주	강 의 내 용	수업방법	학습자료 [과제포함]	기자재 [보조교구]
1	1] 강의제목: C언어 소개 2] 강의주제: C언어 기본 구조와 표준 입출력 3] 강의세부내용: ① C언어란, 컴파일러, C언어 특징, 프로그래밍 작성 방법 ② C언어의 기본 구조 ③ 모니터에 데이터 출력하기 ④ 키보드로부터 데이터 입력받기	강의 실습 질의응답	주 P.3-56 강의교안	실습용 PC 프로젝터 스크린 화이트보드 저장매체
2	1] 강의제목: 변수, 상수, 연산자 2] 강의주제: 변수, 상수, 연산자의 이해 및 사용하기 3] 강의세부내용: ① 변수 선언하기, 주의할 점, 변수의 시작 주소 ② 상수란, 리터럴 상수와 심볼릭 상수 ③ 연산자의 종류, 비트 연산자 ④ 연산자의 우선 순위	강의 실습 질의응답	주 P.57-132 강의교안	실습용 PC 프로젝터 스크린 화이트보드 저장매체
3	1] 강의제목: 자료형과 반복문 2] 강의주제: 자료형 종류와 반복문의 이해하기 3] 강의세부내용: ① 자료형이란, 정수형, 실수형, 문자형, 자료형 변환 ② typedef를 이용한 자료형의 재정의 ③ 반복문이란 ④ 반복문을 만드는 방법 - while문, for문, do~while문	강의 실습 질의응답	주 P.133-198 강의교안	실습용 PC 프로젝터 스크린 화이트보드 저장매체
4	1] 강의제목: 조건문과 함수 2] 강의주제: 조건문 종류와 함수 적용방법의 이해하기 3] 강의세부내용: ① 조건문이란 ② if문, switch~case문, break문, continue문 ③ 함수란 ④ 함수, 함수 적용 방법, 변수의 종류와 범위, 재귀 함수 ***과제제출 : 마방진 프로그램 작성하기**	강의 실습 질의응답	주 P.199-272 강의교안	실습용 PC 프로젝터 스크린 화이트보드 저장매체
5	1] 강의제목: 1차원 배열과 다차원 배열 2] 강의주제: 배열에 대한 이해와 활용하기 3] 강의세부내용: ① 1차원 배열이란 ② 1차원 배열의 주소와 값의 참조 ③ 2차원 배열이란 ④ 2차원 배열의 주소와 값의 참조	강의 실습 질의응답	주 P.275-326 강의교안	실습용 PC 프로젝터 스크린 화이트보드 저장매체
6	1] 강의제목: 포인터와 배열 2] 강의주제: 포인터와 배열의 선언 및 활용하기 3] 강의세부내용: ① 포인터란, 포인터 변수의 선언과 사용 ② 주소의 가감산, 함수 포인터 ③ 포인터와 1차원, 2차원 배열, 포인터 배열 ④ 포인터와 문자, 포인터와 문자열	강의 실습 질의응답	주 P.327-434 강의교안	실습용 PC 프로젝터 스크린 화이트보드 저장매체
7	**중 간 고 사**			

주	강 의 내 용	수업방법	학습자료 [과제포함]	기자재 [보조교구]
8	1] 강의제목: 포인터와 함수 2] 강의주제: 포인터와 함수 이해하기 3] 강의세부내용: ① 값에 의한 호출과 주소에 의한 호출 ② 주소를 반환하는 함수 ③ main[] 함수에 인자가 있을 때 ④ void형 포인터란	강의 실습 질의응답	주 P.435-468 강의교안	실습용 PC 프로젝터 스크린 화이트보드 저장매체
9	1] 강의제목: 구조체와 공용체 2] 강의주제: 구조체와 공용체 활용하기 3] 강의세부내용: ① 구조체란, 중첩 구조체, 구조체와 배열 ② 중첩 구조체, 구조체와 배열, 구조체와 포인터 ③ 구조체와 함수 ④ 공용체와 열거형	강의 실습 질의응답	주 P.471-538 강의교안	실습용 PC 프로젝터 스크린 화이트보드 저장매체
10	1] 강의제목: 표준 함수와 입출력 2] 강의주제: 표준 함수와 입출력 함수 사용하기 3] 강의세부내용: ① 문자열 처리 함수, 기타 표준 함수 ② 스트림이란 ③ 콘솔 입출력, 파일 입출력 ④ 표준 파일 입출력 함수 ***과제제출 : 만년달력 프로그램 작성하기**	강의 실습 질의응답	주 P.539-620 강의교안	실습용 PC 프로젝터 스크린 화이트보드 저장매체
11	1] 강의제목: 동적 메모리 할당과 전처리기 2] 강의주제: 동적 메모리 할당과 전처리기 사용하기 3] 강의세부내용: ① 동적 메모리 할당, 동적 메모리 할당 함수, 해제 함수 ② 전처리기, 매크로 ③ 조건부 컴파일 ④ 파일 분할 컴파일	강의 실습 질의응답	주 P.621-699 강의교안	실습용 PC 프로젝터 스크린 화이트보드 저장매체
12	1] 강의제목: C언어 프로그래밍 2] 강의주제: C언어 프로그래밍 실습하기 3] 강의세부내용: ① 마름모 출력하기, 달팽이 우물 탈출하기 ② 문자열 복사/비교/연결/검색/채움/뒤집는 함수 만들기 ③ 2진/16진 문자열을 숫자로 변환하기 ④ 숫자를 2진/10진/16진 문자열로 변환하기	강의 실습 질의응답	부 P.328-373 강의교안	실습용 PC 프로젝터 스크린 화이트보드 저장매체
13	1] 강의제목: C언어 프로그래밍 2] 강의주제: C언어 프로그래밍 실습하기 3] 강의세부내용: ① 전화번호에서 숫자만 추출하기 ② 메모리 복사/비교/이동하기 ③ 메모리 할당 - 정수형, 정수 배열, 문자 배열, 2차원 배열 ④ D-Day 구하기, 출생일로부터 경과된 날짜 수 구하기	강의 실습 질의응답	부 P.394-455 강의교안	실습용 PC 프로젝터 스크린 화이트보드 저장매체
14	1] 강의제목: C언어 프로그래밍 2] 강의주제: C언어 프로그래밍 실습하기 3] 강의세부내용: ① 퀵 소트, 이진 검색, 스택, 큐 ② 단일/이중 링크트 리스트 ③ 전화번호부 입력/출력/검색/수정/삭제/관리 프로그램 ④ 오목 게임, 테트리스 게임	강의 실습 질의응답	부 P.480-542 강의교안	실습용 PC 프로젝터 스크린 화이트보드 저장매체
15	**기 말 고 사**			