

프로그래밍 기초 2

강의소개

강의목표 및 교재
강의내용
강의방법
과제

순천향대학교 컴퓨터공학과
이 상 정



프로그래밍 기초 2



강의목표 및 교재

□ 강의목표

- 파이썬 언어를 사용하여 웹/데이터베이스/그래픽스/네트워크/빅데이터 등의 컴퓨터 전공 관련 활용 사례를 소개하고 학습함으로써 프로그래밍의 기본 원리 및 응용 방법을 습득
- 과제를 종합하여 팀 프로젝트를 수행하고 발표

□ 참고 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/>
- **두근두근 파이썬**, 천인국, 생능출판

강의내용

□ 기본 프로그래밍 개념

- 모듈화 프로그래밍
- 객체 지향 프로그래밍
- 데이터 구조: 파일,배열,정렬,해시

□ 웹 응용

- 웹 접속, 트위터 접속
- 웹 크롤링

□ 데이터베이스 응용

- SQLite3 연동 응용

□ 그래픽스 응용

- 파이게임 그래픽스

□ 네트워크 응용

- 소켓 프로그래밍

□ 데이터 과학 응용

- NumPy, Pandas



강의방법

□ 강의 사이트

- <http://cs.sch.ac.kr/> => 강의 => 프로그래밍 기초 2
- <http://cs.sch.ac.kr/lecture/Python/Prog2-2019/19-Prog2.htm>

□ 강의 노트 및 과제 제출

- 순천향 대학교 학습 플랫폼: <https://lms.sch.ac.kr/>

□ 평가

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





□ 과제

- 각 단원 학습 후 배운 내용의 복습
- 각 단원 학습 을 활용한 임의의 프로그램
- **프로젝트**
 - 전 단원 학습 내용을 활용한 의미 있는 프로그램
 - 각 단원의 과제 임의의 프로그램을 활용
 - 일관된 주제에 대한 프로그램
 - 통합하여 프로젝트로 활용
- 과제는 PPT로 작성하여 학습 플랫폼 과제에 업로드
 - 업로드 파일 이름: **학번-이름-과제이름.pptx**
 - 프로그램 소스 시작 코드에 아래와 같이 학과, 학년, 학번, 이름 작성
 - ### 컴퓨터공학과 1학년**
 - ### 20191234 홍길동**
- 과제 내용 및 발표 등을 고려하여 평가
 - 제출 기한이 지나면 학습 플랫폼 업로드 안됨

