일련번호		과목명	**객체지향언어실습**		
담당		급당정원	40명	이수기간	15주
강의실명		학점 - 강의 - 실습	3 - 1 - 4		
수업목표	- 객체지향 설계방법과 C++를 이용한 클래스의 설계 구현 등을 바탕으로 각종 응용프로그램을 작성할 수 있도록 한다. 이를 위해 표준 템플릿 라이브러리(STL)의 사용법을 학습하고 실습한다. - STL의 시퀀스/연관/string 컨테이너, STL 함수 객체, 반복자, 컨테이너 어댑터 등을 이해하고 직접 알고리즘, 입출력 프로그램 등 예제 프로그래밍을 실습함으로써 객체지향 언어의 상속성, 가상함수, 다형성 등에 대한 실무 적용 능력을 향상시킨다.				
오리엔테이션 내용	- 플랫폼과 관계없이 사용할 수 있는 STL을 이용한 객체지향형 프로그램 작성의 실습 위주의 강의 계획을 공지하고 C++ 문법의 어려운 부분인 가상함수, 오버로딩, 탬플릿 등에 대한 리뷰 진행 - 중간고사와 기말고사를 통해 학습능력 평가 - 리포트 2회, 수시평가 2회 실시 공지 및 성적 평가 방법 공지				
학습방법	- 강의, 실습(60%), 세미나 및 발표(20%), 질의응답(10%), 팀티칭(10%)				
교재	- 주교재 : 뇌를 자극하는 C++ STL,한빛미디어,고동환, 2013 - 부교재 : 만만한 예제로 C++ 프로그래밍,정보문화사,현윤섭, 2009				
성적평가 방법	- 시험 60% [중간고사 30%, 기말고사 30%], 출석 20% - 기타 20% [과제물 10%, 수시평가 10%]				

주	수업내용	교재범위	활용기자재	비고
1주	- 수업목표 : C++ 필수 문법 I - 강의주제 : 연산자 오버로딩 - 세부내용 : - 단항/이항 연산자 오버로딩 - STL에 필요한 연산자 오버로딩	주 p15-54 부 p49-64	PC C++ 컴파일러 빔 프로젝터 스크린	강의 질의/응답 교재 부교재 강의교안
2주	- 수업목표 : C++ 필수 문법 II - 강의주제 : 함수 포인터, 함수 객체, 템플릿 - 세부내용 : - 함수포인터의 종류 - 함수 객체 구현, STL을 위한 템플릿 - C++ 문법에 대한 1차 수시평가 진행	주 p59-124 부 p169-463	PC C++ 컴파일러 빔 프로젝터 스크린	강의 질의/응답 교재 부교재 강의교안 **1차 수시평가**
3주	- 수업목표 : STL 이해 - 강의주제 : STL 구성요소 - 세부내용 : - 컨테이너, 반복자, 알고리즘, 함수객체 - 어댑터, 할당기	주 p131-160	PC C++ 컴파일러 빔 프로젝터 스크린	강의 질의/응답 교재 강의교안

주	수업내용	교재범위	활용기자재	비고

4주	- 수업목표 : 시퀀스 컨테이너 이해와 적용
	- 강의주제 : vector, deque, list
	- 세부내용 :
	  - vector 컨테이너의 인터페이스와 특징
	  - deque 컨테이너의 인터페이스와 특징
	  - list 컨테이너의 인터페이스와 특징
	- 과제주제 : 회원정보 저장 메모리 DB 작성 및 출력
		주 p165-245
		부 p389-463
			PC
			C++ 컴파일러
			빔 프로젝터
			스크린
				강의
				질의/응답
				교재
				부교재
				강의교안
				1차
				과제공지

5주	- 수업목표 : 연관 컨테이너 이해와 적용
	- 강의주제 : set, multiset, map, multimap
	- 세부내용 :
	  - set 컨테이너의 인터페이스와 특징
	  - multiset 컨테이너의 인터페이스와 특징
	  - map 컨테이너의 인터페이스와 특징
	  - multimap 컨테이너의 인터페이스와 특징
		주 p251-292	PC
			C++ 컴파일러
			빔 프로젝터
			스크린
				강의
				질의/응답
				교재
				강의교안

6주	- 수업목표 : 알고리즘 이해와 적용 I
	- 강의주제 : 원소를 수정하지 않는 알고리즘
	- 세부내용 :
	  - count(), count_if(), equal(), for_each()
	  - adjacent_find(), find(), find_end()
	  - find_first_of(), find_if() 등
		주 p295-334	PC
			C++ 컴파일러
			빔 프로젝터
			스크린
				강의
				질의/응답
				교재
				강의교안

7주	- 수업목표 : 알고리즘 이해와 적용 II
	- 강의주제 : 원소를 수정하는 알고리즘
	- 세부내용 :
	  - copy(), fill(), generate()
	  - replace(), merge(), swap(), transform() 등
		주 p335-363
		부 p207-306
			PC
			C++ 컴파일러
			빔 프로젝터
			스크린
				강의
				질의/응답
				교재
				부교재
				강의교안

8주	**중간고사**			

9주	- 수업목표 : 알고리즘 이해와 적용 III
	- 강의주제 : 제거, 변경, 정렬, 수치 알고리즘
	- 세부내용 :
	  - remove(), unique()
	  - next_pumutation(), partition(), reverse()
	  - rotate(), push_heap(), pop_heap()
	  - sort(), accumulate() 등
		주 p364-442	PC
			C++ 컴파일러
			빔 프로젝터
			스크린
				강의
				질의/응답
				교재
				강의교안

10주	- 수업목표 : STL 함수 객체의 이해
	- 강의주제 : 일반함수 객체, 함수 어댑터
	- 세부내용 :
	  - 함수객체의 종류
	  - 비교/논리 연산 조건자
	  - 바인더, 부정자
	  - 함수 포인터 어댑터, 멤버 함수 포인터 어댑터
		주 p447-480
		부 p207-297
			PC
			C++ 컴파일러
			빔 프로젝터
			스크린
				강의
				질의/응답
				교재
				부교재
				강의교안

11주	- 수업목표 : 반복자
	- 강의주제 : 반복자의 종류와 사용
	- 세부내용 :
	  - X::iterator와 X::const_iterator
	  - 삽입 반복자, 입/출력 스트림 반복자 등
	- 과제공지 : list, iterator 등을 활용한 도형 구성
		주 p483-510	PC
			C++ 컴파일러
			빔 프로젝터
			스크린
				강의
				질의/응답
				교재
				부교재
				강의교안
				2차
				과제공지

주	수업내용	교재범위	활용기자재	비고
12주	- 수업목표 : 컨테이너 어댑터의 이해 - 강의주제 : stack, queue 컨테이너 - 세부내용 : - stack 컨테이너 인터페이스와 활용 - queue 컨테이너 인터페이스와 활용 - priority_queue 컨테이너 인터페이스와 활용	주 p515-524	PC C++ 컴파일러 빔 프로젝터 스크린	강의 질의/응답 교재 부교재 강의교안
13주	- 수업목표 : string 컨테이너 이해와 활용 - 강의주제 : string 기능 - 세부내용 : - string의 주요 인터페이스와 특징 - string을 활용한 문자열 다루기	주 p527-545 부 p389-428	PC C++ 컴파일러 빔 프로젝터 스크린	강의 질의/응답 교재 부교재 강의교안 **2차** **수시평가**
14주	- 수업목표 : string, list, map, vector 활용 - 강의주제 : STL 활용 프로그래밍 실습 - 세부내용 : - 하나의 Index와 연결된 다수 DB Table 샘플 활용 - DB Table 내용을 읽어 동일한 구조로 메모리에 저장하는 프로그램 작성	주 (전체) 부 (전체)	PC C++ 컴파일러 빔 프로젝터 스크린	강의 질의/응답 교재 부교재 강의교안
15주	**기말고사**			