

객체지향S/W개발

Introduction

Jong-Beom Jeong (jongbeomjeong@kunsan.ac.kr)

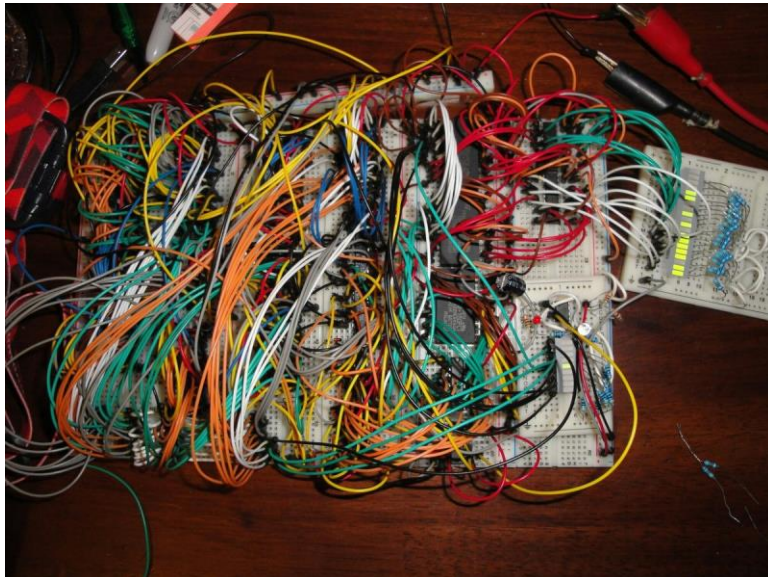
The College of Computer and Software

Dept. of Computer Science and Information Engineering

Kunsan National University (KSNU)

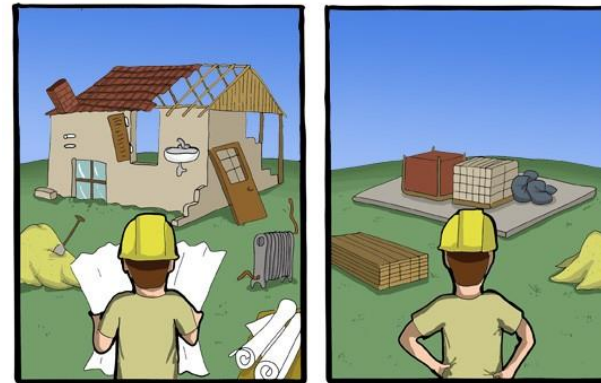
Introduction to Lecture (Goal)

- 객체지향 프로그래밍: 최근 SW개발의 기본
 - Easy to understand: 최적화도 중요하지만, 유지보수 문제 매우 중요
 - Spaghetti code: 중복된 코드는 지양
- Final Goal: 객체지향 프로그래밍 이해 + 실제 텀프로젝트 구현
- 선수과목
 - C++ 프로그래밍 (필수), 소프트웨어공학 (선택)
- 알아두면 좋을 것
 - Github, VScode, Cursor 사용법
 - Python 환경 셋업



스파게티 코드 (현실에서..)

My dilemma when I take back a project



1 : Go ahead with the existing code

OR

2 : Recode everything

코드 재활용

Introduction to Lecture (Resources)

- 교재
 - (주교재) IT CookBook, C++ 하이킹 : 객체지향과 만나는 여행
 - (부교재) IT CookBook, 파이썬 마스터
 - 교안 필요 여부는 2주차 전에 공지
- 강의 교안: 저작권 관련 확인 후 2주차 전에 공지
- 실습 환경: Windows, 텀프로젝트 환경: 자유
- C++로 객체지향 기본 개념 학습, 이후 Python으로 전환
 - Bottom-up, Computer Science 전공생의 메리트: C++
 - 언어는 도구, 그때그때 필요한 언어 사용 가능해야 함

Introduction to Lecture (Contents)

- 주교재/부교재 일부만 사용: 교재 구매 여부는 각자 생각
- 객체지향 SW개발 기초 / 응용 / 심화 지식 이해
- 코드 구현으로 이해도 검증
- 실제로 구현이 가능해야 의미가 있음: 기말고사 → 텀프로젝트 대체 예정

8.주별세부내용				
주	기간	수업의주제및 학습목표	교재 및 참고도서	비고
1	09.01.~09.05.	객체지향 언어 이해		
2	09.08.~09.12.	클래스의 이해	주교재 10장	
3	09.15.~09.19.	생성자, 소멸자	주교재 10장	
4	09.22.~09.26.	객체의 활용	주교재 11장	
5	09.29.~10.03.	멤버변수, 객체 수정 함수	주교재 11장	
6	10.06.~10.10.	연산자 오버로딩	주교재 11장	
7	10.13.~10.17.	클래스 상속	주교재 12장	
8	10.20.~10.24.	중간고사		
9	10.27.~10.31.	언어별 객체지향형 프로그래밍 차이 이해		
10	11.03.~11.07.	텀프로젝트 주제 탐색		
11	11.10.~11.14.	주제 선정 및 클래스 기초 영역 정의		
12	11.17.~11.21.	클래스 멤버함수 구현		
13	11.24.~11.28.	텀프로젝트 파이프라인 구현-1		
14	12.01.~12.05.	텀프로젝트 파이프라인 구현-2		
15	12.08.~12.12.	객체지향형 코드 리뷰		
16	12.15.~12.19.	텀프로젝트 발표		

Introduction to Lecture (Grading)

- 결석: 합당한 사유 제출 시 인정
- 중간고사: 시험 방식 고민 (코드 구현 or 이론 시험)
- 기말고사: 텀프로젝트로 대체
 - 객체지향 프로그래밍 이론을 얼마나 잘 반영했는지가 쟁점
 - 조별과제 X, 원하면 가능 (인원수, 프로젝트 난이도 감안해 평가)
 - 발표 기본, 보고서 대체 가능 (단, 점수는 발표 > 보고서)

6. 성적 평가 도구									
출석	10%	중간고사	30%	과제1	10%	참여도	0%	퀴즈	0%
발표	10%	기말고사	40%	과제2	0%	기타	0%		

Introduction to Lecturer

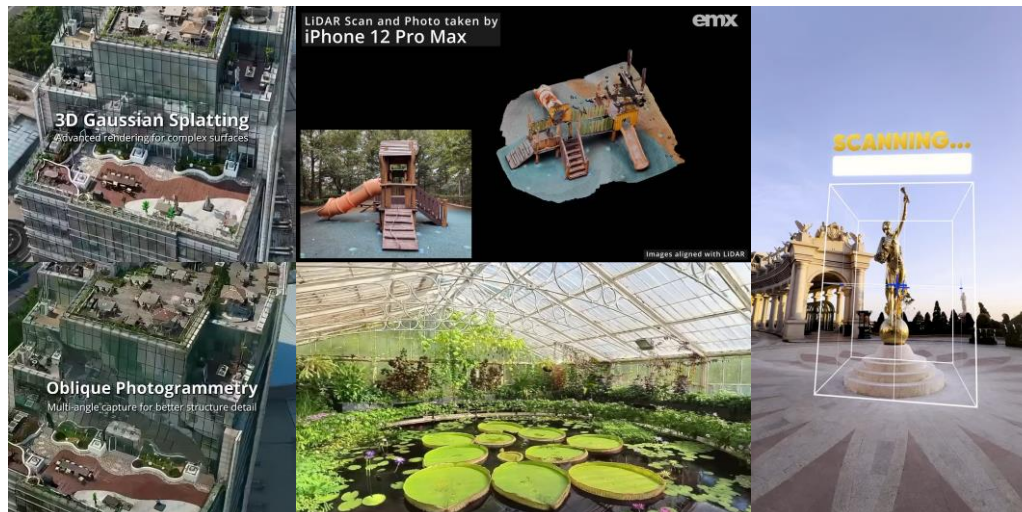


Careers

- 2025 국립군산대학교 컴퓨터정보공학과 조교수
- 2025 한국전자통신연구원 (ETRI) 미디어부호화연구실 Post-Doc.
- 2025 성균관대학교 교과교육학과 컴퓨터교육전공 박사
- 2021-2022 Purdue University 방문연구원
- 2020 University of California, Santa Barbara 방문연구원
- 2018 가천대학교 컴퓨터공학과 학사

Research Fields

- 실감미디어, 영상 압축/전송 표준 (MPEG)
- AI 기반 3D 표현 (3D Gaussian Splatting, 3DGS + variations)



<https://www.youtube.com/shorts/xzAdD5p4qA0>

<https://youtu.be/QNHxAI5MJ-M>

<https://youtu.be/mD0oBE9LJTQ>

<https://www.youtube.com/shorts/ZgS8Z1u32e8?feature=share>

Q&A

- 디지털정보관 334호
- Computer Science 진로, 대학원, 전문연구요원 상담 가능
- 상담가능시간: 월 13:10~14:00, 수 15:00~, 목 15:00~ (그 외 시간은 협의)
- 010-9118-8371 / jongbeomjeong@kunsan.ac.kr