

코딩아 놀자

| | | |
|----------------------|-----------|--|
| 강의목표 | | 아두이노와 앱인벤터 기초실습을 통해 직접 제작한 앱으로 아두이노를 제어할 수 있다. |
| 강사 | | 이은정(코딩전문 강사) |
| 교재비 (재료비) | | 3만원(아두이노키트) |
| 주차 | 날짜 | 강 의 내 용 |
| 1 | 10/2 | 아두이노란? 틴커캐드를 이용한 아두이노기초실습(1) |
| 2 | 10/16 | 틴커캐드를 이용한 아두이노기초실습(2) |
| 3 | 10/23 | sketch를 이용한 아두이노기초실습(1) |
| 4 | 10/30 | sketch를 이용한 아두이노기초실습(2) |
| 5 | 11/6 | sketch를 이용한 아두이노기초실습(3) |
| 6 | 11/13 | 앱인벤터란? 앱인벤터 기초실습(1) |
| 7 | 11/20 | 앱인벤터 기초실습(2) |
| 8 | 11/27 | 앱인벤터 기초실습(3) |
| 9 | 12/4 | 블루투스통신이해하기 |
| 10 | 12/11 | 아두이노×앱인벤터 프로젝트(1) |
| 11 | 12/18 | 아두이노×앱인벤터 프로젝트(2) |
| 비고 | | * 위 내용은 사정에 따라 변경 될 수 있음 |