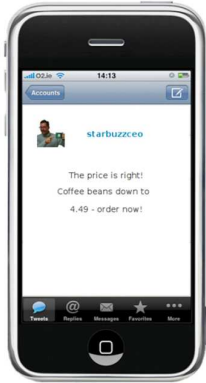


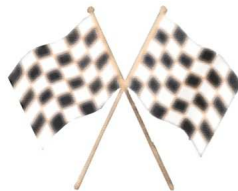
프로그래밍 기초1 강의소개

강의목표 및 교재
강의내용
강의방법
과제



순천향대학교 컴퓨터공학과
이 상 정

프로그래밍 기초1



강의목표 및 참고 교재

□ 강의목표

- 파이썬(Python) 언어를 통해 컴퓨터 프로그래밍의 기본 원리를 습득
- 프로그래밍의 기초 구문과 함수와 모듈화, 데이터 구조 및 파일, 그래픽 사용자 인터페이스 등의 기본 개념과 활용 사례를 학습함으로써 프로그래밍의 기본 원리 및 활용 방법을 습득

□ 참고 교재 및 사이트

- [Head First Programming, David Griffiths/Paul Barry, O'Reilly](#)
- [파이썬 공식 문서](#)



강의내용 (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

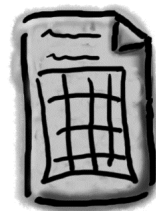
- 함수
- 트위터 전송
- 스타버즈 커피 예



강의내용 (2)

4. 파일과 배열 안의 데이터: 데이터 정렬하기

- 파일과 배열
- 데이터 정렬
- 서핑대회 예



5. 해시와 데이터베이스: 데이터 제자리에 넣기

- 해시와 데이터베이스
- 서핑대회 예

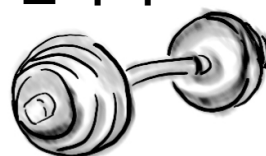
6. 모듈화 프로그래밍: 일처리는 명확하게

- 모듈화 프로그래밍
- 헬스클럽 예



7. 그래픽 사용자 인터페이스 구현하기

- GUI 프로그래밍
- TV 게임 쇼 예





강의내용 (3)

8. GUI와 데이터: 데이터 입력 위젯

- 데이터 입력 위젯
- 헤덱스 배달 예

8.5 예외와 메시지 상자

9. 그래픽 인터페이스 요소

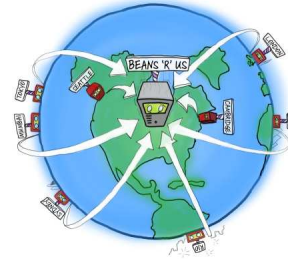
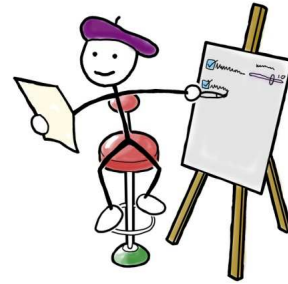
- 음악 믹싱 예

10. 사용자 정의 위젯과 클래스

- 객체를 염두에 두고
- 음악 믹싱 예

11. 객체지향 프로그래밍

- 객체지향 프로그래밍 개념
- 클래스



강의사이트 및 평가

□ 강의 사이트

- <http://cs.sch.ac.kr/> => 프로그래밍 기초1
- 강의 노트
 - 순천향대학교 학습플랫폼 (<https://eclass.sch.ac.kr/>)
 - > 프로그래밍 기초1 -> 강의자료실
- 과제 제출
 - 순천향대학교 학습플랫폼 -> 프로그래밍 기초1 -> 주차 별 학습활동

□ 평가

- 출석 10%, 시험 40%, 과제 및 발표 50%



□ 과제 종류

- 각 단원 학습 후 배운 내용
 - **실습 시간**에 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 공통**이며, 실습 시간에 작성 후 제출 기한 내에 제출

□ 과제 제출

- 과제는 **PPT로 작성**하여 **학습플랫폼에 업로드**
- 과제 내용, 제출기한 등을 고려하여 평가