プログラミング演習1 (D1)



授業の進め方

担当教員



安藤 潤人

Ando Mitsuhito

Media Experience Design Lab. クリエーションコア4階

Soft Robotics, Haptics, Sensing

TA/ES 斎藤 中代 青木 河内 西本

授業の進め方

- ■Python 言語とJava 言語によるプログラミング演習
- ■毎週6問の課題を提示します。
 - ◆前半10回: Python言語
 - ◆後半 5回: Java言語

プログラミングの考え方を習得

- ■ぞれぞれの言語の最終回はテストを行います
 - ◆10回目:中間テスト~**Python言語のみ**
 - ◆15回目:期末テスト~Python言語とJava言語

授業スケジュール

9月30日	week1
10月7日	week2
10月14日	week3
10月21日	week4
10月28日	week5
11月4日	week6
11月11日	week7
11月18日	week8
11月25日	week9
12月2日	中間テスト
12月9日	week11
12月16日	week12
12月23日	week13
1月6日	week14
1月13日	期末テスト





1授業の大まかな流れ

- ■事前に次回の内容をビデオを見て学習
- ■小テスト10分(出席確認):学習ビデオの内容に関するテスト
- ■講義20分:ビデオ視聴をもとに,課題の説明 宿題をしておかないと取り残される程度の難易度
- ■演習課題60分:講義内容をもとに,実際にコーディングを行う 演習

実世界コースは反転授業をこれまでも実施しています

ビデオ教材について

- ■情報理工学部(特に実世界コース)では, LinkedIn Learningのライセンスを購入し, プログラミング学習を行っています。
- ■本演習以外にも卒業まで利用できる(予定)なので、今後も活用してください(これも授業料の一部)

■ アクセス方法は、manaba+Rより

評価について

- 2回の実技試験を通じて、プログラミング言語の文法と基本的なライブラリ関数の利用方法を含む、プログラム作成能力を評価する (30%).
- 毎週提示される課題を通じて、プログラミング言語の文法と基本的なライブラリ関数の利用方法を含む、プログラム作成能力を評価する(50%).
- 期末のレポートを通じて、プログラム内容を示す基本的な仕様書を作成する能力を評価する(20%).

期末レポート

- ◆「情報理工学部の勉学に役立つソフトウェア」を作成せよ.
- ◆使用言語はPythonまたはJAVAとする.
- ◆提出物は作成したレポートのPDFとする.
- ◆提出期限:後日、D2の先生と共に決定する

お約束

- ■相談OK
- 一緒に取り組んだ人の名前を記載してください
- 自身の手でコードを生成(コピー禁止)
- メールの応答は3日以内

「応答がない」:1週間応答無し

いつでも質問可

授業中、授業外、メール等で質問OK

テストの受講について

- ■原則、ビデオなどを見ること、ネットを見ることは禁止です。
- ビデオを見たり、これまでの課題を見たり、ネットで検索したりしないでください。
 - ◆ 今は楽に単位が取れるかもしれませんが、2回生、3回生へと進級するにつれて、大変になるのは皆さん自身です。
 - ◆特に、卒業がかかってくる卒業研究では、自分で0からプログラムをバリバリ書いていくことも多くなってくることもしばしばあります。
 - ◆ ですので、自分自身のために何も見ないで受けてくれるように信じています

さいごに

■不正行為について

- ◆ 回が進むごとに、プログラムが苦手で分からないところが多くなってくること もあります。その時に、友人に聞いたりするでしょう。
- ◆ ここで問題なので、その友人のプログラムをそのままコピーしている形になることです。原理や処理の方法を教えあうことはいいことです。教えることも勉強になります。しかし、そのままプログラムコードを渡したりすることは不正行為になります。
- ◆ 不正行為になると、この演習の単位はなくなります。下手をすると、今期のすべての授業の単位が無くなってしまいます(過去に、他の授業でありました)
- ◆ 皆さんの時間が有限なので、そういったことはしないようにしましょう
- ◆ また、授業中には頼りになる先輩がいますので、たくさん聞きましょう!
- ◆ 時間外には、まなびLab(<u>http://www.crecore.la/home</u>)もあります。