

교육 과정 소개서.

Java 웹 개발 마스터 올인원 패키지 Online.



강의정보

강의장	온라인 강의 데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	https://www.fastcampus.co.kr/dev_online_jvweb
담당	패스트캠퍼스 고객경험혁신팀
강의시간	71시간
문의	강의 관련 전화 문의: 02-568-9886 수료증 및 행정 문의: 02-501-9396 / help.online@fastcampus.co.kr

강의특징

나만의 속도로	낮이나 새벽이나 내가 원하는 시간대 에 나의 스케줄대로 수강
원하는 곳 어디서나	시간을 쪼개 먼 거리를 오가며 오프라인 강의장을 찾을 필요 없이 어디서든 수강
무제한 복습	무엇이든 반복적으로 학습해야 내것이 되기에 이해가 안가는 구간 몇번이고 재생



강의목표

- Java 언어를 활용하는 백엔드 개발자로 입문하고 취업을 위한 프로젝트 경험을 쌓을 수 있습니다.
- Java 기초 언어 문법부터 객체지향의 개념, 실무와 가장 가까운 프로젝트까지 모두 학습할 수 있습니다.
- TDD와 같은 디자인 패턴을 이해하고 실제 프로젝트에 적용해 볼 수 있습니다.
- JPA와 Lombok 등 스프링, 스프링 부트 프레임워크에서 사용하는 최신 기술들을 학습할 수 있습니다.

강의요약

- 자바 기초: 프로그래밍 언어의 기본과 자바 언어의 문법 이해
- 객체 지향 프로그래밍: 자바 언어를 보다 효율적이고 잘 사용하기 위해서 객체 지향의 개념과 자바 언어로 객체 지향 프로그램 실습
- 스프링 부트 프로젝트 1, 2, 3: 자바 언어를 사용하여 개발 도구인 스프링 부트 프레임워크를 사용하여 각 어드민 페이지, 레스토랑 예약 시스템, 지인 정보 관리 시스템 프로젝트 구현
- 스프링 프로젝트: 스프링 프레임워크에 대해 핵심 기술을 이해하고 간단한 프로젝트를 통해 프레임워크의 활용법 숙달



강사

박은중

주요 경력 사항

- NHN NEXT 겸직 교수
- T-Academy 자바 강의
- 스펙트라 CRM 시스템 개발
- 웹플러스 그룹웨어 개발
- 서울대학교 대학원에서 컴퓨터 공학 석사
- Doit 자바 프로그래밍 입문

[과목]

JAVA 기초 Part.

예상국

주요 경력 사항

- 카카오 그룹 개발자
- SK 엠엔 서비스 LBS Solution팀
- 안드로이드 개발

[과목]

SPRING BOOT 프로젝트 Part. 1

아샬

주요 경력 사항

- 배달의민족 Developer
- LINE WOW Developer
- SASEUL Developer

[과목]

SPRING BOOT 프로젝트 Part. 2

강현호

주요 경력 사항

- NaverCorp / Software Engineer
- Coupang / Senior Software Engineer
- DailyHotel / Senior Software Engineer

[과목]

SPRING BOOT 프로젝트 Part. 3

부종민

주요 경력 사항

- 블록체인 플레이코인 개발팀
- 카카오 개발팀
- 스프링 캠프 2019 연사
- 스프링 캠프 2017 연사

[과목]

SPRING 프로젝트 Part.

CURRICULUM

01. Java 기초

파트별 수강시간 : 4:10:32

자바 프로그래밍 시작하기 - 01. 프로그래밍과 자바
자바 프로그래밍 시작하기 - 02. 자바 설치영상 업데이트
자바 프로그래밍 시작하기 - 03. 첫 번째 프로그램
변수와 자료형 - 01. 컴퓨터에서 자료 표현하기
변수와 자료형 - 02. 변수란 무엇인가
변수와 자료형 - 03. 정수 자료형
변수와 자료형 - 04. 문자 자료형
변수와 자료형 - 05. 실수와 논리 자료형
변수와 자료형 - 06. 상수와 리터럴, 형 변환
연산자 - 01. 대입, 부호, 산술, 복합대입, 증감 연산자
연산자 - 02. 관계, 논리, 조건, 비트 연산자 - 1
연산자 - 03. 관계, 논리, 조건, 비트 연산자 - 2
제어문 - 01. if문 - 1
제어문 - 02. if문 - 2
제어문 - 03. swith-case문
제어문 - 04. while문, do-while문 - 1
제어문 - 05. while문, do-while문 - 2
제어문 - 06. for문, 중첩 반복문 - 1
제어문 - 07. for문, 중첩 반복문 - 2
제어문 - 08. break문, continue문
제어문 - 09. 코딩해 보세요



CURRICULUM

02. 객체지향 프로그래밍

파트별 수강시간 : 17:58:59

클래스와 객체 - 01. 객체지향 프로그래밍과 클래스
클래스와 객체 - 02. 객체지향 프로그래밍과 클래스 -2
클래스와 객체 - 03. 함수와 메서드 - 1
클래스와 객체 - 04. 함수와 메서드 - 2
클래스와 객체 - 05. 인스턴스, 힙 메모리
클래스와 객체 - 06. 코딩해 보세요 (1)
클래스와 객체 - 07. 생성자, 생성자 오버로딩
클래스와 객체 - 08. 참조 자료형
클래스와 객체 - 09. 정보 은닉 - 1
클래스와 객체 - 10. 정보 은닉 - 2
클래스와 객체 - 11. this에 대하여
클래스와 객체 - 12. 객체간 협력
클래스와 객체 - 13. 코딩해 보세요 (2)
클래스와 객체 - 14. static 변수, 메서드
클래스와 객체 - 15. static 응용 - singleton pattern
클래스와 객체 - 16. 코딩해 보세요 (3)
배열이란 - 1
배열이란 - 2
객체 배열 - 1
객체 배열 - 2
다차원 배열
ArrayList 사용하기 - 1
ArrayList 사용하기 - 2
코딩해 보세요
상속이란 - 1
상속이란 - 2
상속에서 클래스 생성 과정과 형 변환
메서드 오버라이딩
다형성 - 1
다형성 - 2
다운 캐스팅과 instanceof
코딩해 보세요
추상클래스란
추상클래스 응용 - 템플릿 메서드
템플릿 메서드 활용하기
코딩해 보세요

CURRICULUM

02. 객체지향 프로그래밍

파트별 수강시간 : 17:58:59

인터페이스란
인터페이스를 활용한 다형성 구현 - 1
인터페이스를 활용한 다형성 구현 - 2
인터페이스의 요소들 - 1
인터페이스의 요소들 - 2
코딩해 보세요
Object 클래스 - 1
Object 클래스 - 2
Object 클래스 - 3
Class클래스 - 04. Class 클래스
코딩해 보세요
String, Wrapper 클래스
제네릭 프로그래밍
컬렉션 프레임워크란
List 인터페이스
Stack과 Queue 구현하기
Set 인터페이스 - 1
Set 인터페이스 - 2
Map 인터페이스
내부 클래스 - 1
내부 클래스 - 2
람다식 - 1
람다식 - 2
스트림 - 1
스트림 - 2
코딩해 보세요
예외와 예외 처리 - 1
예외와 예외 처리 - 2
다양한 예외 처리



CURRICULUM

02. 객체지향 프로그래밍

파트별 수강시간 : 17:58:59

자바 입출력 스트림
표준 입출력
바이트 단위 입출력 스트림
문자 단위 입출력 스트림
보조 스트림
직렬화
그 외 입출력 클래스와 데코레이터 패턴 - 1
그 외 입출력 클래스와 데코레이터 패턴 - 2
Thread 구현하기
Thread의 여러가지 메서드 활용 - 1
Thread의 여러가지 메서드 활용 - 2
multi-thread 프로그래밍 - 1
multi-thread 프로그래밍 - 2



CURRICULUM

03. 스프링 부트 프로젝트 (어드민 페이지 만들기)

파트별 수강시간 : 10:01:00

00. 강사소개
01.Intelij 와 MySql설치
02.서버 개발자란
03.HTTP Method
04.POST
05.springboot 와 rest api
06.Lombok
07.JPA
08.Entity 생성과 Repository
09.JPA를 통한 CRUD 배우기 - 1_1
10. JPA를 통한 CRUD 배우기 - 1_2
11.JPA를 통한 CRUD 배우기 - 2
12.JPA 연관관계 설정
13.JPA 연관관계 설정 배우기 - 코딩하기 - 1
14.JPA 연관관계 설정 배우기 - 코딩하기 - 2
15.JPA 연관관계 설정 배우기 - QueryMethod
16.기획자와 일하는 방법
17.어드민 프로젝트를 위한 ERD 설계하기
18.Entity 및 Repository 설정 - 1
19.Entity 및 Repository 설정 - 2
20.category user 테이블 테스트
21.partner item order detail 테이블 테스트 - 1
22.partner item order detail 테이블 테스트 - 2
23.order group admin user 테이블 테스트
24.연관관계 설정 - 1
25.연관관계 설정 - 2
26.JPA의 추가기능

CURRICULUM

03. 스프링 부트 프로젝트 (어드민 페이지 만들기)

파트별 수강시간 : 10:01:00

7-1 Front-end 개발자와 일하는 방식
7-2 CRUD 인터페이스 정의와 responseBody 공통부 작성
8-1-01. 사용자 API CREATE - 1
8-1-02. 사용자 API CREATE - 2
8-1-03. 사용자 API READ
8-1-04. 사용자 API UPDATE
8-1-05. 사용자 API DELETE
8-2-01. 상품 API CREATE - 1
8-2-02. 상품 API CREATE - 2
8-2-03. 상품 API READ
8-2-04. 상품 API UPDATE
8-2-05. 상품 API DELETE
8-3-01. 주문내역 API CREATE
8-3-02. 주문내역 API READ
8-3-03. 주문내역 API UPDATE
8-3-04. 주문내역 API DELETE
9-01. JPA Enum 형태의 값 관리 - 1
9-02. JPA Enum 형태의 값 관리 - 2
9-03. Controller 추상화 적용하기
9-04. Service 추상화 적용하기 - 1
9-05. Service 추상화 적용하기 - 2
9-06. 추상화 코드 적용해보기
10-01. 샘플 데이터 생성하기
11-01. 페이징 처리 -1
11-02. 페이징 처리 -2
12. 스프링 부트 프로젝트를 마무리하며

CURRICULUM

04. 스프링 부트 프로젝트 (지인 정보 관리 시스템 만들기)

파트별 수강시간 : 9:11:31

Intro - 01. 스프링 부트 소개
스프링부트 소개 - 01. 스프링부트란
스프링부트 시작 - 01. 스프링 부트 시작하기
스프링부트 시작 - 02. HelloWorldController생성
스프링부트 시작 - 03. MockMvc 테스트 만들기
Chapter 03. JPA - 01. JPA 시작하기
Chapter 03. JPA - 02. Lombok (1)
Chapter 03. JPA - 03. Lombok (2) - 1
Chapter 03. JPA - 04. Lombok (2) - 2
Chapter04. 01. JPA Relation - 1
Chapter04.02. JPA Relation - 2
Chapter04.03. JPA Relation - 3
Chapter04.04. JPA Query Method
Chapter04. 05. JPA @Query
Chapter04.06. JPA data.sql 사용하기
Chapter 04. Controller - 07. @GetMapping 사용하기
Chapter 04. Controller - 08. @PostMapping 사용하기
Chapter 04. Controller - 09. @PutMapping 사용하기
Chapter 04. Controller - 10. @DeleteMapping 사용하기
Chapter 05. Refactoring - 01. 리팩토링 도메인코드 #1
Chapter 05. Refactoring - 02. 리팩토링 도메인코드 #2
Chapter 06. Controller-Test - 01. Controller Test #1
Chapter 06. Controller-Test - 02. Controller Test #2
Chapter 06. Controller-Test - 03. Controller Test #3
Chapter 07. Repository-Test - 01. Repository-Test
Chapter 08. Mock-Test - 01. Service Test #1
Chapter 08. Mock-Test - 02. Service Test #2
Chapter 08. Mock-Test - 03. Service Test #3
Chapter 08. Mock-Test - 04. Service Test #4
Chapter 09. Exception - 01. Exception Handling #1
Chapter 09. Exception - 02. Exception Handling #2
Chapter 09. Exception - 03. Exception Handling #3
Chapter 10. Validator - 01. Parameter Validator
Chapter 11. Paging - 01. List Api & Paging
Chapter 12. Summary - 01. SpringBoot Project 학습정리

CURRICULUM

05.
스프링 부트
프로젝트
(레스토랑 예약
사이트 만들기)

파트별 수강시간 : 17:44:18

01. 강의 소개 및 활용법
02. 무엇을 만들 것인가
03. 어떻게 만들 것인가
04. Hello, world
05. Test Driven Development
06. REST API
07. 가게 목록
08. 가게 상세 - 1
09. 가게 상세 - 2
10. 의존성 주입
11. 레이어 분리 - 1
12. 레이어 분리 - 2
13. 가짜객체
14. 가게 추가 - 1
15. 가게 추가 - 2
16. JPA
17. 프론트엔드
18. 가게 수정
19. Lombok - 1
20. Lombok - 2
21. validation
22. 에러 처리
23. 메뉴 관리 - 1
24. 메뉴 관리 - 2
25. 메뉴 관리 - 3
26. 리뷰 작성 - 1
27. 리뷰 작성 - 2
28. 리뷰 작성 - 3
29. 프로젝트 분리 - 1
30. 프로젝트 분리 - 2
31. 프로젝트 분리 - 3
32. 프로젝트 분리 - 4
33. 프로젝트 분리 - 5

CURRICULUM

05.
스프링 부트
프로젝트
(레스토랑 예약
사이트 만들기)

파트별 수강시간 : 17:44:18

34. 진짜 영속화
35. 가게 목록 필터링 - 1
36. 가게 목록 필터링 - 2
37. 가게 목록 필터링 - 3
38. 가게 목록 필터링 - 4
39. 가게 목록 필터링 - 5
40. 가게 목록 필터링 - 6
41. 사용자 관리 - 1
42. 사용자 관리 - 2
43. 사용자 관리 - 3
44. 사용자 관리 - 4
45. 회원가입 - 1
46. 회원가입 - 2
47. 회원가입 - 3
48. 인증 - 1
49. 인증 - 2
50. 인증 - 3
51. 인증 - 4
52. JWT - 1
53. JWT - 2
54. 인가 - 1
55. 인가 - 2
56. 로그인 API 분리 - 1
57. 로그인 API 분리 - 2
58. 로그인 API 분리 - 3
59. 테이블 예약 - 1
60. 테이블 예약 - 2
61. 테이블 예약 - 3
62. 한꺼번에 실행하기 - 1
63. 한꺼번에 실행하기 - 2
64. 회고

CURRICULUM

06.
스프링
프레임워크
실습 및
프로젝트

파트별 수강시간 : 12:19:21

강의 소개 - 01. 강의 소개
개발환경 설정 - 02. 윈도우에서 java, maven 설치하기
개발환경 설정 - 03. OS X, linux에서 java, maven 설치하기
개발환경 설정 - 04. IDE(인텔리제이) 설치하기
스프링 학습 전 필요지식 - 01. maven, logback - 1
스프링 학습 전 필요지식 - 02. maven, logback - 2
스프링 학습 전 필요지식 - 03. maven, logback - 3
스프링 학습 전 필요지식 - 04. database(h2), jdbc - 1
스프링 학습 전 필요지식 - 05. database(h2), jdbc - 2
스프링 학습 전 필요지식 - 06. lombok
스프링 학습 전 필요지식 - 07. servlet - 1
스프링 학습 전 필요지식 - 08. servlet - 2
스프링 학습 전 필요지식 - 09. servlet - 3
스프링 프레임워크 코어
01. Overview
02. The IOC Container - Container Overview
03. The IOC Container - Bean Overview
04. The IOC Container - Dependencies - 1
05. The IOC Container - Dependencies - 2
06. The IOC Cotainer - Bean Scopes - 1
07. The IOC Cotainer - Bean Scopes - 2
08. The IOC Cotainer - Customizing the nature of a Bean - 1
09. The IOC Cotainer - Customizing the nature of a Bean - 2



CURRICULUM

06.
스프링
프레임워크
실습 및
프로젝트

파트별 수강시간 : 12:19:21

스프링 프레임워크 코어
10. The IOC Cotainer - Annotation-based Container Configuration - 1
11. The IOC Cotainer - Annotation-based Container Configuration - 2
12. The IOC Cotainer - Classpath Scanning and Managed Component - 1
13. The IOC Cotainer - Classpath Scanning and Managed Component - 2
14. The IOC Cotainer - Using JSR 330 Standard Annotations
15. The IOC Cotainer - Java-based Container Configuration - 1
16. The IOC Cotainer - Java-based Container Configuration - 2
17. The IOC Cotainer - Environment Abstraction - 1
18. The IOC Cotainer - Environment Abstraction - 2
19. resources - 1
20. resources - 2
21. validation - 1
22. validation - 2
23. AOP - 1
24. AOP - 2
25. AOP - 3
스프링프로젝트 - CLI프로그램 - 1
스프링프로젝트 - CLI프로그램 - 2
스프링프로젝트 - WEB프로그램 - 1
스프링프로젝트 - WEB프로그램 - 2
스프링프로젝트 - WEB프로그램 - 3



주의 사항

- 상황에 따라 사전 공지 없이 할인이 조기 마감되거나 연장될 수 있습니다.
- 패스트캠퍼스의 모든 온라인 강의는 **아이디 공유를 금지**하고 있으며 1개의 아이디로 여러 명이 수강하실 수 없습니다.
- 별도의 주의사항은 각 강의 상세페이지에서 확인하실 수 있습니다.

수강 방법

- 패스트캠퍼스는 크롬 브라우저에 최적화 되어있습니다.
- 사전 예약 판매 중인 강의의 경우 1차 공개일정에 맞춰 '온라인 강의 시청하기'가 활성화됩니다.



환불 규정

- 온라인 강의는 각 과정 별 '정상 수강기간(유료수강기간)'과 정상 수강기간 이후의 '복습 수강기간(무료수강기간)'으로 구성됩니다.
- 환불금액은 실제 결제금액을 기준으로 계산됩니다.

수강 시작 후 7일 이내	100% 환불 가능 (단, 수강하셨다면 수강 분량만큼 차감)
수강 시작 후 7일 경과	정상(유료) 수강기간 대비 잔여일에 대해 학원법 환불규정에 따라 환불 가능

※ 강의별 환불규정이 상이할 수 있으므로 각 강의 상세페이지를 확인해 주세요.