

## 한성대학교 강의계획서

과목명					
과목번호	교과구분	수강대상	선수과목	학점	담당교수
CSE0031A	전선	3	□ 선 수	3	이재문
건학이념	진리			지선	
대학교육목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 다양성과 창의성을 지닌 전문인을 육성한다.</li> <li>■ 공동체 의식과 문화적 소양을 갖춘 사회인을 육성한다.</li> <li>■ 열린사고와 국제경쟁력을 갖춘 세계인을 육성한다.</li> </ul>				
핵심가치 C.E.N.T.E.R	Creative(창의성), Efficient(효율성), Networking(소통능력) Trustful(신뢰성), Energetic(적극성), Ready(준비성)				
교과목목표 (한글1000자)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 안드로이드 운영체제에서 애플리케이션 개발에 대한 전반적인 과정을 이해하고, 주어진 문제에 대한 애플리케이션을 개발할 수 있다.</li> <li>- 안드로이드 운영체제에서 애플리케이션의 구성 요소 및 작동 원리를 이해 할 수 있다.</li> <li>- 안드로이드 운영체제에서 제공하는 다양한 API를 이해하고 애플리케이션 개발 시 활용할 수 있다.</li> </ul>				
교과목 개요 (한글 1000자)	본 과목은 안드로이드에서 응용프로그램 개발에 대한 교육을 한다. 이를 위하여 안드로이드 운영체제에서 애플리케이션의 구성 요소 및 동작 원리를 교육한다. 또한 단일 액티비티에 기초하여 다양한 안드로이드 애플리케이션 개발 기술을 학습한다. 단일 액티비티 기술을 기반으로 안드로이드에서 제공하는 다양한 API를 활용하여 액티비티 사이를 연동하는 애플리케이션 개발 기술도 학습한다.				
수업방법 및 사용기자재	이론	강의	◎Y ○N	세미나	○Y ◎N
	실습	전공실습 ◎Y ○N			
	구체적 방법	전산실습 ◎Y ○N			
	구체적 방법	- 이론 강의와 프로그래밍 실습을 병행			
평가요소 및 비율	출석	5	%	과제물	20
				시험	70
				발표	0
				태도	5
평가방법					
교재 및 참고문헌 (한글 1000자)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 교재 : 없음</li> <li>- 부교재 : Do it 안드로이드 앱 프로그래밍, 정재곤지음, 이지스퍼블리싱 저자 직강 50일 완성 동영상</li> </ul>				
수강생참조 및 유의사항 (한글 1000자)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 인터넷에 공개된 저자 직강 동영상 활용</li> </ul>				

차시별 강의계획

주	강의요목	주차 강의별 설명
1	안드로이드 프로그래밍의 개요	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Java 설치</li> <li>- 안드로이드 스튜디오 설치</li> <li>- 안드로이드 프로그래밍의 개요</li> </ul>
2	안드로이드 기본 위젯	<ul style="list-style-type: none"> <li>- “Hello World” 프로그래밍</li> <li>- 안드로이드 스튜디오 사용법</li> <li>- 기본 출력 : Toast</li> <li>- 기본 출력 : Log</li> </ul>
3	안드로이드 GUI	<ul style="list-style-type: none"> <li>- XML을 이용한 GUI</li> <li>- Java code를 이용한 GUI</li> <li>- Hybrid GUI</li> </ul>
4	안드로이드 뷰 레이아웃	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Linear Layout</li> <li>- Relative Layout</li> <li>- Table Layout</li> <li>- Grid Layout</li> </ul>
5	이벤트 핸들링	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 이벤트 핸들링 기초</li> <li>- Long Click 이벤트 핸들링</li> <li>- 터치 이벤트 핸들링</li> <li>- 제스처 디텍터</li> <li>- 메뉴 사용하기</li> </ul>
6	리스트 위젯	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ListView, Adapter의 개요</li> <li>- 단순한 리스트</li> <li>- 커스텀 리스트</li> </ul>
7	커스텀 뷰	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 커스텀 뷰의 개요</li> <li>- 사각형 이동을 이용한 커스텀 뷰 예제</li> <li>- Multiple 사각형 그리기</li> <li>- 인터페이스 사용하기</li> <li>- 커스텀 뷰의 XML화</li> </ul>
8	중간고사	
9	액티비티와 인텐트	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 액티비티의 상태</li> <li>- 명시적 인텐트</li> <li>- 암시적 인텐트</li> <li>- 데이터 송수신</li> </ul>
10	방송수신	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 방송 수신 개요</li> <li>- 문자 수신 방법</li> <li>- 방송 수신에서 액티비티 실행 방법</li> <li>- 노티피케이션</li> </ul>
11	안드로이드 스레드	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 안드로이드에서 스레드 역할</li> <li>- Long operation의 문제</li> <li>- GUI 핸들링 문제</li> <li>- SurfaceView를 이용한 게임뷰 제작하기</li> </ul>

12	데이터 저장	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Shared Preferences 사용하기</li> <li>- SQLite3 사용하기</li> <li>- adb shell에서 데이터 관리하기</li> </ul>
13	콘텐츠 프로바이더	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 콘텐츠 프로바이더의 개요</li> <li>- 콘텐츠 프로바이더를 이용한 SQLite3 랩핑</li> <li>- 원격 DB의 콘텐츠 프로바이더</li> <li>- Cursor Adapter</li> </ul>
14	네트워크	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 안드로이드에서 네트워크의 제약사항</li> <li>- 소켓 프로그래밍</li> <li>- Http 프로그래밍</li> </ul>
15	기말고사	