

수업 계획서(학생배부용)

2022학년도 1학기

담당교수 : 송재광 (인)

과목명	국문	프로그래밍의 이해	시간	이론	1	이수구분	전공선택
	영문	Understanding Programming Language		실습	2		
학과/전공	VR게임콘텐츠과 A반		학년	1		수강인원	50

학습목표	프로그래밍의 이해 학습목표 1. 게임 개발 엔진 Unity 및 이와 연동된 VisualStudio 통합개발환경(IDE)에서 프로그래밍 기초 역량 확보 2. Unity C# 환경의 이해와 게임 개발을 위한 C# 언어 문법 학습 3. PBL(Problem Based Learning)을 통한 기초 C# 문법 응용력/활용력 배양
학습방법	1. 이론 교육을 통한 Unity C# 문법 이해 2. Unity Visual Studio(IDE)에서 학습 내용 기본 코딩 실습 3. 기본 문법과 실습에서 확장 변형된 PBL 과제 부여와 해결 과정을 통한 심화
평가방법	출석 : 20%, 평가(평소) : 80%, 결석1회당감점 : 3점, 지각1회당감점 : 1점 1. 매 강의 기본 코딩 실습 결과 제출 (10%, 미제출 1회시 1점 감점) 2. 확장 변형 PBL 문제 코딩 실습 결과 제출(10%, 미제출 1회시 0.5점 감점) 3. 중간고사(30%), 기말고사(30%)

주	구분	일자	수업 및 실습내용	교수방법
1	이론	03/03	수업 오리엔테이션 및 컴퓨터 프로그래밍 개요	강의
	실습	03/03	수업 오리엔테이션 및 컴퓨터 프로그래밍 개요	기타(첫주 이론 강의)
2	이론	03/10	프로그래밍 첫걸음	강의
	실습	03/10	프로그래밍 첫걸음	기타(예제 실습)
3	이론	03/17	if 조건문과 switch 조건문	강의
	실습	03/17	if 조건문과 switch 조건문	기타(예제 실습)
4	이론	03/24	배열, while 조건문과 for 조건문	강의
	실습	03/24	배열, while 조건문과 for 조건문	기타(예제 실습)
5	이론	03/31	클래스 생성 방법과 클래스의 변수 (인스턴스 변수와 클래스 변수)	강의
	실습	03/31	클래스 생성 방법과 클래스의 변수 (인스턴스 변수와 클래스 변수)	기타(예제 실습)
6	이론	04/07	매서드의 매개변수와 리턴, 오버로드	강의
	실습	04/07	매서드의 매개변수와 리턴, 오버로드	기타(예제 실습)
7	이론	04/14	중간고사	강의
	실습	04/14	중간고사	기타()
8	이론	04/21	생성자와 소멸자	강의
	실습	04/21	생성자와 소멸자	기타(예제 실습)
9	이론	04/28	상속과 다형성 개요	강의
	실습	04/28	상속과 다형성 개요	기타(예제 실습)
10	이론	05/19	오버라이드와 제한	강의
	실습	05/19	오버라이드와 제한	기타(예제 실습)
11	이론	05/26	클래스 실전 활용법	강의
	실습	05/26	클래스 실전 활용법	기타(예제 실습)
12	이론	06/02	인터페이스와 구조체	강의
	실습	06/02	인터페이스와 구조체	기타(예제 실습)
13	이론	06/09	예외처리와 델리게이트	강의
	실습	06/09	예외처리와 델리게이트	기타(예제 실습)
14	이론	06/16	람다식	강의
	실습	06/16	람다식	기타(예제 실습)
15	이론	06/23	기말고사	강의
	실습	06/23	기말고사	기타()

출력일자 : 2022-05-02 13:44

◎ 교재

교재구분	도서명/소프트웨어명	저자명/Version	출판사/개발회사	년도
주교재	C# 프로그래밍 (2판)	윤인성	한빛아카데미	2021
부교재	레트로의 유니티 게임 프로그래밍 에센스	이제민	한빛미디어	2019

◎ 토론, 발표, 시험 등 상세내역

토론, 발표 시험 등 상세내역	
------------------------	--

◎ 과제물 상세내역

과제물 상세내역	<ol style="list-style-type: none"> 1. 기본 코딩 실습의 본인 작성 코드 및 결과화면 제출 2. 확장 변형 PBL 문제의 본인 작성 코드 및 결과화면 제출
-------------	--

◎ 수업매체 상세내역

수업매체 상세내역	1. Unity (Ver. 2021.2.11) & Visual Studio
--------------	---

◎ 참고문헌 상세내역

참고문헌 상세내역	
--------------	--