

# 강의계획서

개설 학년도	2017
학기	2

교 과 목 명	<국문> 객체지향프로그래밍 I	담당교수	정명희
	<영문> Object Oriented Programmin	연 락 처	
교 과 코 드	NS4017	전자우편	
이 수 구 분	전공선택	학점체계 (학점-이론-실습)	3-1-2

## 강좌소개

객체지향 프로그래밍의 기본 개념에 대해 학습하고 대표적인 객체지향 프로그래밍 언어 중 하나인 C++을 배우고 이를 활용하여 응용프로그램을 제작하는 방법을 학습한다. 구조적 프로그래밍과의 차이점을 숙지하면서 객체 지향의 기본적인 개념을 학습하고 학습한 내용을 활용하여 팀프로젝트를 수행하면서 학습능력을 향상시키도록 한다.

## 학습 성과

본 강의의 목표는 캡슐화, 정보은폐, 상속, 다형성 등의 객체지향의 개념과 특징을 이해하고, C++ 언어를 학습하여, 그 언어의 장점을 살려 객체지향 프로그래밍을 하는 것이다. 구체적인 목표는 다음과 같다.

1. 기본적인 객체지향 개념들을 이해할 수 있다.
2. 주어진 문제에서 객체 특성 및 관계를 이해하고 이를 적용할 수 있다.
3. 주어진 문제에 대한 구현 결과를 객체지향 관점에서 분석할 수 있다.
4. 응용문제에 객체지향개념을 적용하여 C++를 이용하여 구현할 수 있다.

## 교재 및 참고문헌

교 재	공지
참고문헌 (부교재)	명품 C++ 프로그래밍 , 황기태, 생능출판사 C++ 기초플러스(6판), Stephen Prata, 성안당, 2013 Effective C++, 스콧 마이어스 저, 광용재 역, Pearson 뇌를 자극하는 C++ 프로그래밍, 이현창 저, 한빛미디어 c++ 열혈강의

### 주별 강의계획

주차	수업주제	단위수업 주요 내용	관련역량
1	객체지향 프로그래밍에 대한 이해, C++ 프로그래밍 기본		
2	C++ 프로그래밍 기본, 클래스와 객체		
3	클래스와 객체, 클래스와 객체		
4	객체 포인터와 객체 배열, 동적 생성, 객체 포인터와 객체 배열, 동적 생성		
5	함수와 참조, 복사 생성자, 함수와 참조, 복사 생성자		
6	함수 중복과 static 멤버, 함수 중복과 static 멤버		
7	함수 중복과 static 멤버, 함수 연습		
8	수시고사, 프렌드, 연산자 중복		
9	프렌드, 연산자 중복, 프렌드, 연산자 중복		
10	프렌드, 연산자 중복, 클래스 연습		
11	상속2, 상속2		
12	가상함수와 추상클래스, 가상함수와 추상클래스		
13	템플릿, 템플릿 라이브러리		
14	C++ 칩출력 시스템, C++ 칩출력 시스템		
15	기말고사, 프로젝트 발표		
16			