

**2023년 계절학기 동덕여자대학교 컴퓨터학과**

## 강 의 계 획 서

| 교과목명               |   | 학수번호                            | 분반   | 학점  | 시간   | 이수구분   | 면담시간                        |
|--------------------|---|---------------------------------|--|---|------|--|-----------------------------|
| 프로그래밍논리의이해         |   | 정보A0002                         | 01   | 3   | 3    | 전공선택   |                             |
| 담당교수               | E-MAIL  |                                 | 연구실  |   | 연락처  |  |                             |
| 장재경                | jkjang46@naver.com  |                                 |  |   |      |  |                             |
| 핵심/전공역량            | 프로그램 개발기술 역량 (①컴퓨터 프로그래밍 능력/②소프트웨어 개발 팀워크/③소스코드 분석 능력)  |                                 |  |   |      |  |                             |
| 핵심/전공역량과 교과목 간 연계성 |   |                                 |  |   |      |  |                             |
| 강의평가 유형            | 이론( ), 토론( ), 실험( ), 실기( ✓ ), B/O(블렌디드/온라인)( ), 인터넷강의( )  |                                 |  |   |      |  |                             |
| 교과목개요<br>및<br>교육목표 | 1) 교과목 개요<br>프로그래밍의 개념 및 원리, 프로그래밍 언어의 구조 및 문법을 학습하여 프로그래밍 능력을 습득한다.<br>2) 학습목표<br>C의 기본 문법을 익히고 실습을 통하여 다양한 프로그래밍을 연습한다. |                                 |  |   |      |  |                             |
| 수업 방법              | 강의, 유인물활용, 실습, 프로젝트   |                                 |  |   |      |  |                             |
| 수강생<br>유의사항        | 주차별 수업내용은 사항에 따라 변경될 수 있습니다   |                                 |  |   |      |  |                             |
| 교재                 | 구분  | 교재명                             |  | 저자명   | 출판년도 | 출판사  |                             |
|                    | 주교재   | 쉽게 풀어쓴 C언어 Express - 개정4판       |  | 천인국 지음  | 2023 | 생능   |                             |
|                    | 부교재   |                                 |  |   |      |  |                             |
|                    | 참고교재  |                                 |  |   |      |  |                             |
|                    | 자체교재  |                                 |  |   |      |  |                             |
| 장애학생 지원사항          |   | <input type="checkbox"/> 수강신청지원 | <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                                | 기타 안내 사항                           |
| 1          | 학습목표       |                                     | LABHW 1                            |
|            | 주요학습<br>내용 | 01 프로그래밍의 개념<br>02 프로그램 작성 과정       |                                    |
|            | 수업방법       |                                     |                                    |
| 2          | 학습목표       |                                     | LABHW 2                            |
|            | 주요학습<br>내용 | 03 C 프로그램 구성요소(scanf 제외)            |                                    |
|            | 수업방법       |                                     |                                    |
| 3          | 학습목표       |                                     | LABHW 3                            |
|            | 주요학습<br>내용 | 03 C 프로그램 구성요소(scanf)<br>04 변수와 자료형 |                                    |
|            | 수업방법       |                                     |                                    |
| 4          | 학습목표       |                                     | (LABHW 4)<br>LABHW 5<br>LABHW 6(앞) |
|            | 주요학습<br>내용 | 05 수식과 연산자                          |                                    |
|            | 수업방법       |                                     |                                    |
| 5          | 학습목표       |                                     | LABHW 6(뒤)<br>LABHW 7a             |
|            | 주요학습<br>내용 | 06 조건문                              |                                    |
|            | 수업방법       |                                     |                                    |
| 6          | 학습목표       |                                     | LABHW 7b                           |
|            | 주요학습<br>내용 | 07 반복문(while)                       |                                    |
|            | 수업방법       |                                     |                                    |
| 7          | 학습목표       |                                     | LABHW 8                            |
|            | 주요학습<br>내용 | 07 반복문(for)                         |                                    |
|            | 수업방법       |                                     |                                    |
| 8          | 학습목표       |                                     | 실습시험                               |
|            | 주요학습<br>내용 | 중간고사                                |                                    |
|            | 수업방법       |                                     |                                    |

| 주별 세부 강의계획 |            |                            |   |
|------------|------------|----------------------------|---|
| 강의주차       |            | 강의내용                       | 기타 안내 사항                                  |
| 9          | 학습목표       |                            | LABHW 9                                   |
|            | 주요학습<br>내용 | 07 반복문(rand(), 감시값 제어 반복)  |   |
|            | 수업방법       |                            |   |
| 10         | 학습목표       |                            | LABHW 10                                  |
|            | 주요학습<br>내용 | 08 함수(void 함수)             |   |
|            | 수업방법       |                            |   |
| 11         | 학습목표       |                            | ABHW10(반복문추가)<br>LABHW 11 프로젝트<br>(메르센소수) |
|            | 주요학습<br>내용 | 08 함수((value returning 함수) |   |
|            | 수업방법       |                            |   |
| 12         | 학습목표       |                            | LABHW 12<br>프로젝트(좌석예약)<br>LABHW 13        |
|            | 주요학습<br>내용 | 10 배열(1차원 배열)              |   |
|            | 수업방법       |                            |   |
| 13         | 학습목표       |                            | LABHW 13                                  |
|            | 주요학습<br>내용 | 10 배열(문자열)                 |   |
|            | 수업방법       |                            |   |
| 14         | 학습목표       |                            | LABHW 13b<br>LABHW 14<br>LABHW 15         |
|            | 주요학습<br>내용 | 10 배열(함수의 인자로 배열 전달하기)     |   |
|            | 수업방법       |                            |   |
| 15         | 학습목표       |                            | 실습시험                                      |
|            | 주요학습<br>내용 | 기말고사                       |   |
|            | 수업방법       |                            |   |
| 16         | 학습목표       |                            |   |
|            | 주요학습<br>내용 | 보강 및 기말 고사                 |   |
|            | 수업방법       |                            |   |

## ■ 2023년도 프로그래밍논리의이해 수업 Orientation

- 이 수업에서는 전산학에서 가장 중요한 **프로그래밍의 기초**를 배웁니다.
- 1주인 오늘은 **프로그래밍을 위한 준비**를 하며, 2주차 부터는 프로그래밍 언어를 기초부터 배웁니다.
- 실습/숙제 관련:  
수업시간을 제외하고 3~6시간 정도가 필요합니다. 코딩은 time-consuming 작업입니다. 프로그래밍은 99% 실행되는 것은 실패입니다. 100% 실행되어야 성공!
- 평가  
중간고사: 40%  
학기말고사: 40%  
시험은 코딩테스트로 컴퓨터 앞에서 실시간으로 이루어집니다.  
코딩테스트는 주어진 문제가 실행되어야 그 문제에 대해서 점수를 받을 수 있습니다.  
그러려면 평소 매주의 실습과 숙제를 자신의 힘으로 완성하여야 합니다.
- 출석(10%): 3주의 수업분을 결석하는 경우만 F
- 매 주의 내용(진도, 실습, 숙제)은 이 전 주의 내용에서 조금씩 발전된 것입니다. 따라서 지난 주의 내용을 완전히 숙지하고 다음 주의 수업에 임하는 것이 중요합니다.
- 컴퓨터학과의 <교과과정연계도>(학과 홈페이지 [computer.dongduk.ac.kr](http://computer.dongduk.ac.kr) 참조)를 보면 **프로그래밍논리의이해**는 1학년 2학기 이후의 많은 프로그래밍 과목들의 **첫 번째** 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.

