

科目名	応用プログラミング I	英文表記	Applied Programming I	2012/03/12		
科目コード	4215					
教員名: 高木茂 技術職員名:				作成		
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
情報通信システム工学科	4年	必	学修	2単位	講義	通年
科目目標	<p>様々なプログラムが書けるようになる。</p> <p>①条件文、繰り返し文を理解し、これを用いたプログラムが書けるようになる。</p> <p>②オブジェクト指向を理解し、オブジェクト指向にそったプログラムが書けるようになる。</p> <p>③グラフィカルユーザーインターフェースを利用したプログラムが書けるようになる。</p> <p>④イベント処理を理解し、簡単なプログラムが書けるようになる。</p> <p>⑤座標変換を理解し、様々な関数のグラフが書けるようになる。</p>					
総合評価	<p>プログラム課題の提出で100%評価する。</p> <p>前期末は前期に提示した課題に対する達成度で100%評価する。</p> <p>学年末は、前期・後期を通じて提示した課題に対する達成度で100%評価する。</p> <p>学年末の評価が60%以上の場合に単位を認定する。</p>					
達成度目標と評価方法	科目達成度目標(対応するJABEE教育目標)			達成度目標の評価方法		
	①	条件文、繰り返し文を理解し、これを用いたプログラムが書けるようになる。(A-3,B-2)	⇒	プログラム課題の提出で100%評価する。		
	②	オブジェクト指向を理解し、オブジェクト指向にそったプログラムが書けるようになる。(A-3,B-2)	⇒	プログラム課題の提出で100%評価する。		
	③	グラフィカルユーザーインターフェースを利用したプログラムが書けるようになる。(A-3,B-2)	⇒	プログラム課題の提出で100%評価する。		
	④	イベント処理を理解し、簡単なプログラムが書けるようになる。(A-3,B-2)	⇒	プログラム課題の提出で100%評価する。		
⑤	座標変換を理解し、様々な関数のグラフが書けるようになる。(A-3,B-2)	⇒	プログラム課題の提出で100%評価する。			
本科・専攻科教育目標	1	2	3	4	JABEEプログラム名称	情報通信システム工学
	◎		○		JABEEプログラム教育目標	A-3,B-2
授業概要、方針、履修上の注意	<p>授業の前半でテキストやパワーポイントで、文法規則や原理の説明を行った後、各自のPCでプログラムの作成・コンパイル・実行などの演習を行う。演習時間中に個別の指導や対応を行うので、わからない場合は必ず質問すること。演習結果は指定のフォルダに格納すること。これにより、個別の理解度を把握します。複数の週にまたがる課題もある。提出期限を守る。授業中に終わらなかった課題を自学自習時間に達成。</p> <p>参考図書: やさしいjava(SoftBankパブリッシング)、javaプログラミング1001Tips(Ohmsha)</p>					
教科書・教材						
授 業 計 画						
週	授 業 項 目	時間	授 業 内 容		自学自習 (予習・復習)内容	
1	javaプログラム基礎(1)	2	シラバスの説明。プログラムの作成・コンパイル		課題の達成	
2	javaプログラム基礎(2)	2	小数演算と整数演算(1)		課題の達成	
3	javaプログラム基礎(3)	2	小数演算と整数演算(2)		課題の達成	
4	javaプログラム基礎(4)	2	論理演算とシフト演算(1)		課題の達成	
5	javaプログラム基礎(5)	2	論理演算とシフト演算(2)		課題の達成	
6	javaプログラム基礎(6)	2	条件文(1)		課題の達成	
7	javaプログラム基礎(7)	2	条件文(2)		課題の達成	
8	javaプログラム基礎(8)	2	条件文(3)		課題の達成	
9	javaプログラム基礎(9)	2	繰り返し文(1)		課題の達成	
10	javaプログラム基礎(10)	2	繰り返し文(2)		課題の達成	
11	javaプログラム基礎(11)	2	繰り返し文(3)		課題の達成	
12	javaプログラム基礎(12)	2	文字列の入出力		課題の達成	
13	javaプログラム基礎(13)	2	各種応用(1)		課題の達成	
14	javaプログラム基礎(14)	2	各種応用(2)		課題の達成	
15	javaプログラム基礎(15)	2	各種応用(3)		課題の達成	
期末	期末試験	[2]				
16	オブジェクト指向(1)	2	オブジェクト指向(1)		課題の達成	

17	オブジェクト指向(2)	2	オブジェクト指向(2)	課題の達成
18	オブジェクト指向(3)	2	オブジェクト指向(3)	課題の達成
19	オブジェクト指向(4)	2	オブジェクト指向(4)	課題の達成
20	GUIプログラミング(1)	2	フレーム、アプレット	課題の達成
21	GUIプログラミング(2)	2	グラフィックス(1)	課題の達成
22	GUIプログラミング(3)	2	グラフィックス(2)	課題の達成
23	GUIプログラミング(4)	2	グラフィックス(3)	課題の達成
24	イベント処理(1)	2	イベントとは	課題の達成
25	イベント処理(2)	2	マウスイベント	課題の達成
26	イベント処理(3)	2	GUIイベント(1)	課題の達成
27	イベント処理(4)	2	GUIイベント(2)	課題の達成
28	座標変換と関数描画(1)	2	2次元座標変換とタートルグラフィックス	課題の達成
29	座標変換と関数描画(2)	2	2次元関数(陽関数、陰関数、パラメータ曲線)の描画	課題の達成
30	座標変換と関数描画(3)	2	3次元座標変換とタートルグラフィックス	課題の達成
期末	期末試験	[2]		
学習時間合計		60	実時間	45
自学自習(予習・復習)内容(学修単位における自学自習時間の保証)				標準的所用時間(試行)
①	授業中に出した課題の達成を求める(30時間)			
②				
③				
備考欄				
この科目はJABEE対応科目である。 この科目の主な関連科目は、				

学習時間は、実時間ではなく単位時間で記入する。(45分=1、90分=2)