アルゴリズム論 授業オリエンテーション

1. はじめに

「アルゴリズム論」(情報工学科3年次生)について講義の概要および評価方法等について 説明する。

2. 授業の目的

ソフトウェア技術者がプログラムを作成する際には、そのプログラムを実行する処理時間や 記憶容量を考慮する必要がある。処理時間や記憶容量を検討するにあたっては、問題を解決す るための一連の処理手順の検討が最重要となる。具体的な達成目標は以下の通りである。

- (1) アルゴリズムの概念を理解する.
- (2) プログラムの評価手法を理解する.
- (3) 具体的な問題解決手法を理解する。

3. 授業の概要

本講義では、プログラムの良否を決定づけるアルゴリズムの概念を説明し、サンプルプログラムを通じて、プログラムの評価手法等を学ぶ。具体的な問題例として、探索、ソート、文字列処理等をとりあげ、各種問題解決手法について理解を深める。

なお、本講義で使用するサンプルプログラム例はC言語を使用し、講義内のサンプルプログラムの実行等でノートPCを使用する。ノートPCは必携とする。

4. 授業と学習の進め方

日時:木曜日 2 校時 場所: 7 0 7 4 教室

担当教員:若林 裕之 教授 (55号館 303号室)

内容:教科書および配布されるプリントを用いてアルゴリズムの特徴や考え方、C言語を用いた表現法、アルゴリズムの評価方法を学ぶ。

5. 達成評価および内容

アルゴリズムの概念, プログラム評価手法, 各種問題解決手法について, 各項目の学習後にレポート問題や小テストにて達成度を評価する。定期試験では, 全項目に対し達成度を評価する。

(1) C言語の基本用法

C 言語の基礎(代入, ブロック, データ構造等)について理解し, 以降の講義の準備を行う。

(2)(3) アルゴリズムの概念

アルゴリズムの定義, 記述法等を理解するとともに, 基本的なプログラムの評価方法を理解する。サンプルプログラムとして素数の抽出, ユークリッドの互除法, ハノイの塔等をとりあげる。

(4)(5) 探索

探索の例として線形探索法および2分木探索をとりあげ、探索に使用されているアルゴリズムを理解するとともに、計算量等を比較する。またハッシュ探索についても概要を説明する。

ソートの例として最小値選択法,バブルソート,挿入法,クイックソート,ヒープソートをとりあげる。

(12)~(14) 文字列処理

C言語による文字列の扱いについて復習し、文字列探索の代表的アルゴリズムを理解する。 文字列探索例として、単純法、KMP法、BM法をとりあげる。

5. 授業計画

表1に示すような日程で進める予定である。変更がある場合にはポータルサイト等に掲示を 出すので注意すること。

回数	日付	内容	
1	4/16	授業ガイダンス	
2	4/23	アルゴリズムの概念 1	
3	4/30	アルゴリズムの概念2	
4	5/7	探索 1	
5	5/14	探索 2	
6	5/21	中間試験1および解説	
7	5/28	ソート1	
8	6/4	ソート2	
9	6/11	ソート3	
10	6/18	ソート4	
11	6/25	中間試験2および解説	
12	7/2	文字列処理 1	
13	7/9	文字列処理 2	
14	7/16	文字列処理3	
15	7/23	授業内試験	

表1 授業計画

6. 教科書および参考書

(1) 教科書

「あるごりずむ」 広瀬 貞樹 著 近代科学社、2400円(税別)

(2) 参考書

新・明解C言語によるアルゴリズムとデータ構造、柴田望洋、辻亮介著、ソフトバンク、2600円(税別)

7. 成績評価方法

- (1) 中間テストおよびレポート 節目で筆記試験およびレポートを課す。
- (2) 授業内試験(定期試験) 授業全体の内容に関して、筆記試験を行なう。
- (3) 定期試験と中間テストおよびレポートの点数を総合して評価する。

8. 履修に関する注意事項

- (1) 授業には全て出席すること。欠席回数が多い者は無条件で不合格とする。健康管理は自己 責任である。原則として4回以上欠席した場合、試験の受験を認めない。
- (2) ノートPCは必携とし、C言語の開発環境を整えておくこと。C言語の開発環境については ANSI準拠のCプログラムをコーディングし、コンパイルおよび実行できる環境であること。 講義では、ANSI-C準拠のサンプルプログラムを使用するので、ノートブックコンピュータ 上で使用できるANSI-Cプログラム開発環境を準備すること。

9. スタッフ

表2 担当スタッフ

氏名	居室	電話番号	メールアドレス
若林裕之	55号館303号室	024-956-8836	hwaka@cs.ce.nihon-u.ac.jp

以上