

# 수업계획서

2020학년도 제 2학기

경기대학교

교과목명	학수코드	이수구분	학점	시수	학년	과목번호	요일 및 강의시간	담당교수	E-mail 및 연락처
객체지향프로그래밍	X	전공	3	3		X		이은정	
<b>교과목해설</b>									
<p>이 과목은 프로그래밍의 기본 능력을 바탕으로 객체지향 설계와 구현 능력을 함양하고 상속과 다형성 등 높은 수준의 기법을 습득하고 훈련하는 것을 목표로 한다. 이 과목을 통해 학생들은 중규모 이상의 소프트웨어 프로그램을 객체기반으로 설계하고 개발할 수 있는 능력을 습득한다.</p>									
<b>핵심역량</b>									
<p>[창의융합역량] 검증능력                      [창의융합역량] 모델링                      [전문역량] 도구사용                      [전문역량] 설계능력</p>									
<b>강좌목표</b>									
<p>자바 언어를 바탕으로 클래스와 객체를 이용하여 프로그램을 구성하는 방법을 배우고, 객체지향의 주요 개념인 상속과 추상클래스, 제너릭 등을 실습을 통해 습득하며, 이를 이용하여 복잡한 데이터와 계산 기능을 처리할 수 있는 프로그램 개발을 연습한다. 또한 UML의 기본적인 객체지향 설계 기법을 이용하여 입출력, 데이터처리, 사용자인터페이스를 가지는 중규모 이상의 소프트웨어 시스템을 설계하고 팀 단위로 협업하여 개발하는 프로젝트를 수행한다.</p> <p>학습목표 1. 객체지향의 방법으로 문제해결을 위한 프로그램의 모델링 방법을 학습</p> <p>학습목표 2. 객체지향 언어의 개발환경과 UML 설계 도구의 활용방법 습득</p> <p>학습목표 3. 주어진 문제에 대해 객체지향 프로그램 설계 방법을 학습</p>									
<b>강의방법</b>									
<p>• 강의형태 : 이론중심 ( ) 이론과 실습중심 ( O ) 실험/실습중심 ( )</p> <p>• 수업방식 : 강의식 ( O ) 세미나식 ( ) 토론식 ( ) 질의/응답 ( ) Team Teaching ( )                      워크숍 ( ) 발표 ( ) 실험/실습 ( O ) 실기 ( ) 이러닝 ( ) 기타 ( )</p> <p>• 교육용 기자재 : OHP ( ) Slide ( ) Video ( ) LDP ( ) Audio ( ) 컴퓨터 ( O )                      모형물 ( ) 유인물 ( O ) 기타 ( )</p>									

강좌 내용				
주	교수 내용	방법	관련 자료	과제물
1	자바 언어 소개 프로그램구조 변수와this 타입과수식 입력과 스캐너 스타일1 스타일2	강의	강의노트, 교재	
2	학생클래스 학과클래스 지정과비교 별칭과스트링불변성 과제리뷰 이클립스실습	강의	강의노트, 교재	
3	0이면입력끝내기 검색 검색확장 접수와메뉴 코딩	강의	강의노트, 교재	
4	팀기능 추가하기 수강신청추가 연관검색기능 팀추가코딩 수강신청코딩	강의	강의노트, 교재	
5	파일입력 BOOK과 상속 상속과 서점 인터페이스 상속 BOOK 상속과 코딩 인터페이스와 코딩 인터페이스와 코드 재사용	강의	강의노트, 교재	
6	Manager Factory 코드재사용기법 코딩 스윙	강의	강의노트, 교재	
7	컴포넌트와컨테이너 레이아웃과프레임 이벤트리스너 추상화와DIP	강의	강의노트, 교재	
8	내부클래스 스윙인터페이스구현 LSP, ISP, DIP	강의	강의노트, 교재	

9	제네릭 필요성 제네릭을 이용한 소통 Store 영상 추가설명 Store 프로그램 제네릭으로 바꾸기 실습 컬렉션 프레임워크	강의	강의노트, 교재	
10	컬렉션 리스트 컬렉션 맵 명령창 실행	강의	강의노트, 교재	
11	Object 클래스 1 Object 클래스 2 Number 와 박싱 스트링과 날짜	강의	강의노트, 교재	
12	제네릭 알고리즘 이터레이터 싱글톤, 옵저버, 파사드 람다 스트림 프로그래밍1 스트림 프로그래밍2 스트림 코드 예제	강의	강의노트, 교재	

**주요교재 및 참고자료**

구 분	자 료 명
교 재	자체교재 - 객체지향자바프로그래밍, 이은정
참고자료	코드를 통해 본 병행의 실전자바, 박명철, 남가람북스, 2020 자바객체지향디자인패턴, 정인상, 한빛미디어, 2014