

Jaewon Choi
Keunsan Park
Haeun Lee
(snucsl.ta@gmail.com)

Systems Software &
Architecture Lab.

Seoul National University

Spring 2023

4190.103A-001: Programming Practice Lab. I



TA 소개

TA

- 최재원
- 박큰산
- 이하은
- 질문 방법
 - 실습 시간 / elice 활용
 - 이메일 : snuosl.ta@gmail.com

실습 설명

실습 설명

- 실습 시간

- 매주 목요일 14:00 ~ 15:50

- 실습 내용

- 직전 실습 과제 풀이
- 당일 실습 설명 및 개인 별 실습 진행
- 과제 설명

- 실습 환경

- eTL-코딩플랫폼

실습 설명

● 실습 코드 제출

- 매주 실습이 끝난 후 실습 시간에 작성한 코드를 제출
- 온라인 IDE(통합 개발 환경)의 Submit 기능을 활용

eTL(elice)

eTL

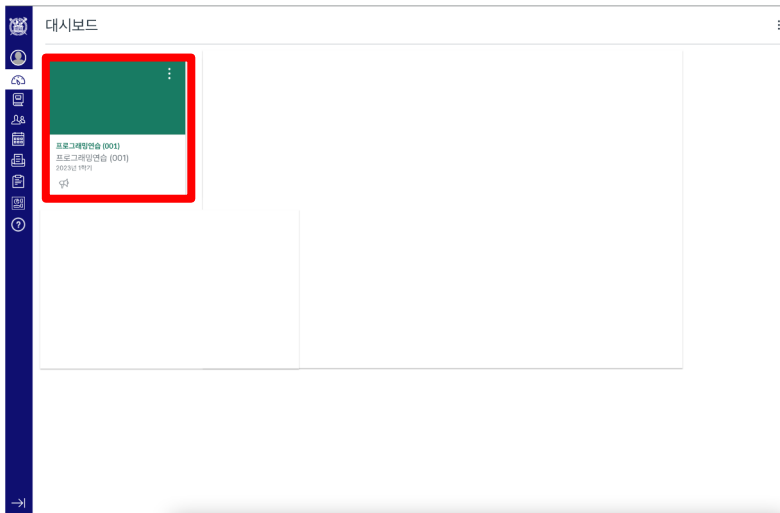
- eTL

 - <https://etl.snu.ac.kr/>

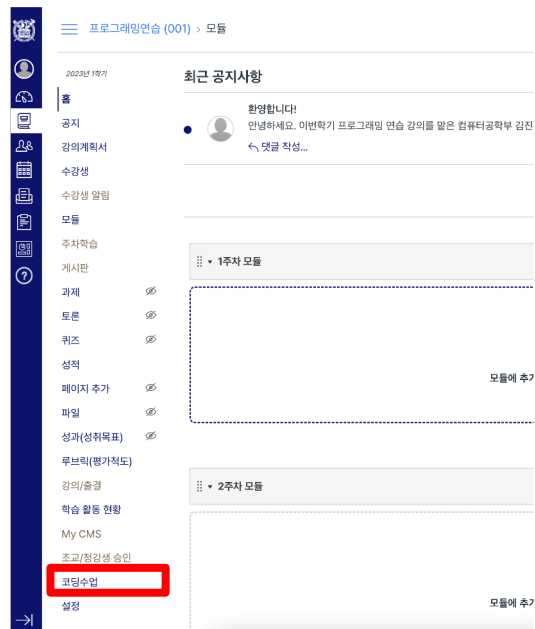
- 로그인

- 강의실 바로가기

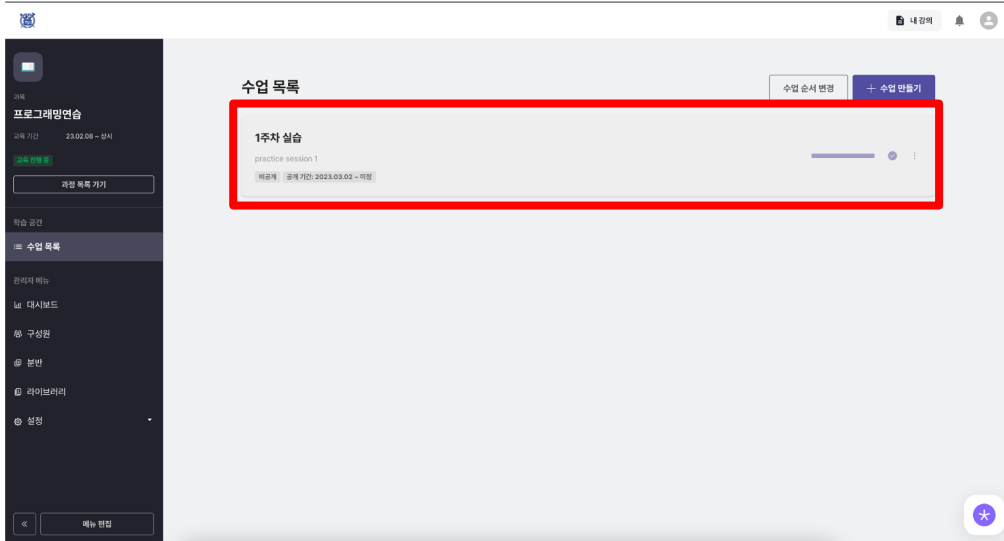
The screenshot shows the eTL website interface. At the top, there is a navigation bar with the SNUON logo, 'e-Class', '나의 과목', '이름안내', and '최재원(2...)' dropdown. Below this is a main banner area with the title 'eTL 이용 문의의 연락처' (Contact for eTL Inquiry). The banner includes a large illustration of a person talking on a phone and a list of contact options: 'New eTL 메뉴 사용법 기초교육원' (880-4028-30), 'New eTL 중(Zoom) 사용법 ITSC' (880-8282, zoom_admin@snu.ac.kr), and 'New eTL 시스템 및 수강과목 연동 문의 ITSC' (880-8282). A red box highlights the '내 강의실 바로가기' (Go to My Class) button in the top right. A sidebar menu on the right contains icons for '서울대학교' (SNU), '마이SNU', '수강편람', '학사행정안내', '정보의본부', and '기초교육원'. Below the banner is a breadcrumb trail: 'New eTL 가이드(학습자용)' > 'New eTL 가이드(교수자용)' > '나의 과거 강좌(구 eTL)' > '찾아가는 서비스'. At the bottom, there are sections for 'NOTICE' and 'FAQ'. The 'NOTICE' section lists recent news items with dates, and the 'FAQ' section lists common questions and answers with dates.



1. eTL 대시보드 접속
2. 프로그래밍연습 클릭



3. 코딩수업 클릭
4. 코딩수업 바로가기 클릭



5. 해당 주차 실습 클릭
6. '학습자료'에 있는 실습 수행
7. 보조자료 참고

The image shows a screenshot of a web-based IDE interface. On the left, there is a sidebar with a menu icon, a folder icon, and the text "1주차 실습" (1st Week Practice) and "practice session 1". Below this is a code editor window titled "hello.c" containing the following C code:

```
1 #include <stdio.h>
2
3 int main(void)
4 {
5     return 0;
6 }
```

A red box highlights the code editor area, with a callout bubble pointing to it containing the text "코드 작성" (Code Writing). Below the code editor, there is a control bar with two buttons: "실행" (Run) and "제출" (Submit). A red box highlights this control bar, with a callout bubble pointing to it containing the text "코드 실행 / 제출" (Code Execution / Submission). Below the control bar, there is a status message: "/* 코드가 아직 실행되지 않았습니다. */" (Code has not yet been executed). At the bottom of the IDE, there is a footer with navigation icons, the text "1주차 실습 > 실습1", "1/1", and a "교실" (Classroom) button.

eTL

The screenshot shows the eTL IDE interface with several red boxes and arrows pointing to specific features:

- 문제 설명** (Problem Description): A red box highlights the left sidebar area containing the text "1주차 실습" (Practice session 1) and "practice session 1".
- 디렉토리 or 파일 추가** (Add Directory or File): A red box highlights a folder icon in the top-left corner of the code editor area.
- 코드 초기화** (Reset Code): A red box highlights a circular refresh icon in the top-right corner of the code editor area.

The code editor displays the following C code:

```
hello.c x
#include<stdio.h>

int main(void){
    printf("hello\n");
    return 0;
}
```

At the bottom of the editor, there are buttons for "실행" (Run) and "제출" (Submit), along with a status bar showing "/* 코드가 아직 실행되지 않았습니다. */" (Code has not yet been executed.) and a "교실" (Classroom) button.

eTL

```
1 #include<stdio.h>
2
3 int main(void){
4     printf("hello world\n");
5     return 0;
6 }
```

NEW 시에게 도움받기...의 친구였어요. ✕

실행 제출 **도움주세요 →** 최종 제출 점수: 00 점 최종 제출 시간: 2023. 03. 01. 20:10:00

/* 코드가 아직 실행되지 않았습니다. */

질문하기

실습1

헬로빗
안녕하세요, 최재원(202####12)님.
무엇을 도와드릴까요?

9:06 PM

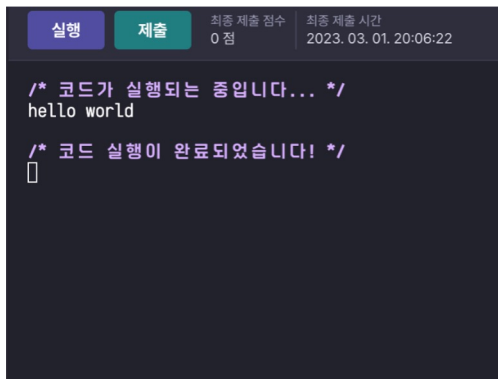
- 개념 설명
- 문제 풀이
- 채점 결과
- 운영 방침

시에게 도움받기(11월 20/20회) Beta

실습 1

실습 1

- hello world를 출력해 봅시다



The screenshot shows a code editor interface with a dark background. At the top, there are two buttons: '실행' (Run) in a purple box and '제출' (Submit) in a green box. To the right of these buttons, there are two columns of text: '최종 제출 점수' (Final Submission Score) with the value '0 점' (0 points), and '최종 제출 시간' (Final Submission Time) with the value '2023. 03. 01. 20:06:22'. Below the buttons and text, the code is displayed in a monospaced font. The code consists of two lines of comments: '/* 코드가 실행되는 중입니다... */' and '/* 코드 실행이 완료되었습니다! */'. Between these comments, the text 'hello world' is printed, followed by a blank line and a cursor symbol '□'.

```
실행 제출 최종 제출 점수 최종 제출 시간  
0 점 2023. 03. 01. 20:06:22  
  
/* 코드가 실행되는 중입니다... */  
hello world  
  
/* 코드 실행이 완료되었습니다! */  
□
```

실습 1

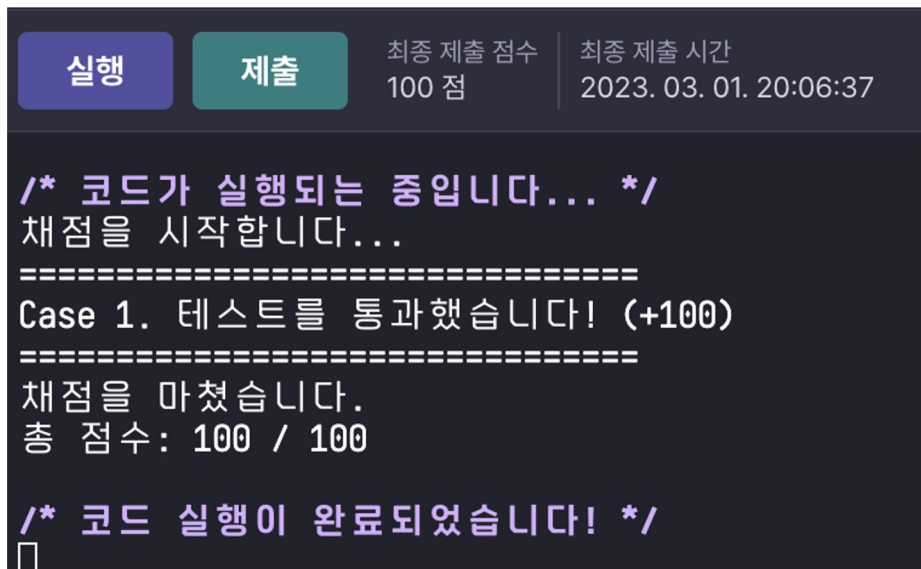
- 기본적으로 제공되는 코드에서 추가 작성하여 결과를 살펴봅시다
 - 예시 코드는 4번 줄의 '큰따옴표'로 묶여 있는 글자를 출력합니다
 - 'wn'은 개행문자(엔터)를 의미합니다
 - 컴파일러(gcc)는 ';' (세미콜론)을 기준으로 코드를 구분합니다

```
main.c x
1  #include<stdio.h>
2
3  int main(void){
4      printf("hello world\n");
5      return 0;
6  }
```

```
실행 제출 최종 제출 점수 0점 최종 제출 시간 2023. 03. 01. 20:06:22
/* 코드가 실행되는 중입니다 */
hello world
/* 코드가 실행이 완료되었습니다! */
[]
```


실습 1

- 코드 작성이 완료되었다면, 제출 버튼을 클릭하여 점수를 확인하세요



The screenshot shows a code submission interface with a dark background. At the top, there are two buttons: '실행' (Execute) in a purple box and '제출' (Submit) in a teal box. To the right of these buttons, there are two columns of text: '최종 제출 점수' (Final Submission Score) with the value '100 점' (100 points) and '최종 제출 시간' (Final Submission Time) with the value '2023. 03. 01. 20:06:37'. Below the buttons, there is a code editor area showing the following text:

```
/* 코드가 실행되는 중입니다... */  
채점을 시작합니다...  
=====  
Case 1. 테스트를 통과했습니다! (+100)  
=====  
채점을 마쳤습니다.  
총 점수: 100 / 100  
  
/* 코드 실행이 완료되었습니다! */  
□
```

과제

과제

- 금주 과제는 없습니다!!