

네트워크 프로그래밍

2016학년도 제1학기

선수과목

- 컴퓨터 통신과 네트워크
 - TCP/IP
- 프로그래밍 및 실습 I, II
 - C
- 객체지향 프로그래밍 및 실습
 - Java

담당교수 정보

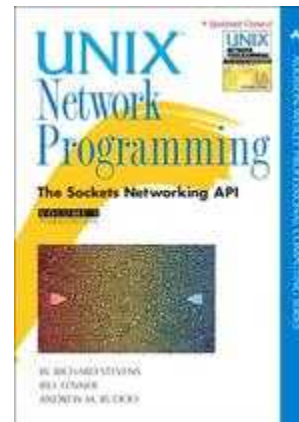
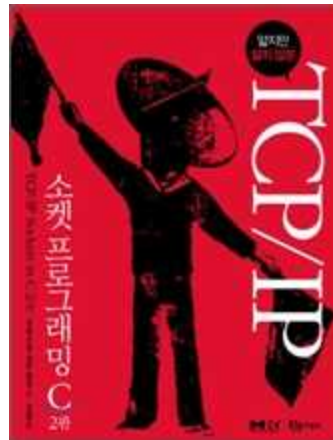
- 교수명: 최지웅
- 이메일: iamjwchoi@gmail.com
- 연구실: 글로벌브레인홀 302호
- 전화: 828-7172

교과목 개요 및 목표

1. TCP/UDP 프로토콜의 내부동작에 대한 이해를 바탕으로 소켓 프로그램을 작성할 수 있는 능력을 배양한다.
2. UNIX API 기반 C 소켓 프로그래밍 능력을 배양한다.
3. 응용계층 프로토콜의 설계 및 구현 능력을 배양한다.

강의 교재

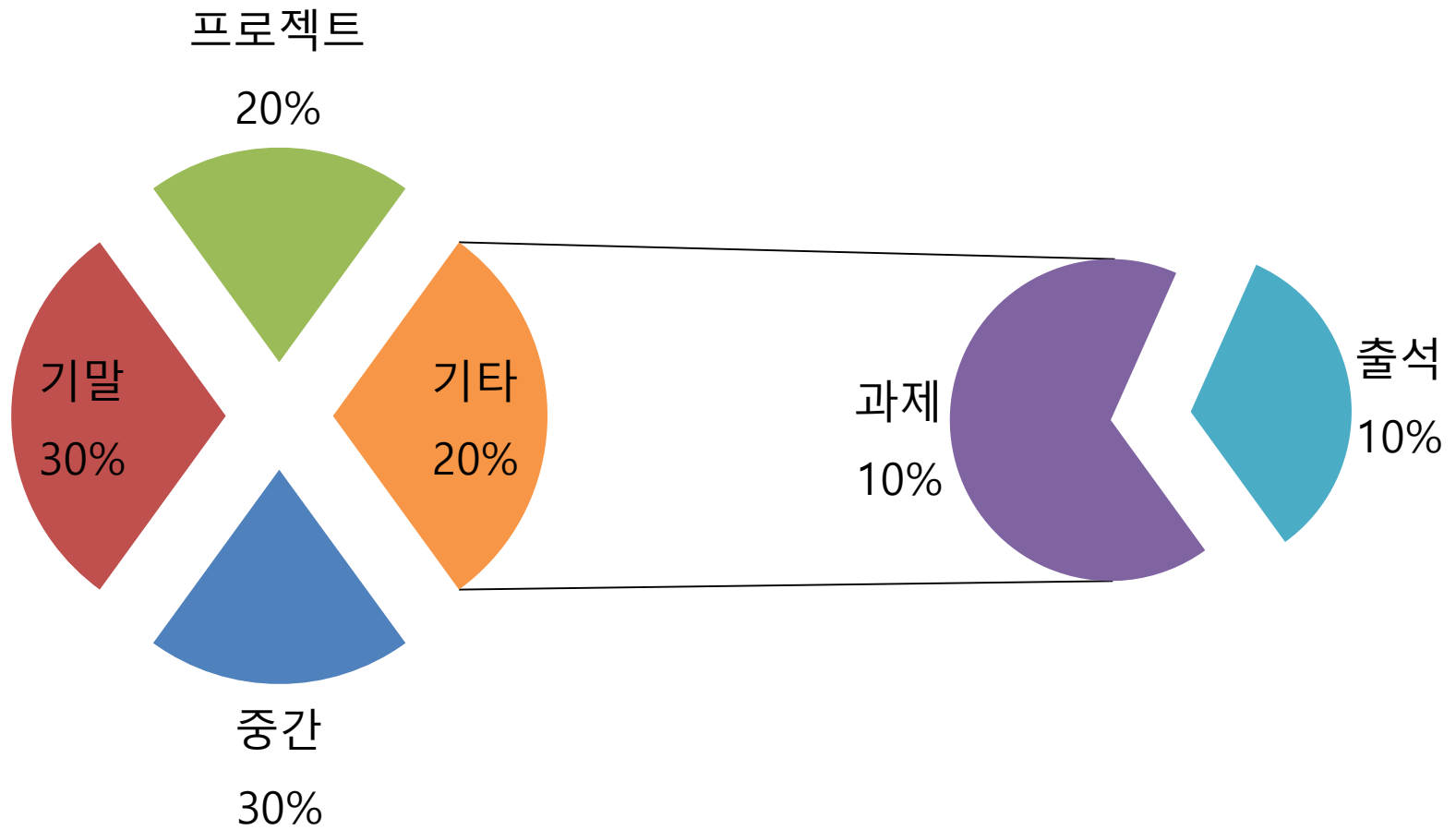
- 얇지만 얇지 않은 TCP/IP 소켓 프로그래밍 C 2판, 마이클 도나 후, 케네스 칼버트, Bj퍼블릭, 2009
- 윤성우의 열혈 TCP/IP 소켓 프로그래밍 [개정판], 윤성우, 오렌 지미디어, 2009
- UNIX NETWORK PROGRAMMING, W. RICHARD STEVENS, Prentice-Hall, Inc., 1998
- 네트워크 프로그래밍, 최지훈, 이한디지털리(프리렉), 2014



강의자료 및 공지사항

- e-Campus

평가 배점



성적처리

- 2/3 이상 출석하여야 성적이 인정됩니다.
- 중간고사, 기말고사에 응시하여야 성적이 인정됩니다.

출석

- 출석 점수
 - 결석: -1점
 - 지각 3회 = 결석 1회
- 출석체크는 수업시작 정각에 합니다.
- 출석체크가 시작되면 정숙을 유지해 주세요.
- 지각체크는 수업종료 후에 해주세요.

출결 기타

- 교내 행사로 인한 결석
 - 해당 활동이 출석을 대체할 수 있도록 학교에 공식적으로 요청하세요.
- 보건 결석
 - 학교 혹은 병원을 통해 사실여부를 증명할 증거물을 함께 제출해 주세요.
- 취업으로 인한 결석
 - 학부장의 승인 확인 후 인정됩니다.

과제

- 과제 제출 시간 엄수 (데드라인 이후 0점)
 - E-campus의 업로드 가능 시간은 공표된 마감일+1
- 과제 보고서 작성을 정성껏 해주세요.
 - 구현물과 보고서는 언제나 함께 제출합니다.
 - 목차, (목표), 상세과정, 결과, (결과)분석에 해당하는 내용이 담겨 있어야 합니다.

평가

- 학점 상·하향 요청을 받지 않습니다.
 - 정당한 이의신청이 아닌 경우 감점