

科目名	ソフトウェア演習	英文表記	Software Practice	2012/3/12
科目コード	1205			
教員名:神里 志穂子・金城 伊智子 技術職員名:なし				作成
対象学科/専攻コース	学年	必・選	履修・学修	単位数
情報通信システム工学科	1年	必修	履修	1単位
授業形態	授業期間			
実習	後期			
科目目標	①Unixのシステム構成の理解, 基本コマンドなどを修得 ②システムの基本操作, ファイルの常態確認ができる ③ゲームプログラム演習			
総合評価	課題(100%)で評価する			
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	Unixのシステム構成の理解, 基本コマンドなどを修得	⇒	基本的なコマンドが修得できたか課題で評価する
	②	システムの基本操作, ファイルの常態確認ができる	⇒	システムの基本操作の確認に関して課題で評価する
	③	ゲームプログラム演習	⇒	ゲームプログラムの操作アルゴリズムの理解に関して課題で評価する
			⇒	
本科・専攻科教育目標	1	2	3	4
	○		◎	
授業概要、方針、履修上の注意	Unixの基本操作やプログラミングの実習を通して, サーバなどに利用されているUnixの基本利用技術をマスターし, マルチユーザの仕組みを体験することで, サーバとユーザの関係の基礎を学ぶ. ゲームプログラムを動作させる環境の構築, プログラムを動作させるアルゴリズムを理解する.			
教科書・教材	教員自作のプリント, パワーポイントの資料			
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				
2				
3				
4				

5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
期末	期末試験	[2]		
16	ガイダンス	2	講義の進め方や課題の提出方法を説明する. Unixの特徴や概念について学習. 演習のための環境設定.	
17	ディレクトリ構造	2	ディレクトリ構造の理解. ファイルとディレクトリの管理コマンドの学習 (Unixコマンドのレポート課題)	
18	ファイル操作の確認	2	Vi, emacsの利用について学習する	
19	データ処理1	2	データの抽出, 流れ処理に関して学習する	
20	データ処理2	2	データの抽出, 組み合わせ処理に関して学習する	
21	プロセスと属性	2	プロセスの状態, ファイルとディレクトリの属性に関して学習する	
22	プロセスと属性	2	プロセスの状態, ファイルとディレクトリの属性に関して学習する	
23	データの編集	2	データの一括編集, ファイルの集積と記憶領域の節約に関して学習する	
24	データの編集	2	データの一括編集, ファイルの集積と記憶領域の節約に関して学習する	
25	ゲームプログラム環境設定	2	C++の環境とゲームプログラムの環境を設定する	
26	ゲームプログラム環境設定	2	C++の環境とゲームプログラムの環境を設定する	
27	アルゴリズムの理解	2	戦略アルゴリズムを理解する	
28	ゲームプログラム演習	2	リバーシプログラムの動作確認	
29	ゲームプログラム演習	2	アルゴリズムの変更と動作確認	
30	ゲームプログラム演習	2	アルゴリズムの変更と動作確認	
期末				
学習時間合計		30	実時間	22.5
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				
②				
③				
備考欄				

--

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)