

KOCW 강의계획서

교과목명*	국문	모바일프로그래밍	담당교수명*	김 남 일 (인) 	이름 영문: KIM NAMIL
	영문		소속학과*	컴퓨터공학과	

1. 강의 소개*

본 수업은 모바일 OS의 양대 산맥중 하나인 안드로이드 플랫폼을 기반으로 한 프로그래밍 방법을 소개하고 있다. 최신 언어인 코틀린에 대한 이해와 함께 안드로이드 스튜디오라는 개발 환경을 다루는 법을 익히도록 하여 모바일 프로그래밍을 처음 접하는 학생들에게 코틀린 언어를 통한 모바일 앱 개발의 기초적인 지식을 제공한다.

2. 수업 목표*

본 수업에서는 스마트폰을 비롯한 다양한 모바일 디바이스에 적용되는 어플리케이션 개발 역량 확보를 목표로 한다. 실무에 많이 활용되고 있는 안드로이드OS 기반의 프로그래밍을 중심으로 수업을 진행하며, 언어는 최신 언어인 코틀린을 활용한다. 웹을 결합한 하이브리드 방식과 같은 다양한 형태에 대한 기초적인 지식 습득을 추가로 진행하여 다양한 변화에 대응할 수 있도록 한다.

3. 교재 및 참고자료

구분	저자	출판년도	서명	출판사	출판지
교재(편집본)	우재남	2020	코틀린을 활용한 안드로이드 프로그래밍	한빛아카데미	서울
부교재					

4. 학습목표 및 목차*

주차	강의 주제*	강의 내용 및 성취수준*	수업방식	영상시간*
1	수업 Overview	안드로이드의 특징과 코틀린 언어에 대하여 이해하고, 개발 환경 구성 방법에 대해 알아본다.	온라인	54분
2	안드로이드 프로젝트 구성	안드로이드 스튜디오 사용 방법에 대해 이해하고, AVD 환경을 통해 첫 안드로이드 프로젝트를 구성한다.	온라인	99분
3	코틀린 - 기본 문법	코틀린에서 사용되는 기본 문법을 이해한다. 변수와 데이터 형식, 조건문, 배열, 메서드를 이해한다.	온라인	71분
4	코틀린 - 함수, 배열, 반복문, 문자열	코틀린 함수, 배열, 반복문, 문자열, 형변환 및 연산자에 대해 이해한다.	온라인	88분
5	코틀린 - 클래스 기본	클래스에 대한 기본적인 개념을 이해한다. 인스턴스를 생성하고 생성자에 대해 이해한다.	온라인	48분
6	코틀린 - 클래스 심화	클래스 상속, 메서드 오버로딩과 오버라이딩, 다형성 및 인터페이스에 대한 개념을 정리한다.	온라인	60분
7	코틀린 - 기타	람다식과 람다함수, Data 클래스, Collection, Generics, 접근제한자에 대하여 이해한다.	온라인	80분
8	기본 위젯	안드로이드 프로그래밍의 기본 위젯과 View에 대한 개념을 이해하고, 이를 통해 기본적인 화면 구성 방법을 습득한다.	온라인	92분
9	레이아웃	레이아웃을 구성하는 방법에 대해 알아보고, 다양한 종류의 레이아웃에 대하여 알아본다.	온라인	82분
10	고급 위젯	날짜와 시간 관련 위젯부터 자동 완성 기능, 프로그레스 바 및 레이팅 바와 같은 고급 위젯의 기능을 알아본다.	온라인	58분
11	메뉴, 토스트, 대화상자, 파일처리	메뉴의 사용방법과 토스트 및 대화상자의 기능에 대해 알아보고, 파일 처리 방법에 대하여 이해한다.	온라인	78분
12	그래픽과 이미지, 액티비티와 인텐트	그래픽과 이미지를 처리하는 방법을 이해하여 이를 통해 사용자 인터페이스를 개선하는 방법에 대해 알아본다. 액티비티와 인텐트의 개념에 대해 이해한다.	온라인	89분
13	어댑터뷰, 멀티미디어 및 기타	어댑터뷰에 대한 이해, 데이터 저장과 관리 방법, 멀티미디어, 스레드, 구글 지도, 서비스와 브로드캐스트 리시버에 대한 기본적인 개념을 이해한다.	온라인	57분
14				
15				