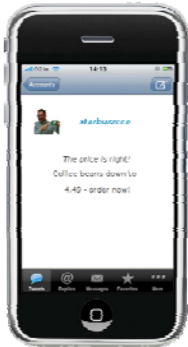




# 프로그래밍 기초 강의소개

강의목표 및 교재  
강의내용  
강의방법  
과제



순천향대학교 컴퓨터공학과  
이 상 정

## 프로그래밍 기초



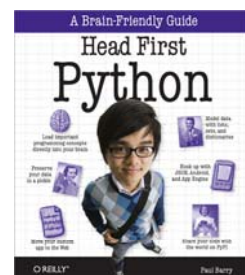
# 강의목표 및 교재

### 강의목표

- 파이썬(Python) 언어를 통해 컴퓨터 프로그래밍의 기본 원리를 습득
- 웹, 데이터베이스, 네트워크, 보안 등의 현대기술과 접목한 실용적인 활용 사례를 학습함으로써 프로그램의 동작 원리를 이해

### 교재

- Head First Programming: 파이썬으로 처음 배우는 프로그래밍, 폴 배리/데이빗 그리피스, 강권학 역, 한빛미디어
  - 파이썬 언어를 사용한 프로그래밍 기초 개념
- 두근두근 파이썬, 천인국, 생능출판
  - 파이썬 언어 및 예제 프로그램
- 응용 강의자료
  - 웹, 데이터베이스, 네트워크, 보안





# 강의내용 - 기초 프로그래밍 (1)

## 1. 처음으로 하는 코딩: 길 찾아가기

- 기초 프로그래밍 소개
- 코드 준비와 실행
- 알아맞히기 게임 예



## 2. 텍스트 데이터: 모든 것은 제자리가 있습니다

- 텍스트 데이터
- 웹 접속
- 스타버즈 커피 예



## 3. 함수: 같은 코딩 두 번 하지 맙시다

- 함수
- 트위터 전송
- 스타버즈 커피 예



# 강의내용 - 기초 프로그래밍 (2)

## 4. 파일과 배열 안의 데이터: 데이터 정렬하기

- 파일과 배열
- 데이터 정렬
- 서핑대회 예



## 5. 해시와 데이터베이스: 데이터 제자리에 넣기

- 해시와 데이터베이스
- 서핑대회 예



## 6. 모듈화 프로그래밍: 일처리는 명확하게

- 모듈화 프로그래밍
- 헬스클럽 예





# 강의내용 - 활용

## 7. 객체지향 프로그래밍

- 객체지향 프로그래밍 개념
- 클래스

## 8. 웹 활용

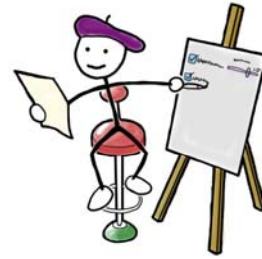
- cgi 프로그래밍
- 웹 서버 프로그래밍

## 9. 데이터베이스 활용

- SQL
- 데이터베이스 연결 프로그래밍

## 10. 네트워크 활용

- 소켓 프로그래밍
- 스레드



# 강의방법

### 강의방법

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

### 실습

- 주 별 학습 내용을 실습

### 평가

- 출석 10%
- 시험 40%
- 과제 및 발표 25%
- 프로젝트 및 발표 25%





## □ 과제 종류

- 각 단원 학습 후 배운 내용
  - 실습 시간에 실습한 예제 프로그램
    - 프로그램 설명 및 실행 결과 캡처
  - 학습 내용을 활용하여 자기만의 독창적인 간단한 프로그램
- 실용적으로 활용 가능한 주제의 팀 프로젝트

□ 과제는 이론/실습 공통이며, 실습 시간에 작성 후 제출 기한 내에 제출

## □ 과제 제출

- 과제는 PPT로 작성하여 강의 페이지 과제 제출 게시판에 업로드
  - <http://cs.sch.ac.kr/xe/index.php?mid=python17>
  - 과제 제출 시 회원 가입 필수
  - 회원 가입 방법은 게시판 공지 참조
- 과제 내용, 제출기한 등을 고려하여 평가

