

シラバス参照

科目名	中級プログラミング演習
配当年次	1年次
開講期間	秋学期
単位数	2
担当教員	野澤 智(ノザワ サトシ)
期間・曜日・時限・教室	秋学期 月曜日 1時限 13－401

※	
授業の目的・目標	1. 授業の概要 この授業は情報学の応用レベルです。この授業では、情報学の基礎となるプログラミング言語について学習します。初級プログラミング演習で学習した基礎的なWindowsプログラミングの知識を前提として、さらに進んだWindowsプログラミングを行います。自宅での準備学習等のために、自宅で利用できるWindows PCを持っていることを推奨します。 2. 授業の目的 創作課題を通して、プログラムに自分なりの工夫を考えることで、より高度なプログラミングスキルを身につけることを目標にしています。 3. 学習成果 ビジネス総合学科のディプロマポリシーの②考える力(プログラム制作過程を通して、自分で考える)、⑤ビジネススキル(情報処理に関するスキル) 4. 授業の到達目標 やや高度なWindowsプログラミングに関するスキルを身につける。短大のディプロマポリシーの①広い教養と深い専門的な知識や技能を備え、地域社会や国際社会で活躍できる能力を身につける。
準備学習等の指示	毎回次回に行う演習課題(例題)を指示します。例題は解答をプリントに記載してありますから、事前に読んでおいてください。この予習・復習は自宅で自由に使えるWindows PCを用いて行って下さい。一回の予習・復習にかかる学習時間の目安は3時間30分程度です。
講義スケジュール	この授業では、以下のことができるようになることが目標です。 1. Visual Basicの起動と起動画面 2. 乱数を利用したプログラムの作成 例題3-1、実習3-1 3. 乱数を利用した創作課題の制作 創作課題3-1 4. 複数のフォームを利用したプログラムの作成 例題3-2、実習3-2 5. 複数のフォームを利用した創作課題の制作 創作課題3-2 6. もぐらたたきゲームプログラムの作成1 例題3-3、実習3-3 7. 簡単なゲームプログラムの創作課題の制作 創作課題3-3 8. スクリーンセーバープログラムの作成1 例題4-1 9. スクリーンセーバープログラムの作成2 実習4-1 10. スクリーンセーバープログラムの創作課題の制作 創作課題4-1 11. シミュレーションプログラムの作成1 例題4-2 12. シミュレーションプログラムの作成2 実習4-2 13. シミュレーションプログラムの創作課題の制作 創作課題4-2
教科書	事前にプリントを配布します。
参考文献	授業中に指示します。
授業の方法	講義(50%)と演習(50%)。授業では、はじめに例題を用いて解説(講義)を行います。次に例題を理解した上で、各自実習課題に取り組んでもらいます。さらに、自分なりの創意工夫を凝らした創作課題の制作に取り組めます。
成績評価方法	1. 評価方法と割合 実習課題40%、創作課題40%、レポート試験20% 2. 評価基準 課題については、すべての課題が提出されていることを最低基準とします。 レポート試験については、設問の理解度に応じて評価します。 3. フィードバックの方法 提出課題については、授業中に解答例を提示します。

オフィスアワー	授業開始時に指示します。
居室	13号館6階 13-627室
ホームページ	
その他特記事項	この授業を履修する人は、初級プログラミング演習を履修した人またはプログラミングに関する基礎的知識があることを前提にしています。
添付ファイル	