

# アルゴリズム基礎論

# アルゴリズム基礎論 第2回

- コードを書くための準備（ブラウザ・エディタ）はOK??
- zoom に入って名前を「学籍番号\_氏名」に変更！

# このフェイズの目標

Web アプリケーションの表現方法を知る。

- ~~2023/04/05：オリエンテーション~~
- 2023/04/12：HTML
- 2023/04/19：CSS
- 2023/04/26：JavaScript01

# 本日やること

HTML で自分の書いたコードをブラウザ画面で見えるようにする.

**2006 年の Twitter 画面を実装しよう！！**

# 本日の流れ

- 1315：スタート
- 1325：HTML の位置づけと概要説明
- 1330：開発の流れの解説，HTML を書いて動かしてみよう
- 1400：HTML を書くときの考え方，よく使うタグの解説
- 1420：Twitter 画面を作ってみよう
- 1445：休憩
- 1500：演習スタート
- 1610：課題の提出案内
- 1625：次回の案内 → 終了

それではスタート！！

# おつかれさまでした！

- HTML は動きましたか？？
- HTML を使うと，自分の書いたことをブラウザ画面に表示できる！

**課題の提出も忘れずに！4/17 の 23:59 まで**

特に前半は可能な限り応用課題にチャレンジしましょう！

講義では毎回新しい内容が出てきます．前回までの内容に慣れていると楽に進めるので，応用課題にチャレンジしましょう！

# 次回

次回はオンライン講義です。受講場所は同じですが、講師はオンラインです。

HTML に続き，CSS を書いてみましょう！

HTML と CSS を扱えれば web サイトは作れます！

- HTML は「何を」表示するか。
- CSS は「どのように」表示するか。



# アルゴリズム基礎論 第3回

- 前回と同様のグループで着席！
- オンライン回は特に助け合いが重要！！
- zoom に入って名前を「学籍番号\_氏名」に変更！

# このフェイズの目標

Web アプリケーションの表現方法を知る。

- ~~2023/04/05：オリエンテーション~~
- ~~2023/04/12：HTML~~
- 2023/04/19：CSS
- 2023/04/26：JavaScript01

# 本日やること

HTML と CSS で Web サイトをつくる！

**1998 年の Google 画面を実装しよう！！**

# 本日の流れ

- 1315：スタート
- 1325：CSS の書き方，動作確認
- 1340：見た目を変えるときの考え方
- 1400：文字色と背景の設定
- 1420：幅と高さの設定
- 1445：休憩
- 1500：レイアウトの設定 → 演習スタート
- 1625：次回の案内 → 終了

それではスタート！！

# おつかれさまでした！

- 「見た目」は変わりましたか？？
- HTML と CSS ができれば Web サイトを作れる（= 仕事できる）！

**課題の提出も忘れずに！4/24 の 23:59 まで**

今回も可能な限り応用課題にチャレンジしましょう！

講義では毎回新しい内容が出てきます．前回までの内容に慣れていると楽に進めるので，応用課題にチャレンジしましょう！

# 次回

次回は現地で講義です。

画面を作れるようになったので、いよいよ JavaScript にチャレンジ！

- HTML は「何を」表示するか。
- CSS は「どのように」表示するか。
- JavaScript は「どんな処理をするか」。

# アルゴリズム基礎論 第4回

- 前回と同様のグループで着席！
- zoom に入って名前を「学籍番号\_氏名」に変更！



# このフェイズの目標

Web アプリケーションの表現方法を知る。

- ~~2023/04/05：オリエンテーション~~
- ~~2023/04/12：HTML~~
- ~~2023/04/19：CSS~~
- 2023/04/26：JavaScript01

# 本日やること

JavaScript でおみくじゲームをつくる！

画面上の「おみくじを引く」ボタンをクリックするとランダムな結果が表示される。

JavaScript で処理をつくり，結果を画面に反映させる。

# 本日の流れ

- 1315：スタート・ウォーミングアップ
- 1325：JavaScript の開発手順，変数，数値，文字列
- 1400：ランダムな数をつくる
- 1420：条件分岐
- 1445：休憩
- 1500：クリック時の動作と結果表示
- 1520：演習スタート
- 1625：次回の案内 → 終了

# ウォーミングアップ

質問力を高めよう！！

# 大前提

- 質問するやつは偉い．問題を解決しようとしている．
- 質問するやつは偉い．質問をすることで他の人のヒントになる．
- 質問するやつは偉い．後で同じことで困ったときに解決できる．

ただし，質問のしかたにはコツがあります！

# 質問のコツ

下記 3 点を意識しましょう！

- やりたいことは何か.
- 自分は何をしたか.
- 現状どのような状態か.

# 例（前回の CSS の演習）

- やりたいこと：画像の幅を 450px にしたい.
- 何をしたか：下記のコードを書いた

```
div {  
  width: 450px;  
}
```

- どのような状態か：画像の幅が変わらない

# 掲示板を活用しましょう

- 質問は「テキストで」しないとうまくなならない。
- 演習中・講義中に掲示板に書き込む！
- 講義中は掲示板を開いておき，すぐ書けるようにしておくこと！



# 掲示板に書き込む練習

下記の準備ができたなら掲示板の投稿「できた！」とコメントしてみよう！

- サンプルフォルダのダウンロード → 展開
- エディタでサンプルフォルダを開く（前回までと同様の手順）

それではスタート！！

# おつかれさまでした！

- 「じゃんけん」 はできましたか??
- 変数と条件分岐があれば相当のことができる！

**課題の提出も忘れずに！5/8 の 23:59 まで**

今回も可能な限り応用課題にチャレンジしましょう！特に大事！！

「JavaScript の開発に慣れる」「調べながら試行錯誤する」を課題でマスター！

# 次回

次回はオンラインで講義です。

JavaScript で作れるようになったので，より複雑な処理にチャレンジ！

より複雑な処理を実現するため「データの形式」を知ろう！

欠席や遅刻の場合は私にメールください！

# アルゴリズム基礎論 第5回

- 前回と同様のグループで着席！
- zoom に入って名前を「学籍番号\_氏名」に変更！
- 掲示板を開いておく！

# このフェイズの目標

アプリケーションで扱う「データ」を知る.

- 2023/05/10 : JavaScript02
- 2023/05/17 : JavaScript03
- 2023/05/24 : JavaScript04
- 2023/05/31 : JavaScript05

# 本日やること

おみくじゲームの結果を記録しよう！

おみくじを引くと，引いた結果を画面に表示できるようにする．

保存するためのデータ形式をマスターしよう！

# 本日の流れ

- 1315：スタート・ウォーミングアップ
- 1325：「配列」を使って結果を記録する
- 1400：記録した結果を画面に表示しよう
- 1445：休憩
- 1500：演習スタート
- 1625：次回の案内 → 終了



# ウォーミングアップ

続・質問力を高めよう！！

# 質問のコツ

下記 3 点を意識しましょう！

- やりたいことは何か.
- 自分は何をしたか.
- 現状どのような状態か.

# 掲示板を活用しましょう

- 質問は「テキストで」しないとうまくなならない。
- 演習中・講義中に掲示板に書き込む！
- 講義中は掲示板を開いておき，すぐ書けるようにしておくこと！

本日の目標：まずは「できた・できてない」の意思表示をしよう！

# 掲示板に書き込む練習

下記の準備ができたなら掲示板の投稿「できた！」とコメントしてみよう！

- サンプルフォルダのダウンロード → 展開
- エディタでサンプルフォルダを開く（前回までと同様の手順）

それではスタート！！

# おつかれさまでした！

- 配列は非常に強力です。
- できることがとても多いですが、まずは「配列に慣れる」が大事！

**課題の提出も忘れずに！5/15 の 23:59 まで**

今回も可能な限り応用課題にチャレンジしましょう！演習課題にプラスすることが大事！

「どこまでできていてどこからできていないかを把握」「調べながら試行錯誤する」を課題でマスター！

# 次回

次回は現地で講義です。

画面操作を JavaScript と連携させ，よりインタラクティブな処理にチャレンジします！

欠席や遅刻の場合は私にメールください！

# アルゴリズム基礎論 第6回

- 前回と同様のグループで着席！
- zoom に入って名前を「学籍番号\_氏名」に変更！
- 掲示板を開いておく！



# このフェイズの目標

アプリケーションで扱う「データ」を知る.

- ~~2023/05/10 : JavaScript02~~
- 2023/05/17 : JavaScript03
- 2023/05/24 : JavaScript04
- 2023/05/31 : JavaScript05

# 本日やること

タイピングゲームをつくります！

- 実はほとんど前回と同じ流れで作れます．
- これまでに扱った「条件分岐」「繰り返し」を組み合わせましょう！

# 本日の流れ

- 1315：スタート・ウォーミングアップ
- 1325：【復習】「配列」「乱数」を使用して問題を表示する
- 1400：結果を画面に表示する
- 1445：休憩
- 1500：演習スタート
- 1625：次回の案内 → 終了

# ウォーミングアップ

続続・質問力を高めよう！！

# 質問のコツ

下記 3 点を意識しましょう！

- やりたいことは何か.
- 自分は何をしたか.
- 現状どのような状態か.

# 自分のやったことを伝える

【大前提】 うまくいかないことは悪いことではない！

- 書いたコード
- 動かした結果（エラーメッセージ・画面の様子）
- 講義中は掲示板を開いておき，すぐ書けるようにしておくこと！

本日の目標：うまくいかないときにはコードをはろう

# 掲示板に書き込む練習

下記の準備ができたなら掲示板の投稿「できた！」とコメントしてみよう！

- サンプルフォルダのダウンロード → 展開
- エディタでサンプルフォルダを開く（前回までと同様の手順）

それではスタート！！



# おつかれさまでした！

- 「条件分岐」「繰り返し」「配列」を扱えば大体の処理はできる！
- **課題の提出も忘れずに！5/22の23:59まで**
- 今回も可能な限り応用課題にチャレンジしましょう！演習課題にプラスすることが大事！

「どこまでできていてどこからできていないかを把握」「調べながら試行錯誤する」を課題でマスター！

# 次回

次回（とその次も）はオンラインで講義です．

データの形が複雑になってきます！データの作り方，保存のしかたを学びます！

欠席や遅刻の場合は私にメールください！