



파이썬 기초

비고	현재 있는 과목
예상 출시일	

코스 요약

수강 기간

4주

선수 과목

없음

수업 목표

- 파이썬 프로그래밍 언어에 대한 숙련도
- 컴퓨터적 사고력과 문제 해결 능력
- 컴퓨터 과학 기초 지식
- 웹 개발, 앱 개발, 데이터 분석 등 심화 분야를 공부할 수 있는 기초 지식

수업 구성

동영상 + 노트 + 퀴즈 + 실습 과제

사용 기술

- 파이썬 (프로그래밍 언어)
- PyCharm (개발 환경)

수강 대상

- 프로그래밍을 배우고 싶은 누구나
- 프로그래밍을 배워 내 전공, 내 업무에 활용하고 싶은 분
- 향후 웹 개발, 모바일 어플 개발, 데이터 분석 등을 공부하고 싶은 분
- 빠르게 변화하는 세상에서, 멋진 미래를 만들어가고 싶은 모든 분

강사

강영훈



Content Producer

- Dartmouth College Computer Science 전공
- 코드잇 CEO, Co-Founder
- 더벤처스 Software Engineer
- Samsung HumanTech Paper Award 인공지능 연구를 통해 수학/전산 부문 동상
- CISSE International Conference 논문 발표 및 출판
- ARPN Journal of Engineering and Applied Sciences 논문 발표



손동욱

Content Director

- 고려대학교 전기전자 공학부/심화 전공
- 상명대학교 뮤직테크놀로지학과 석사 과정
- 코드잇 Content Director
- LG전자 Software Engineer

커리큘럼 요약

토픽 1: 파이썬 프로그래밍 시작하기

▼ Chapter 1: 파이썬 첫 걸음

- 파이썬: 쉽고 간결한 프로그래밍 언어
- 파이썬은 어디에 쓰이나요?

▼ Chapter 2: 프로그래밍 기본 개념

- 코멘트: 내 코드에 노트 달기
- 자료형 개요: 숫자형, 문자열, 불린형 등
- 추상화 개요: 변수와 함수

- return문: 함수의 결과값 활용하기

토픽 2: 파이썬 프로그래밍의 힘

▼ Chapter 1: 자료형

- 숫자형: 수를 나타내는 자료형
- 문자열: 문자를 나타내는 자료형
- 불린형: 참과 거짓을 나타내는 자료형
- 형 변환: 한 자료형에서 다른 자료형으로!
- type 함수: 이 값은 무슨 자료형일까?

▼ Chapter 2: 추상화

- 함수 복습
- return문 제대로 이해하기
- 옵셔널 파라미터
- 추상화 꿀팁: 코드 더 깔끔하게 쓰기
- 프로젝트: 거스름돈 계산기

▼ Chapter 3: 제어문

- while 반복문: 같은 동작 반복하기
- if문: 동작에 조건 걸기
- elif문: 여러 단계의 조건 걸기
- 프로젝트: 학점 계산기
- 프로젝트: 택이의 우승 상금
- 프로젝트: 피보나치 수열

▼ Chapter 4: 리스트

- 리스트: 여러 데이터를 묶어서 담는 자료형
- 프로젝트: 온도 단위 바꾸기
- 프로젝트: 환전 서비스

▼ Chapter 5: for문과 리스트 심화

- for 반복문: while보다 조금 더 세련된 반복문

- range 함수: 연속되는 수 생성하기
- 프로젝트: 피타고라스 수
- 프로젝트: 리스트 뒤집기
- 프로젝트: 자리수 합 구하기
- 프로젝트: 주민등록번호 가리기
- 프로젝트: 팰린드롬

토픽 3: 파이썬 응용하기

▼ Chapter 1: 파이썬 확장해서 사용하기

- 모듈: 남이 쓴 코드 활용하기
- random 모듈: 임의의 숫자 생성하기
- input 함수: 유저에게 정보 받기
- 프로젝트: 숫자 맞추기 게임

▼ Chapter 2: 파일 읽고 쓰기

- 파일 읽기
- strip: 문자열 공백 처리하기
- split: 문자열을 여러 데이터로 쪼개기
- 프로젝트: 코딩에 빠진 닭
- 파일 쓰기
- 프로젝트: 단어장 만들기
- 사전: key-value 쌍으로 저장하기
- 프로젝트: 고급 단어장 만들기

▼ Chapter 3: 프로젝트 - 숫자 야구

- 프로젝트: 숫자 야구

▼ Chapter 4: 프로젝트 - 로또 시뮬레이션

- 프로젝트: 로또 시뮬레이션