

科目名	プログラミングI	英文表記	Programming I		2012年3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						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
全学科		1年	必	履修	3単位	講義	通年
科目目標	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. 数値や文字の基本的な入出力プログラムを作成できる。 4. 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 5. 簡単なプログラムのフローチャートの作成ができる						
総合評価	0						
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 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 C言語の基本構文が理解できる 数値や文字の基本的な入出力プログラムを作成できる。 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 簡単なプログラムのフローチャートの作成ができる			⇒ テストおよびレポートで達成度を評価する			
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	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							
週	授 業 項 目	時間	授 業 内 容			自学自習 (予習・復習)内容	
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	期末試験	[2]					

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	
期末	期末試験	[2]		
学習時間合計		90	実時間	67.5
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)