

科目名	プログラミングI		英文表記	Programming I		2011年10月28日		
科目コード	1301							
教員名：正木忠勝 技術職員名：新田保敏					修正			
対象学科／専攻コース			学年	必・選	履修・学修	単位数	授業形態	授業期間
メディア情報工学科			1年	必	履修	3単位	講義	通年
目標及び評価方法	目標項目				評価方法及びその割合			
	1. 20行程度のソースプログラムを作成し、コンパイル、実行ができる 2. C言語の基本構文が理解できる 3. 数値や文字列の基本的な入出プログラムを作成できる。 3. コーディングスタイルに従ったソースプログラムの作成ができる 4. 簡単なプログラムのフローチャートの作成ができる				①テスト（75%）、レポート（25%）			
高専目標	1	2	3	4	JABEEプログラム名称			(空)
	◎		○		JABEEプログラム教育目標			
授業概要、方針、履修上の注意	本授業では代表的なプログラミング言語であるC言語の基礎的な知識とプログラミング能力を取得する。 授業はコンピュータを操作しながらの演習形式で進める。 授業では多数の演習問題に取り組むことによって理解を進める							
教科書・教材	講義で配布するプリント資料							
授 業 計 画								
回次	授 業 項 目	時間	授 業 内 容				予 習 項 目	
1	ガイダンス	2	授業の進め方を説明する					
2	コンパイラのインストール	2	コンパイラをインストールする					
3	プログラミングの基礎知識	2	簡単なプログラムを作成し、コンパイルの方法を					
4	printfの文法	2	printf関数の使い方を学ぶ					
5	printfの書式文字列	2	printf関数の書式文字列について学ぶ					
6	変換指定と変数	2	変換指定と変数の宣言、使い方を学ぶ					
7	計算誤差・配列	2	計算精度について理解し、さらに配列について					
8	中間試験	2						
9	暗黙の型変換・演算子	2	暗黙の型変換を理解し、演算子の使い方を学					
10	復習	2	これまでの学んだことを復習し、理解を深める					
11	scanf関数	2	scanf関数の使い方を学ぶ					
12	条件文	2	条件文を理解し、使い方を学ぶ					
13	関係演算子	2	関係演算子について学ぶ					
14	論理演算子	2	論理演算子について学ぶ					
15	for文	2	for文を理解し、使い方を学ぶ					
期末	前期末試験	[1]						
16	復習	2	これまでに学んだことを復習し、理解を深める					
17	while文	2	while文を理解し、使い方を学ぶ					
18	while文の演習	2	演習問題を解き、理解を深める					
19	フローチャート(1)	2	フローチャートの書き方を理解する					
20	フローチャート(2)	2	フローチャートを実際に作成し理解を深める					
21	コーディング規約・コメント	2	コーディング規約の重要性和コメントの書き方を					
22	復習	2	これまでに学んだことを復習し、理解を深める					
23	複合代入演算子・多重ループ	2	複合代入演算子を学び、多重ループを理解す					
24	switch文	2	switch文を理解し、使い方を学ぶ					
25	10進数と2進数(1)	2	記数法について学ぶ					
26	10進数と2進数(2)	2	10進数と2進数の変換方法を学ぶ					
27	16進数	2	10進数と16進数の変換方法を学ぶ					
28	文字コード	2	文字コードの仕組みを理解する					
29	文字コードへの演算	2	文字コードへの演算による変換を理解する					
30	中間試験	2						
31	プログラミング演習(1)	2	「じゃんけんゲーム」を作成する					

32	プログラミング演習(2)	2	「席替えプログラム」を理解する	
33	プログラミング演習(3)	2	課題プログラムを理解する	
34	プログラミング演習(4)	2	課題プログラムを理解する	
35	プログラミング演習(5)	2	課題プログラムを理解する	
36	プログラミング演習(6)	2	ゲームの企画を考える	
37	プログラミング演習(7)	2	考案したゲーム企画をプレゼンする	
38	プログラミング演習(8)	2	ゲームの設計を行う	
39	プログラミング演習(9)	2	フローチャートを作成する	
40	プログラミング演習(10)	2	プログラムを作成する	
41	プログラミング演習(11)	2	プログラムを作成する	
42	プログラミング演習(12)	2	プログラムを作成する	
43	プログラミング演習(13)	2	プログラムを作成する	
44	プログラミング演習(14)	2	プログラムを作成する	
45	プログラミング演習(15)	2	作成したゲームを発表する	
学習時間合計		90	実時間	75
学修単位における自学自習時間の保証 (レポート頻度など) 記入不要→この科目は履修形態のため、この欄の記入は不要				

学習時間は、実時間ではなく単位時間で記入する。(50分=1、100分=2)