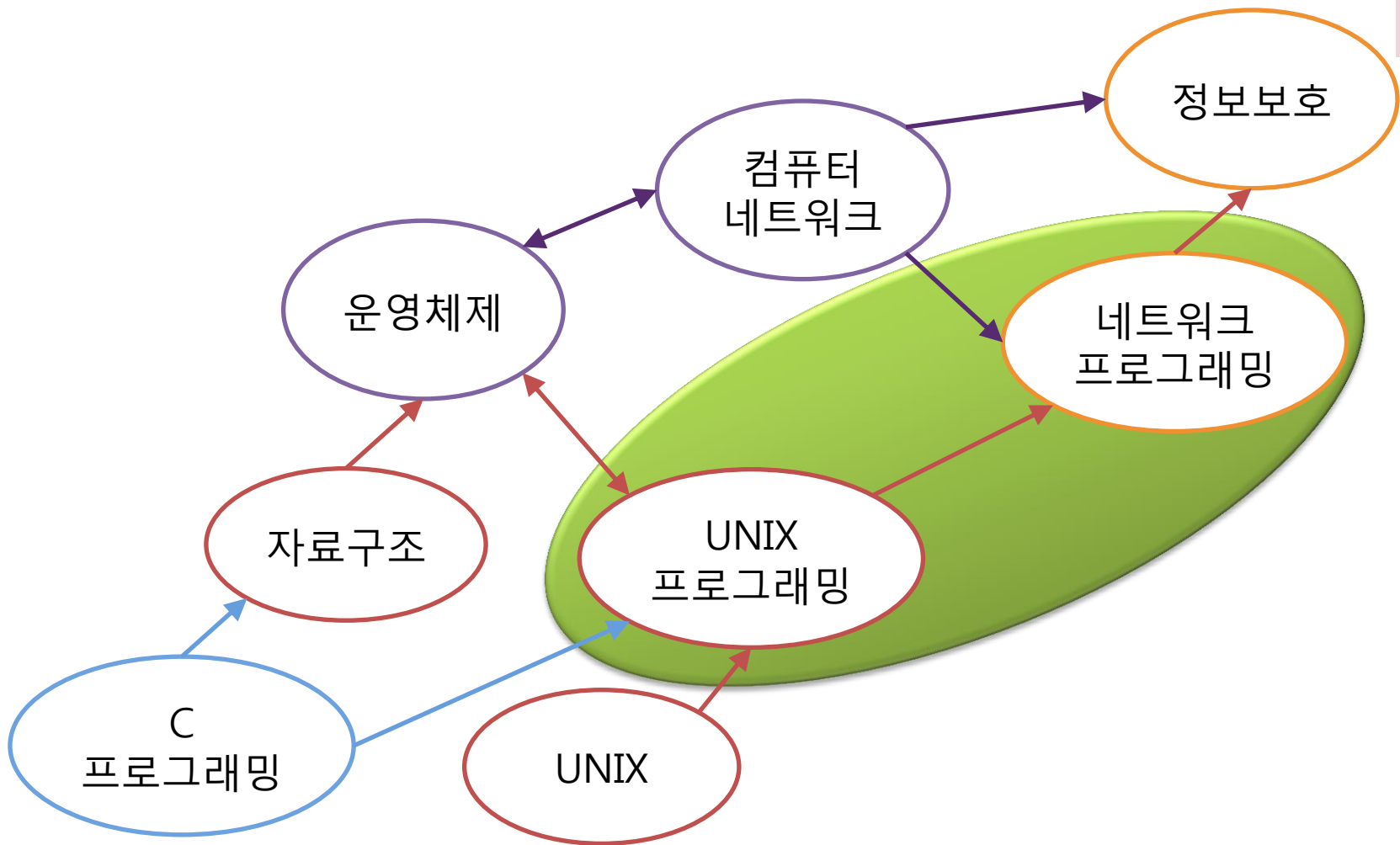


인터넷 프로토콜

총정리

관련 교과목



C 프로그래밍

- ▶ 프로그래밍 기초
 - ▶ 키워드, 변수, 상수, 연산자
 - ▶ 조건문, 반복문
 - ▶ 함수, 포인터
 - ▶ 배열, 구조체
 - ▶ 문자열
 - ▶ 비트 연산
- ▶ 프로그래밍 스타일
- ▶ 프로그래밍 / 디버깅
 - ▶ make
 - ▶ gdb

자료구조

- ▶ 좋은 프로그램/자료구조/알고리즘 판별
- ▶ 기본 자료구조
 - ▶ 리스트
 - ▶ 스택
 - ▶ 큐
 - ▶ 트리
 - ▶ 그래프
- ▶ 탐색
- ▶ 정렬
- ▶ 해쉬

UNIX

- ▶ 기본 명령 사용법, man 활용 방법
- ▶ vi
- ▶ 파일 관련 명령
 - ▶ cat, more, ls, ...
- ▶ 프로세스 관련 명령
 - ▶ signal
- ▶ 텍스트 파일(정규표현식) 처리 유틸리티
 - ▶ wc, sed, awk
- ▶ 셸 스크립트 프로그래밍

UNIX 프로그래밍

- ▶ 시스템 콜
- ▶ 파일 관련
 - ▶ open, read, write, close
 - ▶ opendir
- ▶ 프로세스 관련
 - ▶ fork, exec, wait, exit
- ▶ 프로세스간 통신
 - ▶ signal
 - ▶ pipe
 - ▶ sem, shm, msgq

운영체제

- ▶ 개요
 - ▶ 시스템 구조
- ▶ 프로세스 관리
 - ▶ 프로세스
 - ▶ 쓰레드
 - ▶ 프로세스 동기화
 - ▶ 데드락
- ▶ 메모리 관리
 - ▶ 가상 메모리
- ▶ 저장 관리
 - ▶ 파일시스템
 - ▶ I/O 시스템

컴퓨터 네트워크

- ▶ 네트워크 기초
- ▶ 네트워크 모델
 - ▶ OSI 참조모델
 - ▶ TCP/IP 모델
- ▶ 데이터 전송
 - ▶ MAC
 - ▶ 데이터 링크
- ▶ 네트워크 계층
- ▶ 전송 계층
- ▶ 상위 계층
 - ▶ telnet
 - ▶ ftp
 - ▶ http

네트워크 프로그래밍

- ▶ 소켓
- ▶ TCP 소켓
- ▶ DNS와 주소 패밀리 (IPv6)
- ▶ UDP 소켓
- ▶ 데이터 송수신
 - ▶ TCP/UDP
 - ▶ 고정 형식 / delimiter 기반 / length 기반
 - ▶ Text / Binary
- ▶ 중급
 - ▶ 옵션
 - ▶ 시그널
 - ▶ 년블러킹 I/O – select, sigio, ...
 - ▶ 다중 클라이언트 처리 – fork / thread