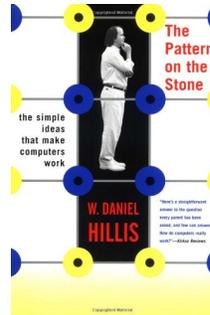
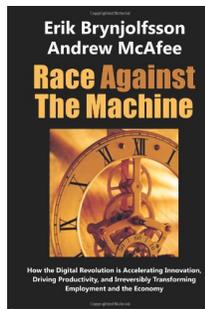


Homework 2
SNU 046.016, Spring 2014
Kwangkeun Yi
due: Essays 5/07(Wed),
Movie 5/14(Wed), both in class

이번 숙제는 단독으로 제출하는 숙제가 있고, 팀으로 제출하는 숙제가 있습니다. 각 팀은 3-5명으로 구성되고 수업시간에 무작위로 만들어 집니다.



Exercise 1 [40점] “기계, 과도기, 기회”

[Race against the Machine]¹을 읽은 후, 내용을 정리하고 본인의 생각을 논술하기 바랍니다. A4용지 5페이지 이내. 내용정리 3 페이지 이내, 본인 생각/느낀점 1 페이지 이상. □

Exercise 2 [20점] “그 도구의 실현 & SW의 세계”

[The Pattern on the Stone]²의 1장부터 5장까지는 컴퓨터 구현의 원리와 알고리즘(algorithm)에 대한 이야기가 있습니다. 수업내용 Part II와 함께 이 책

¹번역서: [기계와의 경쟁]

²번역서: [생각하는 기계]

에서 배운 내용을 정리해서 제출합니다. A4용지 3페이지 이내. □



Exercise 3 [60점. 팀과제] “이거슨 컴퓨터”

만능의 기계(Universal Machine)인 컴퓨터의 모든 부품은 간단한 AND-OR-NOT스위치들로 만들 수 있습니다.

주변의 무엇이던지 상관없습니다. 자연현상(인간사회 포함)에서 AND-OR-NOT 스위치 기능을 하는 것으로 해석할 수 있는 것을 발견하거나 만들어 보는 숙제입니다.

설명하세요. 흐르는 실체는 무엇이고, 이 때 AND역할을 하는 것, OR역할을 하는 것, NOT역할을 하는 것으로 바라볼 수 있는 것이 무엇인지.

그래서 그런 것들로 컴퓨터의 한 부품(수업시간에 다룬 디지털 논리회로 중 하나 혹은 그 이상)을 구현해서 실현한 동영상 링크를 제출하세요. □