

지난 해 본지 4월호에 '진정한 프로그래머란 무엇인가'에 대해 필자의 글이 나간 후에 독자들로부터 어떤 것을 공부해야 하는지를 묻는 질문을 많이 받았다. 프로그래머로서 기초를 튼튼하게 하기 위해서 여러 가지를 공부해야 하지만, 딱 한 가지만

기초를 튼튼히 하는 '데이터 구조와 알고리즘'

프로그래밍의 아름다움을 느끼기 위해 꼭 읽어야 할 책

추천하려면 '데이터 구조와 알고리즘'을 권하고 싶다. 예를 들어 자동차 업체에서 기름 대신 태양열로 움직이는 새로운 제품을 만들 때를 상상해 보자. 태양열을 자동차를 움직이기에 충분한 양의 전기로 바꾸어서 보관하는 부품을 새로 개발해야겠지만 성능이 우수한 기존의 부품도 그대로 사용해 자동차



Illustrated by fromnowon



를 만든다. 그 중에서 타이어를 생각해 보자. 산에 많이 오르는 레저용으로 개발한다면 거기에 맞는 타이어를 선택할 것이고, 비가 자주 오는 지역에 팔기 위한 자동차라면 비가 왔을 때 잘 미끄러지지 않는 타이어를 선택할 것이다. 마찬가지로 우리들이 자기 응용분야에서 주어진 문제를 해결하기 위한 프로그램을 개발할 때에도 새로 디자인해야 하는 데이터 구조나 알고리즘도 있고, 또 이미 개발된 효율적인 데이터 구조나 알고리즘을 그대로 쓸 수도 있다. 또 기존의 것을 쓸 경우에 내가 원하는 대로 맞게 수행되는지를 분석해야 확실하게 믿고 쓸 수 있다. 이런 능력을 갖추기 위해 알아야 할 내용이 바로 데이터 구조와 알고리즘의 디자인·분석이다.

알고리즘에 따른 수행속도 차이

좀더 이해를 돕기 위해서 한 가지 문제를 예로 들어 보자. n 개의 정수들이 A라는 배열의 A[0] ... A[n-1]에 들어 있을 때, 모든 가능한 구간 [i, j] 중에서 합이 가장 큰 값을 찾는 문제이다. 가장 큰 값이 음수일 때는 편의상 그 값을 0으로 답하기로 한다.

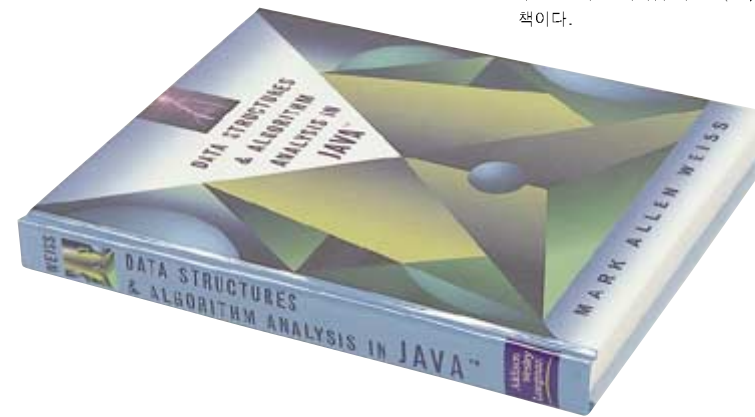
$$\sum_{k=i}^j A[k] \rightarrow \text{식 ①}$$

예를 들어 다음과 같은 6개의 정수가 있다면 11, -4, 13의 합이 가장 큰 구간에 속하는 정수들이고, 그 합은 20이다.

-2 11 -4 13 -4 2

심규석 <http://ee.shu.ac.kr/~shim>

서울대학교 공과대 전기·컴퓨터 공학부 교수



Data Structures & Algorithm Analysis in JAVA
Mark Allen Weiss / Addison Wesley Longman, Inc.
데이터 구조와 알고리즘의 디자인과 분석을 모두 설명한 아주 얇은 책. 필자처럼 게으른(ˉ_ˉ) 프로그래머들에게 적합한 책이다.

이 문제를 풀기 위한 알고리즘은 여러 가지로 만들 수 있다. 가장 초보적인 알고리즘이 알고리즘 ①이다. 이 알고리즘을 간단히 설명하면 첫번째와 두번째 for-loop들은 식 ①의 모든 가능한 i와 j를 하나하나 열거한다. 그러면 세번째 for-loop는 주어진 각각의 i와 j에 대해서 A[i]+A[i+1]+...+A[j]를 계산한다. 그 중에서 가장 큰 것을 대답해 준다. 이 알고리즘의 수행시간 복잡도를 수식으로 표현하면 T(n)=θ(n³)로 나타낼 수 있다. 이 수식의 뜻을 간단히 설명하면, 주어진 입력 데이터의 개수가 n일 때 그 수행시간은 n³에 비례한다는 뜻이다. 즉, 100개의 정수를 갖고 알고리즘 ①을 수행했을 때 수행시간이 0.47초가 걸린다면 그보다 10배가 많은 1000개의 정수를 가졌을 때는 10³배인 470초가 걸린다는 뜻이다. 또 10000개의 정수를 주면 10⁶배인 47만초(약 6일)가 걸린다.

이 알고리즘을 보고 조금만 생각하면 수행속도가 더 빠른 알고리즘으로 쉽게 고칠 수 있다. 알고리즘 ①의 세번째 for-loop를 없애고 알고리즘 ②처럼 수정해도 같은 결과를 얻는 반면, 놀랍게도 수행시간의 복잡도는 T(n)=θ(n²)로 바뀐다. 입력 데이터의 개수가 n일 때 수행시간이 이번에는 n²에 비례한다. 예를 들어 100개의 정수로 알고리즘 ①을 수행했을 때 수행시간이 0.011초(알고리즘 ①에서는 for-loop이 3개이고 알고리즘 ②에서는 2개이므로 0.47초보다 더 적게 시간

이 걸림)가 걸린다면 그보다 10배가 많은 1000개의 정수를 가지면 10²배인 대략 1.11초가 걸린다는 뜻이다. 또 만일 10000개의 정수를 주면 이번에는 10⁴배인 111초가 걸리게 된다. 이렇듯이 같은 일을 하는 알고리즘인데도 데이터의 크기가 커짐에 따라서 수행속도 차이가 크다. 특히 알고리즘 ③은 같은 일을 하지만 수행속도의 복잡도는 T(n)=θ(n)에 불과하다(왜 이 알고리즘이 같은 일을 하는지 궁금하다면 소개된 책을 보라). 다시 말해 10000개의 데이터를 갖고 같은 컴퓨터를 사용할 때, 1초 정도 밖에 걸리지 않는다.

알고리즘을 디자인·분석하는 능력

앞의 예제에서 보듯이 같은 일을 하는 알고리즘을 디자인하는 데에도 어떻게 하느냐에 따라 그 수행속도가 천차만별이다. 또 여기서는 예를 보이지 않았지만 알고리즘이 주어진 n개의 입력 데이터를 갖고 수행되는 데 필요한 메인 메모리의 양을 수식으로 표현해 나타낼 수도 있어서 얼마만큼의 메모리를 필요로 하는지 미리 예측할 수 있다. 여기에서 제시한 세 가지 알고리즘 외에도 수행시간 복잡도가

T(n)=θ(nlogn)인 알고리즘도 있다. 만일 이러한 것들이 궁금하고, 또 훌륭한 프로그래머가 되기 위해서 필요한 기초인 데이터 구조를 배우고, 효율적인 알고리즘을 디자인하고 분석할 수 있는 능력을 키우고 싶다면 소개된 책 중에 하나만 구해 보기 바란다. 이 책들은 프로그래머라면 누구나 알아야 할 아주 중요한 데이터 구조와 알고리즘을 소개하고 분석해준다. 책을 읽는 동안 어느새 여러분은 훌륭한 프로그래머로 변해가면서 '프로그래밍이라는 예술의 아름다움'에 푹 빠지게 될 것이다. **평**

Introduction to Algorithms
Thomas H. Cormen, Charles E. Leiserson, Ronald L. Rivest / McGraw-Hill Book Company
알고리즘 디자인과 분석에 관해 자세히 설명한 유명한 책이다. 두껍지만 전신핵을 전공하는 학생이라면 누구나 갖고 있어야 할 책이다.

Fundamentals of Data Structures in C++
Elis Horowitz, Sanku Saini, Dinesh Mehta / Computer Science Press
데이터 구조와 알고리즘 디자인 및 분석을 설명한 중간 두께의 책이다.

알고리즘 ①

```
int MaxSubSum1()
{
    int MaxSum = 0;
    for (int i = 0; i < n; i++)
        for (int j = i; j < n; j++)
            int ThisSum = 0;
            for (int k = i; k <= j; k++)
                ThisSum = ThisSum + A[k];
            if (ThisSum > MaxSum)
                MaxSum = ThisSum;
}
return MaxSum;
```

알고리즘 ②

```
int MaxSubSum2()
{
    int MaxSum = 0;
    for (int i = 0; i < n; i++)
        int ThisSum = 0;
        for (int j = i; j < n; j++)
            ThisSum = ThisSum + A[j];
            if (ThisSum > MaxSum)
                MaxSum = ThisSum;
}
return MaxSum;
```

알고리즘 ③

```
int MaxSubSum3()
{
    int MaxSum = 0;
    int ThisSum = 0;
    for (int i = 0; i < n; i++)
        ThisSum = ThisSum + A[i];
        if (ThisSum > MaxSum)
            MaxSum = ThisSum;
        else if (ThisSum < 0)
            ThisSum = 0;
}
return MaxSum;
```

프로그래밍

임베디드 리눅스

포스트 PC에 대한 관심이 높아지면서 임베디드 관련 서적의 출간이 줄을 잇고 있다. 물론 임베디드 리눅스도 예외가 아니다. 이 책은 임베디드 시스템과 정보기기의 설계자를 위한 책. 초보자를 위한 자세한 활용서라기보다 어느 정도 관련 업무를 수행하고 있는 개발자를 위한 지침서에 가깝다. 임베디드 분야에서 오픈소스의 장점을 활용하고자 하는 이에게 좋은 책이다.

John Lombardo 저/이동범 역/인포북/234쪽/1만 3000원/전체 10장



퍼펙트 PHP 프로그래밍 마스터

배우기 쉽고 빠르다는 특징으로 국내 개발자들에게 선풍적인 인기를 끈 웹 프로그래밍 언어가 PHP다. 이 책은 '퍼펙트'

라는 제목에서 알 수 있듯이 PHP의 모든 것을 다룬 책이다. 이론과 문법 나열식 설명을 지양하고, 저자가 실제 웹사이트를 개발했던 프로그램을 예제로 제시해 PHP를 실전에 적용하고자 하는 이에게 도움이 될 것이다.

이동근 저/한빛미디어/927쪽/2만 8000원/전체 17장



Java HOW TO PROGRAM(제4판)

지난 95년 자바 탄생 시점에 맞춰 초판이 나온 이래 전 세계 자바 개발자들이 인정 받은 베스트셀러인 'Java HOW TO PROGRAM'의 제4판이 번역 출간됐다. 표지에 'UML과 디자인 패턴으로 객체 지향 설계'라고 쓰여질 만큼 이번 판에는 이에 대한 180쪽에 달하는 옵션 사례 연구가 포함되어 있다. 이밖에 스윙, 그래픽스, 멀티쓰레딩, 멀티미디어와 소켓 & 패킷 기반 네트워킹 등 자바와 관련된 다양한 주제와 최근 이슈들을 보강했다. 하지만 번역이 덜 매끄럽고 가독성이 떨어

지는 것이 흠이다.

H. M. Deitel 외/위터앤오일 역/피어슨 에듀케이션 코리아/1522쪽/4만 2000원/전체 22장



Beginning JSP Web Development

JSP는 인터랙티브한 웹 사이트를 만들기 위한 자바의 중요한 기술 중 하나. 이 책은 제목에 나오듯이 초보자를 위한 책이다(그렇다고 HTML도 모르는 생초보는 좀 곤란하다). 따라서 'Try it out (따라하기)' 방식으로 웹 애플리케이션을 개발할 수 있게 구성됐다. 또한 JSP 내용 뿐만 아니라 자바의 기본적인 것까지 함께 설명하고 있다.

Jayson Falkner 외/최현호 역/정보문화사/894쪽/3만 2000원/전체 20장



소스 코드로 배우는 XSLT

XSLT는 XML 문서를 다양한 형식의 문서로 변환하는 데 사용하는 언어로 XML의 가능성을 현실로 만드는 데 크게 기여했다. XML로 뭘 해야 할지 모르는 개발자들에게 이 책은 XSLT로 할 수 있는 다양한 예제를 제시하며, XSLT를 익혀나가고 XML 개발시 부딪히는 문제를 해결해 나갈 수 있게 구성됐다. 광범위한 XSLT에 대한 내용을 문서 변환·병합 등 XSLT의 기본부터 확장 기능까지 실전 위주로 다루고 있다.

더그 티드웰 저/장문영 역/한빛미디어/584쪽/2만 5000원/전체 9장/O'Reilly의 XSLT의 번역서



HaiStrom

'닷넷 마이 웹 서비스'라 공식 명명된 헤일스툼을 다룬 책. 현재 나와 있는 베타 버전을 기준으로 헤일스툼의 정의, 구조, SOAP·XPath·XML 메시징 등 주요 기술을 분석하고, 경매 사이트와 헤일스툼 호환 서비스 제작 예제를 다루고 있다. 그동안 헤일스툼에 대해 막연하게(또는 잘못) 알고 있었거나 사용자 서비스 지향적인 웹 서비스 개발에 관심 있는 개

발자라면 한번쯤 참고할 만하다.

Dan Maharry 외/박정현 외/에이콘/202쪽/2만원/전체 7장/Wrox의 early adopter 시리즈



30년 노하우로 녹여낸 오라클 9i

오라클 9i 내용이 추가된 개정판. 오라클의 DB의 구조부터 다중사용자 동시성·데이터 웨어하우징·고가용성 등 오라클 9i의 확장된 기능을 해당 주제 곳곳에 포진시켰다. 특히 구문 위주의 두꺼운 데이터베이스 서적만 봤던 독자라면 적은 분량에 어떻게 그 많은 내용을 담고 있는지 이해할 것이다. 지금껏 데이터베이스 구문에만 치중한 나머지 그 원리를 파악하지 못한 DBA가 숲을 보고 나무를 볼 수 있도록 이끄는 책이라면 설명이 될까. 릭 그린월드 외/고영민 외/한빛미디어/487쪽/2만 3000원/전체 14장



클릭하세요 JSP 웹 프로그래밍

윈도우 운영체제에서 실행한 예제를 중심으로 구성해 초보자들이 접근하기 쉽게 구성한 책. '클릭하세요, ASP 프로그래밍'의 ASP 소스를 JSP로 변환할 수 있도록 구성된 게 특징이다. 실습은 윈도우에서 진행하며, 리눅스 환경에서도 실행할 수 있다. 전체 16장으로 구성된 것은 한 학기 실습용으로 활용할 수 있게 하자는 의도를 담고 있다. 주요 내용은 자바와 JSP 실행 환경 및 동작원리·데이터베이스 애플리케이션·비즈니스 로직 등을 자바빈으로 개발 방법, 액션 태그, 데이터 저장방법, 게시판 관리법 등이다.

권영만 저/도서출판 대림/631쪽/2만 2000원/전체 16장/CD 부록-JDK, Tomcat 등 JSP에 필요한 소스 코드



무선인터넷 홈페이지 만들기

무선인터넷을 활용하기 위한 테크닉과 무선인터넷 사이트 제작에 바로 활용할 수 있는 실무 노하우를 예제 중심으로 설명한 활용서. 무선인터넷 사이트를 제작하기 위한 언어는 WML, DML, mHTML



이달의 신간

책이름	지은이	출판사	가격(원)
Linux 학습하기 : Learning Red Hat Linux 7.2	이재용 외	홍릉과학출판사	17000
리눅스 7.2 30일 완성	이성수 저	영진닷컴	19000
한편으로 끝내는 유닉스(개정 5판)	제피 픽 외	한빛미디어	10000
OkOkOk 알찬 예제로 배우는 PHP4	오정준 저	교학사	18000
실전을 위한 ASP	박경배 저	정보문화사	20000
Early Adopter VoiceXML	Eve Astrid 저	에이콘출판사	20000

L, cHTML, MML 등 다양하다. 1장에서 4장까지 무선인터넷 개발용 소프트웨어 설치법부터 웹 서버 설정하기, 마크업 언어 등 기초가 되는 내용을 설명하고 5장에서는 다이내믹 모바일 사이트 구축을 다뤘다. 6장부터 9장까지는 애니빌 홈페이지에서 반응이 좋은 SMS/푸시 메시징 기술을 응용한 유무선 연동의 실시간 게시판 예제 등으로 실무에 가깝게 접근할 수 있도록 했다.

애니빌 무선인터넷 연구소/영진닷컴/600쪽/2만 3000원/전체 9장/CD 부록-애니빌 2002 트라이얼 등 포함



C++ HOW TO PROGRAM 제3판

미국의 유명한 출판사 중 하나인 Prentice Hall에서 출간된 C++ 교재의 제3판. 언어의 최근 증보사항과 새 ANSI/ISO 표준 라이브러리를 포함하고 있다. 객체지향 프로그래밍의 기초와 C++로 포괄(generic) 프로그램을 작성하는 방법, 그리고 학생들이 실제세계의 C++ 애플리케이션을 작성하는 방법을 소개하고 있다(또한 엘리베이터의 소프트웨어 시뮬레이터 제작이라는 일관된

케이스 스터디를 통해 UML로 모델링하는 방법을 익힐 기회도 제공하고 있다). 1000쪽 넘는 방대한 분량을 통해 수백 개의 '생생한 코드'와 각 장마다 방대한 연습문제를 접할 수 있다.

Harvey M. Deitel 외/강병욱 외/피어슨 에듀케이션 코리아/1100쪽/3만 8000원/ 전체 8부 21장/CD 부록-MS 비주얼 C++ 6 Introductory 예디션



Professional C#

이 책은 C# 언어와 닷넷 프레임워크와 관련된 전반적인 핵심 개념을 소개한다. C# 문법의 전체적인 내용뿐 아니라 웹 응용 프로그램과 웹 서비스, 윈도우 컨트롤과 웹 컨트롤 등의 여러 가지 유형의 응용 프로그램을 C#을 사용해 제작하는 예제를 소개한다. 비주얼 베이직, C++, 자바 프로그래밍의 경험이 있지만 C# 혹



은 닷넷 프로그래밍의 경험은 없는 개발자들을 위해 쓰여졌다.

Simon Robinson 외 8인/배재현 역/정보문화사/1486쪽/4만원/Wrox Professional 시리즈

활용서

Mac OS X 입문

국내 최초의 Mac OS X 입문서. 설치부터 기본 설정, 활용, 사용자화, 인터넷을 비롯한 응용 프로그램 활용, 트러블 해결 등을 따라하기 방식으로 다뤄 매킨토시에 대해 잘 모르는 초보자를 배려하고 있다. Mac OS X이 낯선 기존 Mac OS 사용자에게도 유용한 내용을 다루고 있다. Mac OS X 특유의 아쿠아 인터페이스에 어울리는 컬러 편집이 돋보이는 책.

인포메이션 기획 팀/인포메이션/1만 5000원/전체 13장/CD부록-Mac OS X용 글꼴과 개발 툴 등



생생한 게임 개발에 꼭 필요한 기본 물리

게임을 하는 것은 마냥 즐겁지만 그걸 코

드로 표현하는 일이란 결코 쉽지만은 않다. 특히 현실 세계와 같은 생생함을 표현하기 위해 프로그래머로서 한 가지 넘어야 할 벽이 있다. 바로 물체의 움직임을 체계적으로 정리한 물리학(보통은 역학)에 대한 지식을 갖춰야 하는 것이다. 이 책은 게임을 개발할 때 자주 접하는 물리학의 개념과 원리를 소개하고, 게임이나 시뮬레이션에 어떻게 응용할 수 있는지 설명하고 있다. 예제를 통해 물리를 실제 게임에 적용할 수 있는 방법을 제시하고 있어 우리가 만드는 게임에 날개를 달아줄 지식들이지만 다가가는 것이 가볍지만은 않은 책이다.

데이비드 버그 저/황혁기 역/한빛미디어/485쪽/2만원/전체 17장/오리일리의 Physics for Game Developers



Interconnecting Cisco Network Devices

CCNA 자격증을 준비하는 수험생에게 가장 큰 부담거리는 선택의 여지없이 원서를 봐야 한다는 점 아닐까. 이 책은 전체 13장에 걸쳐 네트워크 개념부터 WAN으로 확장하기 위한 노하우까지

CCNA 시험 내용과 관련된 주제를 키워드와 함께 다루고 있다. 라우터와 스위치의 출력에 대한 설명과 함께 디바이스 설정까지 포함하고 있어 네트워크 관리자가 보기에 손색이 없다.

Cisco Networking Academy Program: First-Year Companion Guide도 함께 번역돼 출간됐다.

Steve Mcquerry 저/김성환 외/피어슨 에듀케이션 코리아/602쪽/3만원/전체 5부 13장



게임 시나리오 개론

스타크래프트가 성공한 이유는 뭘까. 여러 이유가 있겠지만 무엇보다 물고 물리는 유닛들 간의 치열한 접전이 가능한 탄탄한 구성과 시나리오에 있다. 이 책은 제목 그대로 게임 시나리오 작성을 위한 기반이 되는 모든 것을 개론적으로 설명하고 있다. 개론치고는 얇은(?) 두께에 간략하게 서술한 내용이지만 컴퓨터 게임의 정의에서부터 실제 시나리오 예제까지 골고루 짚고 넘어간다. 만화·드라마·영화 시나리오와 비교해 설명한 부분과, 아케이드 게임·롤플레이 게임·

시뮬레이션 게임·모바일 게임에 이르기까지 장르별로 설명한 작법론이 유익할 것이다. 무엇보다 필자가 권두언에 적어 놓은 '잘 놀아라'라는 글귀가 마음에 쏙 와 닿는다. 하지만 게임 서적이라고 화려한 스크린 샷을 기대하지는 말 것. 텅텅한 흑백 인쇄가 아쉽다.

김종혁 저/사이버출판사/1만 6000원/518쪽/4부 15장



WindowsXP + 홈 네트워크, CD-RW

새로운 윈도우 XP 서적이 시중에 나올 때마다 눈에 띄는 차이점은 점점 화려해 진다는 것 아닐까. 이 책 또한 하드커버까지 눈길을 끈다. 특히 표지를 넘기면 862쪽에 걸쳐 윈도우 XP의 설치부터 문제 진단 방법, 그리고 홈 네트워크와 CD-RW까지 화려한 이미지가 페이지를



이달의 신간

책이름	저자	출판사	가격(원)
How to Program C(제3판)	Harvey M. Deitel 저	피어슨 에듀케이션 코리아	38000
Java 언어로 배우는 디자인 패턴 입문	Yuki Hirosh 저	영진닷컴	25000
Visual C++를 이용한 C 프로그래밍과 실습	김일곤 저	홍릉과학출판사	10000
10일만에 배우는 Visual Basic 6.0	Haruka Seto 저	영진닷컴	16000
Beginning SQL Server 2000 Programming	Robin Dewson 저	정보문화사	25000
테마별로 배우는 자바 30일 완성	고일석 외	헤지원	22000
C++를 이용한 자료구조	유재수 외	미래컴	26000

이달의 신간

책이름	저자	출판사	가격(원)
Micomtoys 키트로 배우는 80196:언어를 이용한 예제	배건웅 저	아진	15000
핵심 Java 2 Programming	정목동 외	그린	18000
스크립트 데이터베이스 동적 개발을 위한 Server Side Flash	윌리엄B. 센더스	대청	16000
Step by Step 마이크로소프트 한글 오피스 XP	Curtis Frye 외	정보문화사	27000
기본과 실전에 강해지는 파워포인트 2002	이민희 외	성안당	18000
그림으로 배우는 Network Security 공격과 방어의 매커니즘	Taniguchi Isao 저	성안당	9000

장식한다. 그렇다면 내용은 어떨까. 활용하기 쉬운 팁부터 윈도우의 각종 메뉴, 문제 해결 방법, 유틸리티까지 포괄하고 있어 활용성을 높이기엔 안성맞춤인 책이다.

전소현 외/아이디오/862쪽/3만 2000원/전체 10장/CD 부록 윈도우 XP 101가지 마법 유틸리티 등

윈도우 XP 기반의 네트워크 구축 및 보안 활용

이 책은 실무에서 적용되는 네트워크 구축과 보안을 중심으로 다양한 분야를 한꺼번에 익힐 수 있게 구성됐다. 윈도우 XP를 통한 원격 데스크톱과 원격 지원 등 각 테마마다 윈도우 XP 대한 자세한 설명과 다양한 활용 방법을 보여준다. 또 윈도우 XP 네트워크 구축과 관련된 다양한 테크닉을 통해 실무에 적용할 수 있는 기술을 소개한다. 세부 내용은 윈도우 XP 기반의 네트워크와 보안 실무 활용,



실무 중심의 윈도우 XP 네트워크와 보안, 윈도우 XP 네트워크 구축과 보안 실무 테크닉, 실무로 배우보는 윈도우 XP

네트워크 구축과 보안 퍼펙트 솔루션 등이다.

나성원 저/정보문화사/482쪽/2만 3000원/전체 9테마 25색션/프로페셔널 클래스 NO.3

실무를 고려한 SQL Server Advanced Programming

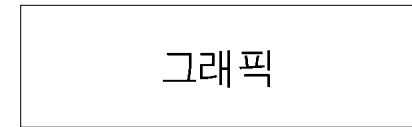
SQL 서버 개발자라면 알고 있어야 할 일반적인 내용을 모두 포함하면서 실무에서 효과적인 쿼리를 위한 방법이나 주의해야 할 부분을 자세히 다루고 있다. SQL 서버 프로그래밍에 대한 기본 개념



과 함께 SQL 서버의 중요 아키텍처를 설명하고 각 개체의 특징과 사용 방법에 대해 요약 정리하고 있다. 쿼리를 튜닝할 수 있는 실행 계획에 대한 내용에 많은 지면을 할애하고 있으며, 18장에서는 고급 실무 활용을 위한 여러 가지 복합된 작업에 대한 문제를 제기하고 효과적으로 처리하는 방법을 설명한다. 여러 사이트의 시스템 구축 컨설팅과 튜닝, 개발로 얻은 저자의 실무 경험을 토대로 개발자가 실수하기 쉬운 부분을 중간 중간 소개

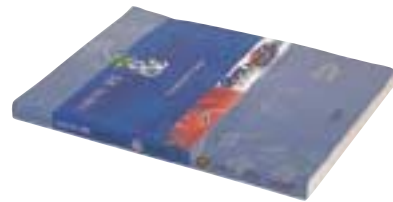
하고 있다.

우철웅 저/영진닷컴/1037쪽/3만 5000원/전체 18장



아름다운 결합 포토샵 6 & 플래시 5

인터넷의 이해부터 홈페이지 구축까지 필요한 모든 사항을 쉽게 따라할 수 있도록 구성된 책. 홈페이지 기획, 포토샵 익히기와 활용, 플래시 익히기와 활용에 이르기까지 웹 디자인의 전반적인 부분을 쉽게 따라할 수 있다. 특히 포토샵과 플래시 각각의 작업 단계와 화면을 자세히



제시하고, 단원의 마지막 부분에는 활용예제를 다양하게 실어 실전에 대비할 수 있다. www.helpline.co.kr에서 질문에 대한 답변을 얻을 수도 있다.

김석수 외/사이텍미디어/302쪽/2만 2000원/CD 부록-그래픽 관련 소프트웨어, 이미지 파일 등

이달의 신간

책이름	저자	출판사	가격(원)
OpenGL을 이용한 컴퓨터 그래픽스(제2판)	Edward Angel 저	영한출판사	27000
예제로 배우는 SWISH 2	황재현 저	정보문화사	25000
독창적인 웹 그래픽을 위한 Illustrator 10	김경옥 저	베스트북	27000
예제로 배우는 SWISH 2	황재현 저	정보문화사	25000
디지털 캠코더와 프리미어 6.x 내가 최고!	이병현 외	영진닷컴	25000
Dreamweaver 4 (드림위버 4):Skill Guide	최벌 저	크라운출판사	15000
QuickTime VR Authoring Studio	손영호 외	글로벌	13000