

学科 学年	D2	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 B	担当	牛丸 真司 USHIMARU Shinji 大庭 勝久 OHBA Katsuhisa
概 要	はじめに、CGI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	「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) Perlに関するプリント							
評価の基準と 方法	後期中間試験40%、後期期末試験40%、課題レポート10%、自己評価10% 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言語とは、データ型と型宣言、C言語プログラミング書式						
第10回		コンソールとの入出力1：ディスプレイへのデータ出力、出力桁数の指定						
第11回		コンソールとの入出力2：キーボードからのデータ入力、文字とアスキーコード、文字列の入出力、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						
第13回		制御構造2：繰り返し、選択と分岐						
第14回		配列：配列の宣言、配列データの初期化、二次元配列						
第15回	×	後期期末試験						
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。そこで、BBに質問内容に対する回答を掲載し、疑問点とその対策をクラス全体で共有できるようにすることを予定している。							
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	070316新規							