

# 교육 과정 소개서.

---

한 번에 끝내는 Java/Spring 웹 개발 마스터 초격차 패키지  
Online.



## 강의정보

강의장	온라인 강의   데스크탑, 노트북, 모바일 등
수강 기간	평생 소장
상세페이지	<a href="https://www.fastcampus.co.kr/dev_online_javaend">https://www.fastcampus.co.kr/dev_online_javaend</a>
담당	패스트캠퍼스 고객경험혁신팀
강의시간	102시간 10분
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 <b>내가 원하는 시간대</b> 에 나의 스케줄대로 수강
원하는 곳 어디서나	시간을 쪼개 먼 거리를 오가며 오프라인 강의장을 찾을 필요 없이 <b>어디서든 수강</b>
무제한 복습	무엇이든 반복적으로 학습해야 내것이 되기에 이해가 안가는 구간 <b>몇번이고 재생</b>



## 강의목표

- 개념과 실무가 연결된 프로젝트 실습, 평균 40개 이상의 자바 파일로 구성된 실전 프로젝트들과 20개의 데이터 테이블이 엮인 복잡한 실무 프로젝트를 통해 개발 단계별 실력을 증명할 수 있습니다.
- 빠른 개발을 위한 IntelliJ IDE 단축키 모음집과 활용 방법까지 수강하여 학습 할 수 있습니다.
- 복습용 난이도별 요구사항 문서와 스켈레톤 코드를 제공하여 난이도 별로 다시 한번 복습하며 완전히 내 것으로 만들 수 있습니다.

## 강의요약

- 객체지향 프로그래밍, 스프링 프레임워크로 배우는 기본적인 웹서비스 개발을 보다 전문적으로 배웁니다.
- 안정적인 서비스를 위한 스프링 DATA와 Security와 대규모 서비스를 위한 스프링 Cloud, Batch를 습득하여 서비스적인 측면에서 웹개발을 다루게 됩니다.
- 프로젝트에 필요한 200여 개 이상의 소스코드 까지 Java 웹 개발 학습에 필요한 모든 것을 담았습니다.



## 강사

박은중	과목	- 인터페이스를 활용한 성적 산출 프로그램 만들기
	약력	- Do it 자바 프로그래밍 저자
예상국	과목	- 네이버 API를 활용한 맛집 LIST 프로젝트
	약력	- 현) Fintech Backend Server Engineer - 전) Kakao Server Engineer
강현호	과목	- 도서관리 및 결제 프로젝트
	약력	- 현) 카카오 계열사 개발 팀장 - 전) 쿠팡, 네이버
최종원	과목	- 문제관리 시스템 프로젝트
	약력	- 현) sorelpy 대표 - 전) 삼성전자 SW Engineer 7년
윤석진	과목	- 사진 SNS API 개발 프로젝트
	약력	- 현) 네이버 - 처음 배우는 스프링부트 저자
이경원	과목	- 배치 프로그램 개발 프로젝트
	약력	- 전) 카카오페이 백엔드 개발 - 전) 우아한형제들 백엔드 개발, 위메프 포인트 백엔드 개발
김하은	과목	-
	약력	- 현) 카카오뱅크 3년차 software Development Engineer - 전) 줌인터넷 (est soft)



CURRICULUM

01.

자바 프로그래밍

파트별 수강시간 05:05:41

Ch 01. 자바 기초
01. 자바 프로그래밍 시작하기
02. 자바와 이클립스 설치하기
03. 첫 자바 프로그램 만들고 실행하기
04. 컴퓨터에서 자료 표현하기
05. 변수는 변하는 수입니다
06. 정수는 프로그램에서 어떻게 표현하여 사용하나요?
07. 자료형(data type)- 실수는 어떻게 표현하여 사용하나요?
08. 자료형(data type)- 자료형(data type)- 문자는 프로그램에서 어떻게 표현하여 사용하나요?
09. 자료형(data type)- 논리형과 자료형 없이 변수 사용하기
10. 변하지 않는 상수와 리터럴, 변수의 형 변환
11. 자바의 연산자들 -1 (대입, 부호, 산술, 복합대입, 증감연산자)
12. 자바의 연산자들 -2 (관계, 논리 연산자)
13. 자바의 연산자들 -3 (조건 연산자, 비트 연산자)
14. 조건문 - if 문(만약에... 라면)
15. 조건이 여러 개 일 때의 if 문
16. 조건이 여러 개 일 때 간단히 표현되는 switch-case 문
17. 반복문 - while문
18. 반복문 - do-while문
19. 반복문 - for문
20. 반복문이 여러 번 포개진 중첩 반복문
21. 중간에 멈추는 break문, 무시하고 계속 진행하는 continue문



CURRICULUM

02.

객체지향  
프로그래밍

파트별 수강시간 27:19:58

Ch 02. 객체 지향 입문
01. 객체와 객체지향 프로그래밍
02. 생활 속에서 객체 찾아 클래스로 구현해보기
03. 함수와 메서드
04. 객체의 속성은 멤버 변수로, 객체의 기능은 메서드로 구현한다
05. 인스턴스 생성과 힙 메모리
06. 생성자에 대해 알아봅시다 (constructor)
07. 여러가지 생성자를 정의하는 생성자 오버로딩 (overloading)
08. 복습해봅시다 (객체 구현하기)
09. 참조 자료형 변수
10. 접근 제어 지시자(access modifier)와 정보은닉(infomation hiding)
11. 캡슐화 (encapsulation)
12. 객체 자신을 가리키는 this
13. 객체 간의 협력 (collaboration)
14. 버스 타고 학교 가는 학생의 과정을 객체 지향 프로그래밍으로 구현해보기
15. 복습해봅시다 (객체 협력)
16. 여러 인스턴스에서 공통으로 사용하는 변수를 선언하자 - static 변수
17. static 메서드의 구현과 활용, 변수의 유효 범위
18. static 응용 - 싱글톤 패턴 (singleton pattern)
19. 복습해봅시다 (static과 싱글톤 패턴)
20. 자료를 순차적으로 한꺼번에 관리하는 방법 - 배열(array)
21. 객체 배열 사용하기
22. 2차원 배열 사용하기
23. 객체 배열을 구현한 클래스 ArrayList
24. ArrayList를 활용한 간단한 성적 산출 프로그램



CURRICULUM

02.

**객체지향  
프로그래밍**

파트별 수강시간 27:19:58

<b>Ch 03. 객체 지향 핵심</b>
01. 객체 간의 상속은 어떤 의미일까
02. 상속을 활용한 멤버십 클래스 구현하기
03. 상속에서 클래스 생성 과정과 형 변환
04. 메서드 재정의 하기(overriding)
05. 메서드 재정의와 가상 메서드 원리
06. 다형성과 다형성을 사용하는 이유
07. 상속은 언제 사용 할까
08. 다운 캐스팅과 instanceof
09. 추상 클래스의 의미와 구현하는 방법
10. 추상 클래스를 활용한 템플릿 메서드 패턴
11. 구현 코드가 없는 인터페이스
12. 인터페이스는 왜 사용하는가
13. 프로그램에서 인터페이스의 역할과 다형성
14. 인터페이스의 여러가지 요소
15. 여러 인터페이스 구현하기, 인터페이스의 상속
16. 복습해보세요
<b>Ch 04. 자바의 유용한 클래스들</b>
01. Object 클래스 - 모든 클래스의 최상위 클래스
02. Object 클래스의 메서드 활용
03. String, StringBuilder, StringBuffer 클래스, text block
04. Class 클래스 사용하기



CURRICULUM

02.

객체지향  
프로그래밍

파트별 수강시간 27:19:58

Ch 05. 자바와 자료구조
01. 여러가지 자료구조에 대해 알아봅시다
02. 여러가지 자료구조에 대한 설명
03. 배열(Array) 구현하기
04. 연결리스트(LinkedList) 구현하기
05. Stack 구현하기
06. Queue 구현하기
07. 무엇이든 담을 수 있는 제네릭(Generic) 프로그래밍
08. T extends 클래스 사용하기
09. 제네릭 메서드 활용하기
10. 자바에서 제공되는 자료구조 구현 클래스들 - 컬렉션 프레임워크
11. 순차적으로 자료를 관리하는 List 인터페이스를 구현한 클래스와 그 활용
12. Collection 요소를 순회하는 Iterator
13. 중복되지 않게 자료를 관리하는 Set 인터페이스를 구현한 클래스와 그 활용
14. 정렬을 위해 Comparable과 Comparator 인터페이스 구현하기
15. 쌍(pair)으로 자료를 관리하는 Map 인터페이스를 구현한 클래스와 그 활용



CURRICULUM

02.

**객체지향  
프로그래밍**

파트별 수강시간 27:19:58

<b>Ch 06. 자바의 다양한 기능들</b>
01. 여러 내부클래스의 정의와 유형
02. 익명 내부 클래스의 활용
03. 함수형 프로그래밍과 람다식 문법
04. 함수형 인터페이스와 람다식 구현하여 사용하기
05. 스트림(Stream)
05. 객체지향 프로그래밍 방식과 람다식 구현 방식의 비교
06. 연산 수행에 대한 구현을 할 수 있는 reduce() 메서드
07. 스트림을 활용하여 패키지 여행 비용 계산하기
08. 예외처리는 왜 해야 하나 자바에서 제공되는 클래스
09. 예외 처리하기와 미루기(1)
09. 예외 처리하기와 미루기(2)
10. 사용자 정의 예외클래스와 활용
11. 오류의 로그를 남기기 - java.util.logging.Logger 활용
12. 자바의 입출력을 위한 I/O 스트림
13. 표준 입출력 스트림
14. 바이트 단위 입출력 스트림(1)
14. 바이트 단위 입출력 스트림(2)
15. 문자 단위 입출력 스트림
16. 여러가지 보조 스트림 클래스들
17. 직렬화(serialization)
18. 그외 여러가지 입출력 클래스들
19. 데코레이터 패턴을 활용한 커피 머신 프로그램
20. 자바에서 Thread 만들기
21. Thread 클래스의 여러 메서드들
22. 멀티 Thread 프로그래밍에서의 동기화
23. wait(), notify() 메서드를 활용한 동기화 프로그래밍



CURRICULUM

02.

객체지향  
프로그래밍

파트별 수강시간 27:19:58

<b>Ch 07. 프로젝트 만들기</b>
01. 성적 관리 프로그램(1)
01. 성적 관리 프로그램(2)
01. 성적 관리 프로그램(3)
01. 성적 관리 프로그램(4)
<b>Ch 08. 자바를 활용한 알고리즘 문제 풀이</b>
01. 알고리즘 문제 - 1
02. 알고리즘 문제 - 2
03. 알고리즘 문제 - 3(1)
03. 알고리즘 문제 - 3(2)
04. 알고리즘 문제 - 4(1)
04. 알고리즘 문제 - 4(2)
05. 알고리즘 문제 - 5
06. 알고리즘 문제 - 6
07. 알고리즘 문제 - 7
08. 알고리즘 문제 - 8
09. 알고리즘 문제 - 9
10. 알고리즘 문제 - 10



CURRICULUM

03.

**스프링 입문**

파트별 수강시간 16:37:32

<b>Ch 01. 객체지향</b>
01. 개발환경설치
01. 인텔리제이 라이선스 가이드(번외 클립)
02. 객체지향이란?
03. 객체지향 4가지 핵심요소
04. 객체지향 설계 5원칙
05. POJO JAVA
<b>Ch 02. 디자인 패턴</b>
01. 디자인패턴이란
02. 싱글톤 패턴
03. 어댑터 패턴
04. 프록시패턴
05. 데코레이터 패턴
06. 옵저버 패턴
07. 파사드 패턴
08. 전략 패턴
<b>Ch 03. 웹 개발 개론</b>
01. 웹 개발이란
02. REST API
03. URI 설계 패턴
04. HTTP Protocol
<b>Ch 04. 스프링 부트 시작하기</b>
01. 스프링 부트란
02. Hello World API를 만들어보자
03. GET API
03. GET API(2)
04. POST API
05. PUT API
06. DELETE API
07. Response 내려주기 및 모범사례
08. 모범사례 - Object Mapper

CURRICULUM

03.

**스프링 입문**

파트별 수강시간 16:37:32

<b>Ch 05. 스프링을 조금 더 들여다 보기</b>
01. 스프링의 핵심
02. loc , DI(1)
02. loc , DI(2)
03. AOP
04. AOP 실무 사례 알아보기(1)
04. AOP 실무 사례 알아보기(1)
05. ObjectMapper
06. ObjectMapper 실무 사례 알아보기
07. 여러가지 Annotation 알아보기
<b>Ch 06. 스프링의 기능을 활용해보자</b>
01. Spring Boot Validation
02. Spring Boot Custom Validation
03. Spring Boot Exception 처리
04. Spring Boot Validation을 통한 모범 사례(1)
04. Spring Boot Validation을 통한 모범 사례(2)
05. Filter-Interceptor의 활용 (1)
05. Filter-Interceptor의 활용 (2)
06. 비동기 처리 하기
<b>Ch 07. Server to Server 간의 연결</b>
01. Server to Server 통신을 하는방법
02. Rest Template 사용하기(1)
02. Rest Template 사용하기(2)
02. Rest Template 사용하기(3)
03. Naver 지역 검색 API 연동해보기
<b>Ch 08. JUnit 으로 테스트 하기</b>
01. JUnit란
02. REST API CRUD 테스트 코드 작성하기
03. 테스트 커버리지 확인하기

CURRICULUM

03.

스프링 입문

파트별 수강시간 16:37:32

Ch 09. Swagger를 통한 API 공개
01. Swagger란?
02. Swagger설정하기(1)
02. Swagger설정하기(2)
Ch 10. 네이버 지역검색 API를 활용한 맛집 List 만들기
01. 요구 사항 분석
02. 프로젝트 설계
03. Memory CRUD DB 개발하기
04. REST API 개발하기(1)
04. REST API 개발하기(2)
04. REST API 개발하기(3)
04. REST API 개발하기(4)
05. 간단한 Front View 개발하기

CURRICULUM

04.

안정적인  
서비스를 위한  
스프링 DATA와  
Security

① JPA 프로그래밍

파트별 수강시간 19:12:06

<b>Ch 01. 학습 전 기초 사항</b>
01. 강사소개 학습 목표
02. JPA 소개
03. 스프링 부트 프로젝트 생성
04. Lombok 알아보기
05. H2 DB 및 로그 설정
<b>Ch 02. SpringData JPA 기초보기</b>
01. Repository Interface 계층살펴보기
02. Repository Interface 메소드 실습 (1)
02. Repository Interface 메소드 실습 (2)
03. SimpleJpaRepository 코드보기
<b>Ch 03. QueryMethod 살펴보기</b>
01. 쿼리메소드의 정의 및 기본실습 1
02. 쿼리메소드 기본실습 2(1)
03. 쿼리메소드 기본실습 2(2)
04. 쿼리메소드로 정렬시켜 보기
05. 쿼리메소드로 페이징 처리하기
<b>Ch 04. Entity 기본속성 살펴보기</b>
01. Entity의 기본속성(annotation) - 1
02. Entity의 기본속성(annotation) - 2
<b>Ch 05. Listener 활용하기</b>
01. Entity의 Listener의 활용 - 1
02. Entity의 Listener의 활용 - 2
<b>Ch 06. 연관관계 살펴보기</b>
01. 연관관계(relation) 개요 및 ERD 알아보기
02. 1대1 연관관계 살펴보기(1)
02. 1대1 연관관계 살펴보기(2)
03. 1대N 연관관계 살펴보기
04. N대1 연관관계 살펴보기
05. N대N 연관관계 살펴보기(1)
05. N대N 연관관계 살펴보기(2)



CURRICULUM

04.

**안정적인  
서비스를 위한  
스프링 DATA와  
Security**

**① JPA 프로그래밍**

파트별 수강시간 19:12:06

<b>Ch 07. 영속성이란?</b>
01. 영속성 컨텍스트
02. Entity 캐시
03. 생명주기
04. 트랜잭션 매니저 (1)
04. 트랜잭션 매니저 (2)
04. 트랜잭션 매니저 (3)
04. 트랜잭션 매니저 (4)
04. 트랜잭션 매니저 (5)
04. 트랜잭션 매니저 (6)
<b>Ch. 08 영속성 전이에 대해서</b>
01. Cascade 알아보기
02. 고아제거속성 알아보기
<b>Ch. 09 쿼스텀 쿼리 사용하기</b>
01. @Query 사용하기(01)
01. @Query 사용하기(02)
01. @Query 사용하기(03)
02. Native 쿼리 사용하기
03. Converter 사용하기
<b>Ch. 10 임베디드 타입 활용하기</b>
01. 필요성, Embedded, Embeddable, 속성의 재정의
<b>Ch. 11 JPA 트러블슈팅</b>
01. N 1 이슈
02. 영속성 컨텍스트로 인해 발생하는 이슈
03. 배치쿼리 성능 이슈





CURRICULUM

04.

안정적인  
서비스를 위한  
스프링 DATA와  
Security

② 스프링 시큐리티

파트별 수강시간 16:31:43

Ch 01. 강의소개
01. 이 강의에 대하여
02. gradle 프로젝트 구성
03. 스프링 시큐리티란(1)
03. 스프링 시큐리티란(2)
Ch 02. 스프링 시큐리티의 전체 구조
01. 스프링시큐리티의 큰그림
02. 로그인 하기
03. 폼 로그인
03-1. basiclogin 실습
04. Authentication 매커니즘
04-1. logincustomfilter 실습
05. Basic 토큰인증
05-1. Basic 인증 기본 테스트
05-2. 웹과 모바일서비스 개발
06. DaoAuthenticationProvider와 UserDetailsService
07. 로그인을 지원하기 위한 필터들
07-1. RememberMe 토큰 저장
08. 세션관리
09. 권한체크와 오류 처리(1)
09. 권한체크와 오류 처리(2)





CURRICULUM

04.

안정적인  
서비스를 위한  
스프링 DATA와  
Security

② 스프링 시큐리티

파트별 수강시간 16:31:43

<b>Ch 03. 권한 프로그래밍</b>
01. 권한의 큰 그림(1)
01. 권한의 큰 그림(2)
02. Voter(1)
02. Voter(2)
02-1. ExpressionVoter 테스트 실습
03. 메소드 후처리-1
03. 메소드 후처리-2
04. Secured 기반 권한체크-1
04. Secured 기반 권한체크-2
04. Secured 기반 권한체크-3
05. 임시권한 부여
06. 도메인 객체 보안(ACL) - 1
06. 도메인 객체 보안(ACL) - 2
<b>Ch 04. 권한 프로그래밍 실습</b>
01-1. 학교 도메인 설계및 테스트
01-2. 선생님-학생도메인 설계
01-3. 시험지 템플릿 도메인
02-1. 메인화면과 로그인화면
02-2. 학생-선생님-관리자 사이트 화면
02-3. 사이트 상세화면 만들기
03-1. 사이트 권한 코딩(1)
03-1. 사이트 권한 코딩(2)
<b>Ch 05. JWT 토큰 다루기</b>
01. JWT 토큰 (1)
01. JWT 토큰 (2)
02. AuthToken을 이용한 로그인
03. RefreshToken을 이용한 로그인
04. OAuth2 로그인
05. sns 로그인 관리



CURRICULUM

05.

대규모 서비스를 위한 스프링 Cloud와 Batch

① 스프링 클라우드

파트별 수강시간 07:52:50

<b>Ch 01. 웹서비스 확장 전략</b>
01. 스프링클라우드 학습 목표 및 오리엔테이션
02. 웹서비스 확장 전략
03. 스케일업 - 스케일아웃 = 블루그린배포
04. 서버 부하분산을 위한 네트워크
05. DNS 실습 및 host 설명
06. DNS 매핑 및 웹 서버 연동
07. Virtual IP
08. 읽기요청 부하 분산
09. 클러스터링과 레플리카
10. 샤딩
11. 쓰기 요청 분산
12. 메시지 큐
<b>Ch 02. 스프링 클라우드</b>
01. 스프링클라우드 소개
02. 스프링클라우드 프로젝트 세팅
<b>Ch 03. 웹 API 통합을 위한 기술</b>
01. API 통합 기술소개 (zuul, spring cloud gateway)
02. spring cloud gateway 활용
<b>Ch 04. 분산시스템관리를 위한 Discovery pattern</b>
01. zookeeper와 eureka 소개
02. eureka 활용
<b>Ch 05. 쓰기요청 분산처리를 위한 메시지 큐 활용</b>
01. 분산환경에서 쓰기 요청을 분산처리 하려면
02. RabbitMQ 와 Kafka 소개
03. spring cloud amqp를 이용한 rabbitmq 연동
04. spring cloud kafka를 이용한 kafka 연동
<b>Ch 06. 분산환경에서 API Client 개발</b>
01. Ribbon과 FeignClient
02. FeignClient 를 이용한 API 연동
03. FeignClient와 eureka 연동



CURRICULUM

05.

대규모 서비스를 위한 스프링 Cloud와 Batch

① 스프링 클라우드

파트별 수강시간 07:52:50

<b>Ch 07. 장애허용시스템 구축</b>
01. resilience4j 를 활용한 circuit breaker 패턴 적용(1)
01. resilience4j 를 활용한 circuit breaker 패턴 적용(2)
<b>Ch 08. 구글 GCP 활용</b>
01. 구글 GCP 소개
02. 구글 GCP에 예제 컴포넌트 배포
03. 구글 GCP에 spring Cloud 관련 기능 활용(1)
03. 구글 GCP에 spring Cloud 관련 기능 활용(2)
<b>Ch 09. 분산환경에서 서버설정 통합관리</b>
01. 스프링 클라우드 컨피그 소개
02. 스프링클라우드에서 컨피그를 연동하여 설정 정보 업데이트 관리
03. 스프링클라우드 볼트를 이용한 설정정보 보안
<b>Ch 10. 분산환경에서 모니터링</b>
01. 스프링클라우드 어드민을 이용한 모듈별 상태 관리
02. 분산환경에서 로깅을 위한 MDC
03. 스프링클라우드의 슬루스와 집킨을 이용한 모니터링

CURRICULUM

05.

대규모 서비스를 위한 스프링 Cloud와 Batch

② 스프링 배치

파트별 수강시간 07:14:00

<b>Ch 01. 스프링 배치란</b>
01. 배치와 스프링 배치 이해
02. 환경 설정 및 준비
03. Hello, Spring Batch
<b>Ch 02. 스프링 배치 아키텍처</b>
01. 스프링 배치 기본 구조
02. 스프링 배치 테이블 구조와 이해
03. Job, JobInstance, JobExecution, Step, StepExecution 이해
04. 데이터 공유 ExecutionContext 이해
<b>Ch 03. 스프링 배치 기초 이해하기</b>
01. Task 기반 배치와 Chunk 기반 배치
02. JobParameters 이해
03. @JobScope와 @StepScope 이해
04. ItemReader interface 구조
05. CSV 파일 데이터 읽기
06. JDBC 데이터 읽기
07. JPA 데이터 읽기
08. ItemWriter interface 구조 이해
09. CSV 파일 데이터 쓰기
10. JDBC 데이터 쓰기
11. JPA 데이터 쓰기
12. ItemProcessor interface 구조 이해, 과제 요구사항 설명
13. [과제] CSV 파일 데이터 읽고 MySQL DB에 insert 하기
14. 테스트 코드 작성하기
15. JobExecutionListener, StepExecutionListener 이해
16. StepListener 이해
17. skip 예외처리
18. retry 예외처리



CURRICULUM

05.

대규모 서비스를 위한 스프링 Cloud와 Batch

② 스프링 배치

파트별 수강시간 07:14:00

<b>Ch 04. 회원 등급 프로젝트</b>
01. 요구사항 이해하기
02. 회원 데이터 H2 DB에 저장하기
03. 회원 주문 금액에 따른 등급 적용 Step 개발
04. JobExecutionListener로 대상 회원 데이터 로그와 실행 시간 측정
<b>Ch 05. 주문금액 집계 프로젝트</b>
01. 요구사항 이해
02. User와 Orders Entity의 매핑 관계 개발
03. 일별 주문 금액 집계 Step 개발
04. JobExecutionDecider로 주문 금액 집계 Step 실행 여부 결정
<b>Ch 06. 성능 개선과 성능 비교</b>
01. 성능 개선 계획 이해
02. Async Step 적용하기
03. Multi-Thread Step 적용하기
04. Partition Step 적용하기
05. Parallel Step 적용하기
<b>Ch 07. 스프링 배치 설정과 실행</b>
01. jar 생성과 실행
02. jenkins scheduler를 이용한 스프링 배치 실행



CURRICULUM

06.

[무료 제공]  
IntelliJ 가이드

파트별 수강시간 02:16:58

<b>Ch 01. 인텔리제이 시작하기</b>
01. 인텔리제이 설치하기
<b>Ch 02. 인텔리제이 단축키</b>
01. 단축키 기본 I
02. 단축키 기본 II
03. 단축키 응용
<b>Ch 03. 인텔리제이 실습 - To do List 구현하기</b>
01. 요구사항 정리
02. 환경설정 및 프로젝트 세팅(Spring Boot)
03. 모델 구현
04. repository 구현
05. 서비스 코드 구현
06. 컨트롤러 구현
07. 테스트 코드 작성
<b>Ch 04. 리팩토링</b>
01. TodoList 리팩토링하기
<b>Ch 05. 디버깅</b>
01. 디버깅 이해
02. 디버깅 실습





## 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.