

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"> ■ 다양성과 창의성을 지닌 전문인을 육성한다. ■ 공동체 의식과 문화적 소양을 갖춘 사회인을 육성한다. ■ 열린사고와 국제경쟁력을 갖춘 세계인을 육성한다. | | | | |
| 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"> - 안드로이드 운영체제에서 애플리케이션 개발에 대한 전반적인 과정을 이해하고, 주어진 문제에 대한 애플리케이션을 개발할 수 있다. - 안드로이드 운영체제에서 애플리케이션의 구성 요소 및 작동 원리를 이해 할 수 있다. - 안드로이드 운영체제에서 제공하는 다양한 API를 이해하고 애플리케이션 개발 시 활용할 수 있다. | | | | |
| 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 전산실습 ◎Y ○N | | | |
| | 구체적 방법 | - 이론 강의와 프로그래밍 실습을 병행 | | | |
| 평가요소 및 비율 | 출석 | 과제물 | 시험 | 발표 | 태도 |
| | 5 % | 20 % | 70 % | 0 % | 5 % |
| 평가방법 | | | | | |
| 교재 및 참고문헌 (한글 1000자) | <ul style="list-style-type: none"> - 교재 : 없음 - 부교재 : Do it 안드로이드 앱 프로그래밍, 정재곤지음, 이지스퍼블리싱 저자 직강 50일 완성 동영상 | | | | |
| 수강생참조 및 유의사항 (한글 1000자) | - 인터넷에 공개된 저자 직강 동영상 활용 | | | | |

차시별 강의계획

| 주 | 강의요목 | 주차 강의별 설명 |
|----|--------------------|--|
| 1 | 안드로이드 프로그래밍의 개요 | - Java 설치 - 안드로이드 스튜디오 설치 - 안드로이드 프로그래밍의 개요 |
| 2 | 안드로이드 기본 위젯 | - "Hello World" 프로그래밍 - 안드로이드 스튜디오 사용법 - 기본 출력 : Toast - 기본 출력 : Log |
| 3 | 안드로이드 GUI | - XML을 이용한 GUI - Java code를 이용한 GUI - Hybrid GUI |
| 4 | 안드로이드 뷰 레이아웃 | - Linear Layout - Relative Layout - Table Layout - Grid Layout |
| 5 | 이벤트 핸들링 | - 이벤트 핸들링 기초 - Long Click 이벤트 핸들링 - 터치 이벤트 핸들링 - 제스처 디텍터 - 메뉴 사용하기 |
| 6 | 리스트 위젯 | - ListView, Adapter의 개요 - 단순한 리스트 - 커스텀 리스트 |
| 7 | 커스텀 뷰 | - 커스텀 뷰의 개요 - 사각형 이동을 이용한 커스텀 뷰 예제 - Multiple 사각형 그리기 - 인터페이스 사용하기 - 커스텀 뷰의 XML화 |
| 8 | 중간고사 | |
| 9 | 액티비티와 인텐트 | - 액티비티의 상태 - 명시적 인텐트 - 암시적 인텐트 - 데이터 송수신 |
| 10 | 방송수신 | - 방송 수신 개요 - 문자 수신 방법 - 방송 수신에서 액티비티 실행 방법 - 노티피케이션 |
| 11 | 안드로이드 스레드 | - 안드로이드에서 스레드 역할 - Long operation의 문제 - GUI 핸들링 문제 - SurfaceView를 이용한 게임뷰 제작하기 |

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