

C# 프로그래밍

<http://github.com/yungbyun/cp2> (반드시 기억하세요!)

※cp2 = 컴퓨터프로그래밍2 = C#프로그래밍

담당교수 : 변영철 (Yungcheol BYUN)

1. 본 강의에 대한 간단한 소개

C#은, 쉽게 말해 Microsoft 사에서 만든 자바(Java)라고 할 수 있습니다. 본 강의에서는 C# 언어를 이용하여 객체지향 프로그래밍 기본 개념 및 프로그래밍 방법에 대하여 살펴봅니다. 클래스를 이용한 데이터 추상화 및 모듈화, 상속을 통한 코드 재사용 및 가상 함수 재정의(overriding), 응용 프레임워크 기본 개념, 델리게이트를 이용한 이벤트 처리 등에 대하여 공부합니다. 참고로 1학기 컴퓨터프로그래밍에서 C++를 공부한 학생이라면 이 강의에서는 배우는 내용이 생소하지 않을 것입니다. 참고로 C, 혹은 C++를 몰라도 C#을 공부할 수 있습니다. 이 언어를 배우면 ASP.NET 등의 웹 개발 언어, 게임 개발을 위한 스크립트 프로그래밍 등을 쉽게 이해할 수 있습니다.

1. OOP 필요성 및 클래스 및 객체 기본 개념
2. 상속을 이용한 코드 재사용 및 함수 중복정의(overloading)
3. 가상함수 재정의(overriding) 및 응용 프레임워크의 이해
4. 어셈블리(assembly)와 메타데이터의 이해
5. 닷넷 프레임워크와 CLR, JIT, BCL의 이해
6. 델리게이트의 개념 및 사용 방법
7. 델리게이트를 이용한 응용 프레임워크의 이해
8. 닷넷 마술사를 이용한 윈도우 폼 프로그래밍