

科目名	応用プログラミング I	英文表記	Applied Programming I	2013/09/27			
科目コード	4215						
教員名:高木茂、荻野正 技術職員名:				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	
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	①条件文、繰り返し文を理解し、これを用いたプログラムを作成できる。 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を作成できる。 ③GUI(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を作成できる。 ④イベント処理を理解し、マウスやGUIのイベント処理プログラムを作成できる。						
総合評価	プログラム課題の提出で100%評価する。 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。 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。 学年末の評価が60%以上の場合に単位を認定する。						
科目目標達成度とJABEE目標との対応	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		目標割合	
	①	条件文、繰り返し文を理解し、これを用いたプログラムを作成できる。(A-3)		⇒	プログラム課題の提出で評価する。	54%	
	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を作成できる。(A-3)		⇒	プログラム課題の提出で評価する。	11%	
	③	GUI(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を作成できる。(A-3)		⇒	プログラム課題の提出で評価する。	15%	
	④	イベント処理を理解し、マウスやGUIのイベント処理プログラムを作成できる。(A-3)		⇒	プログラム課題の提出で評価する。	20%	
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	
評価方法と評価項目および関連目標に対する評価割合							
	目標との関連	定期試験	小テスト	レポート	その他(演習課題・発表・実技・成果物等)	総合評価	セルフチェック
評価項目		0	0	0	100	100	
基礎的理解	①②③④				75	75	
応用力(実践・専門・融合)	①②③④				25	25	
社会性(プレゼン・コミュニケーション・PBL)						0	
主体的・継続的学修意欲						0	
授業概要、方針、履修上の注意	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。提出期限を守ること。授業中に終わらなかった課題を自学自習時間に達成すること。						
教科書・教材	自作テキストとパワーポイントなどプレゼン資料。 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)						

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	セル フチェック
1	①java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	①java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	①java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	①java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	①java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	①javaプログラム基礎(6)	2	条件文(1)	課題の達成	
7	①javaプログラム基礎(7)	2	条件文(2)	課題の達成	
8	①javaプログラム基礎(8)	2	条件文(3)	課題の達成	
9	①javaプログラム基礎(9)	2	繰り返し文(1)	課題の達成	
10	①javaプログラム基礎(10)	2	繰り返し文(2)	課題の達成	
11	①javaプログラム基礎(11)	2	繰り返し文(3)	課題の達成	
12	①javaプログラム基礎(12)	2	文字列の入出力	課題の達成	
13	①javaプログラム基礎(13)	2	各種応用(1)	課題の達成	
14	①javaプログラム基礎(14)	2	各種応用(2)	課題の達成	
15	①java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	[0]			
16	②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	②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	②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	②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	②オブジェクト指向(5)	2	オブジェクト指向(5)	課題の達成	
21	③GUIプログラミング(1)	2	フレーム、アプレット	課題の達成	
22	③GUIプログラミング(2)	2	グラフィックス(1)	課題の達成	
23	③GUIプログラミング(3)	2	グラフィックス(2)	課題の達成	
24	③GUIプログラミング(4)	2	グラフィックス(3)	課題の達成	
25	③GUIプログラミング(5)	2	グラフィックス(4)	課題の達成	
26	④イベント処理(1)	2	イベントとは	課題の達成	
27	④イベント処理(2)	2	マウスイベント	課題の達成	
28	④イベント処理(3)	2	GUIイベント(1)	課題の達成	
29	④イベント処理(4)	2	GUIイベント(2)	課題の達成	
30	④イベント処理(5)	2	GUIイベント(3)	課題の達成	
期末	期末試験	[0]			
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	授業中に出了た課題の達成を求める			各1時間×30回	
②					
③					
備考欄					
(共通記述) ・ この科目はJABEE対応科目である。 その他必要事項は各コースで決める。 (各科目個別記述) ・ この科目の主たる関連科目は応用プログラミングⅡ(5年)					

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)