
윈도우 프로그래밍

2024년 1학기

윈도우 프로그래밍

- 이 수업에서는

- 윈도우 생성, GDI 사용, 비트맵 그래픽 처리, 타이머를 이용한 애니메이션 생성, 더블 버퍼링 등의 Windows API 에 대하여 배운다.
- 이를 활용하여 윈도우 기반의 2차원 게임 개발을 위한 윈도우 프로그래밍 기법을 익힌다.

- 이 수업에서는 한 학기 동안에

- 매 주 실습 진행
- 프로그래밍 숙제, 시험, 프로젝트

- 이번 학기가 끝날때면

- 윈도우 기반에서 C/C++ 언어를 사용한 다양한 프로그래밍 실습
- 2차원 게임 개발 시 발생할 수 있는 문제들의 해결 방법 학습
- 2인 1조의 팀 작업 진행해서 최종적으로 2차원 게임 개발

윈도우 프로그래밍

- 수업 구성은

- 수업: 매 주 이론과 실습으로 진행
 - 이론: 윈도우 프로그래밍을 위하여 윈도우 API 를 배운다.
 - 강의노트는 이클래스에 업로드 됨
 - 실습(수시 고사): 이론 수업에 배운 내용을 활용하여 윈도우에서 실행되는 다양한 실습 예제를 구현한다.
 - 이론 수업의 강의 노트에 실습 문제 업로드 됨
 - 실습 시간 중 1개 이상의 추가 실습 문제 제시되고 주어진 시간 동안 구현 하도록 함.
 - 사용 컴파일러: Visual Studio 사용 (C 또는 C++ 사용 가능)
 - 채점: 수업 시간에 와서 채점 받음
- 중간고사: 프로그램 시험으로 실행
 - 시험 시 제시되는 문제를 주어진 시간 내에 해결하기
- 기말고사: 최종 프로젝트
 - 최종 프로젝트로 2인이 팀을 구성하여 2차원 게임 개발
 - 결과물은 팀 별 오프라인과 유튜브 발표
- 과제
 - 수업시간에 학습한 내용을 기반으로 한 프로그램 구현 (1~2개 예정)

윈도우 프로그래밍

- 교재

- 윈도우 API 프로그래밍, 강경우 저, 한빛 미디어
 - 참고 도서: 윈도우 API 정복, 김상형, 가남사

- 성적 평가

- 과제물: 15~20% (과제 1~2개 예정)
- 수시고사: 35% (실습)
- 중간고사: 30~35% (프로그래밍 시험)
- 기말고사: 15% (최종 프로젝트)

- 성적을 받을 수 없는 경우
 - 출석을 1/4 이상 결석한 경우: e-class 출결과 전자 출결 사용
 - 실습을 1/4 이하로 한 경우
 - 중간고사를 치르지 않은 경우
 - 기말고사를 제출하지 않은 경우

윈도우 프로그래밍

- 담당 교수

- 이름: 송인희
- 사무실: E동 215호
- 전화번호: 031-8041-0552
- 이메일: ihsong@tukorea.ac.kr
- 면담 시간: 화 3, 4교시, 수 5, 6교시

- 과목 TA

- 1반: 박 강수, 이 우진
- 2반: 이 윤석, 박 강수
- 3반: 이 윤석, 이 수원

- 질문이 있을 경우에는

- 이클래스 쪽지 또는 이메일 활용
 - 쪽지 또는 메일 제목: "[원플 질문] 1반 홍길동" 또는 "[원플 질문] 2반 홍길동" 또는 "[원플 질문] 3반 홍길동" 으로 보내기

윈도우 프로그래밍

- 한 학기 수업 스케줄 (* 변동이 있을 경우에는 한 주 전에 공지할 예정)

주차	내용	해당 장	주차	내용	해당 장
1	프로그래밍 기초	워밍업	9	비트맵	5장
2	프로그래밍 기초	워밍업	10	애니메이션	5장
3	윈도우 프로그래밍 기본 구조	1장	11	애니메이션 2	5장
4	키보드 입력 및 문자 출력	2장	12	컨트롤	6장
5	도형 그리기	2장	13	차일드 윈도우	7장
6	제어 메시지 (마우스, 타이머)	3장	14	파일 입출력, 사운드, 그 외 필요한 내용들	8장
7	타이머 2, 메뉴	3장, 4장	15	기말고사	
8	중간 고사				

- 1~2주: 프로그래밍 워밍업 (C / C++ 관련 도서 지참하여 사용하기)
 - C/C++을 이용하여 콘솔 기반의 워밍업 프로그램 구현하기
- 3주부터 윈도우 프로그램 시작
- 중간고사는 8주차에 진행함 (진도에 따라 변동 있을 수 있음)