

# 강의계획서

## 1. 과목 기본 정보(Basic Course Information)

교과목명	객체지향 설계패턴		코드	ECE30012	
개설년도	2025		개설학기	1	
개설 학부			이수구분/영역	/	
대상학년	3		분반	01	
인정전공	컴퓨터공학(33),/컴퓨터공학(40),/컴퓨터공학(45),/AI·컴퓨터공학심화(60),				
학점구성	총 학점	이론	실험/실습	설계	기타()
	3	2	0	1	0

수업주유형	강의, Project			
선수과목	필수	자바 프로그래밍	병수과목	
	권장			
주관교수성명			주관교수 Email	
담당교수 성명	담당교수 Email	담당교수 전화	Office 위치	Office Hour
김기석	peterkim@handong.edu	1398	NTH 403	목 4,5교시
TA성명			TA email	
강의실			강의시간	

## 2. 학습목표 및 개요(Course Objectives)

### ● 학습목표(Course Objective)

번호	학습목표
1	The students can build applications and applets using advanced Java constructs.
2	The students can understand popular design patterns based on object-oriented
3	The students can design and implement a small application using OOP techniques

### ● 연관 학습성과(Related Learning Outcomes)

역량	학습성과
조회된 데이터가 없습니다.	

### 강의개요(Course Description)

- The lecture covers theoretical aspects of widely used design patterns to improve software reusability and maintainability.

– As a team, the students will build a software system to solve a design problem using the design patterns covered in this course.

– The student team presents and demonstrates the internal designs as well as the functions of their product.

### 3. 과목 운영 및 과제물

#### 교재

주교재	서명	Java 객체지향 디자인 패턴	저자	정인상, 채흥석
	출판사	한빛미디어	출판년도	2017(3쇄)
부교재	서명	Object–Oriented Software Engineering Using UML, Patterns, and Java™	저자	Bernd Bruegge & Allen H. Dutoit
	출판사	Prentice Hall	출판년도	Third Edit
부교재	서명	Java Design Patterns	저자	
	출판사	Exelixis Media P.C	출판년도	2015
부교재	서명	Object–Oriented Software Development Using Java,	저자	Xiaoping Jia
	출판사	Addison Wesley	출판년도	Second Edi
기자재				

## ● 평가

출석관리	<ul style="list-style-type: none"> <li>- More than six times of absence will result in failure in this course.</li> <li>- Twice of lateness will be counted by one absence.</li> <li>- Any use of mobile phone or ringing in the class will be counted as single lateness (first time) or absence (second time or later).</li> <li>- Any behavior disturbs the class can be penalized.</li> </ul>							
학점산출 평가 도구 및 비중(%)	출석	중간시험	기말시험	퀴즈	팀프로젝트	개인과제	기타1(기타 1)	기타2(기타 2)
	10	25	25	0	35	5		
Honor Code 준수 및 평가방법 추가설명	개인과제로 assign되는 프로그래밍 과제 제출시 타인의 코드를 일부라도 그대로 복사하여 사용하는 경우, 양 쪽 모두에게 미제출로 채점됨							

## ● 수업 활동유형

강의	60%	실험	%	실습	%
팀프로젝트	30%	발표	10%	토론	%
기타1()	%	기타2()	%	기타3()	%
총계	100 %				

## ● 과제 및 프로젝트(Assignments and Projects)

번호	내용
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>-팀(3-4명)별 팀프로젝트를 수행함</li> <li>- 팀프로젝트는 iterative development방식을 통하여 단계별로 개발결과를 제시함</li> <li>- 단계별로 리팩토링 또는 디자인패턴의 적용을 시도함</li> <li>- 디자인 패턴을 정확히, 그리고 다수 적용할때 좋은 평가를 받게 될 것임</li> </ul>

## 4. 강의 일정 계획(Weekly Schedule)

주차	날짜	강의주제 및 범위	과제 결과물 및 평가
1	2025-03-04 2025-03-07	Object-Oriented Software Development	
2	2025-03-11 2025-03-14	Object-Oriented Modeling Using UML "	
3	2025-03-18 2025-03-21	Object-Oriented Modeling Using UML "	1st Project
4	2025-03-25 2025-03-28	Design by Abstraction	

주차	날짜	강의주제 및 범위	과제 결과물 및 평가
5	2025-04-01 2025-04-04	Refactoring	Presentation of 1st Project
6	2025-04-08 2025-04-11	Refactoring	
7	2025-04-15 2025-04-18	Example of iterative development	2nd Programming Assignment
8	2025-04-22 2025-04-25	Midterm Exam	
9	2025-04-29 2025-05-02	Design pattern : Factory, Template Method	
10	2025-05-06 2025-05-09	Design pattern : Iterator, Singleton, Strategy	#1st iteration 프로젝트 발표
11	2025-05-13 2025-05-16	More Design Patterns	
12	2025-05-20 2025-05-23	More Design Patterns	
13	2025-05-27 2025-05-30	More Design Patterns	#2nd iteration 프로젝트 발표
14	2025-06-03 2025-06-06	More Design Patterns 팀별 발표	
15	2025-06-10 2025-06-13	More Design Patterns 팀별 발표	
16	2025-06-17 2025-06-20	Final Exam.	#final iteration 프로젝트 발표

## 5. 공지사항/부가정보

### ● 본 과목의 수강신청을 위한 주요 공지사항(Notice)

- 출석체크는 모바일/온라인 출석체크합니다. (출석인정시간 강의10분전부터 강의시작 3분후까지, 지각인정시간-강의시작 3분후부터 강의시작 5분후까지 입니다)
- 특별한 사정으로 출석에 재고를 요할경우 해당사유와 함께 정정요청을 3일안에 해야합니다, 공결의 경우 공식적인 근거자료를 서류로 1주일 이내에 꼭 제출하여야 합니다)

● 전공별 부가 정보(Additional Information)

번호	내용

## 6. 과목 세부 정보

	문제해결력 프로젝트 수업 여부										
	현장과 연계한 과목여부 - 코너스톤										
	현장과 연계한 과목여부 - 키스톤										
	현장과 연계한 과목여부 - 캡스톤										
	창업관련 교과목 여부										
	온라인 콘텐츠 강의활용 수업여부 - 온라인 콘텐츠 강의활용 비율 %										
<p>- 온라인 콘텐츠 활용 콘텐츠 선택 (복수개 선택 가능함)</p> <table border="1"> <tr> <td></td> <td>Hudcc(우리대학 강의녹화 서비스)</td> </tr> <tr> <td></td> <td>타대학 및 타기관 협력하여 개발된 온라인 강좌 활용</td> </tr> <tr> <td></td> <td>MOOC 활용</td> </tr> <tr> <td></td> <td>OCW 활용</td> </tr> <tr> <td></td> <td>그 외 온라인콘텐츠 활용</td> </tr> </table>			Hudcc(우리대학 강의녹화 서비스)		타대학 및 타기관 협력하여 개발된 온라인 강좌 활용		MOOC 활용		OCW 활용		그 외 온라인콘텐츠 활용
	Hudcc(우리대학 강의녹화 서비스)										
	타대학 및 타기관 협력하여 개발된 온라인 강좌 활용										
	MOOC 활용										
	OCW 활용										
	그 외 온라인콘텐츠 활용										

## 7. 장애학생을 위한 강의 및 평가 안내

- 장애학생의 장애유형과 정도를 고려하여 강의, 과제 및 평가를 실시

예) 강의 :

- 강의파일 제공, 강의대필도우미 제공.
- 치료 및 입원 등으로 출석이 어려운 경우 증명서류 제출 시 출석으로 간주.

과제 및 평가

- 시험대필도우미, 필요 시 수화 설명 등