

자료구조론

수업 안내

과목 소개

- 수업 목표
 - 컴퓨터 프로그래밍에 쓰이는 기본적인 자료구조의 원리와 구현 방법을 익히고, 자료구조로 표현된 정보를 다루는 방법을 이해하고 연습한다.
- 교재
 - 자바로 배우는 쉬운 자료구조, 이지영 저, 한빛아카데미(주)
- 수강 요건
 - 선수 필수 과목: 자바 프로그래밍

과목 소개

- 수업 관련 모든 사항은 과제제출시스템(report.skhu.net)을 활용
 - 공지 확인
 - 강의 자료 다운로드
 - 과제 제출
- 평가방법
 - 중간고사 30%
 - 기말고사 30%
 - 실습, 과제 20%
 - 퀴즈 9%
 - 출석 10% : 지각/조퇴 3회 = 결석 1회
 - 수업참여 1%

성적 평가

- 첫주 수업도 출석 점수에 반영함
- 결석 6회 초과시 F
- 지각/조퇴 3회는 결석 1회로 간주하여 출석 점수에 반영
- 중간고사 또는 기말고사를 결시하는 경우 F
- 수업참여 점수는 수업 중 발표, 게시물 작성 등을 종합하여 부여
- 결석/지각 등으로 퀴즈를 보지 못하는 경우 0점 처리함 (공결도 마찬가지로)
 - 단, 공결인 경우 미리 알리고 퀴즈를 미리 보는 것은 가능함(미리 보는 퀴즈는 일반 퀴즈보다 난도가 높은 문제 출제함)
- 퀴즈/시험 부정행위시 무조건 F

수업 내용

- 자료구조 개요
- 소프트웨어와 자료구조
- 순차 자료구조
- 연결 자료구조
- 스택
- 큐
- 트리
- 그래프
- 정렬
- 검색

Socrative 사용 안내

- www.socrative.com 에 접속
- 학생 로그인 : Login > Student Login
- 객실 이름에 RHOCCLASS 입력
- 이름 입력(본명일 필요 없음)
- 퀴즈 풀기
 - 학생 진행 퀴즈인 경우 앞뒤로 왔다 갔다 할 수 있음
 - 교수 진행 퀴즈인 경우 교수 안내에 따라 다음 문제를 풀며, 다시 앞 문제로 돌아갈 수 없음

과제제출시스템 사용 안내

- report.skhu.net 에 접속
- 처음 이용하는 경우 [학생등록]
 - 학교 패스워드는 교수에게 문의
- 이전에 등록한 경우 [내등록정보] 업데이트
- 로그인
- 강좌 추가신청
 - 자료구조론 과목 신청

과제 제출 시스템 용어 안내

- 제출 기한
 - 제출 기한 내에는 몇 번이고 다시 제출 가능
 - 제출 기한이 지난 후에 다시 제출하면 **overwrite**되어 이전 제출 기록은 사라짐
 - 교수는 “기한 내 제출”, “기한 후 1일 내 제출”, “기한 후 2일 내 제출”, ... 등의 정보만 알 수 있음
- 연장 기한
 - 제출 기한을 넘기더라도 연장 기한 내에는 제출 가능
 - 단, 감점 대상임
 - 제출 기한 이후 1일 내 제출시 40% 감점
 - 그 이후도 늦은 일수에 따라 감점

과제 제출 안내

- 파일 제출

- 파일은 3개를 넘더라도 제출할 수 있습니다. (3개씩 여러 차례 제출)
- 파일들을 압축하여 올리지 마세요.


- 첨부글 입력하기

- 과제에 관해 특별히 언급할 사항이 있으면 이용하세요.
- 이름 등 기본 사항은 적지 마세요.



강좌명	자료구조론(화요일)		
번호	1		
제목	과제1		
파일 선택	파일1 :	<input type="text"/>	찾아보기...
	파일2 :	<input type="text"/>	찾아보기...
	파일3 :	<input type="text"/>	찾아보기...
	<input type="button" value="제출"/> <input type="button" value="취소"/> (파일 크기는 10MB 미만이어야 합니다.)		
제출된 파일	제출된 파일이 존재하지 않습니다.		
첨부글	<input type="button" value="열기"/> <input type="button" value="삭제"/>		

과제 제출 안내

- 과제 제출 후

제목	제출기한	연장기한	제출	제출여부	성적/만점	댓글
과제1	09/03 18:00	09/10 18:00		N		


- 과제 채점 후

제목	제출기한	연장기한	제출	제출여부	성적/만점	댓글
과제1	09/03 18:00	09/10 18:00		Y	9/10	

과제 수행시 유의사항

- 절대 카피하지 마세요.(친구 것, 인터넷, ...)
 - 카피시 모두 0점
 - 실행파일과 소스코드가 다르면 0점. 단, 약간의 버전 차이만 있는 경우 소스코드로 채점하되, 50% 감점
 - 실행파일만 제출하면 0점. 실행파일을 실수로 제출하지 않은 경우 50% 감점
 - 과제제출시스템 사용 후 로그아웃하고, PC에서 과제 작업한 내용을 삭제하세요.
- 프로그램 작성의 기본 유의사항을 따르세요.
 - 식별자 이름을 관례에 따라 적절히 붙이기
 - 주석
 - 들여쓰기, ...
 - 프로그램 실행시 적절한 안내문 출력

과제 제출 안내

- 다음을 제출
 - 과제코드.jar 파일
 - 소스코드 파일(.java 파일)
- .class 파일은 제출하지 말 것
- 과제코드는 과제 제목 앞부분의 []에 적은 내용을 말함
 - 예) [lab0_1] 과제제출연습

과제코드는 이 부분임. 즉, lab0_1

과제 제출 안내

- 참고) command-line에서 다음과 같이 실행하여 채점합니다.
 - 과제코드가 lab0_1라고 하면,
java -jar lab0_1.jar [\[Enter\]](#)
- hw와 lab
 - 과제코드가 hw로 시작하는 것은 homework
 - 만점은 대부분 20점
 - 과제코드가 lab으로 시작하는 것은 수업 중 완성하는 것이 목표인 실습과제
 - 만점은 대부분 10점

과제 제출 안내

- 과제 만점을 받으려면
 - 요구사항을 잘 따르도록 프로그램을 작성한다.
 - 실행 예로 주어진 입력 외에 다양하게 프로그램을 테스트한다.
 - 카피하지 않고, 프로그램 작성 기본 유의사항을 따른다.
 - 제출기한 내에 제출한다.
 - 제출기한을 넘겼으면 연장기한 내에 하루라도 빨리 제출 - 단, 1일 단위로 표시되므로 1분 늦은 것과 **23시간** 늦은 것은 동일
 - 파일이 저장된 위치를 잘 찾아서 자신이 작성한 올바른 파일을 제출한다.
 - 채점 협조 사항을 잘 따른다.
- 채점 협조 사항
 - 모든 프로그램 실행시 맨 처음 과제코드와 본인 이름을 출력한다.
 - 요구사항에 맞는 이름의 **jar** 파일을 제출한다.