

컴퓨터정보과 C# 프로그래밍

1주차 강의 소개

강의소개

권장 및 선수 사항

- C언어를 들은 경우에만 수강할 것을 권장
- 아래 지식을 갖추고 있을 것
 - 변수/수식/제어문/함수에 대한 기본 지식
 - 비트/바이트와 같은 컴퓨터 공간의 크기 개념 및 진법(2/8/10/16진법) 개념
 - 2의 보수법 (2's complement)
 - 메모리 Overflow

기본정보

- 강의목표 : C#을 통한 객체지향 개념 이해 및 애플리케이션 구현
- 강의개요
 - 이론과 실습을 병행하여 C# 프로그래밍의 기초적 이론과 객체지향 개념에 대한 이해 및 기본기를 다지고, 이를 기반으로 응용 및 활용할 수 있는 프로그래밍 기술을 익힌다. 또한 간단한 실전 프로젝트를 통해서 객체지향 윈도우 프로그래밍을 구현할 수 있는 능력을 함양한다.
- 강의방식
 - 이론 및 실습

성적처리

- 100점 기준
 - 중간 : 35점
 - 기말 : 35 점
 - 출석 : 15 점
 - 감점 : 결석(3) / 지각(1/시간당)
 - 지각(1/시간당) 3회 당 1회 결석과 동일하게 간주
 - 출석인정은 학교에서 정해진 항목에 한해서 가능 (단순 질병 불가)
 - 과제 : 15 점

강의 순서

1. C# 환경설치 / C# 기본 구조
2. 클래스 기본(필드) + 변수, 자료형
3. 클래스 기본(메소드) + 연산자, 수식
4. 클래스 기본(메소드) + 제어문 빠르게 보기
5. 배열/리스트/딕셔너리
6. 클래스 기본: 접근제한자 (한정자)
7. 클래스 심화: 상속
8. 클래스 심화: 인터페이스/추상 클래스
9. 프로퍼티/예외처리/일반화
10. 파일처리
11. UI (Winform or WPF)
12. LINQ/Delegate/Lambda/...