강의계획서

<table>
<tr><td rowspan="2">과목명</td><td>국문</td><td colspan="6">모빌리티윈도우프로그래밍</td></tr>
<tr><td>영문</td><td colspan="6">Mobility Window Programming</td></tr>
<tr><td>운영대학</td><td colspan="2">선문대학교</td><td>교과구분(교과목코드)</td><td>전선(121008)</td><td rowspan="4">담당교수</td><td>성명</td><td>김창성</td></tr>
<tr><td>운영학과</td><td colspan="2">지능형전장제어시스템전공</td><td></td><td></td><td>소속</td><td>선문대학교</td></tr>
<tr><td>학점시수</td><td colspan="2">3/3/0</td><td>개설년도 / 학기</td><td>2023년 2학기</td><td>연락처</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="6"></td><td>이메일</td><td>cskim7378@sunmoon.ac.kr</td></tr>
<tr><td>교과목표 및 개요</td><td colspan="8">현재 가장 많이 사용하는 Windows 운영체제에서 대부분의 사용방법은 GUI를 사용하여 만들어진 창에서 작업이 이루어진다. 일반적인 방법으로 이러한 창을 만드는 것은 어렵지만 Microsoft사에서 제공하는 라이브러리를 사용하여 창을 만들고 제어하는 것은 어렵지 않다. 이런 응용 프로그램을 만들어야 하는 경우가 많이 발생하는데, 이를 위하여 MFC라는 라이브러리 사용법을 알면 쉽게 윈도우즈 프로그램을 작성할 수 있게 된다. 본 과목은 MFC를 사용하여 응용프로그램을 작성하는 방법을 익히게 되며, 이를 위하여 윈도우즈의 기본 동작에 대하여 학습하게 된다. Visual Studio 2019를 사용하여 다양한 프로그램을 기획하고 코딩하는 방법을 학습하여, 수강 후 쉽게 윈도우즈 응용 프로그램을 작성할 수 있도록 하는 것이 목표이다.</td></tr>
<tr><td>주 핵심역량과 교과목간 연계성</td><td colspan="8">윈도우즈 운영체제에서 사용하는 윈도우를 객체 지향 언어인 C++와 라이브러리를 사용하여 쉽게 윈도우 프로그램을 작성하기 위하여 ICT 기술을 활용하여야 하며, 전체적인 윈도우 운영체제의 동작 방식을 이해하여야 한다. 또한, 애플리케이션의 UI를 작성하여 구동시키고 제어할 수 있도록 프로그래밍하는 기법을 습득하고 적용할 수 있도록하는 기술을 융합시킬 수 있는 능력을 배양할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">핵심역량 (%)</td><td colspan="3">모듈화</td><td colspan="3">통합</td><td colspan="3">확장</td></tr>
<tr><td>ICT 기술 활용</td><td>시스템 사고</td><td>프로젝트 실행</td><td>융합적 해결</td><td>창의적 혁신</td><td>테크니컬 커뮤니케이션</td><td>진로 학습</td><td>지역사회 공헌</td><td>심미적감성</td></tr>
<tr><td>30</td><td>20</td><td>0</td><td>50</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td><td>0</td></tr>
<tr><td rowspan="2">역량</td><td colspan="3">핵심역량</td><td colspan="6">학습목표</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td colspan="6"></td></tr>
</table>

기반 학습 목표	

수업방법(%)	강의	토의/ 토론	실험/ 실습	현장 학습	발표	기타
	50	0	50	0	0	0

교수법(선택)	문제중심학습	프로젝트기반학습	플립러닝
	O		

성적평가(%)	출석	중간 고사	기말 고사	과제	토론	기타
	10	35	35	20	0	0

기타 안내 사항	객체지향프로그래밍 언어인 C++를 사용하여 어느 정도 프로그래밍 할 수 있는 경우에만 수강 가능합니다.

주차	수업내용	교재범위 및 과제물	비고
1	강의 소개 윈도우 프로그래밍의 이해	교재 1장	
2	MFC 개요 및 구조 ? I (SDI, MDI 템플릿)	교재 2장	
3	MFC 개요 및 구조 ? II (MFC 애플리케이션 구조)	교재 2장, 과제	
4	메시지 처리 (기본개념, 메시지 박스, 마우스 메시지)	교재 3장, 실습 제출	
5	메시지 처리 (디지털시계 만들기, 키보드 메시지)	교재 3장, 실습 제출	
6	대화상자 - I	교재 4장, 실습 제출	
7	대화상자 - II	교재 4장, 실습 제출	
8	중간고사 (실습 시험)	선문대학교 실습실에서 시험 실시	

9	사용자 인터페이스 ? I (메뉴, 툴바)	교재 5장, 실습 제출	
10	사용자 인터페이스 ? II (상태 표시줄, 도킹팬윈도우)	교재 5장, 과재	
11	컨트롤 및 리소스 ? I (리스트 컨트롤)	교재 7장, 실습 제출	
12	컨트롤 및 리소스 ? II (트리 컨트롤, 기타 컨트롤)	교재 8장, 실습 제출	
13	고급 컨트롤 (명함 제작 프로그램 만들기)	교재 9장, 실습 제출	
14	도큐먼트 파일 입출력 및 다양한 뷰 클래스	교재 10장, 실습 제출	
15	기말고사 (실습 시험)	선문대학교 실습실에서 시험 실시	