

情報工学科 平成28年度 2学年	科目	プログラミング演習 IIB コード: 32222 履修単位	1単位 後学期	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: 講義「プログラミング II B」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。さらに、GUI(Graphical User Interface)プログラミングの手法も取り上げ、X-Window システム上で動くウィンドウプログラムの作成を行なう。					
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、構造体:構造体の概念、構造体配列、ポインタ参照の使い方					2
(2) 標準ライブラリ関数:数値演算関数、乱数関数、文字列処理関数の使い方					2
(3) ファイル操作:1 文字単位・1 行単位のファイル操作関数の使い方					2
(4) ファイル操作:書式つきファイル操作関数の使い方					2
(5) GUI プログラミングの基礎:X-Window システムのしくみとプログラム開発の手順、ウィンドウの作成方法					2
(6) GUI プログラミングの基礎:色の選択方法					2
(7) GUI プログラミングの基礎:直線用描画関数の使い方					2
(8) GUI プログラミングの基礎:円弧用描画関数の使い方					2
(9) GUI プログラミングの基礎:塗りつぶし矩形用描画関数の使い方					2
(10) GUI プログラミングの基礎:塗りつぶし円弧用描画関数の使い方					2
(11) GUI プログラミングの基礎:点用描画関数の使い方					2
(12) GUI プログラミングの基礎:点用描画関数の使い方					2
(13) GUI プログラミングの基礎:テキスト用描画関数の使い方					2
(14) GUI プログラミングの基礎:マウスイベントに対する処理の実装方法					2
(15) GUI プログラミングの基礎:ペイントツールの作成					2
達 成 度 目 標					
(ア) 構造体を自分で定義し、操作するプログラムを作成することができる。					
(イ) 標準ライブラリ関数のしくみがわかり、それらを使ったプログラムを作成することができる。					
(ウ) X-Window システム上でウィンドウを生成・破棄するプログラムを作成することができる。					
(エ) 色を利用したプログラムを作成することができる。					
(オ) 基本図形(直線、矩形、円弧、点)を描画するプログラムを作成することができる。					
(カ) フォントを利用したプログラムを作成することができる。					
(キ) 簡単なイベント駆動プログラムを作ることができる。					
特記事項: 「プログラミング IIB」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。					