

강 의 계 획 서

학습과정명	구분	교재명	저자명	출판사	출판연도	비고
모바일프로그래밍	주교재	그림으로쉽게설명하는 안드로이드프로그래밍	천인국	생능출판사	2022	

학습목표	최근에 각광 받는 모바일 운영체제인 안드로이드의 기본개념과 스마트폰 애플리케이션의 기초와 개념에 대해서 배우고 학습하여 어플리케이션 개발을 하기 위한 사전 학습을 한다. 동시에 기본적 실습 툴인 JDK와 안드로이드 스튜디오를 설치하여 앱을 만들어 본다. 더불어 학습자들이 쉽게 본 교과목을 이해할 수 있도록 안드로이드에서 중요한 개념인 인텐트, 이벤트 처리, 액티비티와 같은 기본적인 개념을 이해하도록 한다. 또한, 디바이스와 운영체제와의 사용자 인터페이스 기초를 공부하고 리소스와 보안에 대해서 학습하여 어플에 적용할 수 있도록 한다.
-------------	--

학점	3학점			정원	40명	
수업 기간 (※학사일정 참고)	1. 1학기: 3월 ~ 6월 (15주) 2. 여름 계절학기: 7월 ~ 8월 (8주) 3. 2학기: 9월 ~ 12월 (15주) 4. 겨울 계절학기: 1월 ~ 2월 (8주)			주당 시수 / 총 시수	4시간 / 60시간	
교·강사명	김은환 등 5명			수강료	560,000원	
성적평가 방법(평가요소)						
중간고사	기말고사	과제물	출결	기타	합계	비고
30%	30%	10%	20%	10%	100%	기타-수시시험

학습과정명		모바일프로그래밍	
■ 주차별 수업(강의 • 실험 • 실습 등) 내용			
주 별	차 시	주차별 수업(강의•실험•실습 등) 내용	과제 및 기타 참고사항
1	1	강의주제: 기초 사항(1장), 애플리케이션의 기본 구조(2장) 강의목표: - 안드로이드의 기본적인 구조와 스튜디오 설치, 앱 작성 절차에 대하여 알아본다. 강의세부내용: - 안드로이드 구조에 대해서 알아보고 개발 환경 구축을 위한 준비 사항 및 안드로이드 스튜디오 설치 방법에 대해서 학습한다.	
	2	- 애플리케이션 분석이 무엇인지 알아보고 리소스, 매니페스트 파일, 에뮬레이터 로그캣에 원리와 개요를 학습한다. 강의방법: 강의, 질의응답, 문제풀이	
	3	강의주제: 기초 사항(1장), 애플리케이션의 기본 구조(2장)	

		강의목표: - 안드로이드의 기본적인 구조와 스튜디오 설치, 앱 작성 절차에 대하여 알아본다. 강의세부내용: - 첫번째 프로그램 수정을 실습한다. 강의방법: 강의 및 실습	
2	1	강의주제: 기본 위젯(3장), 레이아웃(4장) 강의목표: - 사용자 인터페이스와 위젯, 버튼 이벤트 처리 및 에디트 텍스트에 대하여 알아본다. - 레이아웃에 대하여 알아본다.	
	2	강의세부내용: - 사용자 인터페이스 개요와 위젯, 텍스트 뷰, 버튼의 기능을 학습한다. - 에디트 텍스트의 개요와 레이아웃의 종류에 대해서 학습한다. 강의방법: 강의, 질의응답, 문제풀이	
	3	강의주제: 기본 위젯(3장), 레이아웃(4장) 강의목표: - 사용자 인터페이스와 위젯, 버튼 이벤트 처리 및 에디트 텍스트에 대하여 알아본다. - 레이아웃에 대하여 알아본다.	
	4	강의세부내용: - 카운터 만들기, 주사위 게임 작성하기를 실습한다. - 비주얼 도구 사용하기, 계산기 앱 작성을 실습한다. 강의방법: 강의 및 실습	
3	1	강의주제: 고급 위젯 다루기(5장), 그래픽과 이미지(6장) 강의목표: - 체크 박스와 라디오 버튼 같은 고급 위젯과 그래픽에 대해서 설명한다.	
	2	강의세부내용: - 체크박스와 라디오 버튼, 토글 버튼, 레이팅 바, 날짜 시간 위젯과 터치 이벤트 처리 및 멀티 터치 이벤트에 대해서 학습한다. - 그래픽에 대해서 알아보고 그리기 속성과 패스 그리는 방법 및 이미지 표시, 드로워블 애니메이션과 서피스 뷰를 사용하는 애니메이션에 대해서 학습한다. 강의방법: 강의, 질의응답, 문제풀이	
	3	강의주제: 고급 위젯 다루기(5장), 그래픽과 이미지(6장)	

		강의목표: - 체크 박스와 라디오 버튼 같은 고급 위젯과 그래픽에 대해서 설명한다. 강의세부내용: - 여론 조사 앱 작성, 사용자 정의 위젯을 실습한다. - 랜덤 그래픽 작성을 실습한다. 강의방법: 강의 및 실습	
4	1	강의주제: 메뉴, 대화상자, 알림(7장), 어댑터 뷰, 프래그먼트, 뷰 페이지(8장) 강의목표: - 여러 메뉴에 대해 알아보고 어댑터 뷰와 프래그먼트, 뷰 페이지에 대해 알아본다. 강의세부내용: - 메뉴 종류, 대화 상자, 커스텀 대화상자, 알림기능에 대해서 학습한다. - 어댑터 뷰 클래스와 리스트 뷰, 스피너, 프래그먼트, 뷰페이지가 무엇인지 알아보고 기능을 학습한다. 강의방법: 강의, 질의응답, 문제풀이	
	2	강의주제: 메뉴, 대화상자, 알림(7장), 어댑터 뷰, 프래그먼트, 뷰 페이지(8장) 강의목표: - 여러 메뉴에 대해 알아보고 어댑터 뷰와 프래그먼트, 뷰 페이지에 대해 알아본다. 강의세부내용: - 계란 삶는 앱 작성하기를 실습한다. - 프래그먼트를 이용한 퀴즈 앱 제작을 실습한다. 강의방법: 강의 및 실습	
	3	강의주제: 액티비티와 인텐트(9장) 강의목표: - 안드로이드 시스템에서 반드시 이해해야 하는 4가지의 기본적인 개념을 살펴본다. 강의세부내용: - 애플리케이션, 액티비티, 액티비티 스택, 태스크에 대해서 학습한다. - 인텐트의 종류와 기능에 대해서 학습한다. 강의방법: 강의, 질의응답, 문제풀이	
	4	강의주제: 액티비티와 인텐트(9장) 강의목표: - 안드로이드 시스템에서 반드시 이해해야 하는 4가지의 기본적인 개념을 살펴본다. 강의세부내용: - 여러 페이지로 구성된 애플리케이션 작성을 실습한다.	
5	1	강의주제: 액티비티와 인텐트(9장) 강의목표: - 안드로이드 시스템에서 반드시 이해해야 하는 4가지의 기본적인 개념을 살펴본다. 강의세부내용: - 애플리케이션, 액티비티, 액티비티 스택, 태스크에 대해서 학습한다. - 인텐트의 종류와 기능에 대해서 학습한다. 강의방법: 강의, 질의응답, 문제풀이	※수시시험 (10점) - 꼭지시험 실시
	2	강의주제: 액티비티와 인텐트(9장) 강의목표: - 안드로이드 시스템에서 반드시 이해해야 하는 4가지의 기본적인 개념을 살펴본다. 강의세부내용: - 여러 페이지로 구성된 애플리케이션 작성을 실습한다.	
	3	강의주제: 액티비티와 인텐트(9장) 강의목표: - 안드로이드 시스템에서 반드시 이해해야 하는 4가지의 기본적인 개념을 살펴본다. 강의세부내용: - 여러 페이지로 구성된 애플리케이션 작성을 실습한다.	
	4	강의주제: 액티비티와 인텐트(9장) 강의목표: - 안드로이드 시스템에서 반드시 이해해야 하는 4가지의 기본적인 개념을 살펴본다. 강의세부내용: - 여러 페이지로 구성된 애플리케이션 작성을 실습한다.	

		강의방법: 강의 및 실습	
6	1	강의주제: 리소스와 보안(10장) 강의목표: - 리소스와 보안에 대해 설명하고 지역화와 권한 요청하는 방법을 알아본다.	
	2	강의세부내용: - 리소스와 지역화, 보안에 대해서 학습한다. - 권한 요청하는 방법에 대해서 알아보고 학습한다. 강의방법: 강의, 질의응답, 문제풀이	
	3	강의주제: 리소스와 보안(10장) 강의목표: - 리소스와 보안에 대해 설명하고 지역화와 권한 요청하는 방법을 알아본다.	
	4	강의세부내용: - 한국 버전과 미국 버전 만들어보기를 실습한다. 강의방법: 강의 및 실습	
7	1	강의주제: 서비스, 방송 수신자, 콘텐츠 제공자(11장) 강의목표: - 서비스의 종류와 방송수신자, 콘텐츠 제공자가 무엇인지 알아본다.	
	2	강의세부내용: - 서비스의 종류를 학습한다. - 방송 수신자의 개요를 학습한다. - 콘텐츠 제공자가 무엇인지 학습한다. - MediaStore 사용하여 파일 여는 방법을 학습한다. 강의방법: 강의, 질의응답, 문제풀이	
	3	강의주제: 서비스, 방송 수신자, 콘텐츠 제공자(11장) 강의목표: - 서비스의 종류와 방송수신자, 콘텐츠 제공자가 무엇인지 알아본다.	
	4	강의세부내용: - 장치의 모든 동영상 제목 표시를 실습한다. - 장치의 모든 이미지 표시를 실습한다. 강의방법: 실습	
8	1	중간고사	
	2		
	3		
	4		
9	1	강의주제: 파일과 데이터베이스(12장) 강의목표: - 데이터를 저장하는 방법과 데이터 베이스에 대해 알아본다.	
	2	강의세부내용: - 데이터 저장 방법과 내부 저장소, 외부 저장소가 무엇인지 학습한다.	

		- 공유 프레퍼런스와 데이터베이스의 개요를 학습한다. 강의방법: 강의, 질의응답, 문제풀이	
	3	강의주제: 파일과 데이터베이스(12장) 강의목표: - 데이터를 저장하는 방법과 데이터 베이스에 대해 알아본다.	
	4	강의세부내용: - 메모 앱 만들기를 실습한다. - 영화 데이터베이스 만들기를 실습한다. 강의방법: 강의 및 실습	
10	1	강의주제: 스레드(13장) 강의목표: - 프로세스와 스레드에 대해 설명하고 스레드에서 UI를 조작하는 방법을 설명한다.	
	2	강의세부내용: - 프로세스와 스레드에 대해서 알아보고 종류 및 원리를 학습한다. - Async 사용하기와 게임 예제에는 무엇이 있는지 학습한다. 강의방법: 강의, 질의응답, 문제풀이	
	3	강의주제:스레드(13장) 강의목표: - 프로세스와 스레드에 대해 설명하고 스레드에서 UI를 조작하는 방법을 설명한다.	
	4	강의세부내용: - 애니메이션 만들기를 실습한다. - 게임 만들기를 실습한다. 강의방법: 실습	
11	1	강의주제: 네트워크(14장) 강의목표: - 네트워크와 웹에 대해서 알아본다. 강의세부내용:	
	2	- 네트워킹 상태 조회와 웹에서 파일 다운로드하는 방법을 학습한다. - 웹앱과 XML 처리 방법에 대해서 학습한다. 강의방법: 강의, 질의응답, 문제풀이	
	3	강의주제: 네트워크(14장) 강의목표: - 네트워크와 웹에 대해서 알아본다. 강의세부내용:	

	4	- TCP 통신 시도해보기를 실습한다. 강의방법: 강의 및 실습	
12	1	강의주제: 위치 기반 앱(15장) 강의목표:	
	2	- 위치 기반 애플리케이션을 사용하는 법에 대해 알아본다. 강의세부내용: - 위치 기반 애플리케이션을 통해서 사용자 위치 파악하는 방법을 학습한다. - 구글 지도 사용법을 학습한다. 강의방법: 강의, 질의응답, 문제풀이	
	3	강의주제: 위치 기반 앱(15장) 강의목표:	
	4	- 위치 기반 애플리케이션을 사용하는 법에 대해 알아본다. 강의세부내용: - 지도에 자동차 매장 표시하기를 실습한다. 강의방법: 실습	
13	1	강의주제: 멀티미디어(16장) 강의목표:	※과제 (10점) : 10~18장까지의 실습보고서, 실습 프로젝트 과제 제출 (14주차 제출, 기간 내 미제출 시: 2점 감점, 미제출시: 10점 감점)
	2	- 안드로이드로 지원되는 여러 가지 멀티미디어에 대해서 알아본다. 강의세부내용: - 오디오 재생과 이미지 캡처, 비디오 재생, 녹화 방법에 대해서 학습한다. 강의방법: 강의, 질의응답, 문제풀이	
	3	강의주제: 멀티미디어(16장) 강의목표:	
	4	- 안드로이드로 지원되는 여러 가지 멀티미디어에 대해서 알아본다. 강의세부내용: - MP3 앱 제작을 실습한다. 강의방법: 실습	
14	1	강의주제: 센서(17장) 강의목표:	
	2	- 센서와 그 종류에 대해서 알아본다. 강의세부내용: - 센서 하드웨어의 원리를 알아보고 조도 센서와 근접 센서의 사용방법과 가속도 센서와 방향 센서의 사용방법을 학습한다. 강의방법: 강의, 질의응답, 문제풀이	
	3	강의주제: 센서(17장) 강의목표:	
	4	- 센서와 그 종류에 대해서 알아본다. 강의세부내용:	

		- 가속도를 그래픽으로 표시를 실습한다. - 나침판 만들기를 실습한다. - 만보계 제작을 실습한다. 강의방법: 실습	
15	1 2 3 4	기말고사	

※ 강의계획서 주차별 내용은 교·강사에 따라 변동될 수 있습니다.