**굿잡아카데미 신촌 게임 프로그래밍 학과**

**과정명 : C 언어**

**C 언어**

**작성자 : 게임 프로그래밍학과 강사 이운재**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 일차 | 소주제 | 주요내용 | 주요훈련방법 |
| 1일차 | OT | 강사 소개 및 인사  C언어 소개 및 수업 방식 설명 | 설명 |
| 2일차 | C언어 맛보기 | 간단한 예제를 통한 C언어 이해 | 설명의 이해  실습 |
| 3일차 | 변수와 연산자  및  데이터 표현방식 이해 | 변수와 연산자의 종류와 특성 및 역할 이해 | 설명의 이해  실습 |
| 4일차 | 상수와 기본 자료형  및  표준 입출력 이해 | 기본 자료형, 문자를 위한 자료형, 상수의 이해.  printf / scanf 의 이해 | 설명의 이해  실습 |
| 5일차 | 반복과 분기 | for, while, do~while문의 이해  if, switch 문의 이해 | 설명의 이해  실습 |
| 6일차 | 함수의 이해 | 함수의 정의와 선언  변수의 유효범위.  재귀 함수 | 설명의 이해  실습 |
| 7일차 | 배열과 포인터 (1) | 1차원 배열의 선언 및 초기화 방법.  문자열 변수 사용.  포인터의 정의  포인터 관련 연산자 이해. | 설명의 이해  실습 |
| 8일차 | 배열과 포인터 (2) | 포인터와 배열의 관계.  포인터 연산.  포인터 배열. | 설명의 이해  실습 |
| 9일차 | 포인터와 함수 | 함수의 인자로 배열 전달하기.  Call by Value / Call by Reference. | 설명의 이해  실습 |
| 10일차 | 다차원 배열 | 다차원 배열의 이해와 활용.  3차원 배열  다차원 배열과 포인터의 관계. | 설명의 이해  실습 |
| 11일차 | 함수 포인터와  void 포인터 | 함수 포인터와 void 포인터  Main 함수로 인자 전달. | 설명의 이해  실습 |
| 12일차 | 구조체(1) | 구조체의 정의와 사용자 정의 자료형  구조체와 배열/포인터 | 설명의 이해  실습 |
| 13일차 | 구조체(2) | 함수를 이용한 구조체 변수 전달과 반환.  공용체, 열거형의 정의와 이해. | 설명의 이해  실습 |
| 14일차 | 파일 입출력 | 기본 파일 입출력관련 함수의 이해  텍스트 / 바이너리 모드 | 설명의 이해  실습 |
| 15일차 | 메모리 관리와  동적 할당 | C언어의 메모리 구조 이해  메모리 동적 할당. | 설명의 이해  실습 |
| 16일차 | 매크로와 전처리기 | 기본 전처리기와 매크로 이해.  조건부 컴파일용 매크로. | 설명의 이해  실습 |
| 17일차 | 파일 분할 | 파일 분할과 헤더파일 이해. | 설명의 이해  실습 |
| 18일차 | 실습 | 주소록 관리 프로그램 | 설명의 이해  실습 |
| 19일차 | 설명의 이해  실습 |
| 20일차 | 설명의 이해  실습 |