

# Logic & C



# 프로그래밍 **논리**의 이해

**2020년 1학기 동덕여자대학교 컴퓨터학과**

## 강 의 계 획 서

강 의 계 획 서								
교과목명	학수번호	분반	학점	시간	이수구분	담당교수	연락처	비고
프로그래밍논리의이해	컴류K0057	01-04	3	3	전공선택	박수희/장재경		
역량	프로그래밍 개발기술 역량 (①컴퓨터 프로그래밍 능력/②소프트웨어 개발 팀워크/③소스코드 분석 능력)							
핵심역량과 교양 교과목 간 연계성								
강의평가 유형	이론( ✔ ), 토론(    ), 실험(    ), 실기(    ), 인터넷강의(    )							
교과목개요 및 교육목표	1) 교과목 개요 프로그래밍의 개념및 원리, 프로그래밍 언어의 구조 및 문법을 학습하여 프로그래밍 능력을 습득한다. 2) 학습목표 C의 기본 문법을 익히고 실습을 통하여 다양한 프로그래밍을 연습한다.							
수업방법	강의, 유인물활용, 실습, 프로젝트							
교재	주교재 - 쉽게 풀어쓴 C언어 Express (개정3판), 천인국, 생능출판사							
장애학생 지원사항	<input checked="" type="checkbox"/> 좌석우선배정		<input checked="" type="checkbox"/> 강의노트(영상물)제공		<input checked="" type="checkbox"/> 도우미(학생/조교)지원		<input type="checkbox"/> 기타	
시험 및 평가방법	80%		10%		10%		계	
	중간고사	기말고사	과제물	평소학습	출석			
	40	40	10%	0%	10%		100%	

주별 세부 강의계획		
강의주차	강의내용	기타사항
1주차	01 프로그래밍의 개념 02 프로그램 작성 과정	LABHW 1
2주차	03 C 프로그램 구성요소(scanf 제외)	LABHW 2
3주차	03 C 프로그램 구성요소(scanf) 04 변수와 자료형 05 수식과 연산자	LABHW 3
4주차		(LABHW 4) LABHW 5 LABHW 6(앞)
5주차	06 조건문 07 반복문(while)	LABHW 6(뒤) LABHW 7a LABHW 7b
6주차	07 반복문(for)	LABHW 8
7주차	07 반복문(rand(), 감시값 제어 반복문)	LABHW 9
8주차	08 함수(void 함수)	LABHW 10
9주차	중간고사	
10주차	09 함수와 변수	LABHW10(반복문추가)
11주차	08 함수((value returning 함수)	LABHW 11 프로젝트 (메르센소수)
12주차	10 배열(1차원 배열)	LABHW 12 프로젝트(좌석예약)
13주차	10 배열(문자열)	LABHW 13
14주차	10 배열(함수의 인자로 배열 전달하기)	LABHW 13b LABHW 15 LABHW 14
15주차	보강 및 기말 고사	
16주차	보강 및 기말 고사	

## ■ 프로그래밍논리의이해 수업 Orientation

1. 이 수업에서는 전산학에서 가장 중요한 **프로그래밍의 기초**를 배웁니다.
2. 1주인 오늘은 **프로그래밍을 위한 준비**를 하며, 2주차 부터는 프로그래밍 언어를 기초부터 배웁니다.
3. 실습/숙제 관련:  
수업시간을 제외하고 3~6시간 정도가 필요합니다. 코딩은 time-consuming 작업입니다. 프로그래밍은 99% 실행되는 것은 실패입니다. 100% 실행되어야 성공!
4. 평가  
시험은 컴퓨터 앞에서 실시간으로 이루어지는 **코딩테스트**로 진행합니다.  
코딩테스트는 100% 실행되어야 점수를 받을 수 있습니다. 그러려면 평소 매주의 실습과 숙제를 자신의 힘으로 완성하여야 합니다.  
중간고사, 학기말고사 모두 코딩테스트로 이루어지며  
학기말고사가 0점인 경우 F학점 처리됩니다.
5. 출석(수업시간에 공지합니다)
6. 매주의 내용(진도, 실습, 숙제)은 이 전 주의 내용에서 조금씩 발전된 것입니다. 따라서 지난 주의 내용을 완전히 숙지하고 다음 주의 수업에 임하는 것이 중요합니다.
7. 컴퓨터학과의 <교과과정연계도>(학과 홈페이지 [computer.dongduk.ac.kr](http://computer.dongduk.ac.kr) 참조)를 보면 프로그래밍논리의이해는 1학년 2학기 이후의 많은 프로그래밍 과목들의 **첫번째** 선수과목임을 알 수 있습니다. 이 수업에서 프로그래밍 지식과 기술을 제대로 익히지 않으면 그 이후의 프로그래밍 수업(컴퓨터프로그래밍, 객체지향언어1, 객체지향언어2, 문제해결기법, 자료구조, 알고리즘)들을 제대로 들을 수가 없으며 그 외의 과목들에서도 숙제 제출에 많은 어려움이 있을 것입니다.  
향후 수강신청 시 아래의 <교과과정연계도>에서 **선수과목 수강 필수**와 **선수과목 수강 권장**을 숙지해야하기 바랍니다.

