

プログラミング基礎 初回ガイダンス

担当：向井 智彦

関連授業紹介

- Web基礎(2年前期)
- プログラミング基礎(2年後期) ←今ココ
- ゲームプログラミング演習・実習(3年)
- インタラクションデザイン演習・実習(3年)
- インタラクティブアート演習・実習(3年)
- ネットワークデザイン演習・実習(3年)

C++言語
(OpenFrameworks)

授業のねらい

- プログラミング言語の基本を
 - C言語 & C++言語の一部
- (多少苦勞して)修得したうえで
 - プログラミングの概要を理解する
 - 基本的な文法を理解する
- グラフィックス制作に応用する
 - 試行錯誤的にグラフィックスアプリを開発

プログラミング技術修得の流れ

1. 必要最低限の知識を身に付ける
 - プログラミングとは？ C/C++言語の文法とは？
2. 他人が作ったプログラムを読んでみる
 - 読んでもわからない部分を調べる(講義)
3. プログラムを自分なりに改造してみる
 - 各回の指定課題 or 自由課題
4. (オリジナルプログラムを作ってみる)

授業のターゲット

github.com/MukaiClass/

本日の演習

- GitHubへのサインアップ
 - 持ってる人はスキップ
- 課題実施環境の整備
 - レポジトリの作成
- GitHub Desktopの試用
 - テキストファイルの編集と提出