

[前画面へ戻る](#)

科目名 初級プログラミング演習
配当年次 1 年次
開講期間 春学期
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 春学期 月曜日 1 時限 1 3 - 4 0 1

※

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。プログラム言語として最も基本的なVisual Basic についての詳しい入門的な講義と演習を行います。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： 実際に簡単なプログラムを作成することによって、コンピュータ上でソフトウェアが動く仕組みを理解できるようになることが目標です。
準備学習等の指示	③修得できる力： 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： 基礎的な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。
講義スケジュール	1回の授業について、 ・ 予習（1時間45分）：毎回の授業時に、次の授業で行う例題を指示します。例題はプリントにプログラムコード等が記載されているので、予習をして来て下さい。 ・ 復習（1時間45分）：授業中に出来なかった課題や授業中に指示された課題等を復習して下さい。次回授業時に提出された課題を確認し、フィードバックを行います。 課題の配布や提出を行うため、WebClassを用います。
	■ 1回目 【テーマ】 Visual Basicの起動画面の理解とVisual Studio Community（無料ソフトウェア）の自宅PCでのインストール方法 【到達目標】 授業で使用するプログラミングソフトウェアVisual Studio 2022の起動方法、起動

画面の名称と役割等を理解できる。次にプログラミング学習の入門として、オブジェクトLabelを使った課題を作成できる。さらに、Visual Studio Community（無料ソフトウェア）を自宅PCにインストールできる。

【準備学習】

予習：WebClassに配布された資料の内容を予習する。

復習：授業中に作成したオブジェクトLabelを利用した課題（例題1-1）について復習する。

【特記事項】

1回目の授業で使用する部分の資料をWebClassに配布する予定。なお、2回目以降の授業で使用する資料は、1回目の授業でまとめて配布する予定。

■ 2回目

【テーマ】

Visual Basicの入門編： オブジェクトLabelとButtonを利用したプログラムの作成

【到達目標】

プログラミング学習の入門として、オブジェクトLabelとButtonを使ったプログラムを作成できる。次に、出来上がったプログラムが正しく動作するかデバッグできる。最終的に、アプリケーション（実行形式ファイル）を作成できる。

【準備学習】

予習：プリントに記載されている 例題1-2 について、その内容を予習する。

復習：プリントに記載されている 実習1-2 について、その内容を復習する。

【特記事項】

なし

■ 3回目

【テーマ】

Visual Basicの入門編： オブジェクトButtonの中に計算式を入れるプログラムの作成

【到達目標】

四則演算に関するプログラミングが理解できる。また、オブジェクトButtonの役割について理解できる。

【準備学習】

予習：プリントに記載されている 例題1-3 について、その内容を予習する。

復習：プリントに記載されている 実習1-3 について、その内容を復習する。

【特記事項】

なし

■ 4回目

【テーマ】

Visual Basicの入門編： オブジェクトTextBoxの中に計算式を入れるプログラムの作成

【到達目標】

四則演算に関するプログラミングが理解できる。また、オブジェクトTextboxの役割について理解できる。

【準備学習】

予習：プリントに記載されている 例題1-4 について、その内容を予習する。

復習：プリントに記載されている 実習1-4 について、その内容を復習する。

【特記事項】

なし

■ 5回目

【テーマ】

Visual Basicの入門編： IF構文を利用したプログラムの作成

【到達目標】

変数の型と宣言方法が理解できる。また、IF構文を利用した選択構造アルゴリズムが理解できる。

【準備学習】

予習：プリントに記載されている 例題1-5 について、その内容を予習する。

復習：プリントに記載されている 実習1-5 について、その内容を復習する。

【特記事項】

なし

■ 6回目

【テーマ】

Visual Basicの入門編： オブジェクトListBoxを利用したプログラムの作成

【到達目標】

オブジェクトListBoxの役割について理解できる。また、変数の四則演算に関するプログラミングについて理解できる。

【準備学習】

予習：プリントに記載されている 例題1-6 について、その内容を予習する。

復習：プリントに記載されている 実習1-6 について、その内容を復習する。

【特記事項】

なし

■ 7回目

【テーマ】

Visual Basicの入門編： オブジェクトInputBoxを利用したプログラムの作成

【到達目標】

データの入力方法と出力方法について理解できる。また、変数の多様な使用方法について理解できる。

【準備学習】

予習：プリントに記載されている 例題1-7 について、その内容を予習する。

復習：プリントに記載されている 実習1-7 について、その内容を復習する。

【特記事項】

なし

■ 8回目

【テーマ】

Visual Basicの基礎編： オブジェクトPictureBoxとTimerコントロールを利用したプログラムの作成

【到達目標】

オブジェクトPictureBoxのプロパティと使用方法について理解できる。また、Timerコントロールの役割と使用方法について理解できる。

【準備学習】

予習：プリントに記載されている 例題2-1 について、その内容を予習する。

復習：プリントに記載されている 実習2-1 について、その内容を復習する。

【特記事項】

なし

■ 9回目

【テーマ】

Visual Basicの基礎編： Select Case構文を利用したプログラムの作成

【到達目標】

Select Case構文を利用した選択構造アルゴリズムが理解できる。

【準備学習】

予習：プリントに記載されている 例題2-2 について、その内容を予習する。

復習：プリントに記載されている 実習2-2 について、その内容を復習する。

【特記事項】

なし

■ 10回目

【テーマ】

Visual Basicの基礎編： 8桁電卓プログラムの作成

【到達目標】

変数の役割について理解できる。また、四則演算に関するアルゴリズムについて理解できる。

【準備学習】

予習：プリントに記載されている 例題2-3 について、その内容を予習する。

復習：プリントに記載されている 実習2-3 について、その内容を復習する。

【特記事項】

なし

■ 11回目

【テーマ】

Visual Basicの基礎編： スロットマシン・ゲームプログラムの作成

【到達目標】

複数のTimerコントロールの役割について理解できる。また、IF構文を利用した複雑な選択構造アルゴリズムが理解できる。

【準備学習】

予習：プリントに記載されている 例題2-4 について、その内容を予習する。

復習：プリントに記載されている 実習2-4 について、その内容を復習する。

【特記事項】

なし

■ 12回目

【テーマ】

Visual Basicの基礎編： 運勢占いプログラムの作成

【到達目標】

Select Case構文を利用した複雑な選択構造アルゴリズムが理解できる。

【準備学習】

予習：プリントに記載されている 例題2-4 について、その内容を予習する。

復習：プリントに記載されている 実習2-4 について、その内容を復習する。

【特記事項】

なし

■ 13回目

【テーマ】

これまでのまとめと期末試験対策について

【到達目標】

12回の授業を振り返り、基礎的なWindowsプログラミングが理解できる。

【準備学習】

予習：これまでの授業の中で、理解が十分でなかった課題について、その内容を予習する。

復習：これまでの授業の中で、理解が十分でなかった課題について、その内容を復習する。

【特記事項】

なし

教科書 第1回目の授業時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 この講義は主として、

- ・ 講義
- ・ 演習

形式で行います。

授業方法として下記のアクティブラーニングの手法を実践します。

- ・ 学生への発問及びその回答が授業の構成要素に入っている

【フィードバック方法】なお、小テスト・課題等については、

- ・ 各授業回で全体（グループ）にフィードバックを実施する

学生のオンラインなどを含めた学修をサポートするため、下記のLMSを使用します。

・WebClass

【評価方法】

各授業終了時に提出する課題と期末試験の結果で成績を評価します。

【評価割合】

成績評価方法 期末試験 70%、提出課題 30%

【評価基準】

提出課題については、7割以上の課題が提出されていることを最低基準とします。
期末試験については、プログラムの完成度だけではなく設問の理解度に応じて評価します。

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、中級プログラミング演習も履修することをお勧めします。

添付ファイ
ル

[前画面へ戻る](#)