

# 発展プログラミング

ガイダンス

宮田章裕 <miyata.akihiro@nihon-u.ac.jp>

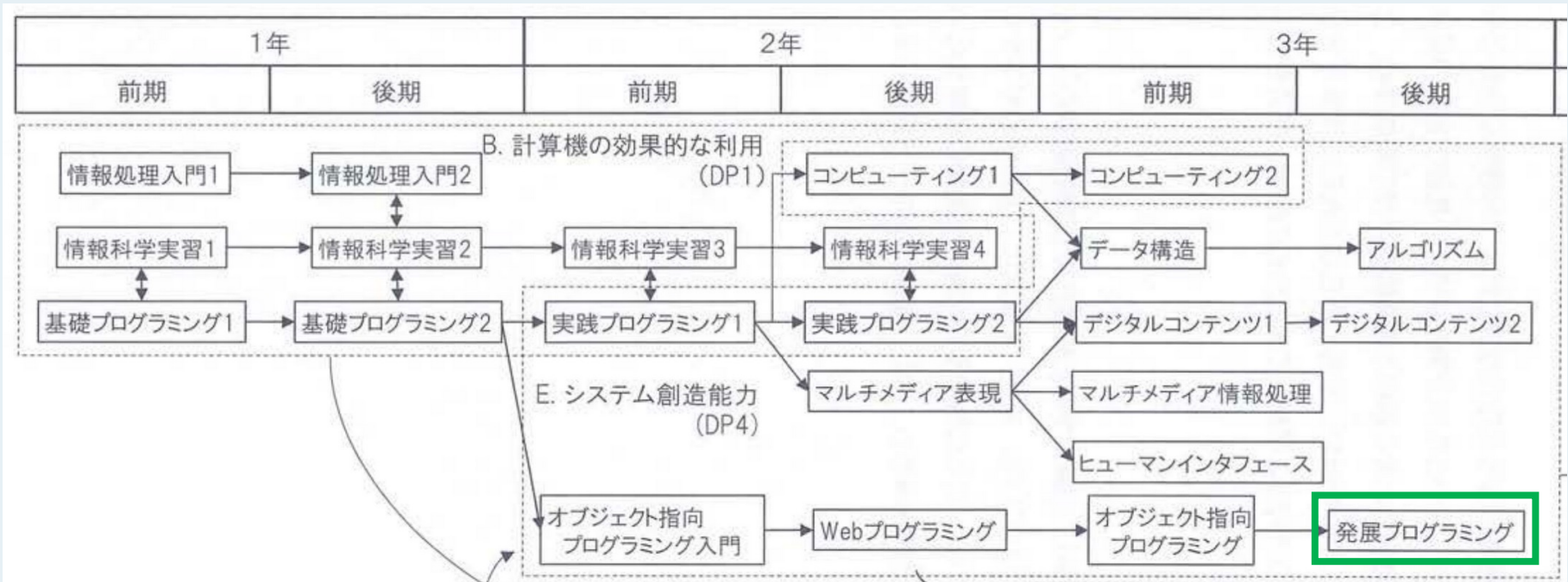
尾上洋介 <onoue.yousuke@nihon-u.ac.jp>

# 本講義について

❖履修区分: 選択必修

❖到達目標

- ❖ デザインパターン, マルチスレッドプログラミング, ネットワークプログラミングの基礎を理解・修得すること
- ❖ 実際のプログラミングを通じ, より実践的なプログラミング技術を修得すること



# 講義予定

9/24	01. オブジェクト指向プログラミングの復習
10/1	02. デザインパターンの導入
10/8	03. デザインパターンの基礎
10/15	04. デザインパターンの応用
10/22	05. デザインパターンの実践
11/5	06. 計算機アーキテクチャとスレッドの導入
11/12	07. マルチスレッドプログラミング入門
11/19	08. 排他制御
11/26	09. マルチスレッドによる処理の高速化の基礎
12/3	10. マルチスレッドによる処理の高速化の応用
12/10	11. ネットワークプログラミングの導入とマルチスレッドの復習
12/17	12. クライアントサイドプログラミング
12/24	13. サーバサイドプログラミング
1/21	14. オンラインゲーム制作1：サーバサイドの開発
1/28	15. オンラインゲーム制作2：クライアントサイドの開発

宮田

尾上

# 本講義について

## ❖ 講義方法

- ❖ 資料配布，課題提出，教員からの連絡にはBlackboardを用いる
- ❖ 電子資料を用いた講義形式での説明と計算機を使った演習を繰り返す  
(Java, Processingが動作するPCを用意しておくこと)

## ❖ 前提科目

- ❖ オブジェクト指向プログラミング入門 (2年前期)
- ❖ オブジェクト指向プログラミング (3年前期)  
(オブジェクト指向の基礎事項は学修済みであることを前提とする)

## ❖ 成績評価

- ❖ 授業参画度 10%: リアクションペーパー等で評価
- ❖ レポート 90%: テーマごとにレポートを出題 (30% x 3回)
- ❖ 注意: 欠席が多い場合や，レポート未提出がある場合はE判定

# 質問方法

❖ Slackで質問してください

❖ #3後-発展プログラミング

