**科目名　JavaScriptプログラミング　（64時間）**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **担当教員** |  | | | | |
| **科目の種類** | 専門 | **単位区分** | 選択 | **単位数** | 4単位 |
| **授業方法** | 演習 | **開講学期** | 前期 | **学年** | 3年 |
| **学科・コース** | メディアコミュニケーション・スポーツテクノロジ学科 | | | | |

**授業概要**

JavaScriptの復習と、JavaScriptを利用したHTMLコンテンツの作成方法について学習する。

**カリキュラムにおけるこの授業の位置付け**

3年生後期の卒業ゼミで必要となるJavaScript技術について演習を行う。

**授業項目**

1. JavaScriptの実行環境について  
   HTML/CSSの作成の方法について
2. JavaScriptで使用する変数について
3. 変数・定数を使用した演算について・比較演算について
4. 分岐：if分について
5. 多分岐：switchについて  
   多分岐の指定としてswitch予約語がある。値により実行する命令を変えることができる一方で、break文にによる命令の実行の指定が異なることについて学習する。
6. 繰り返し：for文について  
   変数宣言、初期化、増分の配置とフローチャートの対応について学習する。
7. 繰り返し：while文について、do~while文について  
   変数宣言の位置、繰り返しの条件について、繰り返しの実行範囲の指定について学習する。
8. 繰り返しの演習
9. タイマーによる繰り返しについて  
   JavaScriptにおいて、タイマー処理を実装することで、キャラクターが移動するなどのアニメーションを連続的に動作を行わせることができる。これらの実装方法について学習する。
10. イベント処理  
    WEBページをブラウザで閲覧する問いには様々なイベントが発生している。これらの発生するイベントを理解するとともにその処理対象となる関数の実装方法について学習する。
11. イベント処理関数
12. 単位認定試験
13. 単位認定試験

**授業の進め方**

**授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）**

**成績評価の基準および評価方法**

製作物の難易度（20%）、製作物の完成度（60%）、出席率および授業態度（20%）として評価

**教科書**

なし

**参考書**

**実務経験**

**備考**