

수업계획서

2024학년도 1학기

객체지향프로그래밍

전공선택(전공선택)

기본 정보	교과구분	전공선택(전공선택)
	교과번호(분반)	30041(01)
	교과목명(영문명)	객체지향프로그래밍(Object Oriented Programming)
	학점(시간)	3학점(3시간)
	강의실습구분	강의
	수업시간(강의실)	목[2,3,4]/19-412
	개설학년	2학년
	집중수업구분	

담당 교수	소속	전자전기컴퓨터공학부
	성명	김한준
	연락처	
	이메일	khj@uos.ac.kr
	홈페이지	
	상담시간	
조교	담당조교(연락처)	

성적 평가	평가방법	상대평가	
	<input checked="" type="checkbox"/> 출석 (5%) <input checked="" type="checkbox"/> 수시과제 (15%) <input type="checkbox"/> 기말과제 (0%)	<input type="checkbox"/> 학생포트폴리오 (0%) <input type="checkbox"/> 수시시험 (0%) <input checked="" type="checkbox"/> 기말시험 (40%)	<input type="checkbox"/> 참여도 (0%) <input type="checkbox"/> 중간과제 (0%) <input type="checkbox"/> 기타 (0%) <input checked="" type="checkbox"/> 중간시험 (40%)
수업유형		<input checked="" type="checkbox"/> 일반 <input type="checkbox"/> 블렌디드러닝	<input type="checkbox"/> PBL <input type="checkbox"/> 외국어 <input type="checkbox"/> 융복합 <input type="checkbox"/> 서비스러닝
강의유형		대면(오프라인) 100 % 비대면(온라인) 0 %	
시험유형	중간고사	대면 <input checked="" type="checkbox"/> 비대면 <input type="checkbox"/> 없음 <input type="checkbox"/>	기타(퀴즈, 수시고사 등) 대면 <input checked="" type="checkbox"/> 비대면 <input type="checkbox"/>
	기말고사	대면 <input checked="" type="checkbox"/> 비대면 <input type="checkbox"/> 없음 <input type="checkbox"/>	
수업방법		<input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input checked="" type="checkbox"/> 실습 <input type="checkbox"/> 프로젝트	<input type="checkbox"/> 발표 <input type="checkbox"/> 실기 <input type="checkbox"/> 토론 <input checked="" type="checkbox"/> 설계 <input type="checkbox"/> 실험 <input type="checkbox"/> 견학 <input type="checkbox"/> 이러닝(e-learning)
표절금지규정		'표절'이란 타인의 글을 적절한 인용 및 참고문헌 표기 없이 자기가 쓴 것처럼 행사하는 것으로서 도덕적 양심을 저버리는 잘못된 행위입니다. 표절한 보고서를 제출하거나 표절된 자료를 사용하여 발표한 경우 정도에 따라 감점 처리하며, 심할 경우 0점으로 처리합니다.	

※ 장애학생은 원활한 학습수행을 위해 인권센터(장애학생지원실, 02-6490-6273)의 도움을 받아 필요한 사항에 대해 담당 교수와 협의 조정 할 수 있습니다.

교과목 설명	교과목 목표 역량	
	전공능력	전공능력 대표성
객체지향프로그래밍은 객체지향 개념인 클래스(Class), 추상화(Abstraction), 상속(Inheritance), 다형성(Polymorphism)등을 소개하고, 이를 지원하는 객체지향 언어 및 객체지향 인터넷(웹) 프로그래밍 기법을 학습한다. 객체지향 언어로는 최근 많이 사용되는 C++,Java언어를 학습하게 되며 이를 통해 비객체지향 언어와의 본질적인 차이를 비교 이해함으로써 객체지향 언어의 구조, 설계/구현 기술을 익힌다. 아울러 이를 바탕으로 한 객체지향 인터넷(웹)프로그래밍의 핵심인 스레드(Thread), 애플릿(Applet), 서버릿(Servlet), CGI 프로그래밍 및 분산형 컴포넌트(Distributed components)를 활용한 프로그래밍 기법을 다룬다.	지식응용	연관 전공능력
	설계능력	연관 전공능력
	자원활용	대표 전공능력
	영향이해	
	의사전달	
	문제정의	
	직업윤리	
	분석실험	
	평생학습	
	협동능력	

수업목표	교재내용
- 객체지향언어의 필수 개념인 클래스(class), 추상화(abstraction), 상속(inheritance), 다형성(polymorphism)등을 이해하고, 이를 지원하는 객체지향 언어인 Java 문법을 학습한다. - 객체지향 언어와 비객체지향언어와의 본질적인 차이를 비교 이해함으로써 객체지향 언어의 구조, 설계/구현 기술을 익히며, 계산, 게임 등 간단한 수준의 알고리즘을 설계/구현한다. - UI/UX 이벤트처리, 데이터조회/조작 등을 포함한 응용어플리케이션 개발 등을 수행한다.	Power Java (2판), 저자: 천민국, 하상호, 출판사: 인피니트북스 (2022)

주	수업내용	수업방법	교재	준비물,과제,기타
1	시작 통합개발환경(이클립스 포함) 설치 및 사용법 프로젝트 생성	온라인강의		Eclipse
2	Java 프로그래밍 기초	온라인강의		Eclipse
3	변수, 연산자, 수식 관련 문법	강의 및 실습		Eclipse
4	조건 및 반복문의 이해	강의 및 실습		Eclipse
5	클래스/객체 개념 필드/메소드의 이해	강의 및 실습		Eclipse
6	상속 인터페이스와 다형성	강의 및 실습		Eclipse
7	그래픽 사용자 인터페이스: 배치관리자 및 이벤트 처리	강의 및 실습		Eclipse
8	중간고사	시험		
9	그래픽 사용자 인터페이스: 이벤트 처리 및 스윙 컴포넌트	강의 및 실습		Eclipse
10	예외 처리	강의 및 실습		Eclipse
11	제네릭과 컬렉션 1	강의 및 실습		Eclipse
12	보강주간			
13	제네릭과 컬렉션 2	강의 및 실습		Eclipse
14	데이터베이스 프로그래밍 1	강의 및 실습		Eclipse
15	데이터베이스 프로그래밍 2	강의 및 실습		Eclipse
16	기말 고사	시험		