

情報工学科 平成28年度 2学年	科目	プログラミング演習ⅡA コード: 32122 履修単位	1単位 前学期	担当	稲垣宏
本校教育目標: ①		JABEE 学習・教育到達目標: プログラム学習・教育到達目標:			
科目概要: 「プログラミング演習Ⅰ」では、簡易言語を用いてプログラミングの基礎を学んだ。ここでは、より実用的なプログラミング技術を習得するために、C 言語を利用したプログラミング教育を行なう。講義「プログラミングⅡA」で扱った C 言語の基本的な文法を利用したプログラムを作成し、それを実際にコンピュータの上で実行してみる。これにより、実践的なプログラム開発スタイルを身につけるとともに、プログラミングのもつ困難さと楽しさを実感してもらいたい。					
教科書: 特に指定しない その他: 教材用プリント配布					
評価方法: / 課題(100%)					
授 業 内 容					授業時間
(1) シラバスを用いたガイダンス、C 言語を使ったプログラムの開発手順:テキストエディタおよび C コンパイラの使い方					2
(2) 画面への出力:メッセージの表示、変数とデータ型の概念、変数の値の表示、表示桁数の指定、代入と演算子					2
(3) キーボードからの入力:入力の概念、入力用関数の使い方					2
(4) 文字と文字列の扱い:アスキーコード、1 文字単位の入出力、文字列の扱い方					2
(5) 条件判断:if 文の構造、複雑な条件式の書き方					2
(6) 繰り返し:for 文の構造					2
(7) 繰り返し:while 文の構造、多重ループ					2
(8) 配列:配列の概念、定義のしかた					2
(9) 配列:代入と参照、初期化の方法					2
(10) ポインタ:ポインタの概念、ポインタ変数の使い方					2
(11) ポインタ:二次元配列の使い方					2
(12) ポインタ:ポインタ配列の使い方					2
(13) 関数の作り方:関数の概念と定義のしかた					2
(14) 関数の呼び出し:作成した関数の呼び出し方					2
(15) 参照による関数の呼び出し:参照による呼び出しを行なう関数の作り方と利用のしかた					2
達 成 度 目 標					
(ア) C 言語によるプログラムの基本構造が理解できている。					
(イ) ソフトウェア生成に必要なツールを使い、ソースプログラムを実行形式に変換できる。また、それらのツールの機能を説明できる。					
(ウ) メッセージや変数の値を画面へ出力できる。					
(エ) キーボードからの値を読み込むことができる。					
(オ) 条件判断処理を実現することができる。					
(カ) 繰り返し処理を実現することができる。					
(キ) 配列の概念がわかり、それを利用することができる。					
(ク) ポインタの概念がわかり、それを利用することができる。					
(ケ) 関数を作ることができ、かつ、作った関数を呼び出して利用することができる。					
特記事項: 「プログラミングⅡA」と併せて受講しなければならない。コンピュータを使った演習が中心になるので、受講人数に制限を設ける。					