

교과목명	응용컴퓨터프로그래밍	교수명	안재형
교과목 개요	C언어에 대한 고급 프로그래밍 기법을 학습하는 강좌로서, 기초컴퓨터프로그래밍에서 학습한 기초적인 C 언어의 문법을 기반으로, 응용 프로그램을 개발하는 예제를 통하여 프로그램 개발 능력을 함양한다.		
학습 목표	<ol style="list-style-type: none"> 1. C 언어 프로그래밍을 위한 고급 문법을 이해할 수 있다. 2. 프로그래밍 과정에서 발생하는 문제를 분석하고 해결 방안을 수립할 수 있다. 3. 문제를 해결하는 프로그램을 작성할 수 있다. 4. 프로그래밍 툴을 사용하여 프로그램을 디버깅할 수 있다. 		
주차별 수업계획서(플립러닝 적용 및 교수-학습 활동)			
주별	수업내용		
1주	프로그래밍 개발 과정		
2주	변수, printf()와 scanf()		
3주	조건문, 제어문		
4주	함수, 디버깅		
5주	배열, 포인터		
6주	자료형의 오버플로우, 매크로, 수학 라이브러리		
7주	난수 생성		
8주	선택 정렬, 버블 정렬		
9주	파일 입출력, 탐색		
10주	문자 및 문자열의 파일입출력, 포인터활용		
11주	문자열 처리, 구조체 및 구조체 배열		
12주	게임 프로그래밍 - 1		
13주	게임 프로그래밍 - 2		