



GUI 설계기법 강의소개

강의목표 및 교재
강의내용
강의방법
과제

순천향대학교 컴퓨터공학과
이 상 정



GUI 설계기법



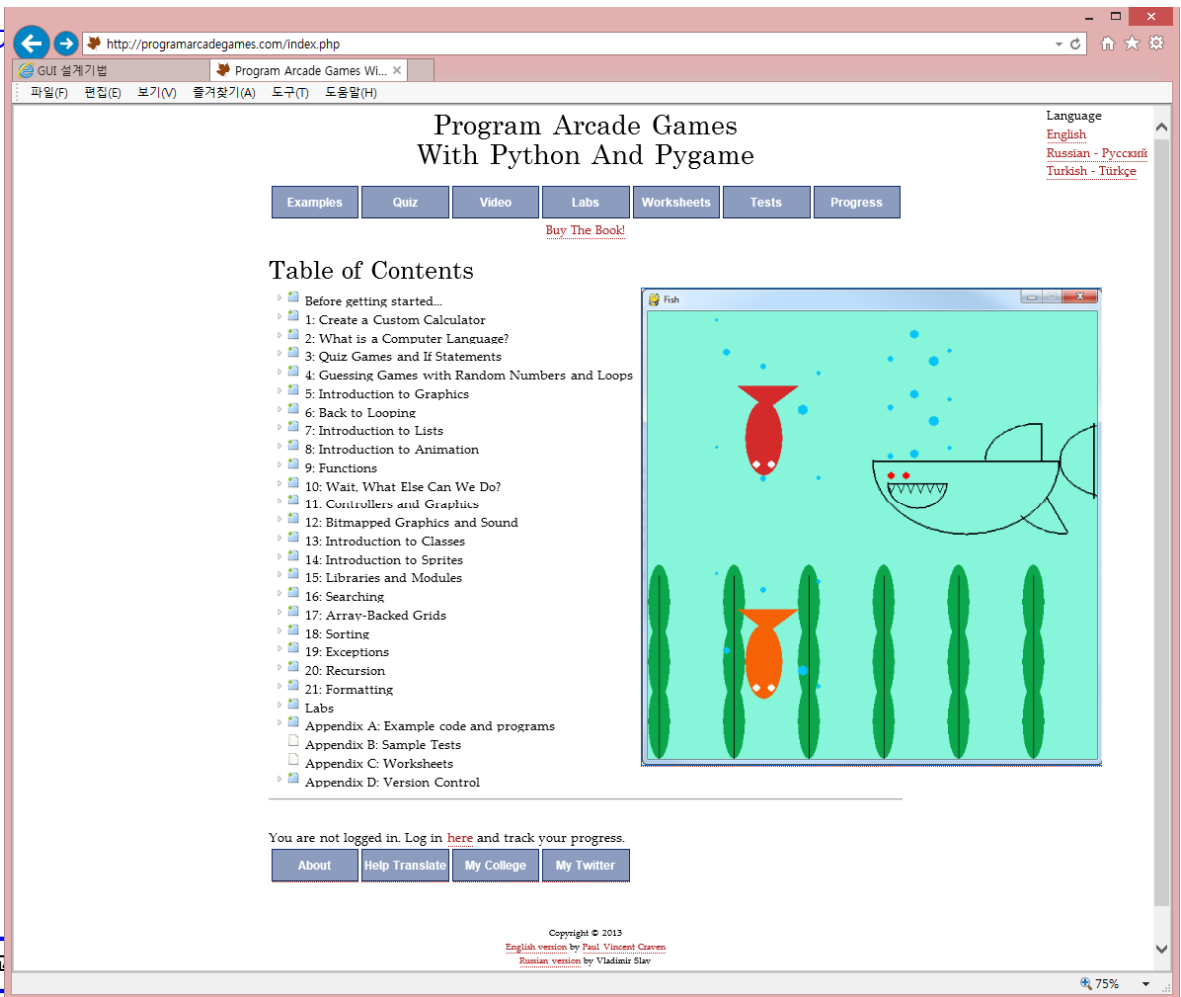
강의목표 및 교재

□ 강의목표

- 파이썬(Python) 언어와 파이게임 라이브러리를 사용하여 그래픽 사용자 인터페이스(GUI), 그래픽스 및 애니메이션을 설계하는 기법을 배운 후 컴퓨터 게임 프로그래밍에 활용하는 사례를 학습
- 팀 프로젝트를 수행하고 발표

□ 교재

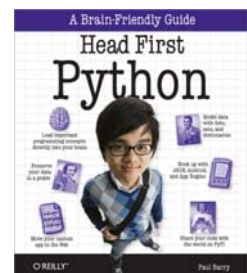
- Head First Programming: 파이썬으로 처음 배우는 프로그래밍, 폴 배리/데이빗 그리피스, 강권학 역, 한빛미디어
- Program Arcade Games with Python and Pygame, Paul V. Craven
<http://programarcadegames.com/>



순천향대학교

강의내용

1. 그래픽 사용자 인터페이스 구현하기: 매끈하게 보이기 (7장)
2. GUI와 데이터: 데이터 입력 위젯 (8장)
3. 예외와 메시지 상자 (8.5장)
4. 그래픽 인터페이스 요소: 올바른 도구 선택하기 (9장)
5. 사용자 정의 위젯과 클래스: 객체를 염두에 두고 (10장)
6. 소켓 프로그래밍과 스레드: 채팅 프로그램
7. 파이썬 GUI 응용: GUI 채팅 프로그램
8. 파이게임 그래픽스
9. 애니메이션
10. 파이게임 입력
11. 비트맵 그래픽스와 사운드
12. 스프라이트
13. 배열-기반 그리드
14. 재귀함수





강의방법

강의방법

- 강의노트는 강의 홈페이지에 게시되므로 수업 전에 프린트하여 준비
 - <http://cs.sch.ac.kr/> => 강의 => GUI 설계기법
 - <http://cs.sch.ac.kr/lecture/Python/2017/17-pythonGUI.htm>
- 강의 내용의 요약 후에 빔 프로젝트를 사용하여 강의를 진행

평가

- 출석 10%
- 시험 30%
- 과제 30%
- 프로젝트 30%



과제

과제 종류

- 각 단원 학습 후 배운 내용을 활용한 간단한 프로그램
 - 과제 제출 후 발표
- GUI를 기반으로 한 프로젝트
 - 주제 선정 발표
 - 중간 점검 발표
 - 최종 발표

과제제출

- 과제는 PPT로 작성하여 강의 페이지 과제 제출 게시판에 업로드
- 과제 내용 및 발표, 제출기한 등을 고려하여 평가

