|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 講義科目 | JavaScript | | | 授業時間 |  | 授業担当 | 植田吉祥 | |
| 前提 | ・天神校・留学生2年対象でのJavaScriptの講義。  ・年間指導計画に基づき、alertなどのダイアログのプログラミングについての解説と演習を行う。 | | | | | | | |
| 概要 | ・Windowオブジェクトの中の、ａｌｅｒｔ（）、ｃｏｎｆｉｒｍ（）、ｐｒｏｍｐｔ（）について学習する。  ・タイマーについて | | | | | | | |
| 1回目 | ２ | ＨＴＭＬについての再学習。ボタンなどの配置について再確認。 | | | | | | |
| 2回目 | ２ | ＪａｖａＳｃｒｉｐｔの関数の定義方法について。引数の書き方についてもできれば行う。 | | | | | | |
| 3回目 | ２ | ダイアログと、入力の戻り値のキャッチ方法について | | | | | | |
| 4回目 | ２ | タイマープログラミング | | | | | | |
| 1回目 | | | | | | | | |
| 内容 | | | 備考・板書項目など | | | | | 時間 |
| 1. HTMLについての復習 | | | ・ひな形に対しての復習。最低限必要なHTMLを板書し、1行ごとに詳細な説明を行う  ※HTML４、HTML５の違いは触れない。 | | | | |  |
| ２．ボタンについての解説 | | | ・HTMLにおけるボタンなどの部品の種類と<input>タグによる記述の方法について解説  ・属性値の説明 onclickはイベントの指定をするので状況によって記述したりしなかったりがあることを明確にする nameとvalueは表示される文字と、部品の名前。混乱しないように注意する | | | | |  |
| ３．演習課題 | | | ・3回目のダイアログを見据えて、onclickイベントには適当な値を指定し、演習課題を消化させる。  ・課題演習は必ず2問を用意し、一つは起訴課題の中でできるもの、もう1問は、ならった範囲をわずかに超えるものとする。課題のクリアについては、その場で確認し進捗確認を必ず行う。 | | | | |  |
| ２回目 | | | | | | | | |
| 内容 | | | 備考・板書項目など | | | | | 時間 |
| 1. 関数について | | | ・関数は手続きをまとめたもの。そこに名前を付けたものということを明確にする。  ・関数の構文については、板書・板書写しを徹底させて理解させる。 | | | | |  |
| 1. 関数の演習１ | | | ・戻り値を返さない関数と、引数を取らない関数の演習 | | | | |  |
| 1. 関数の引数について | | | ・引数を取る関数を作ると複数個の関数を作成しなくてよい。また、条件分岐によって処理の内容を分けることができることを理解させる | | | | |  |
| 1. 関数の演習２ | | | ・ボタンを2個用意し、引数の値により条件分岐して値を表示する | | | | |  |
| 3回目 | | | | | | | | |
| 内容 | | | 備考・板書事項など | | | | | 時間 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. 戻り値を取る関数 | ・戻り値を取る関数の処理方法について話す。ｐｒｏｍｐｔ（）の処理方法について |  |
| ４回目 | | |
| 内容 | 備考・板書事項など | 時間 |
| 1. タイマーについて | ・間隔をあけて処理を行いたい場合がある。この時、時間間隔をあける処理に使うのがタイマー。  ・時間を空けるためには二つの方法がある。1つは、sleepで待っている間は作業を行わない方法。2つ目は、setTimeoutを使い、待っている時間は別の作業を行う方法。 |  |
| 1. setTimeout()関数について | ・構文について 第1引数は処理をまとめた関数の名前 第2引数は、時間待ちをミリ秒単位で指定  ・ＨＴＭＬの＜ｉｎｐｕｔ＞タグのイベントハンドラ（ｏｎｃｌｉｃｋ指定)で書くときは関数名をシングルクォートで囲むこと。 |  |
| 1. ｓｌｅｅｐ（） | ・時間待ちの処理。ただし、ブロッキング（この命令で指定された時間は何もしない）である点に注意 |  |
| 1. 演習問題 |  |  |