

# 모바일 프로그래밍



담당교수 : 엄 희 균



# 1. 강의 개요 및 목표

- 안드로이드 모바일 운영체제 기반의 앱(애플리케이션) 개발에 대한 학습 진행
- 안드로이드 구조와 애플리케이션 구성요소에 대하여 익힘
- 자바 문법과 그리고 다양한 라이브러리를 익힘
- 모바일 앱 프로그램 개발 능력을 배양할 수 있도록 함

## 2. 주별 강의 진행

주	수업 주제	내용	수업 방법
1	강의 소개 안드로이드 개요와 개발환경 설치	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 안드로이드의 개요</li> <li>- 안드로이드의 개발환경</li> <li>- 안드로이드의 개발환경 설치</li> </ul>	
2	처음 만드는 안드로이드 애플리케이션	<ul style="list-style-type: none"> <li>- [Hello Android]프로그램</li> <li>- AVD명칭과 사용법</li> <li>- 완전한 기능의 안드로이드 애플리케이션 작성</li> <li>- 안드로이드 프로젝트의 구성</li> </ul>	
3	기본 위젯 익히기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 뷰의 개요</li> <li>- 기본 위젯 다루기</li> <li>- 기본 위젯 활용하기</li> </ul>	
4	레이아웃 익히기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 레이아웃 개요</li> <li>- 리니어 레이아웃</li> <li>- 기타 레이아웃</li> </ul>	과제1 : 간단한 계산기 앱 만들기
5	고급 위젯 다루기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 고급 위젯 개요 및 구현방법</li> <li>- 뷰 컨테이너 개요 이해하기</li> </ul>	
6	메뉴와 대화상자	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 메뉴 개요 및 구현 방법</li> <li>- 토스트 개요 및 구현</li> <li>- 대화상자 개요 및 구현</li> </ul>	
7	액티비티와 인텐트	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 액티비티와 인텐트 기본</li> <li>- 액티비티와 인텐트 응용</li> </ul>	과제2 : 회원정보 입력 앱 만들기
8	중간고사	필기시험(대면)	

9	08. 어댑터뷰와 프래그먼트	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 리스트뷰와 그리드뷰 개요 및 구현 방법</li> <li>- 갤러리와 스피너 개요 및 구현 방법</li> <li>- 프래그먼트 개요 및 구현방법</li> </ul>	
10	데이터 저장과 관리	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SQLite의 기본 구현 방법 익히기</li> <li>- SQLite의 활용 방법 익히기</li> </ul>	과제3 : 회원관리앱 만들기
11	Google지도	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 구글 맵 활용 방법 익히기</li> <li>- 위치 정보 서비스 익히기</li> <li>- 위치 기반 앱 작성하기</li> </ul>	
12	스레드와 네트워크 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 서버 프로그램 구현</li> <li>- 서버/클라이언트 프로그램 구현</li> </ul>	
13	스레드와 네트워크 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 외부 라이브러리 사용법 익히기</li> <li>- 통신 프로그래밍 익히기</li> <li>- JSON 파싱 익히기</li> </ul>	
14	Firebase Cloud Messaging & 평가 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- FCM 프로그래밍을 익힐수 있다.</li> </ul> 프로젝트 앱 발표1	
15	보강 주		
16	평가 2	기말 프로젝트 앱 발표2	제출물: 앱 동작 동영상, 프로젝트소스, 보고서

\* 수업 목표 및 진행에 따라 일부 주차별 수업 조정이 있습니다.

### 3. 성적 평가

➤ 중간 고사 : 20점

➤ 기말 고사 : 30점 (기말은 프로젝트 실시 단, 상황에 따라 시험으로 변경 가능함)

➤ 과제 : 10점

➤ 출석 : 20점

➤ 결석1회 시 3점 감점

➤ 핵심 역량 평가 : 5점

➤ 수업태도 및 참여도 : 15점



## 4. 교재 및 개발 환경

- 교재는 미정 (강의 시간에 공지할 예정임)
- 주 개발환경(IDE) : 안드로이드 스튜디오



## 5. 한 학기 동안 열심히 해 봅시다!

