라면 4개에서 스프를 꺼내 볶는다.
면에 소스를 얹어 먹는다.

한 줄씩 실행하느라
양파가 빠진 줄도 몰랐어.



(a) 인터프리터 방식

11 / 47

01. 프로그래밍 언어

1. 프로그래밍 언어의 분류

1.3 컴파일러 언어와 인터프리터 언어

■ 인터프리터 방식과 컴파일 방식의 비교

재료
라면 짜장라면 4개
고기 돼지고기 90g
채소 양파 1개, 파 1개, 간 마늘 1큰술
액체 물 2L, 식용유 2큰술, 참기름

물 2L를 끓인다.
면을 5분간 삶는다.
식용유로 돼지고기를 볶는다.
짜장 소스를 볶는다.
익은 돼지고기에 파, 간 마늘을 추가하고 볶는다.
짜장 소스를 볶는다.
면에 소스를 얹어 먹는다.

미리 읽어봤더니 참기름이
필요 없고 짜장 소스는
한 번에 볶으면 돼. 그리고
양파 볶기를 추가해야 해.



(b) 컴파일 방식

그림 8-4 인터프리터 방식과 컴파일 방식

12 / 47

01. 프로그래밍 언어

2. 프로그래밍 과정

- 레고의 마인드스톰 키트로 로봇을 만드는 과정
 - ① 요구 분석 ② 설계 ③ 조립 ④ 중간 점검 ⑤ 실행



그림 8-5 로봇을 만드는 과정

13 / 47

01. 프로그래밍 언어

2. 프로그래밍 과정

- 프로그램을 만드는 과정
 - ① 요구 분석 ② 알고리즘 작성 ③ 코드 작성 ④ 컴파일 ⑤ 실행



그림 8-6 프로그래밍 과정

14 / 47

01. 프로그래밍 언어

2. 프로그래밍 과정

▪ 디버깅

- 코드 파일 test.c의 C 언어 코드 컴파일 → 실행 파일 test.exe
- 코드 파일 hello.java 의 자바 코드 컴파일 → 실행 파일 hello.exe
- 버그 bug : 코드에서 발생하는 오류
- 디버깅 debugging : 소스 코드에 오류가 없도록 수정하는 작업

15 / 47

01. 프로그래밍 언어

2. 프로그래밍 과정

▪ 오류의 종류

- 문법 오류 syntax error
- 실행 시간(런타임) 오류 run-time error
- 논리 오류 logical error
 - 테스트: 여러 값을 입력하여 원하는 결과가 나오는지 확인하는 작업

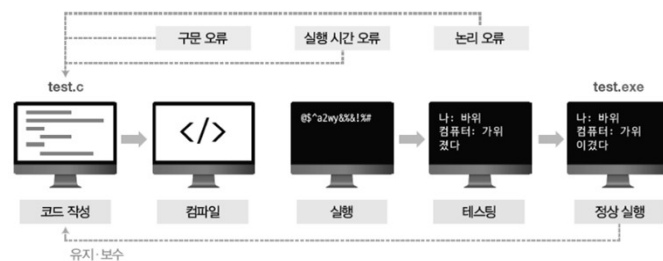


그림 8-7 오류와 디버깅

16 / 47

01. 프로그래밍 언어

2. 프로그래밍 과정

- 코딩 실력을 키우는 디버깅과 최적화
 - 숙달된 프로그래머도 많은 오류를 만남
 - 코딩과 디버깅을 반복하면서 몰랐던 것을 알고 새로운 방식을 습득함
 - 코드 최적화
 - 유지 보수: 불필요한 부분이 많은 코드를 단순화하고 기능을 향상

01. 프로그래밍 언어

3. 주요 프로그래밍 언어

- 2022년 가장 많이 사용한 프로그래밍 언어 순위 [바로가기](#)

표 8-1 프로그램 언어의 순위(2022년)

순위	프로그래밍 언어	비율	전년 대비 증감
1	파이썬	17.18%	+5.41%
2	C	15.08%	+4.35%
3	자바	11.98%	+1.26%
4	C++	10.75%	+2.46%
5	C#	4.25%	-1.81%
6	비주얼베이직	4.11%	-1.61%
7	자바스크립트	2.74%	+0.08%
8	어셈블리어	2.18%	-0.34%
9	SQL	1.82%	-0.30%
10	PHP	1.69%	-0.12%

01. 프로그래밍 언어

3. 주요 프로그래밍 언어

3.1 C 언어

- 어셈블리어를 대신할 언어로 C 언어를 개발함
 - 유닉스 시스템과 관련 프로그램이 어셈블리어에서 C 언어로 변경됨
- C 언어의 장단점
 - 많은 프로그래밍 언어의 기초
 - 저급 언어의 특징과 고급 언어의 특징을 동시에 가짐
 - 장점
 - 문법 구조가 간결
 - 기계어로 번역이 간단하여 매우 빠르게 작동 → 임베디드 시스템에 사용
 - 작은 메모리의 컴퓨터에서도 동작

19 / 47

01. 프로그래밍 언어

3. 주요 프로그래밍 언어

3.1 C 언어

- C 언어의 장단점
 - 단점
 - 저급 언어와 관련 있는 부분을 사용자가 이해하기 어려울 수 있음
 - 프로그래머가 알아서 처리해야 하기 때문에 경험과 숙련 필요
 - 객체 개념이 없어 코드 재사용이 제한적

20 / 47

01. 프로그래밍 언어

3. 주요 프로그래밍 언어

3.2 파이썬

- 파이썬을 빅데이터와 머신러닝에 많이 활용함
- 웹 페이지를 쉽게 제작
- 유지·보수가 간편함
- 개인용 컴퓨터 응용 프로그램 개발에 사용함
- 많은 기업에서 사용함
- 무료이고 문법이 간단하여 비전공자가 배우기 좋음
- 느리지만, 컴퓨터 성능이 좋아져서 큰 문제 되지 않음



그림 8-8 파이썬 로고

21 / 47

01. 프로그래밍 언어

3. 주요 프로그래밍 언어

3.3 자바

- 자바는 C 언어의 운영체제 호환성을 해결한 언어
- 가상머신
 - 가상머신 virtual machine(VM)
 - 운영체제와 응용 프로그램 사이에서 작동하는 프로그램
 - 운영체제가 달라도 응용 프로그램이 동일한 환경에서 작동하는 것처럼 보임
- 자바 가상머신(JVM)

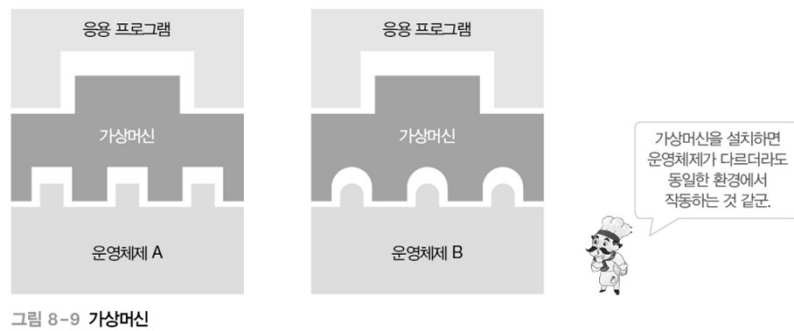
22 / 47

01. 프로그래밍 언어

3. 주요 프로그래밍 언어

3.3 자바

▪ 가상머신



23 / 47

01. 프로그래밍 언어

4. 프로그래밍 맛보기: 온라인 에디터

- 개발에 필요한 프로그램을 설치하지 않고
온라인 에디터 웹사이트에서 바로 소스 코드를 작성할 수 있음
- 온라인GDB [바로가기](#)

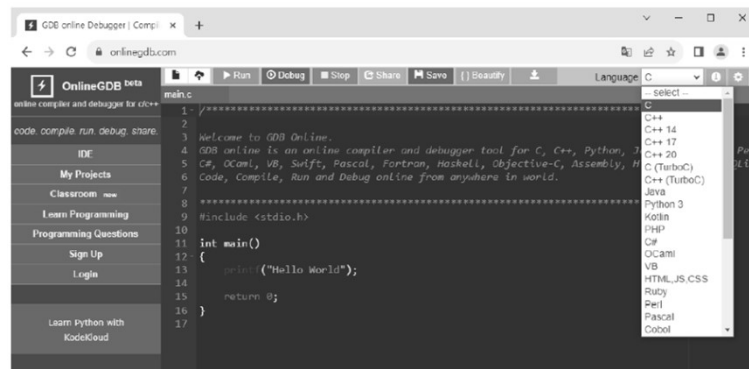


그림 8-10 온라인 에디터

24 / 47

01. 프로그래밍 언어

4. 프로그래밍 맛보기: 온라인 에디터

- 주석 comment : 소스 코드를 이해하는 데 참고하라고 달아놓은 메모
 - 프로그램에 직접적인 영향 X

코드 8-1 Hello World를 출력하는 C 언어 코드

```
01  #include<stdio.h>
02
03  int main()
04  {
05      printf("Hello World");
06      return 0;
07  }
```

25 / 47

01. 프로그래밍 언어

4. 프로그래밍 맛보기: 온라인 에디터

- [Language]에서 'Python 3'를 선택하면 [코드 8-2]로 변경됨
- 파이썬은 딱 한 줄만으로도 작동함

코드 8-2 Hello World를 출력하는 파이썬 코드

```
01  print ('Hello World')
```

- [Language]에서 'Java'를 선택하면 [코드 8-3]으로 변경됨

코드 8-3 Hello World를 출력하는 자바 코드

```
01  public class Main
02  {
03      public static void main(String[] args) {
04          System.out.println("Hello World");
05      }
06  }
```

26 / 47

02

웹 시스템과 HTML5

02. 웹 시스템과 HTML5

1. 웹 시스템

▪ 클라이언트-서버 client-server 구조

- 클라이언트 client : 서비스를 요청하는 컴퓨터
- 서버 server : 서비스를 제공하는 컴퓨터

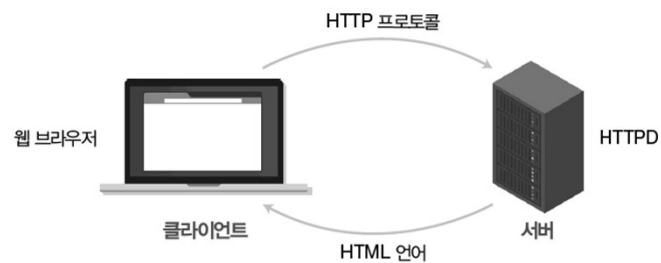


그림 8-11 웹 시스템

02. 웹 시스템과 HTML5

1. 웹 시스템

▪ 클라이언트-서버 client-server 구조

- 데몬 daemon
 - 클라이언트에 설치되어 죽지 않고 살아서 계속 서비스하는 프로그램
- 웹 시스템의 서버 쪽에는 HTTP를 처리할 데몬 HTTPD가 설치되어 있음
 - 서버는 데몬이 설치되었기 때문에 서비스를 제공할 수 있는 컴퓨터

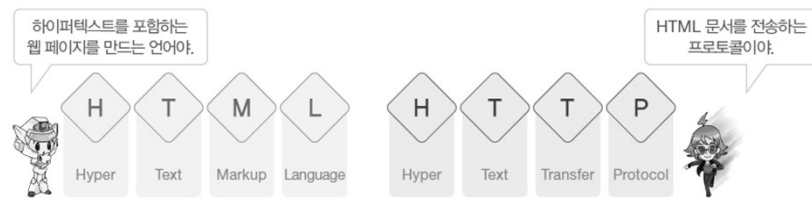


그림 8-12 HTML과 HTTP의 관계

29 / 47

02. 웹 시스템과 HTML5

1. 웹 시스템

▪ 마크업 언어

- HTML HyperText Markup Language
 - 글자, 그림, 하이퍼텍스트로 웹 페이지를 자유롭게 구성하도록 고안된 언어
- SGML Standard Generalized Markup Language
 - 특정 응용 프로그램에 국한되지 않아 호환성 문제를 해결한 전 세계 문서 표준
- 마크업 언어 markup language
 - 글자의 앞과 뒤에 속성을 나타내는 태그를 붙여 문서를 표현하는 방식

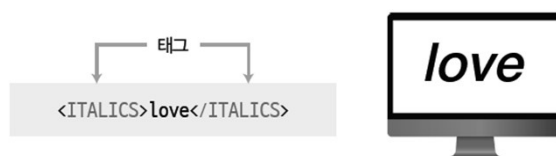


그림 8-13 SGML과 태그

30 / 47

02. 웹 시스템과 HTML5

1. 웹 시스템

▪ 여러 가지 문서 표준

- HTML은 SGML의 하위 집합
- XML은 HTML을 확장한 마크업 언어
 - W3C에서 HTML, XML 등 웹 표준을 개발함
- PDF: 표준처럼 자리잡은 어도비의 문서 포맷

31 / 47

02. 웹 시스템과 HTML5

1. 웹 시스템

▪ CGI Common Gateway Interface

- 운영체제나 데이터베이스와 같은 응용 프로그램에 질문을 하고 얻은 결과를 HTML에 맞게 변형하는 프로그램

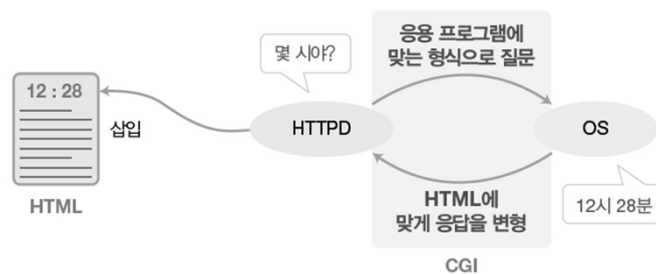


그림 8-14 CGI의 역할

32 / 47

02. 웹 시스템과 HTML5

1. 웹 시스템

▪ CGI

- 웹 데몬 개발사에서 복잡한 문제를 처리할 수 있도록 강력한 스크립트 언어를 웹 데몬과 함께 제공

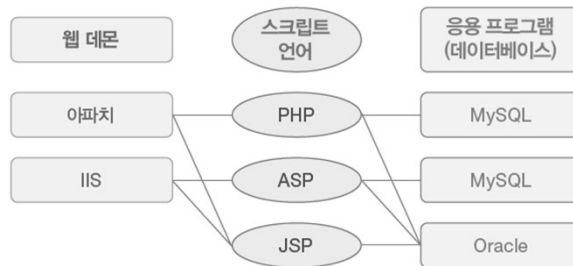


그림 8-15 서버 개발에 사용하는 스크립트 언어

33 / 47

02. 웹 시스템과 HTML5

2. HTML5

▪ XML

- 반정형 데이터 semi-structured data
 - 정형과 비정형의 중간 형태
 - 구조를 나타내는 태그를 같이 저장하여 데이터의 의미나 속성을 표현

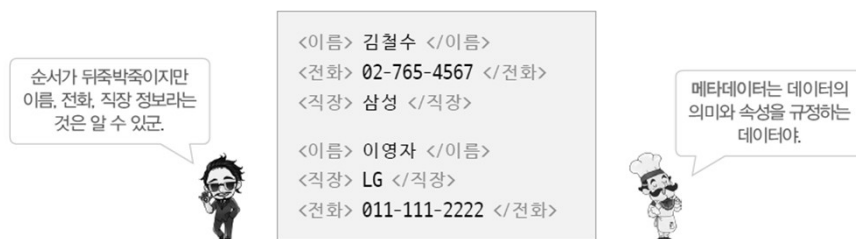


그림 8-16 XML로 표현한 반정형 데이터

34 / 47

02. 웹 시스템과 HTML5

2. HTML5

▪ XML

- XML eXtensible Markup Language
 - HTML의 한계를 극복하여 비정형 데이터를 표현하는 다목적 마크업 언어
 - 사용자가 정의하는 태그를 사용할 수 있음
- 메타데이터 metadata
 - 데이터의 의미나 속성을 규정하는 데이터

35 / 47

02. 웹 시스템과 HTML5

2. HTML5

▪ HTML의 등장 배경

- 문자와 이미지 표현 이상의 다양한 서비스 요구가 발생
- 표준이 서비스 요구를 따라가지 못하여 비표준 기술을 사용하게 됨
 - 플래시, 액티브X
- HTML5로 비표준 기술을 사용하지 않고도 다양한 프로그램을 개발할 수 있음
 - 스타일 시트 CSS3 지원



그림 8-17 HTML5의 주요 특징

36 / 47

03

HTML 태그

03. HTML 태그

1. HTML의 구성

- 웹 페이지는 HTML, CSS, 자바스크립트로 구성됨
- HTML: 웹 페이지의 내용물을 담고 있는 문서
 - 책에서 본문에 해당
- CSS: HTML을 출력하는 모양을 결정
 - HTML과 CSS를 분리하면 다양한 페이지를 간단히 만들 수 있음
- 자바스크립트: 문서에서 동적으로 변하는 부분, 응용 프로그램을 실행

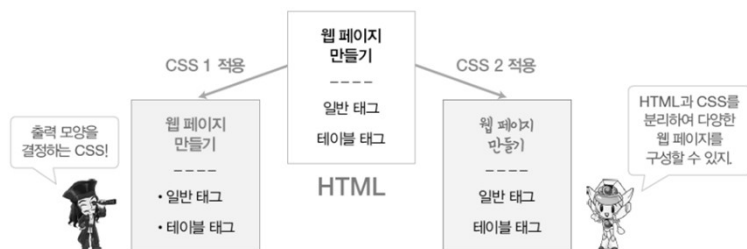


그림 8-18 HTML과 CSS의 관계

03. HTML 태그

1. HTML의 구성

▪ HTML의 기본 구조

- <HTML></HTML>, <HEAD></HEAD>, <BODY></BODY>, <TITLE></TITLE>
- 메모장에 소스 코드를 입력한 후 test1.html로 저장
test1.html을 웹 브라우저 창에 드래그 앤 드롭하여 출력 화면 확인

코드 8-4 HTML의 기본 구조와 관련 태그

```
01 <HTML>
02   <HEAD>
03     <TITLE>HTML 제목</TITLE>
04   </HEAD>
05
06   <BODY>
07     본문은 여기에
08   </BODY>
09 </HTML>
```

브라우저 표시 화면

본문은 여기에

39 / 47

03. HTML 태그

1. HTML의 구성

▪ HTML 태그 내 문자 입력

- 공백 문자를 연달아 여러 개 입력하면? 줄바꿈 [Enter]를 입력하면?

코드 8-5 HTML 태그 내 문자 입력

```
01 <HTML>
02   <HEAD>
03     <TITLE>HTML 제목</TITLE>
04   </HEAD>
05
06   <BODY>
07     본문은
08     여      기      에
09     <BR> 줄 바꿈
10   </BODY>
11 </HTML>
```

브라우저 표시 화면

본문은 여 기 에
줄 바꿈

40 / 47

03. HTML 태그

2. HTML 태그

표 8-2 HTML의 기본 태그

태그	설명	태그	설명
<H1>~<H6>	제목 표시	<SUP>	글씨를 위첨자로 지정
<P>	문단 구분	<SUB>	글씨를 아래첨자로 지정
	폰트의 속성 지정	 	줄 바꿈
	글씨를 굵게 지정	<HR>	수평선
<I>	글씨를 기울게 지정	<A>	하이퍼링크 지정
<U>	글씨에 밑줄 지정		화면에 이미지 출력

41 / 47

03. HTML 태그

2. HTML 태그

코드 8-6 HTML 기본 태그

```

01  <HTML>
02    <HEAD>
03      <TITLE>HTML 제목</TITLE>
04    </HEAD>
05    <BODY>
06      <H2>기본 태그</H2>
07      <P>
08          문단 시작<U>밑줄 글자</U> <BR>
09          <B>굵은 글자</B>
10      </P>
11      <P>
12          <A HREF='http://naver.com'>네이버</A>
13      </P>
14    </BODY>
15  </HTML>

```

42 / 47

03. HTML 태그

2. HTML 태그

브라우저 표시 화면

기본 태그

문단 시작 밑줄 글자
짧은 글자
네이버

03. HTML 태그

3. HTML 폰트와 테이블 태그

표 8-3 HTML의 폰트와 테이블 관련 태그

태그	부속	설명
	size	글자 크기 5 기본 폰트 +1 크기
	color	글자 색 빨강 16진수 빨강
	face	돋움 폰트
<TABLE>	<TR>	<TR>표의 한 줄 지정<TR>
	<TD>	<TD>줄의 한 칸 지정<TD>

03. HTML 태그

3. HTML 폰트와 테이블 태그

코드 8-7 HTML 테이블

```
01 <HTML>
02   <HEAD>
03     <TITLE>HTML 제목</TITLE>
04   </HEAD>
05   <BODY>
06     <TABLE>
07       <TR>
08         <TD>사자</TD>
09         <TD>토끼</TD>
10       </TR>
11       <TR>
12         <TD>늑대</TD>
13         <TD><FONT color='#ff0000'>여우</FONT> </TD>
14       </TR>
15     </TABLE>
16   </BODY>
17 </HTML>
```

45 / 47

03. HTML 태그

3. HTML 폰트와 테이블 태그

브라우저 표시 화면

사자 토끼
늑대 여우

46 / 47

Thank You!



Copyright© 2024 Hanbit Academy, Inc.
All rights reserved.