

교육 과정 소개서.

C++ 실력 완성 올인원 패키지 Online



강의정보

강의장	온라인 강의 데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	https://www.fastcampus.co.kr/dev_online_cpp
담당	패스트캠퍼스 고객경험혁신팀
강의시간	55시간 24분
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

- 고전 C++은 물론, 최신 업데이트 된 C++ 20까지 모두 내것으로 만들 수 있다.
- C++에 처음 입문하는 사람도 객체지향 언어의 원리와 자료구조, 메모리 개념까지 한 번에 익힐 수 있다.
- 단순한 문법 학습 및 암기에 그치지 않고 실제로 작동하는 게임을 만들어 보며 어려운 C++의 원리를 이해 할 수 있다.
- 블록체인과 게임 등 다양한 분야의 예제 코드를 바탕으로 공부하여 C++의 실무를 폭넓게 접해볼 수 있다.

강의요약

- C++ 20 버전을 반영한 최신 커리큘럼으로, 기존의 C++에서 개정되는 내용까지 비교한 핵심 요약 강의를 추가로 제공
- 함수포인터, 배열포인터, 함수포인터배열 등 입문자들이 C++ 공부를 포기하는 관문이 바로 '포인터'와 '배열'입니다. 올인원 패키지는 C++에서 초보자들이 가장 어려워 하는 이런 주제만 따로 뽑아 4번의 개념 반복 및 예제 실습을 진행합니다.
- 이름만 들어도 어렵고, 직접 해 보면 결코 쉽지 않은 C++ 학습. 이론과 문법 위주의 학습에 지치지 않도록 간단한 형태의 '애니팡(퍼즐게임)'을 만들어 보며 C++의 원리까지 이해할 수 있도록 수업을 구성하였습니다.
- C++의 높은 벽 앞에서 좌절하는 입문자들을 위한 추가 혜택! 온라인 수업을 들으면서 궁금한 내용은 강사님과 1:1 Q&A로 해결할 수 있습니다.



강사

한창민	과목 - 예제로 때려잡는 C++ 실전
	약력 <ul style="list-style-type: none"> - 현) M사 - 프로그래밍 팀장 겸 PM - 전) 위메이드 - MMORPG 게임 선임 연구원 - 전) 바른손 - 모바일 게임 개발 (보석팡, 아쿠아빌리지 for Kakao) - 전) 넷이즈(중국) - SNS 게임 프로그래밍 팀장 <p>[강의 경력] 패스트캠퍼스 C#과 유니티로 배우는 게임 개발 Online 강사</p>
김대희	과목 <ul style="list-style-type: none"> - 처음부터 따라해보는 C++ 기초 - 게임 하나 만들어보며 배우는 C++
	약력 <ul style="list-style-type: none"> - 전) ICON Foundation - 블록체인 코어 Dev - 전) uGo3D - 유니티 3D 엔지니어 - 전) 넥슨 GT - SW 엔지니어 (AxE 개발) - 전) 넥슨 코리아 - SW 엔지니어 (메이플 스토리 빌리지)



CURRICULUM

01.

처음부터
따라해보는 C++

파트별 수강시간 18:22:35

C++ 오리엔테이션
소개
개발 환경
프로젝트 둘러보기
Hello World
데이터
정수형 - 1
정수형 - 2
부동 소수점 - 1
부동 소수점 - 2
문자형
불리언형
입출력
printf
scanf
cout
cin
연산자
산술 연산자
비교&관계 연산자
논리 연산자
비트 연산자 - 1
비트 연산자 - 2
기타 연산자
흐름 제어
if 문 - 1
if 문 - 2
switch 문
for 문 - 1
for 문 - 2
while 문
do while 문
goto 문



CURRICULUM

01.

처음부터
따라해보는 C++

파트별 수강시간 18:22:35

복합 데이터
배열(Array)
다차원 배열
문자열
string
구조체(struct)
공용체(union)
열거형(enum)
std-array
Range-based for
포인터
포인터의 기본
배열과의 관계
문자열과의 관계
동적 할당
nullptr
void pointer
std-vector
참조
함수
함수의 기본
재귀 함수
값으로 전달
주소로 전달
참조로 전달
디폴트 매개변수
함수 오버로딩
함수 포인터
호출 규약
inline
범위, 공간
빌드
범위
공간 기억 부류(자동, 정적, 동적)



CURRICULUM

02.

**C++로
마스터하는
객체지향 언어와
STL (with 모던
C++/C++20)**

파트별 수강시간 23:31:19

클래스
객체지향 개괄
클래스와 객체
생성자
파괴자
선언과 정의의 분리&전방 선언
this 포인터
const
정적 멤버
멤버 함수 포인터
연산자 오버로딩
산술 연산자 오버로딩 - 1
산술 연산자 오버로딩 - 2
비교&관계 연산자 오버로딩
논리 연산자 오버로딩
비트 연산자 오버로딩
첨자 연산자 오버로딩
대입 연산자 오버로딩, 복사 생성자
변환 연산자 오버로딩, 변환 생성자
호출 연산자 오버로딩, 함수 객체
사용자 정의 리터럴
상속
상속의 기본
가상 함수
정적 결합, 동적 결합
추상 클래스, 순수 가상 함수
private, protected 상속
다중 상속



CURRICULUM

02.

**C++로
마스터하는
객체지향 언어와
STL (with 모던
C++/C++20)**

파트별 수강시간 23:31:19

형변환
형변환 규칙
static_cast
const_cast
dynamic_cast
reinterpret_cast
스타일함수 스타일 변환
예외 처리
전통적인 예외 처리
try catch
RAII
noexcept
템플릿
함수 템플릿
클래스 템플릿
템플릿 특수화
템플릿 구체화
가변 인자
템플릿 메타 프로그래밍
타입
type traits -1
type traits -2
RTTI



CURRICULUM

02.

**C++로
마스터하는
객체지향 언어와
STL (with 모던
C++/C++20)**

파트별 수강시간 23:31:19

STL
STL의 개요
Sequence Containers - array, vector, deque
Sequence Containers - list, forward_list
Ordered Associative Containers - set, map, multiset, multimap - 1
Ordered Associative Containers - set, map, multiset, multimap - 2
Unordered Associative Containers - unordered_set, unordered_map, unordered_multiset, unordered_multimap
iterator - 1
iterator - 2
algorithm - 1
algorithm - 2
Modern C++
auto - 1
auto - 2
decltype
lambda
constexpr
우측값 참조이동 의미론 - 1
우측값 참조이동 의미론 - 2
전달(보편) 참조완벽 전달
스마트 포인터
stdfunction
stdthread -1
stdthread -2
stdfuturestdpromisestdasync
C++ 20
Modules
Concepts
Ranges
Coroutines
상속 - private, protected 상속
템플릿 - 클래스 템플릿

CURRICULUM

03.

예제와 실습으로
마스터하는 C++

파트별 수강시간 07:26:47

준비하기
시작하기
데이터형
데이터형 마스터하기 01 - 1
데이터형 마스터하기 01 - 2
입출력
입출력 마스터하기01 - 1
입출력 마스터하기01 - 2
입출력 마스터하기02 - 1
입출력 마스터하기02 - 2
연산자
연산자 마스터하기01 - 1
연산자 마스터하기01 - 2
연산자 마스터하기02 - 1
연산자 마스터하기02 - 2
분기와 반복
분기와 반복 마스터하기 - 1
분기와 반복 마스터하기 - 2
배열
배열 마스터하기-1
배열 마스터하기-2
함수 - 함수 마스터하기
포인터
포인터 마스터하기 - 1
포인터 마스터하기 - 2



CURRICULUM

04.

게임을 만들며 배우는 C++

파트별 수강시간 03:53:38

게임 개발
게임 개발 환경 설정
이미지 배치하기 - 1
이미지 배치하기 - 2
마우스 이벤트 받기 - 1
마우스 이벤트 받기 - 2
게임 규칙 구현하기 - 1
게임 규칙 구현하기 - 2
애니메이션 넣기 - 1
애니메이션 넣기 - 2
점수 UI 만들기

CURRICULUM

05.

부록

파트별 수강시간 02:09:55

부록.구조체, 클래스
클래스 마스터하기 - 1
클래스 마스터하기 - 2
부록.문자열
문자열 마스터하기
템플릿 마스터 - 1
템플릿 마스터 - 2
부록.구조체, 클래스 - 클래스 마스터하기 - 1

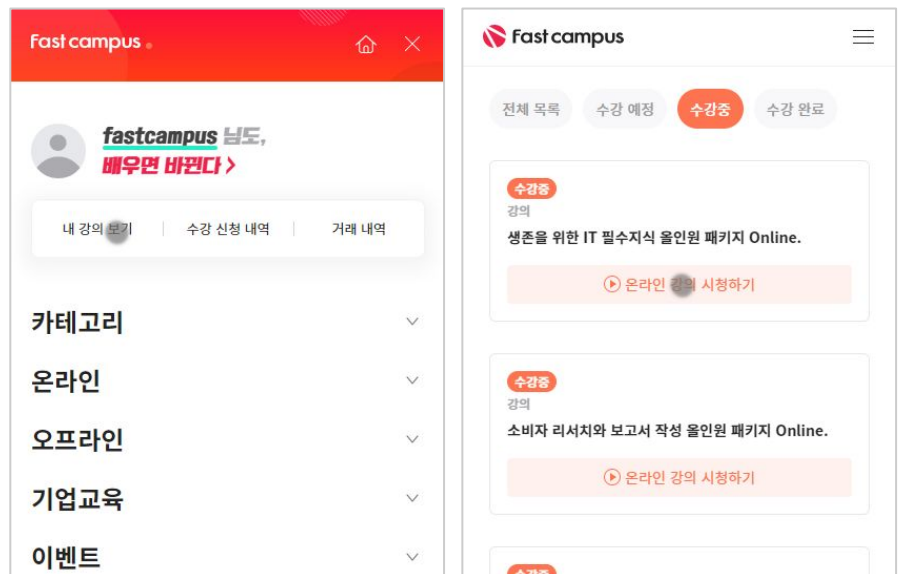


주의 사항

- 상황에 따라 사전 공지 없이 할인이 조기 마감되거나 연장될 수 있습니다.
- 패스트캠퍼스의 모든 온라인 강의는 아이디 공유를 금지하고 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.