

강의(실험 · 실습)계획서

2021학년도 1학기

강릉원주대학교

1. 핵심역량

• 6대 핵심역량과의 관련성

창의융합	도전정신	의사소통	배려협력	자기관리	전문역량
10 %	10 %	0 %	0 %	10 %	70 %

중점 핵심역량	교과목과 중점 핵심역량(전공능력)의 연관성 기술
전문역량	<p>각종 프로그래밍 언어들에 대해, 그 언어의 설계 목적에 부합하는 장점들을 포함시키면서, 여기에 수반되는 단점들을 어떻게 최소화할 수 있는지에 대한 전문 역량을 강화한다.</p> <p>새로운 언어들을 배우는 시간과 노력을 줄이고 비용을 최소화하며, 보다 강력하고 효과적인 언어를 설계하기 위한 전문 역량을 강화한다.</p>

2. 교과목 개요

교과목명	프로그래밍언어론			강좌번호	503.326(01)		학점/시수	3(3-0-0)	
강의요일	화11, 12, 13 수11, 12, 13			수강대상	컴퓨터3		면담 가능시간	화, 수: 11:00~13:00	
담당교수	소속	과학기술대학 컴퓨터공학과			연구실	건물명/호실		과학기술대학2호관207	
	성명	권기태				e-mail		ktkwon@kangnung.ac.kr	
전화	760-8664	이수구분	전공선택	입력일자	2021-02-04	영역			

3. 교육목표

각종 프로그래밍 언어들에 대해, 그 언어의 설계 목적에 부합하는 장점들을 포함시키면서, 여기에 수반되는 단점들을 어떻게 최소화할 수 있는지에 대해 연구한다. 또한 새로운 언어들을 배우는 시간과 노력을 줄이고 비용을 최소화하며, 보다 강력하고 효과적인 언어를 설계하기 위한 방법을 공부한다.

4. 교과목 내용

다양한 프로그래밍언어의 이론들이 실제의 언어에서 어떻게 구현되었는지, 각 특징들이 가지는 장단점에 대하여 살펴본다.

5. 선수과목 및 선수학습내용

선수과목	학과에서 개설된 프로그래밍언어 관련 모든 과목
선수학습내용	C, C++, Java에 대한 프로그래밍 능력 및 문법 숙지

6. 수업운영

강의	토의/토론	실험/실습	현장학습	개별/팀별발표	참삭지도	기타
70 %	0 %	0 %	0 %	10 %	20 %	0 %

수업운영방식 (수업방식의 구체적 설명)

프로그래밍 언어 설계 이론 강의

7. 성적평가 방법 및 배점비율

중간고사	기말고사	발표	프로젝트	과제물	출석	기타	-	-
40%	40%	0%	0%	10%	10%	0%		

성적평가 세부설명	우한폐렴 때문에 면대면 시험을 치를 수 없고, 온라인 시험은 다수의 인원이 시험을 응시할 경우 안정성과 객관성을 담보할 수 없는 경우 과제물로 지필고사를 대신할 수도 있습니다.
------------------	--

8. 학습 및 평가활동

과제, 출석

9. 교과목과 연계된 비교과 활동

Swift, Python, Ruby 언어의 활용

10. 교재, 필독권장도서 및 참고문헌

[교재] 2020년도 출판예정, NCS기반 프로그래밍언어론

11. 참고사항

강의 진행에 따라, 강의 일정 및 내용이 변경될 수도 있음.

12. 장애학생 지원사항

<p>○ 시각장애학생</p> <ul style="list-style-type: none"> - 시각장애학생들은 듣기에 의존하므로 본인의 자리를 선택할 수 있도록 한다. <p>○ 청각장애학생</p> <ul style="list-style-type: none"> - 강의실 앞쪽에 지정석을 마련해 줌으로써 청각장애학생들이 가능한 한 시각 및 청각 단서를 최대한 구할 수 있게 한다. - 학생들은 강의 노트를 얻고자 도움을 청할 수 있다. 강의 전이나 강의 후 내용에 대한 노트를 제공할 수 있다. <p>○ 지체 및 뇌병변 장애학생</p> <ul style="list-style-type: none"> - 손을 쓸 수 없는 학생들은 노트 필기가 어려우므로 장애학생지원센터에서 도우미 학생을 선발하여 지원한다. <p>도우미 학생의 청강이 가능하도록 한다.</p>
--

12. 장애학생 지원사항

- 신체적 제한이 심하고 필기에 어려움이 많은 학생들에게는 과목 특성에 따라 시험편의를 허용할 수 있다.

13. 주차별 강의계획

주	구분	내 용
1주차	학습목표	강의소개 프로그래밍언어론의 기초
	주요학습내용	프로그래밍언어란 무엇인가? 프로그래밍언어론을 공부하는 이유 프로그래밍 언어의 선택과 평가 언어 평가의 일반적인 기준 언어 처리
	수업방법	이론 강의
	수업자료	교재
	과제	추후 공지
2주차	학습목표	프로그래밍 언어의 역사
	주요학습내용	고급 언어의 등장 대표적인 언어들의 역사 프로그래밍 언어의 분류
	수업방법	이론 강의
	수업자료	교재
	과제	추후 공지
3주차	학습목표	구문
	주요학습내용	ASCII 문자 집합 예약어 문법 구조의 표현 BNF를 이용한 문법 구조의 표현 구문 차트 구문과 프로그램의 신뢰성
	수업방법	이론 강의
	수업자료	교재
	과제	추후 공지

13. 주차별 강의계획

주	구분	내 용
4주차	학습목표	변수, 영역, 수명
	주요학습내용	변수란 무엇인가? 바인딩 시간 영역 기억 장소 할당과 수명 변수와 상수
	수업방법	이론 강의
	수업자료	교재
	과제	추후 공지
5주차	학습목표	타입
	주요학습내용	기본 데이터 타입 배열 데이터 타입 문자열 레코드(구조체) 공용체 포인터 타입 집합 타입 타입 시스템
	수업방법	이론 강의
	수업자료	교재
	과제	추후 공지
6주차	학습목표	식
	주요학습내용	식의 형식 연산자의 우선순위 연산자의 결합 규칙 부작용 단축과 조건부 평가
	수업방법	이론 강의
	수업자료	교재
	과제	추후 공지

13. 주차별 강의계획

주	구분	내 용
7주차	학습목표	문장
	주요학습내용	구조적 제어문 배정문 조건문 반복문 GOTO 문
	수업방법	이론 강의
	수업자료	교재
	과제	추후 공지
8주차	학습목표	평가
	주요학습내용	중간고사
	수업방법	시험
	수업자료	시험지
	과제	추후 공지
9주차	학습목표	함수와 프로시저
	주요학습내용	함수 프로시저 형식 매개변수의 전달 함수의 중복정의 포괄 프로시저 프로시저의 구현
	수업방법	이론 강의
	수업자료	교재
	과제	추후 공지
10주차	학습목표	객체 지향 프로그래밍
	주요학습내용	객체 지향 개념 객체 모델링 객체 지향 언어 C++ 객체 지향 언어 Java 객체 지향 언어 C#
	수업방법	이론 강의
	수업자료	교재
	과제	추후 공지

13. 주차별 강의계획

주	구분	내 용
11주차	학습목표	예외 처리
	주요학습내용	설계 주제 PL/I의 예외 처리 Ada의 예외 처리 C++의 예외처리 Java의 예외 처리
	수업방법	이론 강의
	수업자료	교재
	과제	추후 공지
12주차	학습목표	병행성
	주요학습내용	병행성의 필요성 병행성의 정의 구현 방법 Java와 스레드 C#과 스레드
	수업방법	이론 강의
	수업자료	교재
	과제	추후 공지
13주차	학습목표	함수 프로그래밍
	주요학습내용	람다 수식 LISP ML Schme
	수업방법	이론 강의
	수업자료	교재
	과제	추후 공지
14주차	학습목표	논리 프로그래밍
	주요학습내용	논리 프로그래밍의 역사 PROLOG의 구조 재귀와 되돌림 구조 되돌림(Backtracking)과 절단(Cut)
	수업방법	이론 강의
	수업자료	교재
	과제	추후 공지

13. 주차별 강의계획

주	구분	내 용
15주차	학습목표	평가
	주요학습내용	기말고사
	수업방법	시험
	수업자료	시험지
	과제	추후 공지