

プログラミング (Programming)					
本科	選択・必修	開設時期	単位数	授業形態	担当
情報電子	必修	2年	2	講義	力規晃 池田信彦
【授業の概要】 Java 言語によって、実践的なプログラミングを行い、問題の分析、解決のための手段の選択を含めた総合的なプログラミング能力の向上を図る。また、開発環境やライブラリの活用、プレゼンテーション能力の向上も図る。					
【授業の進め方】 講義を聴いた後に演習課題に取り組む。各自で異なる作品を作成する課題ではプレゼンテーションを行う。配布資料等により、課題の概要、新たな学習項目、課題の評価基準、スケジュール等を説明する。また、演習で学習項目の理解度の確認し、具体的な製作を体験する。					
【授業の概要】	【授業項目】		【内容】		
1回	ガイダンス、Java とは		授業の目的、内容等を説明する。Javaの基本事項について確認する。		
2回	メロディの出力 (1)		Java における音出力について学ぶ。		
3回	メロディの出力 (2)		メロディ演奏プログラムを作成する。		
4回	メロディ演奏プログラムの発表会		メロディ演奏プログラムのプレゼンテーションを行なう。		
5回	文字列と入力		String、コンソール入力について学ぶ。		
6回	しりとりプログラム (1)		char 型、文字コードについて学び、しりとりプログラムを作る。		
7回	しりとりプログラム (2)		しりとりプログラムの改良を行う。		
8回	GUI コンポーネント (1)		Swing 入門。		
9回	GUI コンポーネント (2)		レイアウトについて学ぶ。		
10回	GUI コンポーネント (3)		クラスの継承について学ぶ。		
11回	GUI コンポーネント (4)		イベント処理について学ぶ。		
12回	GUI コンポーネント (5)		さまざまな GUI 部品について学ぶ。		
13回	GUI コンポーネント (6)		さまざまな GUI 部品について学ぶ。		
14回	グラフィックスプログラミング (1)		図形を表示する方法を学ぶ。		
15回	グラフィックスプログラミング (2)		マウスイベント、キーイベントについて学ぶ。		
16回	グラフィックスプログラミング (3)		画像を表示する方法を学ぶ。		
17回	グラフィックスプログラミング (4)		動画画像を作成する方法を学ぶ。		
18回	グラフィックスプログラミング (5)		動画画像ソフトを作成する。		
19回	動画画像ソフトの発表会		動画画像ソフトの発表を行う。		
20回	統合開発環境		Eclipse と VisualEditor について学ぶ。		
21回	オリジナルソフト (1)		オリジナルソフトを作成する。前期に作成したソフトを GUI を用いて書きなおしても良いし、全く異なるものを作成してもよい。		
22回	オリジナルソフト (2)		機能限定版を作成する。		

23回	オリジナルソフト(3)	機能限定版を作成する。
24回	オリジナルソフト(4)	機能限定版を完成させる。
25回	オリジナルソフト(5)	機能限定版から完成版に拡張する。
26回	オリジナルソフト(6)	完成版を作成する。
27回	オリジナルソフト(7)	完成版を完成させる。
28回	オリジナルソフト発表会	オリジナルソフトのプレゼンテーションを行う。
29回	ホームページの作成(1)	オリジナルソフトのホームページを作成する。
30回	ホームページの完成(2)	オリジナルソフトのホームページを完成させる。
【到達目標】	1. 問題を解決する手順を考え、プログラムにできる。 2. 開発環境、GUIなどが活用できる。 3. プレゼンテーションができる。	
【徳山高専学習・教育目標】	B1	【JABEE基準 I(1)】
【評価法】	基本的に課題の提出と発表で評価を行う。(課題 80%, 発表 20%) 発表の優秀者には特別点を+する場合もある。	
【テキスト】	「Java Swing 教科書」赤間世紀著、工学社 「改訂 新 Java 言語入門 ビギナー編」林晴比古著、ソフトバンククリエイティブ	
【関連科目】	基礎プログラミング(1年)、コンピュータの基礎知識(1年)、コンピュータ演習(1年)、プログラミング言語(2年)	
【成績欄】	前期中間試験 【 】	前期末試験 前期成績 後期中間試験 後期末試験 学年末成績 【 】 【 】 【 】 【 】 【 】