

松江工業高等専門学校		開講年度	令和02年度 (2020年度)		授業科目	基礎プログラミング 2	
科目基礎情報							
科目番号	0015		科目区分		専門 / 選択		
授業形態	授業		単位の種別と単位数		履修単位: 1		
開設学科	電気情報工学科		対象学年		3		
開設期	前期		週時間数		2		
教科書/教材	「やさしいC (第5版)」高橋 麻奈 著, SoftBank Creative						
担当教員	林田 守広						
到達目標							
(1) プログラム文法の基礎(変数, 分岐, 繰り返し, 配列)を理解する. (2) プログラムを読み, その動作を説明できる. (3) 基本的なプログラムを作成できる.							
ルーブリック							
		理想的な到達レベルの目安(優)		標準的な到達レベルの目安(良)		未到達レベルの目安(不可)	
評価項目1		プログラム文法の基礎(変数, 分岐, 繰り返し, 配列)を的確に理解している.		プログラム文法の基礎(変数, 分岐, 繰り返し, 配列)を理解している.		プログラム文法の基礎(変数, 分岐, 繰り返し, 配列)を理解していない.	
評価項目2		プログラムを読み, その動作を的確に説明できる.		プログラムを読み, その動作を説明できる.		プログラムを読み, その動作を説明できない.	
評価項目3		基本的なプログラムを的確に作成できる.		基本的なプログラムを作成できる.		基本的なプログラムを作成できない.	
学科の到達目標項目との関係							
学習・教育到達度目標 E3							
教育方法等							
概要		情報化社会のなかでスマートフォンを始めとする様々な機器にソフトウェアが組み込まれており, 現代を生きる人間にとって情報処理システムは無くしてはならないものとなっている. 本授業の大きな目標はそのような機器のなかでソフトウェアがどのように動作しているか理解できるようになること, および, 自分自身で設定した仕様に基づいてソフトウェア開発ができるようになることである. そのために本授業ではプログラミング言語の基本概念である, 変数, 分岐, 繰り返し, 配列を主として学ぶ.					
授業の進め方・方法		・ (1)~(3)の目標それぞれについて課題演習にて評価する. ・ 50点以上 (100点満点) を合格とする. 定期試験, 再評価試験, 追認試験は実施しない. ・ 課題演習等 (100%) : レポートまたはプログラムの提出					
注意点		演習を数多くこなすことによってプログラムの動作を理解し慣れていくため, 自分自身で考えながらプログラムを記述していくこと. 他の人と話し合ってもよいが, 最後は自分で判断して記述すること. 質問があれば330教員室に来てください.					
授業計画							
		週	授業内容		週ごとの到達目標		
前期	1stQ	1週	概要/型と標準出力		C言語の概要およびプログラムの作成と実行, 型, 変換仕様, エスケープシーケンスを理解する.		
		2週	変数		変数の宣言と代入を理解する.		
		3週	式と演算子		四則演算子, 複合代入演算子, 型変換を理解する.		
		4週	中中間確認		第3回までの内容について理解を確認する.		
		5週	制御構文とフローチャート		フローチャートによる処理の流れを理解する.		
		6週	関係演算子と if 文		関係演算子を用いた if 文による分岐を理解する.		
		7週	論理演算子		if else 文および論理演算子を用いた分岐を理解する.		
		8週	中間試験		第7回までの内容について理解を確認する.		
	2ndQ	9週	繰り返し(1)		for 文および while 文による繰り返しを理解する.		
		10週	繰り返し(2)		繰り返しの応用として二重ループ, 条件分岐の入った繰り返しを理解する.		
		11週	中期未確認		第10回までの内容について理解を確認する.		
		12週	配列(1)		配列の宣言と代入および繰り返しによる配列の処理を理解する.		
		13週	配列(2)		文字列とその操作を理解する.		
		14週	配列(3)		2次元配列を理解する.		
		15週	期末試験		第14回までの内容について理解を確認する.		
		16週	総括		本授業で学習したことをまとめ, 定着させる.		
モデルコアカリキュラムの学習内容と到達目標							
分類		分野	学習内容	学習内容の到達目標	到達レベル	授業週	
専門的能力	分野別の専門工学	情報系分野	プログラミング	代入や演算子の概念を理解し, 式を記述できる.	2		
				プロシージャ(または, 関数, サブルーチンなど)の概念を理解し, これらを含むプログラムを記述できる.	2		
				与えられた問題に対して, それを解決するためのソースプログラムを記述できる.	2		
				ソフトウェア生成に必要なツールを使い, ソースプログラムをロードモジュールに変換して実行できる.	2		
				主要な言語処理プロセッサの種類と特徴を説明できる.	2		
				ソフトウェア開発に利用する標準的なツールの種類と機能を説明できる.	2		
				プログラミング言語は計算モデルによって分類されることを説明できる.	2		

				主要な計算モデルを説明できる。	2	
				要求仕様に従って、標準的な手法により実行効率を考慮したプログラムを設計できる。	2	
評価割合						
			レポート課題		合計	
総合評価割合			100		100	
基礎的能力			0		0	
専門的能力			100		100	
分野横断的能力			0		0	