

프로젝트 안내

- 표지 : 프로젝트 제목, 학번, 이름 등을 나타내세요.

- 차례 : (아래의 5가지는 꼭 포함 시킬 것)

- 프로그램 소개
- 탐구 동기
- 이론적 배경과 기술

2-1. 이론적 배경

2-2. 기술 : 주요 알고리즘 및 코드

2-3. 프로그램 주소(notion 링크 첨부)

- 프로그램의 기대효과(프로그램을 사용했을 때 영향)
- 향후 프로그램 개선 계획 및 느낀점

- 내용 : 차례에 구성된 주제의 구체적 내용 쓰기

- ★ 제목 짓기 매우 중요★ 이론적 배경과 기술이 드러나도록 지켜보세요!

예)  컴퓨터 과학

‘정적 1차원 배열로 구현하는 스택(Stack) 자료구조 시뮬레이터’

‘슬라이딩 윈도우 알고리즘과 1차원 배열을 이용한 이동 평균 계산기’

‘2차원 배열 기반 미로 생성 및 BFS/DFS 경로 탐색 시뮬레이터’

‘2차원 배열 기반 이미지 픽셀 처리 - 흑백 변환·반전·블러 필터 구현’

 물리

‘1차원 배열로 시간별 위치를 기록하는 등가속도 운동 시뮬레이터’

‘1차원 배열을 이용한 자유낙하 & 반발 계수 적용 공 튀김 시뮬레이터’

‘2차원 배열 기반 파동 간섭 패턴 시뮬레이터 — 이중 슬릿 실험 재현’

 수학

‘1차원 배열을 활용한 피보나치 수열과 황금비(ϕ) 수렴 시뮬레이터’

‘2차원 배열을 이용한 파스칼의 삼각형 생성 및 이항계수 패턴 분석기’

 인문학

‘1차원 배열을 이용한 텍스트 형태소 빈도 분석기 문학 작품 속 단어 패턴 탐구’

‘1차원 배열 기반 카이사르 암호 암호·복호화기 및 알파벳 빈도 분석기’

‘2차원 배열로 구현하는 좌석 배치 관리 시스템 — 공연장·극장 예약 시뮬레이터’

- 아래부터 샘플 페이지가 시작됩니다.

프로젝트 제목 :

*붉은색으로 표시된 부분을 삭제하고 작성하세요.

[작품 대표 이미지 혹은 작품 로고 이미지]

소 속 :	선린인터넷고등학교
과 목 :	프로그래밍
학 번 :	
이 름 :	
제출일 :	2026.

차 례

아래의 차례는 제목 서식에 따라 작성되었습니다. 필요에 따라 사용하세요.
각자 차례가 완성되면 차례 페이지를 보기 좋게 수정하세요.

<u>1. 프로그램 소개</u>	4
<u>2. 탐구 동기</u>	4
<u>3. 이론적 배경과 기술</u>	4
<u>3-1. 이론적 배경</u>	4
<u>3-2. 기술 : 주요 알고리즘과 코드</u>	4
<u>3-3. 프로그램 서현(notion 링크 첨부)</u>	4
<u>4. 프로그램의 기대 효과</u>	4
<u>5. 향후 프로그램 개선 계획 및 느낀점</u>	4
<u>6. 출처 정리</u>	5

여기서부터 본문입니다.

- 프로그램 소개
- 탐구 동기
- 이론적 배경과 기술

3-1. 이론적 배경

3-2. 기술 : 주요 알고리즘과 코드

3-3. 프로그램 시현(notion 링크 첨부)

- 프로그램의 기대 효과

- 향후 프로그램 개선 계획 및 느낀점

- 출처 정리