

강의계획서

교과목명	컴퓨터프로그래밍의기초	분반	4	담당 교수명	강래형		
과목코드	0000107716						
학과/학년		학점	3	연구실번호			
요일/시간	수 4-A, 수 4-B, 금 3-A, 금 3-B, 금 4-A, 금 4-B	교과목구분	교양	강의실	전주:공과대학 1호관 158		
수업목표	<p>컴퓨터 프로그래밍을 처음 시작하는 학생 (또는 초보자)를 위한 강좌이다. 입출력, 변수와 연산, 선택과 반복의 제어문, 함수 등의 기초 개념을 공부한다. 계산기, 성적처리기, 도형, 메모장, 데이터베이스와 같은 실용적인 문제를 위한 프로그래밍 실습을 병행한다. 초보자임을 감안하여 비주얼 프로그래밍 언어인 비주얼 베이직(VB)을 기본 언어로 채택한다. VB가 제공하는 다양한 그래픽 기능을 익힌다. 자신의 전공 관련하여 창의적인 프로그래밍 프로젝트 수행을 장려한다.</p>						
직전강의평가 반영사항							
6대 핵심역량과의 관계							
구분	소통역량	창의역량	인성역량	실무역량	모험역량	문화역량	합계
강의반영 비율(%)	0	60	0	40	0	0	100
주별 강의 내용						수업방식별시간	
						온라인	오프라인
1주	<p>사전 설문조사 1. 비주얼 베이직 2010 소개</p>						
2주	<p>2. 기본 컨트롤 - 폼 및 기본 컨트롤 이해</p>						
3주	<p>3. 연산자 - 데이터형과 변수, 연산자에 대한 이해</p>						
4주	<p>3. 연산자 - 문자열에 대한 개념 이해</p>						
5주	<p>4. 조건문 - 조건 분기문에 대한 이해</p>						
6주	<p>4. 조건문 - 그룹박스, 체크박스, 라디오버튼, TabIndex에 대한 이해</p>						
7주	<p>5. 반복문 - FOR문 등 반복문에 대한 이해, 구구단 작성기로 익히는 반복문</p>						
8주	<p>중간시험</p>						

9주	6. 함수 - 함수 프로시저와 서브 프로시저에 대한 이해															
10주	6. 함수 - 매개변수의 전달 방식에 대한 이해															
11주	7. 배열 - 배열의 개념 이해															
12주	7. 배열 - 언어 통합 질의(LINQ)															
13주	8. 텍스트 파일 - 텍스트 파일 다루기															
14주	8. 텍스트 파일 - 스트림 읽기, 쓰기															
15주	기말시험															
16주																
권장 선수과목																
주교재	쉽게 배우는 비주얼 베이직 2010															
참고자료																
교재언어	한국어					강의언어					한국어					
필요기자재																
평가계획	평가 요소별 배점															
	중간	45%	기말	45%	출석	10%	과제물	0%	안전교육	%						
	기타()															

참고 사항	* 장애학생 교수학습지원 사항	
	- 강의	강의 파일, 자료 등 제공 좌석배치(지정좌석) 조정 기타 : _____
	- 과제	과제 제출기한 연장 대안적 과제 제시
	- 평가	시험시간 연장 평가방법 조정(대독, 구두응답, 도우미 대필 답안작성 등) 별도의 시험 장소 제공 기타 : _____
	그 외(필요시 자유로이 추가 기술) : _____	
※ 위 지원사항 등을 포함한 강의, 과제, 시험 등 학습과정에서 장애로 인하여 추가 지원이 필요한 경우 개강전 담당강사 및 장애 학습 지원센터를 통해 문의 바랍니다.		