

객체지향프로그래밍

September 2022

Sangmi Moon

moonsm@kornu.ac.kr



나사렛대학교
KOREA NAZARENE UNIVERSITY

객체지향프로그래밍

■ 교과목

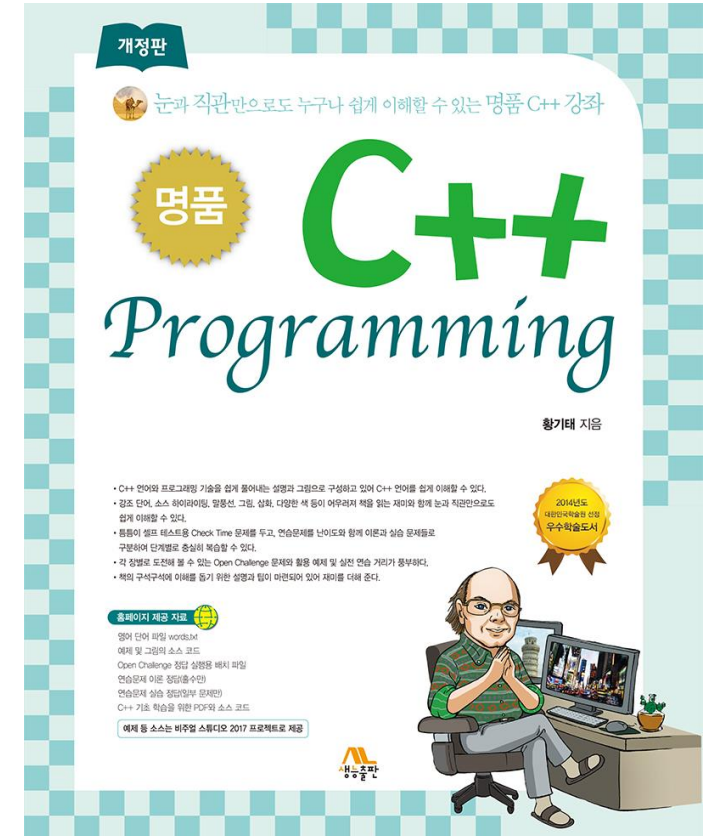
- 객체지향프로그래밍

■ 교재

- 명품 C++ Programming
(저자: 황기태, 출판사: 생능출판)

■ 평가 방법

- 출석 20%, 과제 20%, 중간고사 30%, 기말고사 30%
(1주 수업 결석 시 -2, 지각 -0.5, 결석일수가 1/4이상일 경우 "F")



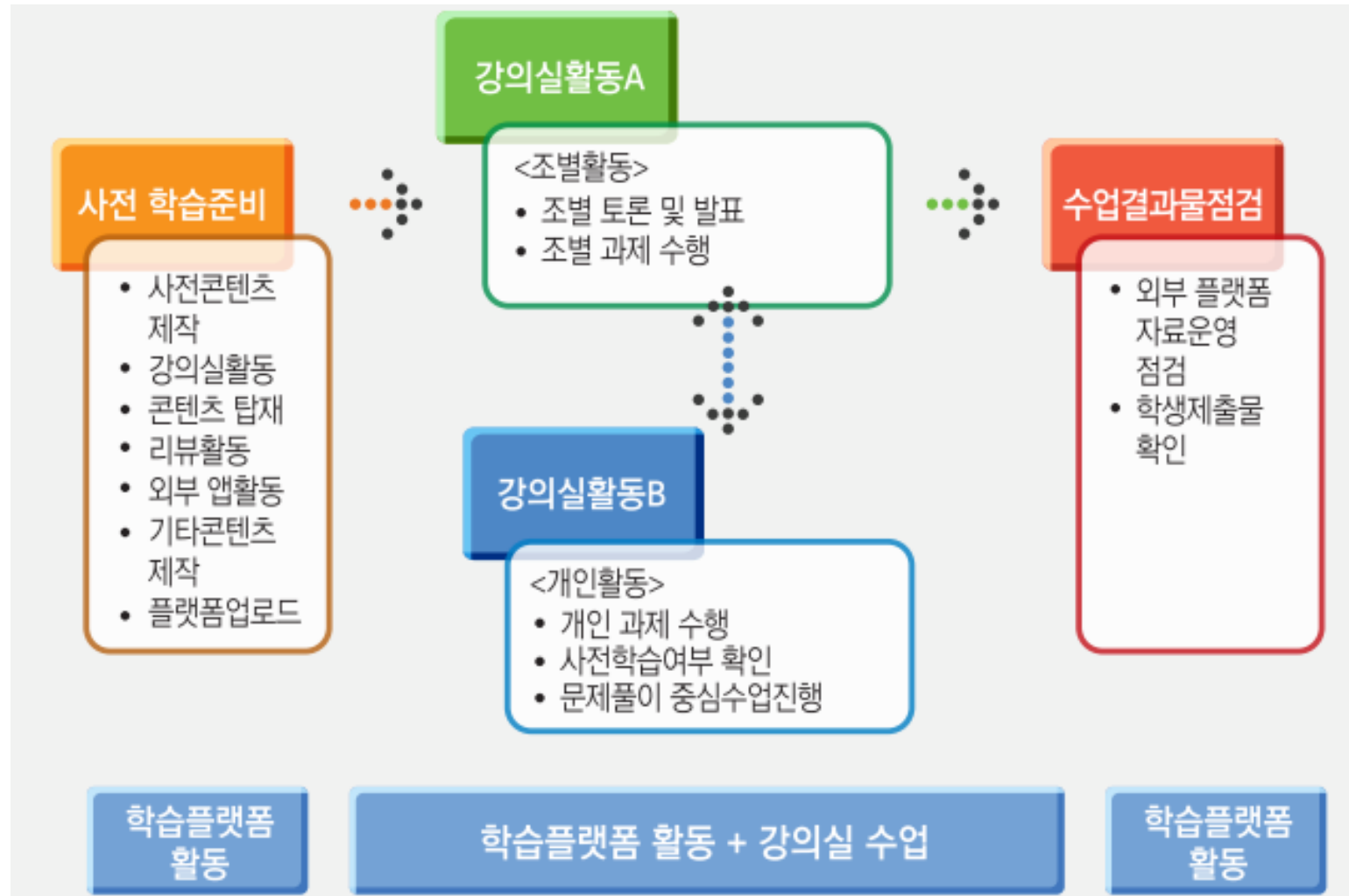
객체지향프로그래밍

■ KNU 플립러닝 (KNU-PreL)은 무엇인가?

- 우리대학 PULL 맞춤형 교수법 중 플립러닝 수업을 ‘KNU-PreL’ 이라고 지칭하고자 함.
KNU-PreL (Preparatory Learning)은 연습기반 교수학습을 기반으로 함
- KNU 플립러닝 (KNU-PreL)은 자기주도학습하기, 문제해결하기, 협동하기, 의사소통하기 등 함께 어울려 살아가는 역량배양을 목표로 하는 교수학습모형임
- KNU 플립러닝은 기술혁신을 통한 교육서비스 혁신 차원에서 우리대학 학습플랫폼(Ncyber)를 기반으로 운영함

객체지향프로그래밍

■ KNU 플립러닝을 어떻게 수행할 것인가?



객체지향프로그래밍

■ 수업 운영 방식: 플립러닝

- **사전 학습 (1시수):** 실습 강의 전 nCyber 이론 강의 동영상 수강
- **강의실 활동 (2시수):** 실습 위주 수업
 - 수업결과물점검: 실습보고서 양식 (nCyber word 양식에 맞춰 제출)
 - 실습 문제 수 만큼 표를 복사하여 사용
- **실습 과제 피드백**
 - 피드백을 받을 경우 재제출

객체지향프로그래밍

■ 주별 강의계획

주	내용	교재	비고
1 주차	OT		
2 주차	C/C++ 기초학습, C++시작	1장	플립러닝
3 주차	C++ 프로그래밍의 기본	2장	플립러닝
4 주차	클래스와 객체	3장	플립러닝
5 주차	객체 포인터와 객체 배열, 객체의 동적 생성	4장	플립러닝
6 주차	상속	8장	플립러닝
7 주차	중간고사 정리		
8 주차	중간고사		
9 주차	동적 메모리, 상속과 객체 포인터	4장,8장	플립러닝
10 주차	함수와 참조, 복사 생성자	5장	플립러닝
11 주차	함수중복과 static멤버	6장	플립러닝
12 주차	프렌드와 연산자 중복	7장	플립러닝
13 주차	가상 함수와 추상 클래스	9장	플립러닝
14 주차	기말고사 정리		
15 주차	기말고사		

THANKS FOR YOUR ATTENTION



나사렛대학교
KOREA NAZARENE UNIVERSITY