대회 취지 :

1. SW(추상화, 자동화)적 사고 + 창의적 사고로 문제 해결.
2. 컴퓨터 연산 & 논리에 대한 이해.
3. 문제 분석 및 실현 가능한 독창성
4. 구조화 & 통합화
5. 협력적 아이디어(공유)
6. 도덕적
7. 가독성, 명확성

두 시간 강의 (크게 네 블록) :

1. 취지 분석 + 마인드 세팅
2. 문제 예시를 통한 접근 방법 및 답안 작성 방법 분석
3. 함께 문제 풀기 (게임 무조건 한 문제는 나옴)
4. 25분 동안 실전 준비 & 남은 시간 동안 피드백

블록별 내용 :

1. 취지 분석 + 마인드 세팅

1) 무조건 기억해둘 것 : 컴퓨터는 객관적이다(물품에 대한 분류는 비싼 것, 무거운 것 등의 주관적인 개념이 들어가면 안 됨. ). 하나의 개체에(유, 무형) 여러 개의 함수. 개체와 함수의 재사용(중복되는 거 줄이기). 처음부터 끝까지 하나의 스토리가 있다(순서 논리와 예외 처리). 소스를 공개한다(협력을 통한 발전).

2.

1) 예시는 초 5~6 시험으로.

2) 내 답에 마인드 셋이 어떻게 적용되어 있는가.

3.

1) 하나의 문제를 각자의 방식으로 이해하고 접근해봄.(자신의 아이디어를 남의 아이디어와 어떻게 협력할 수 있을까?)

2) 문제를 다 풀고 예외, 구조화, 순서도 검사.

4.

1) 25분동안 각자 문제 풀기

2) 발표를 하며 강의생들끼리 발전시켜 나가봄.