<u>강의(실험·실습)계획서</u>

2020학년도 2학기 강릉원주대학교

1. 핵심역량

• 6대 핵심역량과의 관련성

창의융합	도전정신	의사소통	배려협력	자기관리	전문역량
30 %	20 %	0 %	0 %	0 %	50 %

중점 핵심역량	교과목과 중점 핵심역량(전공능력)의 연관성 기술
전문역량	본 교과목에서는 자바 프로그래밍 언어를 이용한 소켓 프로그래밍 기술에 대해 학습한다 . 자바 언어는 수많은 프로그래밍 언어들 중 가장 많이 사용되는 언어에 매년 5위 안에든다. 소켓 프로그래밍은 클라이언트-서버 응용을 제작하는데 필요한 핵심 기술이다. 본교과목에서는 자바 언어를 이용하여 클라이언트와 서버 응용 프로그램을 제작하면서 자바 언어를 보다 잘 활용할 수 있으며, 인터넷 프로토콜의 원리를 실제적으로 이해하고 더 나아가 새로운 응용프로토콜을 정의할 수 있는 능력을 함양할 수 있다.

2. 교과목 개요

교과목명	컴퓨터	컴퓨터네트워크응용및실습			강좌번호	503.322(01)		학점/시수	3(2-2-0)
강의요일	월10,11,12,13 화4,5,6,7				수강대상	컴퓨터3		면담 가능시간	
다다고스	소속	속 과학기술대학 컴퓨터공학과			연구실	건물명/호실		과학기술대학2호관206	
담당교수	성명	김상경	경		건구얼	e-mail		skkim98@gv	vnu.ac.kr
전화	760-	-8669	이수구분	전공선택	입력일자	2020-08-12		영역	

3. 교육목표

- 자바 프로그래밍 언어를 이용한 네트워크 프로그래밍 기술의 이해
- 인터넷 통신 프로토콜의 원리 이해
- 클라이언트-서버 프로그래밍 기법 습득
- 클라이언트-서버 응용프로그램 설계 및 제작 능력 배양

4. 교과목 내용

본 교과목에서는 컴퓨터 네트워크를 이용한 클라이언트-서버 프로그램을 작성하기 위해 필요한 이론 및 원리와 프로그래밍 기법을 배운다. 이를 위해 인터넷 통신 프로토콜의 동작원리를 이해하며, 이를 기반으로 클라이언트-서버 프로그래밍 기법을 실습을 통해 체계적으로 습득한다. 최종적으로 클라이언트-서버 프로그램을 설계하여 이를 제작하고 발표하게 된다. 사용하는 프로그래밍 언어는 JAVA를 선택하게 될 것이다.

5. 선수과목 및 선수학습내용

선수과목	데이터통신 및 컴퓨터네트워크		
선수학습내용	인터넷 프로토콜에 대한 이해, 자바 프로그래밍 언어		

6. 수업운영

강의	토의/토론	실험/실습	현장학습	개별/팀별발표	첨삭지도	기타
50 %	0 %	50 %	0 %	0 %	0 %	0 %

수업운영방식 (수업방식의 구체적 설명)

수업은 매주 이론강의 2시간과 실습 2시간으로 구성된다.

7. 성적평가 방법 및 배점비율

중간고사	기말고사	발표	프로젝트	과제물	출석	기타	_	_
30%	30%	0%	0%	30%	10%	0%		

성적평가 세부설명 - 지필평가(중간고사 30/100, 기말고사 30/100)

- 프로그래밍 과제 (30/100)

- 출석 (10/100)

8. 학습 및 평가활동

중간고사 : 30% 기말고사 : 30%

과제물 : 30% (1~2주에 1회 이상 프로그래밍 과제 수행 결과 평가)

출석: 10%

출석 및 수업태도 10%

9. 교과목과 연계된 비교과 활동

없음

10. 교재, 필독권장도서 및 참고문헌

교재: 안용화 지음, 자바채팅 프로그래밍, 구민사, 2013.

참고문헌: 엘리어트 헤럴드 저, 강성용역, 자바네트워크 프로그래밍, 제이펍, 2014.

11. 참고사항

- 강의계획은 일부 변경될 수 있음

- 본 과목은 인터넷 프로토콜 및 자바 프로그래밍 언어에 대한 기본 개념을 이해하고 있다는 가정 하에 수 업이 진행될 예정임

12. 장애학생 지원사항

- 다음 내용에 대한 요청 시 상담(담당교수, 장애학생지원센터)을 통해 지원받을 수 있습니다.
 - 강의관련

(시각장애) 지정좌석제(자리선택) 지원, 대필도우미 지원

(청각장애) 지정좌석제(자리선택) 지원, 대필도우미 지원

(지체장애) 휠체어 접근이 용이한 강의실 제공, 대필도우미 지원, 지정좌석제(자리선택) 지원

(건강장애) 질병 등으로 인한 결석에 대한 출석 인정

- 과제관련

12. 장애학생 지원사항

(시각,청각,지체,건강장애) 과제 제출일 연장, 대안적 과제 제시

- 평가관련

(시각장애) 시험시간 연장 및 별도의 시험장소 제공, 대필도우미 지원

(청각장애) 듣기시험, 구술시험 시 대체시험 제공

(지체장애) 시험시간 연장 및 별도의 시험장소 제공, 대필도우미 지원

※ 실제 지원 내용은 강의 특성에 따라 달라질 수 있습니다.

주	구분	내 용
	학습목표	네트워크 프로그래밍 개요
	주요학습내용	- 교과 과정 소개 - 자바 언어 복습
1주차	수업방법	강의
	수업자료	교재 및 강의안
	과제	리뷰 과제
	학습목표	바이트 입출력 스트림
2주차	주요학습내용	-스트림이란 - 바이트 입출력 클래스 - OutputStream/InputStream 클래스 - FileOutputStream/FileInputStream 클래스
	수업방법	강의 및 실습
	수업자료	교재 및 강의안
	과제	실습과제
	학습목표	필터 입출력 스트림
0조 원	주요학습내용	- FilterInputStream/FilterOutputStream 클래스 - DataOutputStream/DataInputStream 클래스 - BufferedInputStream/BufferedOutputStream 클래스
3주차	수업방법	강의 및 실습
	수업자료	교재 및 강의안
	과제	실습과제

주	구분	내 용
	학습목표	파일처리 클래스
4주차	주요학습내용	- File 클래스 - RandomAccessFile 클래스 - FileDescriptor 클래스
4구자	수업방법	강의 및 실습
	수업자료	교재 및 강의안
	과제	실습과제
	학습목표	문자 입출력 스트림
5주차	주요학습내용	- Writer/Reader 클래스 - FileWriter/FileReader 클래스 - BufferedWriter/BufferedReadre 클래스 - OutputStreamWriter/InputStreamReader 클래스
	수업방법	강의 및 실습
	수업자료	교재 및 강의안
	과제	실습과제
	학습목표	인터넷 주소 처리
	주요학습내용	- 네트워크 리뷰 - InetAddress 클래스
6주차	수업방법	강의 및 실습
	수업자료	교재 및 강의안
	과제	실습과제
	학습목표	URL 클래스를 이용한 데이터 읽기
	주요학습내용	- URL 클래스 - URL 클래스 활용
7주차	수업방법	강의 및 실습
	수업자료	교재 및 강의안
	과제	실습과제
	학습목표	중간평가
	주요학습내용	중간고사
8주차	수업방법	평가
	수업자료	지필평가 문제지
	과제	없음

주	구분	내 용
	학습목표	TCP 소켓 프로그래밍
	주요학습내용	- 소켓과 서버 소켓 - ServerSocket 클래스
9주차	수업방법	강의 및 실습
	수업자료	교재 및 강의안
	과제	실습과제
	학습목표	TCP/IP 클라이언트 소켓
	주요학습내용	- 소켓과 포트 - Socket 클래스
10주차	수업방법	강의 및 실습
	수업자료	교재 및 강의안
	과제	실습과제
	학습목표	서버-클라이언트 통신 프로그램
44.7.3	주요학습내용	- 1:1 통신 프로그램 - 다수 클라이언트들간 통신 프로그램 - 메시지를 이용한 통신 프로그램
11주차	수업방법	강의 및 실습
	수업자료	교재 및 강의안
	과제	실습과제
	학습목표	UDP 소켓 프로그래밍
	주요학습내용	- DatagramPacket 클래스 - DatagramSocket 클래스
12주차	수업방법	강의 및 실습
	수업자료	교재 및 강의안
	과제	실습과제
	학습목표	URLConnection 클래스 멀티캐스팅
	주요학습내용	- URLConnection 클래스 활용 - MulticastSocket 클래스
13주차	수업방법	강의 및 실습
	수업자료	교재 및 강의안
	과제	실습과제

주	구분	내 용
	학습목표	채팅프로그램 작성
	주요학습내용	- 서버 프로그램 분석 - 클라이언트 프로그램 분석
14주차	수업방법	강의 및 실습
	수업자료	교재 및 강의안
	과제	실습과제
	학습목표	종강 및 기말평가
	주요학습내용	정리 및 기말고사
15주차	수업방법	평가
	수업자료	지필평가 문제지
	과제	없음