

学科 学年	D 2	科目 分類	プログラミング入門 [プロ入] Introduction to Programming	演習 必修	後期 1履修単位	学習教育 目標 2	担当	牛丸 真司 USHIMARU Shinji 大庭 勝久 OHBA Katsuhisa
概 要	はじめに、C G I 言語の一つとして広く使われている、インタプリタ型言語であるPerlによるプログラミング学習を行い、Perlそのものの利用法を習得すると共に、プログラミングのセンスを身に付ける。後半では、演習を通してC言語の基礎概念の理解と初歩的なプログラミング技術を習得する。 PCでの演習を中心とし、実践的な応用力を身に付ける。 授業ごとに、適切な量の演習課題を出し、課題の提出を課する。							
科目目標 (到達目標)	(1) Perlのプログラミング技法 (2) C言語のプログラミング書式 (3) コンソールと入出力：scanf, printf, アスキーコード, getchar, putchar (4) 制御構造：if else文, for文, while文など (5) 配列：一次元・二次元配列の宣言と初期化およびデータ入力							
教科書 器材等	Perlに関するプリント 「入門ソフトウェアシリーズ1 C言語」河西 朝雄 著 (ナツメ社)							
評価の基準と 方法	後期中間試験30%、後期期末試験30%、課題レポート40%として評価する。 60%以上を合格とする。							
関連科目								
授業計画								
	参観	(授業は原則として教員が自由に参加できますが、参観欄に×印がある回は参観できません。)						
第1回		プログラミング言語について						
第2回		Perl入門1：変数、配列、標準出力						
第3回		Perl入門2：制御構造1 (if, while)						
第4回		Perl入門3：制御構造2 (for, foreach)						
第5回		Perl入門4：標準入力、ファイル入出力						
第6回		Perl入門5：文字処理、正規表現						
第7回		Perl 入門6：関数定義						
第8回	×	後期中間試験						
第9回		Cの基本的なきまり：C言語の歴史、Cプログラミングの基本書式、コンパイル方法						
第10回		コンソールとの入出力1：データ型と変数の型宣言、画面への整数型データの出力						
第11回		コンソールとの入出力2：画面への実数型データ出力、キーボードからのデータ入力 文字とアスキーコード、1文字単位の入出力						
第12回		制御構造1：制御構造と構造化プログラミング、条件判断 (if else文)、 繰り返し (for文、while文)、関係演算子と論理演算子						
第13回		制御構造2：EOF、繰り返し (do while文)、多分岐処理 (switch case文、else if文)						
第14回		配列：配列の宣言、配列データの初期化、配列へのデータ入力						
第15回	×	後期期末試験						
第16回		試験の返却および解説						
オフィス アワー		授業実施日の15:00~17:00、試験の前1週間は曜日を問わない。						
授業アンケート への対応		学生自身に関して、質問等積極的に解決を目指す行動をとることに課題が残った。課題を期限内に提出できない学生には、個別に質問へ対応するようにしたい。						
備 考		授業に関する質問は、ooba@numazu-ct.ac.jpへのメールでも受け付ける。						
更新履歴		20100326 新規						