|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **훈련과정** | AWS 클라우드 기반 자바&스프링&리액트 풀스택 개발자 양성 | | | | | | | | | | **훈련기간** | | 2025-02-10 ~ 2024-08-07(5회차) | | | | | | |
| **평가일시** | 2025. 04. 04 | | | | **훈련생** | (인) | | | | | | **훈련교사** | | | | | | 허 범 회 (인) | |
| **교과목명** | | | | | **평가방법** | | | | | | | **배점** | | | | | **점수** | **총점** | **성취**  **수준** |
| 기초프로그래밍 학습  (JAVA, C/C++) | | | | | 수행  평가 | 코딩 과제 평가  (소스코드 평가),  포트폴리오 | | | | | | 100 | | | | | 30(코딩)  /70(포폴) |  |  |
| **성취수준** | | 매우 우수(5수준) | | | 우수(4수준) | | | | | 보통(3수준) | | 미흡(2수준) | | | | | | 매우 미흡(1수준) | |
| **성취기준** | | 90-100점 | | | 80-89점 | | | | | 70-79점 | | 60-69점 | | | | | | 59점 이하 | |
| < 정기 평가의 목적 > | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1. 내실 있는 교육서비스의 제공  - 강의계획과 목표에 맞는 수업이 이뤄지고 있는지를 훈련생의 평가를 통한 검증  2. 객관적 평가를 통한 훈련생 개개인의 학업 성취도 파악 조치  - 학습저조자와 성적우수자에 대한 객관적인 판단  - 학습저조자의 경우 중도탈락을 방지하기 위한 사전 조치(보충학습 or 개별 과제 등)  3. 훈련 종료 후 훈련생 개인별 과학적이고 효율적인 학습계획 수립의 지표로 활용  - 훈련 종료 후 각 교과목별 평가 결과에 따라 취약과목과 강한 과목을 객관적으로 판단  - 시급하게 학습해야 할 과목 등 학습 계획 수립할 수 있도록 평가 지표로 활용 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| < 평가자 유의사항 > | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1. 평가지는 모두 5**페이지**로 구성됐습니다. 평가지가 맞는지 평가 시작 전 반드시 확인하시기 바랍니다.  2. 평가지에 훈련생명을 반드시 기재하고, 서명해주십시오.  3. **평가 시작을 알리기 전까지 다음 장으로 넘기지 마십시오.**  4. 각 평가 문항별로 제시된 지시사항을 꼼꼼히 살피고, 지시사항에 맞게 평가해주십시오.  5. 각 평가 문항별로 채점기준을 꼼꼼히 살피고, 감점되지 않도록 주의하십시오.  6. **평가시간은 4시간**입니다. 평가 시간에 유의하십시오.  평가가 시작되기 전에 다음 장으로 넘기지 마십시오. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 평가방법 | | | | 코딩 과제 평가 | | | | 배점 | | | | | | | 10문항(각3점) | | | | | |
| ■ 평가문항(수행내용)  ※채점기준 : 코딩한 프로그램의 원본 프로그램은 제출 하시고 결과 값은 화면 캡쳐하여 시험지에 넣으시오  C 언어 문제 5문제(각 3점)  1. 변수와 연산자 (기초)  사용자로부터 두 개의 정수를 입력받아, 합, 차, 곱, 몫, 나머지를 출력하는 프로그램을 작성하시오.  2. 조건문  사용자로부터 하나의 정수를 입력받아 짝수인지 홀수인지 판별하는 프로그램을 작성하시오.  3. 반복문  1부터 100까지의 정수 중에서 3의 배수만 출력하는 프로그램을 작성하시오.  4. 배열과 반복문  사용자로부터 5개의 정수를 입력받아, 그 중 가장 큰 값을 출력하는 프로그램을 작성하시오.  5. 함수  정수를 매개변수로 받아서 팩토리얼 값을 반환하는 함수를 작성하고, main 함수에서 호출하여 결과를 출력하시오. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 평가방법 | | | | 코딩 과제 평가 | | | | 배점 | | | | | | | 10문항(각3점) | | | | | |
| ■ 평가문항(수행내용)  ※채점기준 : 코딩한 프로그램의 원본 프로그램은 제출 하시고 결과 값은 화면 캡쳐하여 시험지에 넣으시오  C++ 문제 5문제  1. 입출력과 문자열  사용자 이름과 나이를 입력받아 "홍길동님은 25세입니다." 와 같은 문장을 출력하는 프로그램을 작성하시오.  2. 클래스와 객체 (기초)  Car라는 클래스를 만들고,speed,color멤버변수를 가진 뒤, 객체를 생성하여 값을 설정하고 출력하시오.  3. 생성자와 소멸자  Student클래스를 만들고, 생성자에서 이름과 학번을 초기화하며, 소멸자에서는 "객체가 삭제되었습니다"를 출력하게 하시오.  4. 상속  Animal클래스를 만들고, 이를 상속받는Dog클래스를 만들어sound()함수를 오버라이드하여"멍멍!"을  출력하시오.  5. 벡터 사용  사용자로부터 정수를 계속 입력받다가 -1이 입력되면 종료하고, 입력된 정수들을vector에 저장한 뒤 모든 값을 출력하시오. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 평가방법 | | | | | 포트폴리오 | | | | | 배점 | | | | | | | 70점 | | | |
| ■ Java 미니 프로젝트 수행평가 문제  ◆ 프로젝트 주제:**영화 예매 프로그램 제작**  문제 설명  사용자의 영화 예매를 처리하는 콘솔 기반 Java 프로그램을 구현하세요. 다음 조건을 반드시 충족해야 하며, 이를 기반으로 PPT 발표 및 코드 결과물을 제출합니다.  필수 구현 조건 (기능 요구사항)   1. **영화 목록 출력 기능**  * 최소 3편 이상의 영화 제목, 상영 시간, 좌석 수 정보 출력   **예매 기능**   * 사용자가 영화를 선택하고, 좌석을 선택하면 예매 완료 * 좌석 중복 예매 방지   **예매 확인 및 취소 기능**   * 사용자 이름 또는 예매 ID로 예약 확인 가능 * 예매 취소 시 좌석 복원   **종료 기능**   * 프로그램 종료 메뉴 구현   🔧 기술 구현 조건   * 클래스 기반 설계 (Movie, Theater, Reservation,User등 자유롭게 구성) * 배열 또는 ArrayList를 사용하여 데이터 관리 * 객체지향 프로그래밍 원칙 활용 (캡슐화, 클래스 분리 등) * 콘솔 입출력 (Scanner 활용)   📝 제출 항목 (전체 파일 압축(**본인이름\_자바프로젝트.zip**))   1. **소스 코드 (java 파일)** : 전체 기능이 동작하는 상태여야 함 2. **결과 시연 영상 또는 캡처 (선택사항)** : 실행화면 예시 포함 3. **PPT 발표 자료 (5~7장 정도)**  * 프로그램 소개 * 사용한 클래스/구조 설명 * 기능 설명 * 구현 중 어려웠던 점 및 해결 방법 * 결과 화면 예시 * 느낀 점 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 평가방법 | | | | 포트폴리오 | | | | | 배점 | | | | | | | 아래 기준 참조(총70점) | | | | |
| 채점 기준 표   |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | 평가 항목 | 번호 | 평가 내용 | 평가 결과 | | | | | | 매우 우수 | 우수 | 보통 | 미흡 | 매우 미흡 | | 기능 구현 | 1 | 영화 목록 출력 기능 (제목, 시간, 좌석 정보 등) | 10 | 8 | 6 | 4 | 2 | | 2 | 예매 기능 (입력받기, 좌석 선택, 중복 방지 등) | 10 | 8 | 6 | 4 | 2 | | 3 | 예매 확인/취소 기능 구현 | 10 | 8 | 6 | 4 | 2 | | 코드 구조 | 4 | 클래스 분리 및 역할에 맞는 객체 구성 (Movie,User등) | 10 | 8 | 6 | 4 | 2 | | 5 | 변수, 메서드 명명 규칙 준수 및 가독성 | 10 | 8 | 6 | 4 | 2 | | 6 | 반복 코드 최소화 및 재사용성 고려 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | | 예외 처리 | 7 | 입력 오류, 좌석 중복, 없는 영화 선택 등의 처리 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | | 발표자료 (PPT) | 8 | 설계/구조 설명, 시연화면, 느낀 점 등 포함 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | | 창의성 | 9 | 추가 기능 (시간표 필터링, 회원 관리 등) 또는 UI 개선 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |