|  |  |
| --- | --- |
| 교육과정명 | 담당교수 |
| 윈도우 어플리케이션 개발 |  |
| 지도목표 | 훈련교재 |
| 1. C++ 프로그래밍의 전반적인 흐름 파악  2. 객체지향 프로그래밍 능력 함양  3. 프로그래밍 개발 공정을 이해 및 활용 능력 함양  4. 응용이 가능한 실무 프로젝트 적응력 향상  5. 윈도우 프로그래밍에 필요한 윈도우 응용 소프트웨어 구조 이해  6. 윈도우 API를 이해하고 직접 사용하는 프로그램 작성  7. MFC 구조와 사용법 그리고 커스터마이징 방법 이해  8. DLL, OLE, ActiveX등 윈도우의 컴포넌트 기술을 이해하고 직접 작성 | [주교재]  1. 열혈C++프로그래밍  2. [예제로 배우는 Visual C++ MFC 2017 윈도우 프로그래밍](http://book.interpark.com/product/BookDisplay.do?_method=Detail&sc.shopNo=0000400000&dispNo=&sc.prdNo=268541803&sc.saNo=002001023001) |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 교과목명 | 주요구성내용(단원명) | 훈련시간 |
| 열혈C++프로그래밍 | C 보다 나은 C++ |  |
| Class |  |
| Inheritance |  |
| Operator Overloading |  |
| Template |  |
| STL |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 교과목명 | 주요구성내용(단원명) | 훈련시간 |
| [예제로 배우는 Visual C++ MFC 2017 윈도우 프로그래밍](http://book.interpark.com/product/BookDisplay.do?_method=Detail&sc.shopNo=0000400000&dispNo=&sc.prdNo=268541803&sc.saNo=002001023001) | Visual C++ 구성과 Windows 프로그래밍 |  |
| Windows 입출력 프로그래밍 |  |
| Dialogue Box 구현 및 파일 입출력 |  |
| DLL과 In-Memory DB |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 차  시 | 교과  구분 | 교육훈련내용 | | 비고 | 교육  기간 |
| 계 | | | |  |  |
| 1 | C++ | | C와 C++ 차이점 이해하기 |  | 2주 |
| 2 | C++ | | 자료형과 연산자 이해하기 / 조건문의 종류 알아보기 |  |
| 3 | C++ | | 객체지향프로그램이란 무엇인가? / 클래스 이해하기 |  |
| 4 | C++ | | 생성자에 대한 이해 / 상속(Inheritance)란 무엇인가? |  |
| 5 | C++ | | 추상클래스와 다형성 이해하기 |  |
| 6 | C++ | | Template 활용법 익히기 |  |
| 7 | C++ | | STL 문법 이해하기 |  |
| 8 | C++ | | 프로젝트1 수행 및 평가(맞춤훈련센터 평가) | 과제1 (센터평가) | 1주 |
| 9 | Windows 프로그래밍 | | * Visual C++ 구성 이해 * Event 처리 방식 프로그래밍 * Debugging 방법 * API를 이용한 프로그래밍 * Visual C++ 에서의 변수 표기방법 * MFC 구조 * 프로그램 구현 과정 * AppWizard 이용법 |  | 3주 |
| 10 | Windows 프로그래밍 | | * GDI * 메시지 처리 * 키보드/마우스 이벤트 * 에디터 구현 |  |
| 11 | Windows 프로그래밍 | | * 다양한 Windows 메시지박스 및 다이얼로그박스 처리 * 공통 컨트롤 * 공통 다이얼로그 박스 * 모달리스 / 탭 다이얼로그 박스 * 파일 입출력 |  |
| 12 | Windows 프로그래밍 | | * DLL 이해 * In-Memory DB 이해 |  |
| 13 | Windows 프로그래밍 | | 프로잭트2 수행 및 평가 / 알고리즘 테스트(3문제 300분) | 과제2  (마이다스평가) | 1주 |
| 14 | Windows 프로그래밍 | | 교육과정에 배운 내용을 가지고 윈도우 어플리케이션 개인 프로젝트 완성 (개인 아이디어가 적용된 그림판 만들기) | 과제3  (마이다스평가) | 4~5주 |
| 15 | Windows 프로그래밍 | | SVN, Git 사용법 익히기, 형상관리에 대한 개념을 이해하기 | 임원면접 | 3주 |
| 16 | 소양교육 | | 정보보안/마이다스에티켓 등 |  | 1주 |
| 17 | 마무리 | | 최종평가 대상자 현장실습 또는 조기채용 |  | 2주 |