수 업 계 획 서

1. 강의개요

학습과목명	객체지향프로그래밍 I	학점	3	교강사명	김택주	교강사 전화번호	032-456-8022
강의시간	4	강 의 실	301호	수강대상	전문학사 학사	E-mail	cabin@loy-edu.or.kr

2. 교과목 수업목표

C++ 언어를 기반으로 객체지향 프로그래밍의 기본 원리를 이해하고 핵심내용을 체계적으로 학습한다. 객체의 동적 생성 및 소멸, 동적 배열 다루기, 다중 상속과 가상 상속, 참조를 이용한 프로그램 작성, 중복함수 작성과 static멤버 활용한 프로그램 작성, 파생 클래스 객체의 이해, 추상클래스를 이용한 프로그램작성, C++ 스트림 입출력에 대한 이해, C++파일 입출력 프로그램작성, 실행오류와 오류처리 방법의 이해, 예외 처리 프로그램 작성을 통해 실전 활용할 수 있도록 한다.

3. 교재 및 참고문헌

(주 교재) 명품 C++ Programming / 황기태 / 생능 / 2020

(참고문헌) 윤성우의 열혈 C++ 프로그래밍 / 윤성우 / 오렌지미디어 / 2020

4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용

주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용	과제 및 기타 참고사항
제 1 주	1	C++ 시작	강의계획서, 주교재, 참고문헌
	2		
	3		
	4		
제 2 주	1	C++ 프로그래밍 기본	주교재, 참고문헌
	2		
	3		
	4		
제 3 주	1	클래스와 객체	주교재, 참고문헌
	2		
	3		
	4		
제 4 주	1	객체 포인터와 객체 배열, 객체의 동적 생성	주교재, 참고문헌
	2		
	3		
	4		
제 5 주	1	함수와 참조, 복사 생성자	주교재, 참고문헌
	2		
	3		
	4		
제 6 주	1	함수 중복과 static 멤버	주교재, 참고문헌, 수시평가
	2		
	3		
제 7 주	1	중 간 고 사	
	2		
	3		
	4		
제 8 주	1	프렌드와 연산자 중복	주교재, 참고문헌
	2		
	3		
	4		
제 9 주	1	상속	주교재, 참고문헌
	2		
	3		
	4		

제 10 주	1	가상함수와 추상 클래스	주교재, 참고문헌
	2		
	3		
	4		
제 11 주	1	템플릿과 표준 템플릿 라이브러리	주교재, 참고문헌, 과제제출
	2		
	3		
	4		
제 12 주	1	C++ 입출력 시스템	주교재, 참고문헌
	2		
	3		
	4		
제 13 주	1	C++ 파일 입출력	주교재, 참고문헌
	2		
	3		
	4		
제 14 주	1	예외처리와 C언어와의 링크지정	주교재, 참고문헌
	2		
	3		
	4		
제 15 주	1	기말고사	
	2		
	3		
	4		

성적평가 방법

중간고사	기말고사	과제물	출 결	수시평가	합 계	비 고
20 %	30 %	20 %	20 %	10 %	100 %	%