

교과목명	네트워크 프로그래밍	이수구분	전선
교과코드	1131	분반	01
학과	컴퓨터공학부	학년	3
교수	조충희	학점/강의	3/3
강의시간	화(5~7)	E-mail	
제한인원	면담가능시간		
교과목개요 및 학습목표	네트워크 개론 과목과 C언어 관련 과목을 이수한 학부생을 대상으로하는 과목으로 기초적인 네트워크 프로그래밍 지식을 쌓는데 도움이 되는 과목이다. 윈도우 API 기반으로 소켓, TCP/UDP 서버-클라이언트, 데이터 전송, 멀티스레드 등을 학습한다. (필요에 따라 특정 주차 수업이 온라인으로 대체될 수 있음.)		
교재 및 참고문헌	TCP/IP 윈도우 소켓 프로그래밍(2판) 한빛아카데미 김선우 2022 ,		
학습 평가방법	중간시험(25%),기말시험(35%),출석(25%),과제(15%),		
핵심역량	소통(20% :), 창의적 사고(50% :), 자기주도(30% :),		
기타안내 및 유의사항			

주차	강의범위 및 내용
제 1주	학습목표:오리엔테이션 주요학습내용: 수업방법:대면수업(강의)
제 2주	학습목표:네트워크와 소켓 프로그래밍 주요학습내용: 수업방법:대면수업(강의)
제 3주	학습목표:윈도우 소켓 시작하기 주요학습내용: 수업방법:대면수업(강의)
제 4주	학습목표:소켓 주소 구조체 다루기 주요학습내용: 수업방법:대면수업(강의)
제 5주	학습목표:TCP 서버-클라이언트 1 주요학습내용: 수업방법:대면수업(강의)

제 6주	학습목표:TCP 서버-클라이언트 2 주요학습내용: 수업방법:대면수업(강의)
제 7주	학습목표: 데이터 전송하기 수업방법:대면수업(강의)
제 8주	학습목표:중간고사 수업방법:시험
제 9주	학습목표:멀티스레드 1 주요학습내용: 수업방법:대면수업(강의)
제 10주	학습목표:멀티스레드 2 주요학습내용: 수업방법:대면수업(강의)
제 11주	학습목표:UDP 서버-클라이언트 주요학습내용: 수업방법:대면수업(강의)
제 12주	학습목표:소켓 옵션 1 주요학습내용: 수업방법:대면수업(강의)
제 13주	학습목표:소켓 옵션 2 주요학습내용: 수업방법:대면수업(강의)
제 14주	학습목표:GUI 소켓 응용 프로그램 주요학습내용: 수업방법:대면수업(강의)
제 15주	학습목표:기말고사 주요학습내용: 수업방법:시험

제 16주
