

プログラミング (Computer Programming II)

担当教員名	奥村 紀之	
学科, 科目詳細	電気情報工学科 2年 通年 専門科目 必修科目 4単位 学修単位 講義	
学習・教育目標	(C)(D)(F)	
科目の概要	C言語によるプログラミングに関する講義と演習を行い、問題解決能力・実践的プログラミング能力を養う。	
テキスト(参考文献)	伊藤祥一著:「Springs of C」、森北出版 Peter Prinz、Tony Crawford著、黒川利明訳:「Cクイックリファレンス」、オライリー	
履修上の注意	本科目は、授業で保証する学習時間と、予習・復習及び課題レポート作成に必要な標準的な自己学習時間の総計が、90時間に相当する学習内容である。講義時間以外にも情報基礎演習室に足繁く通い、習うより慣れること。	
目標達成度(成績)の評価方法と基準	合格の対象としない欠席条件(割合)	1/3以上の欠課
	筆記試験、課題提出状況を総合して判断する。 筆記試験 (50%)、課題 (50%)で評価を行い、総合評価が60%に到達したものを合格とする。	
連絡先	okumura@akashi.ac.jp	

授業の計画・内容	
第1週 UNIX環境の構築	
第2週 Gitによるソースコードの管理、プログラムを書いて実行するまで	
第3週 変数	
第4週 文字列	
第5週 簡単な入力	
第6週 条件判断	
第7週 繰り返し	
第8週 中間試験	
第9週 関数	
第10週 関数	
第11週 1次元配列	
第12週 2次元配列	
第13週 2次元配列	
第14週 ファイル	
第15週 ファイル	
期末試験	
第16週 構造体	
第17週 ポインタ	
第18週 ポインタ	
第19週 アナログ時計の制作	
第20週 文字を描く	
第21週 キャラクターを表示する	
第22週 マウス入力を使う	
第23週 中間試験	
第24週 キー入力を使う	
第25週 ミニゲームの制作	
第26週 ミニゲームの制作	
第27週 オリジナルゲームの制作	
第28週 オリジナルゲームの制作	
第29週 オリジナルゲームの制作	
第30週 オリジナルゲームの制作	
期末試験実施せず	