**굿잡아카데미 신촌 게임 프로그래밍 학과**

**과정명 : C++**

**C++**

**작성자 : 게임 프로그래밍학과 강사 이운재**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 일차 | 소주제 | 주요내용 | 주요훈련방법 |
| 1일차 | OT | C++ 소개 및 수업 방식 설명 | 설명 |
| 2일차 | C++ 기초(1) | C++ 입출력.  함수 오버로딩.  NameSpace 소개 등. | 설명의 이해  실습 |
| 3일차 | C++ 기초(2) | 레퍼런스의 이해  C++ 동적 할당. | 설명의 이해  실습 |
| 4일차 | 클래스 기본(1) | 구조체와 클래스  클래스와 객체.  멤버 접근 키워드 및 멤버함수의 외부 정의. | 설명의 이해  실습 |
| 5일차 | 클래스 기본(2) | 생성자/소멸자  클래스와 배열  this 포인터 | 설명의 이해  실습 |
| 6일차 | 클래스 고급(1) | 복사 생성자의 이해와 용도.  복사 생성자가 호출되는 시점. | 설명의 이해  실습 |
| 7일차 | 클래스 고급(2) | const / static 멤버의 이해 | 설명의 이해  실습 |
| 8일차 | 클래스 고급(3) | 상속의 개념 및 이해.  상속을 하는 이유. | 설명의 이해  실습 |
| 9일차 | 클래스 고급(4) | 상속의 조건.  자식 클래스의 객체와 포인터 / 참조의 관계. | 설명의 이해  실습 |
| 10일차 | 클래스 고급(5) | 가상함수의 동작 원리  다중상속에 대한 이해와 모호성. | 설명의 이해  실습 |
| 11일차 | 연산자 오버로딩 | 연산자 오버로딩의 정의 및 방법 이해.  단항 연산자의 오버로딩.  대입 연산자 오버로딩. | 설명의 이해  실습 |
| 12일차 | 템플릿 | 템플릿의 이해  함수 템플릿  클래스 템플릿 | 설명의 이해  실습 |
| 13일차 | STL(1) | STL 개요  Vector의 이해 및 사용 | 설명의 이해  실습 |
| 14일차 | STL(2) | List의 이해 및 사용 | 설명의 이해  실습 |
| 15일차 | STL(3) | Map의 이해 및 사용 | 설명의 이해  실습 |
| 16일차 | 디자인 패턴(1) | 디자인 패턴 개용  싱글턴 패턴의 이해 및 활용. | 설명의 이해  실습 |
| 17일차 | 디자인 패턴(2) | 팩토리 패턴의 이해 및 활용 | 설명의 이해  실습 |
| 18일차 | 디자인 패턴(3) | 추상 팩토리 패턴의 이해 및 활용 | 설명의 이해  실습 |
| 19일차 | 디자인 패턴(4) | 팩토리 메소드 패턴의 이해 및 활용 | 설명의 이해  실습 |
| 20일차 | 디자인 패턴(5) | 옵저버 패턴의 이해 및 활용 | 설명의 이해  실습 |