

객체지향 프로그래밍

컴퓨터공학과 변영철 교수

강의소개

- 깃허브 웹사이트
 - <http://github.com/yungbyun/oop>
- 슬랙 웹사이트
 - github 사이트 방문하여 링크 클릭!
- 주차별 동영상 참고
- 교재구입처: 교내서점
- PC에 비주얼 스튜디오(Visual Studio) 설치 확인



Visual C++ .NET을 이용한 객체지향 프로그래밍

[객체지향 프로그래밍 변영철]

- UML과 패턴 개념에서 응용프로그램 개발까지 재미있게 함께 풀어 쓴 객체지향 프로그래밍 입문서
- 아주 쉬운 프로그래밍에서 다중인스턴스 - 뷰 구조 응용의 단계별 개발
- 객체지향 프로그래밍 공부 요령과 객체지향 방식을 쉽게 설명한 책
- 이 책에 있는 소스 프로그램과 실행 파일은 <http://www.hallasarang.com>에서 제공

이 책에서 다루는 내용

- 1장 플러토와 올란: 객체지향 프로그래밍
- 2장 OOP를 공부해야 하는 이유
- 3장 추상화와 클래스에서 객체지향 프로그래밍까지
- 4장 OOP의 약속과 지키기
- 5장 상속으로 코드 재사용하기
- 6장 응용 프래임워크와 가상 함수의 만남
- 7장 레퍼런스와 포인터, 그리고 함수 호출 방법
- 8장 객체 지향 함수 재배치 살펴보기
- 9장 일괄성과 상속 재배치 살펴보기
- 10장 예외 처리와 객체지향
- 11장 객체지향 프로그래밍 실전 연습과 UML 모델링
- 12장 내손으로 짜는 정형관리 프로그램

