

1 과목소개

목표 및 사용언어

- 목표 : 프로그램 설계의 이해 및 숙달
 - 제어구조 (control structure) **CSE117 프로그래밍기초**
 - 자료구조 (data structure) **CSE210 자료구조론**
 - **부품구조 (component structure)**
- Java를 쓰는 이유
 - 부품 구조 기반으로 설계된 언어이기 때문에
 - 널리 쓰는 언어이기 때문에

교재 및 슬라이드

○ 교재

- *Programming Principles in Java: Architectures and Interfaces*, David A. Schmidt (Kansas State University)
- <http://people.cis.ksu.edu/~schmidt/CIS200/home.html>
- 강의 홈페이지에서도 내려 받기 가능
- 부교재: 이충기, 문제 해결을 위한 자바 프로그래밍
혹은 황기태, 김효수, 명품 Java Programming

○ 강의 홈페이지

- http://psl.hanyang.ac.kr/courses/cse2016_2023f/
- 강의 슬라이드 내려 받기 가능

교재 및 슬라이드

○ 실습

- 목요일 오전 9시(1반), 오전 11시(2반) IC-PBL PC실
- 자료는 웹에 다 있고 원할 경우 원격으로 진행 가능. 필참아님
- 개념숙지 및 문제풀이
- 문제풀이: repl.it - 웹에서 개발 및 과제물 제출 가능
- 오프라인으로 해당시간에 조교에게 질의가능
- 강의 홈페이지 참조

강의 주제

- 과목 소개
- 간단한 Java 응용 프로그램
- 산술연산과 변수
- 입출력과 상태
- 부품구조
- 제어구조
- 반복 패턴
- 자료구조
- 인터페이스를 활용한 프로그래밍
- 문서와 파일 처리

평가 및 연락처

○ 평가

- 중간고사 35%, 기말고사 35%, 실습 10%, 프로젝트 15%, 출석 5%

○ 연락처

○ 교수

이우석 (woosuk@hanyang.ac.kr, x1031, 3공403호)

○ 조교

김진상 (rkdfursnsqlc@gmail.com, 4공 418-2호)

왕오 (waa062804@gmail.com, 4공 418-2호)

방침

- 총 수업의 1/3 이상 불참할 경우 시험 응시 불가
- 시험에 불참 혹은 부정행위 적발 시 성적 취소
- 재수강의 경우 B+ 이하의 성적만 부여받을 수 있음
 - 본 과목은 1학년 대상 기초 과목이기 때문

프로젝트

- 수업시간에 다룬 프로그램들 중 하나를 택하여 기능확장
- 팀 프로젝트 (2인 1조)
- 평가기준 (보고서 및 구현 평가)
 - 창의적인 추가 기능들이 구현 되었는가?
 - 모든 기능은 GUI를 통해 실행 가능한가?
 - 유지보수를 대비한 체계화된 문서화가 잘 되었는가?
 - 적절한 예외처리가 되었는가?

컴퓨터와 프로그래밍

컴퓨터 (Computer)?

○ 컴퓨터란?

- 명령을 수행하는 것
- 광의의 의미로 사람도 컴퓨터다.

○ 컴퓨터의 일반적인 구성

- 프로세서 (processor): 명령을 처리하는 것
- 주 저장소: 명령과 자료를 저장하는 것
- 그 외에
 - 부 저장소: 대용량 자료를 저장하는 것
 - 입출력 장치: 명령 수행 도중 사용자와 상호작용하도록 하는 것

프로그램 (Program)

- 프로그램 또는 코드 (code)
 - 컴퓨터가 수행할 수 있도록 충분히 구체적으로 작성된 명령 나열
 - 이를 작성하는 행위를 프로그래밍 (programming) 또는 코딩(coding)이라고 한다.

- 알고리즘 (algorithm)
 - 목적을 달성하기 위한 명령의 나열
 - 프로그램에 비해 덜 구체적
 - **ELE334 알고리즘설계와 분석**

```
sum = 0;
for(i=1; i<=100; i++) {
    sum += i;
}
```

i를 1부터 100까지 증가시키면서 모두 더한다.

프로그래밍 언어

- 프로그램을 작성하기 위해 사용하는 언어
- 예전에는 기계어 사용
 - 기계가 빠른 속도로 수행 가능
 - 사람이 작성하기에는 매우 어려움
- 현재는 고급 언어 사용
 - 사람의 생각을 쉽게 프로그램으로 표현 가능
 - Fortran, Cobol, Lisp, Basic, Algol, Prolog, ML, C++, Java 등
 - **ENE414 프로그래밍언어론**

고급언어의 실행

- 기계는 고급언어를 이해하지 못한다.
 - 컴파일러 (compiler): 고급언어로 작성된 프로그램을 기계어로 작성된 코드로 변환하는 프로그램
 - 수행기 (interpreter): 고급언어를 가상으로 직접 수행하는 프로그램
 - **CSE309 컴파일러구조**
- Java의 두 단계 방법
 - Java로 작성된 프로그램을 중간언어인 Java 바이트코드로 컴파일
 - Java 바이트코드로 작성된 프로그램을 Java 가상기계(Java virtual machine, 수행기)를 통해 실행하거나 기계어로 컴파일하여 수행
 - 이식성(portability)을 높이기 위한 방법

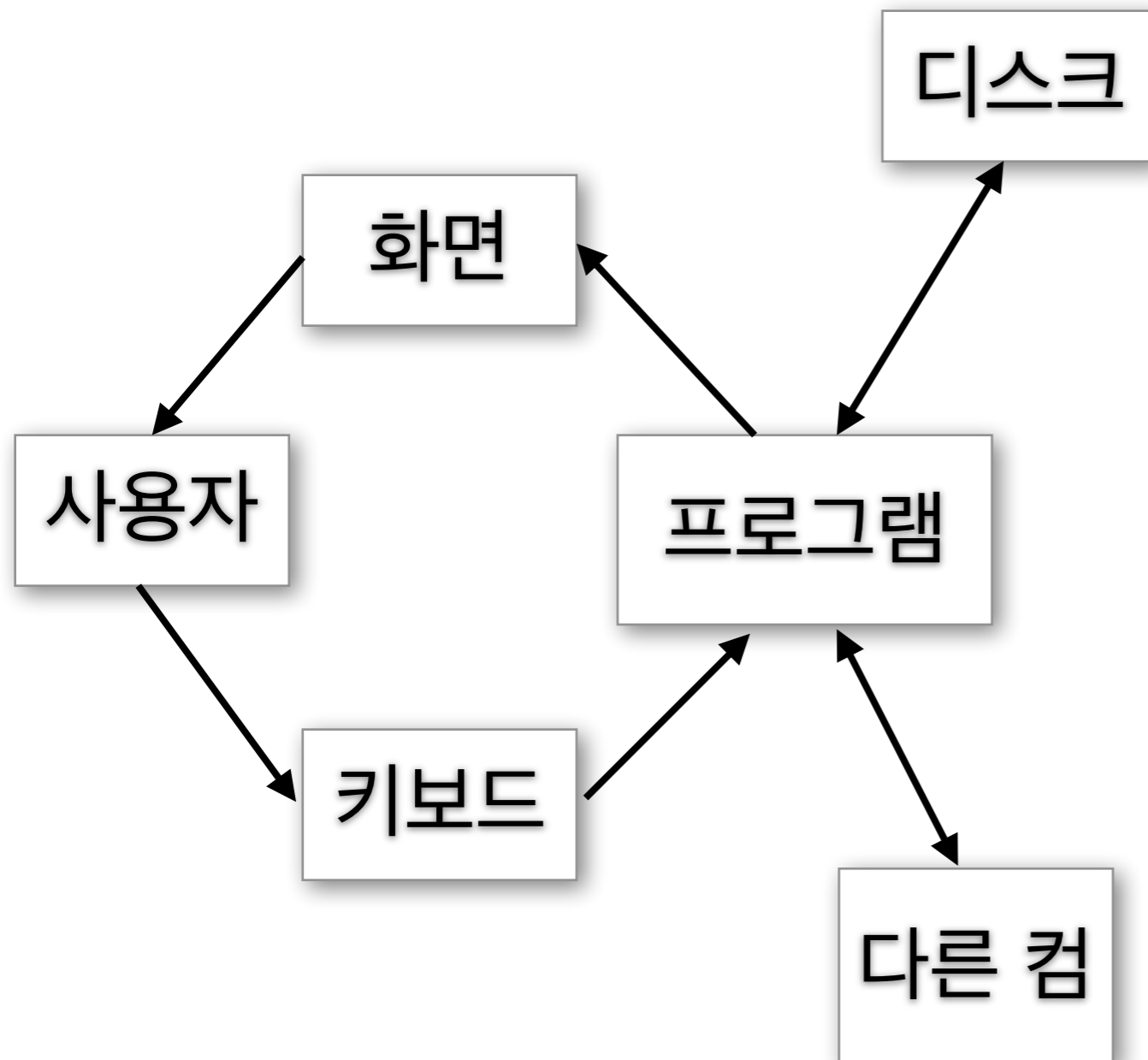
프로그램 설계

- 집짓기는 설계와 공사를 분리한다.
 - 건축가 (architect): 집을 어떻게 지을지 전체적인 구성을 설계하는 사람
 - 빌더 (builder): 집을 실제로 짓는 사람
- 프로그래머는 일반적으로 두 작업을 다 하지만, 좋은 프로그램 작성을 위해서는 설계와 구현을 분리해야 한다.
 - 설계 (design): 소프트웨어 구조 (software architecture) 구축 **CSE406**
소프트웨어공학
 - 구현 (implementation): 프로그램 또는 코드 작성

객체 지향 설계 (Object-Oriented Design)

- 프로그램을 설계하는 한 방법
- 기본
 - 모든 것은 객체(object)이다.
 - 객체는 자신이 해야 할 일, 즉 메소드(method)를 갖는다.

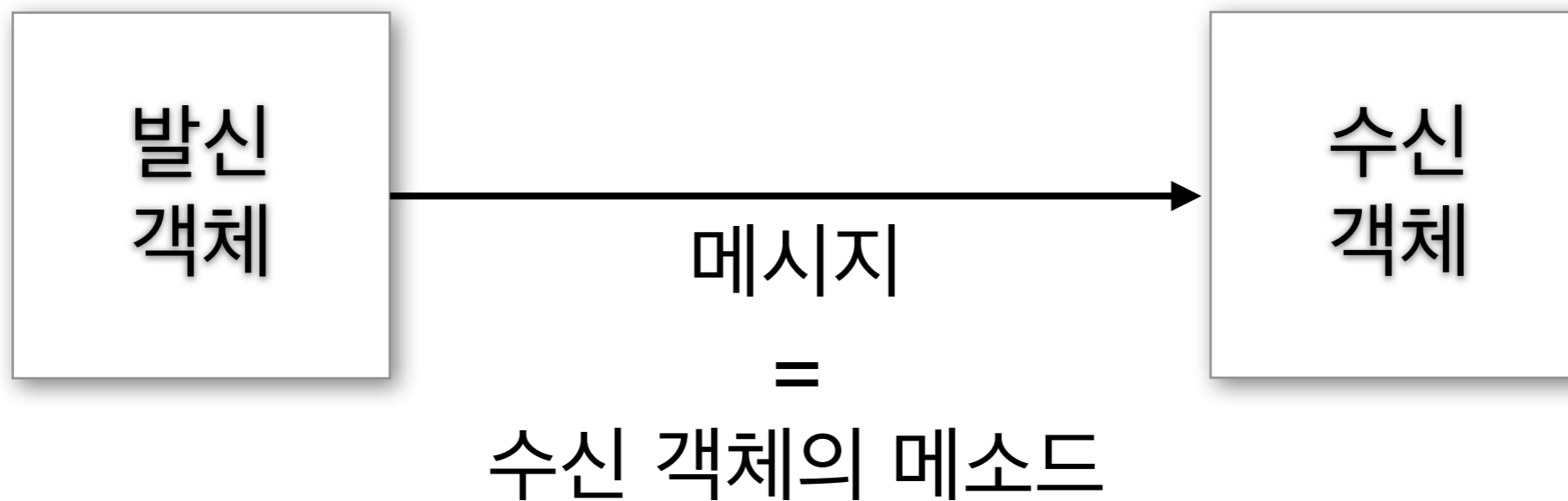
프로그램 수행을 객체로



- 객체: 키보드
 - 메소드: 문자 입력
- 객체: 화면
 - 메소드: 화면과 그림 출력
- 객체: 사용자
 - 메소드: 키보드로 문자열 입력, 화면에서 결과를 봄

계산 = 메시지 전달의 연속

- 객체 간에 메시지(message)를 전달하여 소통하는 것을 통해 계산이 수행된다.



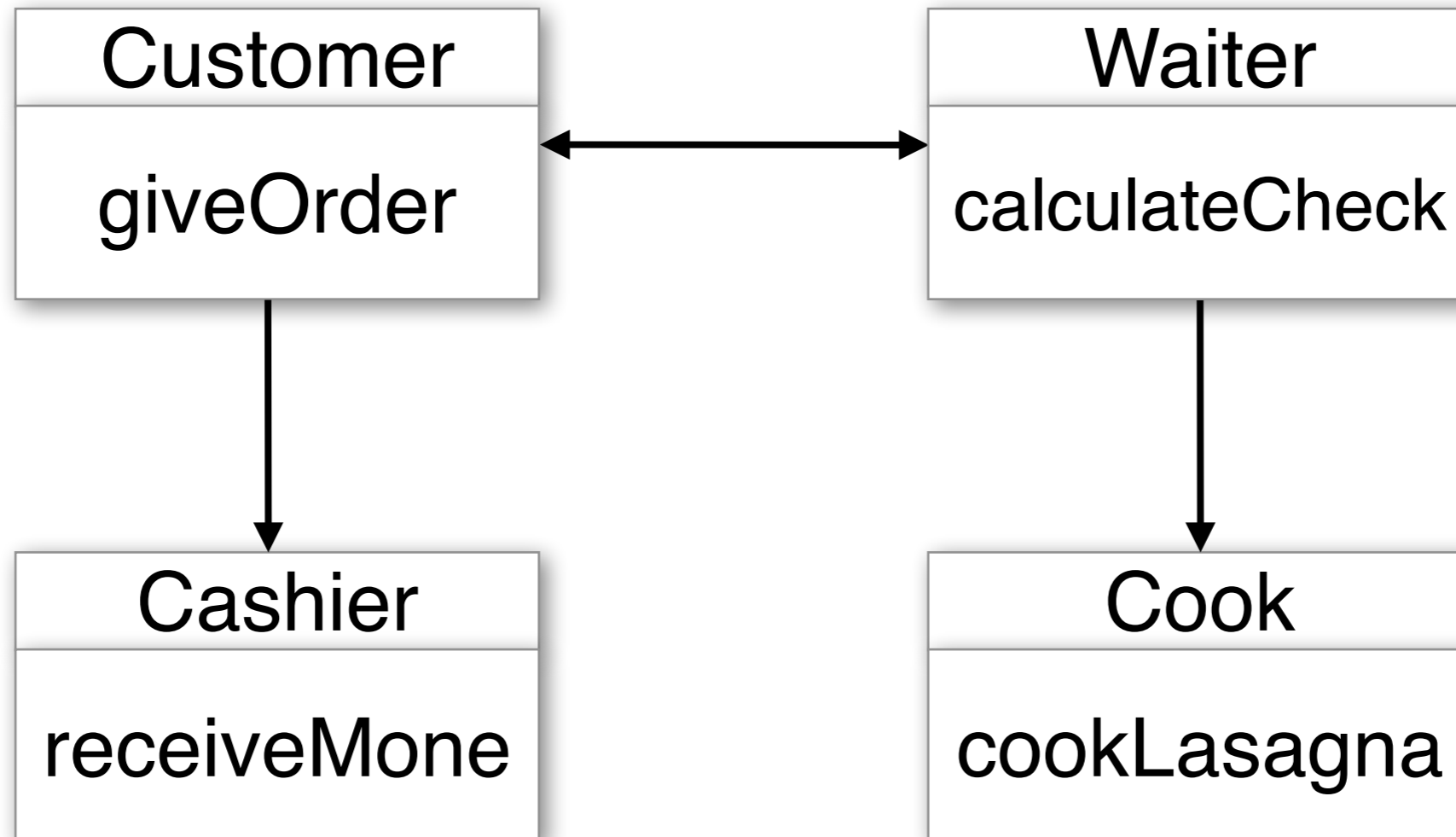
예

- <사용자>는 어떤 수의 제곱 값을 알고 싶어 <키보드>에 그 수에 해당하는 키를 입력한다.
- <키보드>는 눌러진 키를 수로 변환하여 <프로그램 수행>에 수를 전달한다.
- <프로그램 수행>은 수의 제곱 값을 구해 <화면>에 전달한다.
- <화면>은 수를 화면에 기호로 표시하여 <사용자>의 눈에 전달한다.

클래스 구조도 (Class Diagram)

- 객체 지향 설계 방법론에서의 설계도
- 클래스 (class)
 - 객체를 생성하기 위한 틀
 - 메소드를 갖고 있다.
 - 객체 vs 클래스: <화면> 클래스로부터 <화면1>, <화면2> 객체를 생성한다.
- 클래스 구조도
 - 클래스와 클래스간의 소통을 그려놓은 설계도

이태리 요리집의 클래스 구조도



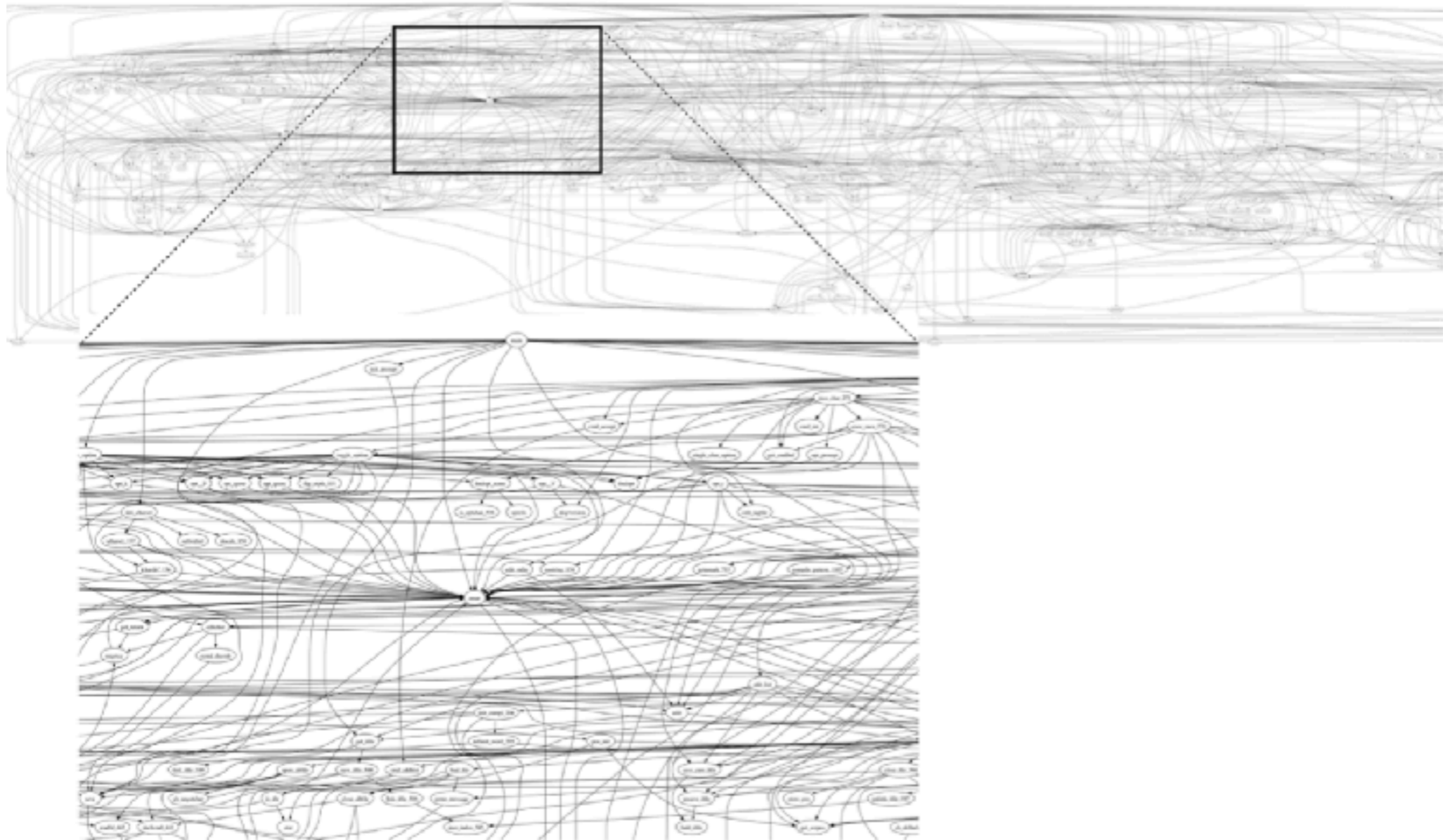
바람직한 클래스 구조도를 그리는 기술은 **ELE326 객체지향개발론**

프로그래밍의 어려움

- 프로그램의 규모와 복잡도가 점점 커짐
 - SW 복잡성의 증가속도 >> HW 성능의 성장 속도
 - “SW 는 가스다.” “Software is gas.”

프로그래밍의 어려움

- SW 복잡성의 예: less-382 (23,822 LoC)



중요

- 좋은 프로그래머란
 - 좋은 건축가가 되는 것과 같은 것
 - 체계적인 개발 방법론에 입각하여 복잡도를 다룰 수 있어야 함.
- 좋은 프로그래머가 되려면
 - 표준 예제들을 익히고
 - 조합의 기본 기술들을 익히고
 - 연습하는 것