일련번호		과목명	C언어 I		
담당		급당정원	40명	이수기간	15주
강의실명		학점 - 강의 - 실습	3 - 2 - 2		
수업목표	- C언어에 대한 원리를 이해하고, 이론과 실습을 병행하여 C언어의 구문을 프로그램 샘플을 통하여 숙지하도록 한다. 또한, C언어의 구조체, 포인터, 함수 사용법의 기능과 AB연동을 통해 응용프로그램을 작성할 수 있는 능력을 향상 시키는데 목적이 있다.				
오리엔테이션내용	- 프로그램이 무엇이고, 왜 컴퓨터 프로그래밍언어가 필요한지를 이해시킨다. - C언어의 유래 및 특징을 소개한다. - ANSI-C를 기준으로 코딩하며 보고서 작성시 컴파일러로 Visual C++, 이클립스 컴파일러를 사용한다. - 중간고사와 기말고사, 보고서 2-3회, 출결사항 등 성적 평가 방법을 공지한다.				
학습방법	- 강의/실습 80%, 질의/응답 10%, 토론 10%				
교재	- 주교재 : 개념과 원리로 배우는 C프로그래밍, 신윤환 외1, 북스홀릭, 2011 - 부교재 : (개정판)쉽게 풀어쓴 C언어 Express, 천인국, 생능출판사, 2013				
성적평가 방법	- 시험 60% (중간고사 30%, 기말고사 30%), 출석 20% - 기타 20% (과제 15%, 수업참여도 5%)				

주	수업내용	교재범위	활용기자재	비고

1주	- 수업목표 : 프로그래밍 소개(C언어 개요)
	- 강의주제 : C언어의 유래 및 특징
	- 세부내용 :
	  - 프로그래밍 언어의 종류
	  - C언어의 유래 및 특징
	  - C 컴파일러(Visual C++ Express) 소개
		주 p16~41
		부 p16~40
			PC
			프로젝터
			스크린
				강의/실습
				질의/응답
				강의교안

2주	- 수업목표 : 자료 입.출력
	- 강의주제 : 기본적인 입출력 프로그램 결과보기
	- 세부내용 :
	  - printf() 출력함수
	  - scanf() 입력함수
	  - 주석문
		주 p41~p61
		부 p95~103
			PC
			프로젝터
			스크린
				강의/실습
				질의/응답
				강의교안

3주	- 수업목표 : 변수와 데이터 타입
	- 강의주제 : 프로그램에서 꼭 필요한 요소 익히기
	- 세부내용 :
	  - 식별자와 예약어, 변수의 정의
	  - 자료형과 상수의 종류
	  - 데이터 타입의 유형 변환 익히기
	- 과제주제 : 마방진 프로그램
		주 p72~ p94
		부 p110~142
			PC
			프로젝터
			스크린
				과제1
				공지

주	수업내용	교재범위	활용기자재	비고
4주	- 수업목표 : 연산자 이해하기 I - 강의주제 : C-언어의 기본연산자 이해하기 - 세부내용 : - 연산자의 종류(단항, 이항, 삼항) - 연산자 우선순위 및 결합성 - 산술, 대입, 관계연산자 익히기	주 p100~109 부 p150~166	PC 프로젝터 스크린	강의/실습 질의/응답 강의교안
5주	- 수업목표 : 연산자 이해하기 II - 강의주제 : 연산자 종류와 우선순위 사용방법 - 세부내용 : - 논리 연산자(AND, OR, NOT) - 비트 논리 연산자(AND, OR, XOR, NOT, Shift) - 주소 연산자와 기타(조건,연결,캐스트)연산자	주 p110~122 부 p167~185	PC 프로젝터 스크린	강의/실습 질의/응답 강의교안 토론
6주	- 수업목표 : 프로그램 제어 I - 강의주제 : 조건문 종류 알아보기 - 세부내용 : - 조건문의 종류 및 사용법 - if, if_else - switch_case	주 p132~157 부 p192~227	PC 프로젝터 스크린	강의/실습 질의/응답 강의교안
7주	- 수업목표 : 프로그램 제어 II - 강의주제 : 반복문의 종류와 사용법 - 세부내용 : - 반복문의 종류 및 사용법 - while문, do_while문, for문, 중첩 반복문 - 분기문(break문, continue, goto문)	주 p158~185 부 p228~264	PC 프로젝터 스크린	과제1 제출
8주	**중간고사**			
9주	- 수업목표 : 함수의 개념을 이해하고 함수 만들기 - 강의주제 : 프로그램 모듈화의 의미를 바로알자! - 세부내용 : - 함수의 정의 - 함수의 선언과 사용 - 매개변수와 반환값의 리턴	주 p196~207 부 p276~283	PC 프로젝터 스크린	강의/실습 질의/응답 강의교안
10주	- 수업목표 : 함수 만들어 잘 사용하기 - 강의주제 : 함수의 응용 - 세부내용 : - 함수의 매개변수 전달방법 - 함수의 원형 이해하기 - 순환 함수와 라이브러리 함수 - 과제주제 : 성적처리 프로그램	주 p208~219 부 p284~300	PC 프로젝터 스크린	과제2 공지
11주	- 수업목표 : 배열(Array) 개념 이해하기 - 강의주제 : 프로그래밍에서 왜 배열이 필요할까? - 세부내용 : - 배열의 정의(요소, 크기, 이름) 및 선언 - 배열과 문자열 - 다차원 배열(2차원, 3차원)	주 p231~250 부 p350~384	PC 프로젝터 스크린	강의/실습 질의/응답 강의교안 수시평가

주	수업내용	교재범위	활용기자재	비고
12주	- 수업목표 : 주소와 포인터의 개념 숙지 - 강의주제 : 포인터를 효율적으로 사용하자 - 세부내용 : - 포인터의 정의, 포인터 연산, 선언 및 자료형 - 포인터와 문자열 - 포인터 종류(배열포인터, 포인터배열, void형)	주 p256~275 부 p394~425	PC 프로젝터 스크린	과제2 제출
13주	- 수업목표 : 구조체의 개념 숙지 - 강의주제 : 구조체와 공용체를 구분하자 - 세부내용 : - 구조체 선언 및 정의,초기화 방법 - 구조체의 활용법, 구조체 배열 숙지 - 공용체, 비트 필드 구조체	주 p282~303 부 p474~508	PC 프로젝터 스크린	강의/실습 질의/응답 강의교안
14주	- 수업목표 : 표준 라이브러리 사용하기 - 강의주제 : 선행처리기 활용하기 - 세부내용 : - 선행처리기의 이해 - 매크로 처리(#include, #define) - 조건부 컴파일(#ifdef, #ifndef)	주 p314~333 부 p554~570	PC 프로젝터 스크린	강의/실습 질의/응답 강의교안
15주	**기말고사**			