	 女工業高等	5号门子仪	│ 開講年度   令和06年度 (			ソフトウェアデザイン演習Ⅲ			
科目基礎				•					
科目番号	LIDTK	0025		科目区分	専門 / 必修	7			
授業形態		演習		単位の種別と単位					
開設学科			 (情報科学・工学系共通科目)	対象学年	4	1			
開設期		後期	(旧报行子: 工子水尺起行口)	週時間数	2				
川政州		教科書:無		解 C言語によるア	ーーローーールゴリズムとデータ	ヲ構造」ソフトバンククリエイティ			
教科書/教	ブ、竹政 昭利 他「かんたん UML入門 [改訂2版] (プログラミングの教科書)」技術評論社, J.L.アントナコス他「C/C++アルゴリズム入門」 ピアソンエデュケーション、 R.L.クルーズ「C++データ構造とプログラム設計」ピア エデュケーション、 浅野他「計算とアルゴリズム」 オーム社、 石畑「岩波講座ソフトウェア科学 3 アルゴリズム データ構造」岩波書店、 疋田「Cで書くアルゴリズム」サイエンス社、 野崎「アルゴリズムと計算量」共立出版、 西「Javaによるはじめてのアルゴリズム入門」技術評論社、 他多数.								
担当教員		原田 恵雨		32(1132) 2113 127					
到達目標	Ę								
2) クラス, 3) オブジ: 4) オブジ:	, オブジェ? ェクト指向フ ェクト指向フ	クト(インスタ プログラミング	F成・実行・デバッグを遂行できる アンス),スレッド(プロセス)間 『(OOP)により,確率や状態遷移 『(OOP)により,木の概念に基づ	の関係について,実 に関する問題を解決	『装を通して理解で やできる. 3.	きる.			
ルーブリ	<u> </u>			_					
			理想的な到達レベルの目安(優)	標準的な到達レイ	ベルの目安(良)	未到達レベルの目安(不可)			
評価項目1			要求仕様を満たすプログラムの作成・実行・デバッグを自力で正し く遂行できる.		すプログラムの作 ッグを標準的なレ る.	要求仕様を満たすプログラムの作成・実行・デバッグを正しく遂行 できない.			
評価項目2			クラス, オブジェクト, スレッド 間の関係について, 自力で正しく 実装し理解できる.	クラス, オブジョ間の関係について ルで実装し理解で	ェクト, スレッド て, 標準的なレベ できる.	クラス, オブジェクト, スレッド間の関係について, 実装・理解できない.			
評価項目3			オブジェクト指向プログラミング (OOP)により,確率や状態遷移 に関する問題を自力で正しく実装 し解決できる.	(OOP) により, に関する問題を 実装し理解できる		オブジェクト指向プログラミング (OOP) により、確率や状態遷移 に関する問題を実装・理解できない。			
			オブジェクト指向プログラミング (OOP)により,木の概念に基づ		句プログラミング ・木の概念に基づ	オブジェクト指向プログラミング (OOP)により、木の概念に基づ			
評価項目4 	•		く問題を自力で正しく解くことが  できる。	く問題を標準的だ とができる.	よレベルで解くこ	く問題を正しく解くことができな  い.			
I 人間 II 実践 II 国際	<u> 連目標項</u> 性 1 I 人 性 2 II 実 性 3 III 国	見との関係 、間性 ミ践性 国際性	く問題を自力で正しく解くことが  できる。 	く問題を標準的が  とができる.		[L1.			
学科の到 I 人間 II 実践 III 国際 CP2 各3 的専門基盤 CP4 他 でも 人間力	<b>川達目標項</b> 性 1 I 人 生 2 II 実 性 3 III 写 係の工学的 窓知識,おいま 者を理解・章	間性 長践性 国際性 専門基盤知識	く問題を自力で正しく解くことが  できる.	く問題を標準的が   とができる.	·				
学科の到 I 人間 II 実践 III 国際 CP2 名3	<b>川達目標項</b> 性 1 I 人 生 2 II 実 性 3 III 写 係の工学的 窓知識,おいま 者を理解・章	、間性 長銭性 国際性 専門基盤知識, こび実験・実習 尊重し,協働で	く問題を自力で正しく解くことができる。 できる。 および実験・実習および演習・実 および演習・実技を通してその知識 きるコミュニケーション能力と人	く問題を標準的が  とができる.     とができる.     支を通してその知識を社会実装に応用   関カ 7 CP4 他者を	を社会実装に応用 ・実践できる力 を理解・尊重し,協	い. ・実践できる力 5 CP2 各系の工学 B働できるコミュニケーション能力と			
学科の到 I 人間 II 実践 III 国際 CP2 各3 的専門基盤 CP4 他 でも 人間力	<b>川達目標項</b> 性 1 I 人 生 2 II 実 性 3 III 写 係の工学的 窓知識,おいま 者を理解・章	間性 民族性 調際性 専門基盤知識, すでである。 ですっている。 ですっている。 では、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、	く問題を自力で正しく解くことが   できる.   および実験・実習および演習・実   および演習・実技を通してその知論   きるコミュニケーション能力と人情   エアデザイン演習Ⅲ」では, 「プロ   プログラミングスキルを活用し, っ   る.	く問題を標準的が   とができる.   支を通してその知識   支を通してその知識   支を社会実装に応用   関カ 7 CP4 他者を   1グラミング I ・ II   ナブジェクト指向プロションを表している概念・ ii	を社会実装に応用 ・実践できる力 を理解・尊重し、が 」および「ソフトワログラミング(00	い. ・実践できるカ 5 CP2 各系の工学			
学科の至 Ⅰ 人間 Ⅱ 実践 Ⅲ 国際祭 CP2 各系 の専門基他 人間力 大間力 大間力 大間力 大間力 大間力 大調である。	<b>川達目標項</b> 性 1 I 人 生 2 II 実 性 3 III 写 係の工学的 窓知識,おいま 者を理解・章	Right	く問題を自力で正しく解くことができる.   できる.   および実験・実習および演習・実活を通してその知言を含めまましてその知言できるコミュニケーション能力と人「ログラミングスキルを活用し、フス・エデザイン演習皿」では、「プログラミングスキルを活用し、フス・エデサイン演習をは、「関係ないの実習室において演習がする達成目標に関する問題を授業あるため評価時の重み付けは課題等	く問題を標準的ができる.   とができる.   支を通してその知識を社会実装に応用	を社会実装に応用・実践できる力を理解・尊重し、が と理解・尊重し、が しがうミング(00 理論を題材とした。 料等はすべてBlackを要する課題につい 各点は60点以上でる	い. ・実践できる力 5 CP2 各系の工学  動できるコミュニケーション能力と  フェアデザイン演習 I・II」を通じ P) によるシンブルかつ具体的な問  質習を取り入れ、これらを効率的に  boardから参照可能とする. いては提出方法・期限をその都度指			
学科の到 Ⅱ 実践 Ⅲ 国際祭 でP2 各級 でP4 他利 人間力 大間力 大間力 大間力 大間力 大間力 大調である。	リ達目標項 性 1 I 性 2 II 性 2 II 性 3 III 学 の工業の 関係 の工業の 関係 を を を を を を を を を を を を を を を を を を	大学   大学   大学   大学   大学   大学   大学   大学	く問題を自力で正しく解くことができる.   できる.   および実験・実習および演習・実調 および演習・実技を通してその知言を	く問題を標準的がとができる。   支を通してその知識を社会実装に応用	を社会実装に応用・実践できる力を理解・尊重し、が と理解・尊重し、が しがうミング(00 理論を題材とした。 料等はすべてBlackを要する課題につい 各点は60点以上でる	い. ・実践できる力 5 CP2 各系の工学  動できるコミュニケーション能力と  フェアデザイン演習 I・II 」を通じ P) によるシンブルかつ具体的な問  複習を取り入れ、これらを効率的に  boardから参照可能とする。 いては提出方法・期限をその都度指			
学科の到 I 人間間 日間 日間 日	連   1   1   1   1   1   1   1   1   1	「はいいでは、	く問題を自力で正しく解くことができる.  および実験・実習および演習・実調がよび演習・実調がよび演習・実技を通してその知意できるコミュニケーション能力と人情である。 エアデザイン演習Ⅲ」では、「プロプログラミングスキルを活用し、フログラミングスキルを活用して、フログラミングスキルを活用して、アデザイン演習Ⅲ」では、「「プログラミングスキルを活用して、アプログラミングスキルを活用して、アプログラミングスキルを活用を表現である。これでは、「「は、「大きないので、」では、「大きないので、」では、「大きないので、」では、「大きないので、」できることが、「大きないので、」できることが、「大きないのでは、「大きないのでは、「大きないのでは、「大きないのでは、「大きないのでは、「大きないのでは、「大きないのでは、「大きないのでは、「大きないのでは、「大きないのできないのできない。」できない、「は、「大きない」では、「大きないる」では、「大きないる」では、「大きないる」では、「大きないる」できる。「大きないる」では、「大きないる」では、「大きないる」では、「大きないる」では、「大きないる」では、「大きないる」できない。「ないる」では、「大きないる」では、「しきないる」では、「しきないる」では、「いきないるいる、「いきないる」では、「いきないる」では、「いきないる」では、「いきないる」では、「いきないる」では、「いきないる」では、「いきないる」では、「いきないる」では、「いきないるいる。」は、「いきないる。」では、「いきないるいるいる。」では、「いきないる」では、「いきないるいるいるいる。」では、「いきないる」では、「いきないるいるいる。」では、「いきないる」では、「いきないる」では、「いきないるいるいるいる。」では、「いきないるいるいるいる。」では、「いきないるいるいるいる。」では、いきないるいる。」はないるいる。」はないるいるいるいるいるいるいるいるいるいる。」はないる。」はないるいるいる。」はないるいるいる。」は、「いきないる。」はないるいる。」はないるいるいる。」はないるいる。」はない	く問題を標準的ができる。  とができる。  とができる。  支を通してその知識を社会実装に応応を社会実装に応応を出って、	を社会実装に応用・実践できる力を理解・尊重し、が がまなび「ソフトワーク」が がいているののでは、 はないでは、 はないでは、 はないでは、 を要する課題についる。 を要する課題についる。 を要するは、 を要するは、 ないでは、 でいるのに、 はいるのに、 でいる。 でいる。 でい	・実践できる力 5 CP2 各系の工学  別動できるコミュニケーション能力と  フェアデザイン演習 I・II 」を通じ P) によるシンプルかつ具体的な問 質習を取り入れ、これらを効率的に boardから参照可能とする。 っては提出方法・期限をその都度指 ある。 Rされた内容の成果物を期限内に提			
学科の到 I 見間 日間 日間 日	連   1   1   1   1   1   1   1   1   1	National Process	く問題を自力で正しく解くことができる.   できる.   および実験・実習および演習・実調器・実調器・実践を通してその知意を表して、まままがである。   「プログラミングスキルを活用して、アデザラミングスキルを活用をして、   「プログラミングスを表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を	く問題を標準的ができる。  とができる。  とができる。  支を通してその知識を社会実装に応応を社会実装に応応を出って、	を社会実装に応用・実践できる力を理解・尊重し、が がまなび「ソフトワーク」が がいているののでは、 はないでは、 はないでは、 はないでは、 を要する課題についる。 を要する課題についる。 を要するは、 を要するは、 ないでは、 でいるのに、 はいるのに、 でいる。 でいる。 でい	・実践できる力 5 CP2 各系の工学 のまたできる力 5 CP2 各系の工学 のまたができるコミュニケーション能力と のエアデザイン演習 I・II 」を通じ ア)によるシンプルかつ具体的な問 質習を取り入れ、これらを効率的に boardから参照可能とする。 いては提出方法・期限をその都度指 ある。 なされた内容の成果物を期限内に提			
学科の到間は LENG A ME	連   1   1   1   1   1   1   1   1   1	は は は は は は は は は に は に は に は に に に に に に に に に に に に に	く問題を自力で正しく解くことができる.   できる.   および実験・実習および演習・実調器・実調器・実践を通してその知意を表して、まままがである。   「プログラミングスキルを活用して、アデザラミングスキルを活用をして、   「プログラミングスを表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を	く問題を標準的ができる。  とができる。  とができる。  支を通してその知識を社会実装に応応を社会実装に応応を出って、	を社会実装に応用・実践できる力を理解・尊重し、協力を理解・尊重し、協力を対した済力を受けないである。 はなび「ソフトで」のの理論を題材とした済程等はなる課題についてはの点以上でありと取り組み、要なにはそれに従うことで、といるにはいる。	・実践できる力 5 CP2 各系の工学 の動できるコミュニケーション能力と のエアデザイン演習 I・II」を通じ P)によるシンプルかつ具体的な問 質習を取り入れ、これらを効率的に boardから参照可能とする。 っては提出方法・期限をその都度指 ある。 Rされた内容の成果物を期限内に提			
学科の到間間 CP2 門子 CP2 による できます できます できます できます できます できます できます できます	達目 I I I I I I I I I I I I I I I I I I I	は は は は は は は は は に は に は に は に に に に に に に に に に に に に	く問題を自力で正しく解くことができる.  および実験・実習および演習・実打を通してその知識を表する。 および演習・実打を通してその知識を表するコミュニケーション能力と人情である。 エアデザイン演習Ⅲ」では、「プロプログラミングスキルを活用し、「プログラミングスキルを活用し、「プログラミングスキルを活用して、アデザイン演習平は、「し、フログラミングス・ストーのでは、「は野できないので、すった。」では、「は野、東田のできないので、は、「は野、東田のでできないので、は、「は野、東田のでできないので、は、「大学、東田のででは、「大学、東田のでは、「大学、東田のでは、「大学、東田のでは、「大学、東田のでは、「大学、東田のでは、「大学、東田のでは、「大学、東田のでは、「大学、東田のでは、「大学、東田のでは、「大学、東田のでは、「大学、東田のでは、「大学、東田のでは、「大学、東田のでは、「大学、東田のでは、「大学、東田のできない。」では、「大学、東田のできない。」では、「大学、東田のできる。」では、「大学、東田の、「大学、東田の、「大学、東田の、「大学、東田の、「大学、東田の、「大学、東田の、「大学、東田の、「大学、東田の、「大学、「大学、「大学、「大学、「大学、「大学、「大学、「大学、「大学、「大学	く問題を標準的ができる。  とができる。  支を通してその知識を社会実装に応用開業を社会実装に応用用がある。  フラミング I・Iプラミンクト指向を表で実施し、提出で表で実施し、提出で表でで実施し、提出によりである。  100%であし、提出によりである。  100%であった場合によりによりによりによりによりによりによりによりによりによりによりによりによりに	を社会実装に応用・実践できる力を理解・尊重し、協力を理解・尊重し、協力を対した済力を受けないである。 はなび「ソフトで」のの理論を題材とした済程等はなる課題についてはの点以上でありと取り組み、要なにはそれに従うことで、といるにはいる。	・実践できる力 5 CP2 各系の工学 の動できるコミュニケーション能力と のエアデザイン演習 I・II」を通じ P)によるシンプルかつ具体的な問 質習を取り入れ、これらを効率的に boardから参照可能とする。 っては提出方法・期限をその都度指 ある。 Rされた内容の成果物を期限内に提			
学科の型間にCP2で専門を受ける。 「UTUTE CP2である。 ででは、大きないでは、またないでは、大きないでは、またないでは、またないでは、またないでは、またないでは、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、は、	達目 I I I I I I I I I I I I I I I I I I I	大学   10   10   10   10   10   10   10   1	く問題を自力で正しく解くことができる.  および実験・実習および演習・実打を通してその知識を表する。 および演習・実打を通してその知識を表するコミュニケーション能力と人情である。 エアデザイン演習Ⅲ」では、「プロプログラミングスキルを活用し、「プログラミングスキルを活用し、「プログラミングスキルを活用して、アデザイン演習平は、「し、フログラミングス・ストーのでは、「は野できないので、すった。」では、「は野、東田のできないので、は、「は野、東田のでできないので、は、「は野、東田のでできないので、は、「大学、東田のででは、「大学、東田のでは、「大学、東田のでは、「大学、東田のでは、「大学、東田のでは、「大学、東田のでは、「大学、東田のでは、「大学、東田のでは、「大学、東田のでは、「大学、東田のでは、「大学、東田のでは、「大学、東田のでは、「大学、東田のでは、「大学、東田のでは、「大学、東田のでは、「大学、東田のできない。」では、「大学、東田のできない。」では、「大学、東田のできる。」では、「大学、東田の、「大学、東田の、「大学、東田の、「大学、東田の、「大学、東田の、「大学、東田の、「大学、東田の、「大学、東田の、「大学、「大学、「大学、「大学、「大学、「大学、「大学、「大学、「大学、「大学	く問題を標準的ができる。  とができる。  とができる。  支を通してその知識をできるに応用できるでは、	を社会実装に応用・実践できる力を理解・尊重し、協力を理解・尊重し、協力を対した済力を受けないである。 はなび「ソフトで」のの理論を題材とした済程等はなる課題についてはの点以上でありと取り組み、要なにはそれに従うことで、といるにはいる。	・実践できる力 5 CP2 各系の工学 の動できるコミュニケーション能力と のエアデザイン演習 I・II」を通じ P)によるシンプルかつ具体的な問 質習を取り入れ、これらを効率的に boardから参照可能とする。 っては提出方法・期限をその都度指 ある。 Rされた内容の成果物を期限内に提			
学科の到間間 I I I I I I I I I I I I I I I I I I	達目 I I I I I I I I I I I I I I I I I I I	大学   10   10   10   10   10   10   10   1	く問題を自力で正しく解くことができる.  および実験・実習および演習・実調を通してその知識を表して、表して、表して、まなが、実技を通して、ままままで、ままままで、ままままままままままままままままままままままままま	く問題を標準的ができる。   とができる。   支を通してその知識をできる。   でを社会実装に応用ます。   ででは、一切では、一切では、一切では、一切では、一切では、一切では、一切では、一	を社会実装に応用・実践できる力、を理解・尊重し、協力を関係を受けるというです。 はなったではないでは、 はなったでである。 とはなった。 を要するははの点は、 を要するはの点は、 を要するというでは、 ではは、 では、 では、 では、 では、 では、 では、	・実践できる力 5 CP2 各系の工学  のまるコミュニケーション能力と  のエアデザイン演習 I・II 」を通じ  P)によるシンプルかつ具体的な問  質習を取り入れ、これらを効率的に  boardから参照可能とする。 っては提出方法・期限をその都度指 ある。 れされた内容の成果物を期限内に提			
学科の到 I I I I I I I I I I I I I I I I I I I	達目 I I I I I I I I I I I I I I I I I I I	大学   19   19   19   19   19   19   19   1	く問題を自力で正しく解くことができる.  および実験・実習および演習・実打を通してその知識をきるコミュニケーション能力と人情であるコミュニケーション能力と人情である。 エアデザイン演習Ⅲ」では,「プロプログラミングスキルを活用して、フログラミングスキルを活用をして、対する。 とも本科目の副実習を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を	く問題を標準的ができる。  とができる。  支を通してその知識をできる。  できる では できる では できる	を社会実装に応用・実践であり、を理解・尊重し、がいます。 と理解・尊重し、がいます。 はびランはとした。 はいないではいます。 とはないではいます。 というではいます。 というではいます。 はいまするはのにはいます。 はいまするはいます。 はいまするはいます。 はいまするよう心がいます。 はいまするよう心がいます。 ではないまするよう心がいます。 ではないまするよう心がいます。 ではないまするようではいます。 のの到達目標ではいます。 ののではいまするようではいます。 ではないまするようにないます。 ではないまするようにないます。 ではないまするようにないます。 ではないまするようにないます。 ではないまするようにないます。 のののではないます。 ではないまするようにないます。 のののではないます。 ではないまするようにないます。 ののではないまするようにないます。 ではないまするようにないます。 ののではないまするようにないます。 ではないまするようにないます。 ののではないまするようにないます。 ではないまするようにないます。 ののではないまするようにないます。 ののではないまするようにないます。 ののではないまするようにないます。 ののではないまするようにないます。 ののではないまするようにないます。 ののではないまするようにないます。 ののではないまするようにないます。 ののではないまするようにないます。 ののではないまするようにないます。 ののではないまするようにないます。 ののではないまするようにないます。 ののではないまするないます。 ののではないまするないます。 ののではないまするないます。 ののではないまするないます。 ののではないまするないます。 ののではないまするないます。 ののではないまするないます。 ののではないまするないます。 ののではないまするないます。 ののではないまするないます。 ののではないまするないます。 ののではないまするないます。 ののではないまするないます。 ののではないまするないます。 ののではないまするないます。 ののではないまするないます。 ののではないまするないます。 ののではないまするないます。 ののではないまするないまするないます。 ののではないまするないます。 ののではないまするないまするないます。 ののではないまするないまするないます。 ののではないまするないまするないまするないます。 ののではないまするないまするないます。 ののではないまするないまするないまするないます。 ののではないまするないまするないます。 ののではないまするないまするないまするないます。 ののではないまするないまするないまするないまするないます。 ののではないまするないまするないまするないまするないまする。	い.  ・実践できる力 5 CP2 各系の工学  動できるコミュニケーション能力と  フェアデザイン演習 I・II 」を通じ  P) によるシンプルかつ具体的な問  護習を取り入れ、これらを効率的に  boardから参照可能とする。 いては提出方法・期限をその都度指  ある。  さされた内容の成果物を期限内に提  ニートの作成等のために、昼休み・放  すること。  □ 実務経験のある教員による授業  クト、スレッドの概念を理解し、プ			
学科 I I I I C P 2 P 4 力 方 と	<b>達</b> 1 II II   Photo   Phot	大学   15   15   15   15   15   15   15   1	く問題を自力で正しく解くことができる.  および実験・実習および演習・実打を通してその知人に対して、実技を通りでできるのは、実技を通りでは、実践を表現である。 エアデザラミングスを活け、では、同じ、アデザラミングでは、自動では、自動では、自動では、自動では、自動では、自動では、自動では、自動	く問題を標準的ができる。  できる。   できなる。   できまざる。   できまさる。   できまざる。   できまさる。   できさる。   で	を社会実装に応用・実践であり、 「	い.  ・実践できる力 5 CP2 各系の工学  動できるコミュニケーション能力と  フェアデザイン演習 I・II を通じ  ア)によるシンプルかつ具体的な問  関習を取り入れ、これらを効率的に  boardから参照可能とする. っては提出方法・期限をその都度指  ある. なされた内容の成果物を期限内に提  ニートの作成等のために、昼休み・放  すること.  フト、スレッドの概念を理解し、プ  ウト、スレッドの概念を理解し、プ  ウト、スレッドの概念を理解し、プ  クト、スレッドの概念を理解し、プ			
学科の到 I IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII	達目 I I I I I I I I I I I I I I I I I I I	でよれ く活実放を   1 は 対践 対践 対談 対	く問題を自力で正しく解くことができる.  および実験・実習および演習・実打を通してその知人に対して、実技を通りでできるのは、実技を通りでは、実践を表現である。 エアデザラミングスを活け、では、同じ、アデザラミングでは、自動では、自動では、自動では、自動では、自動では、自動では、自動では、自動	く問題を標準的ができる。  できる。   できなる。   できまざる。   できまさる。   できまざる。   できまさる。   できさる。   で	を社会実装に応用・実践であり、「 ・実践で尊重し、「 ・実理解・尊重し、「 がした。」 ・実理解・ででである。 ・実理解・びことが、 でではなりででは、 を要するでは、 を要するのに、 を要するのに、 を要するとのででである。 ででである。 でででは、 ででは、 ででは、 ででは、 ででは、 ででは、 ででは、 でで	い.   ・実践できる力 5 CP2 各系の工学   ・実践できる力 5 CP2 各系の工学   ・			
学 I I I I C I C I C I C I C I C I C I C	<b>達</b> 1 II II   Photo   Phot	Table   Ta	く問題を自力で正しく解くことができる.  および実験・実習および演習・実打を通してそれと人情できる.  および演習・実打を通してそれと人情できるコミュニケーション能力と人情である。 エアデザラミングステムに、「ファッグラミングスを苦して、質ないのでは、「ファックを表現である。」では、「ファックを表現である。」では、「ファックを表現である。」では、「ファックを表現を表現である。」では、「ファックを表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を表現を	大田   大田   大田   大田   大田   大田   大田   大田	を社会実装に応用・実践・であり、 「	い.   ・実践できる力 5 CP2 各系の工学			

分野横断的能力				0		0		
専門的能力				100		100		
基礎的能力				0		0		
総合評価割合				100		100		
				課題		合計		
評価割合								
		16週	問題演習(3)		修得したスキルを活用し,要求された問題を解決できる.			
	4thQ	15週	OOPによる符号木の実装		ノードをオブジェクトと捉えて符号木を構成し,符号 化および復号を実現できる.			
		14週	OOPによる符	号木の実装	ノードをオブジェクトと捉えて符号木を構成し,符号 化および復号を実現できる.			
		13週	OOPによる符	号木の実装	ノードをオブジェクトと捉えて符号木を構成し,符号 化および復号を実現できる.			
		12週	問題演習(2)		修得したスキルを活用し、要求された問題を解決できる.			
		11週	OOPによる符	号木の実装	ノードをオブジェクトと捉えて符号木を構成し,符号 化および復号を実現できる.			
		10週	OOPによる符	号木の実装	ノード 化およ	をオブジェクトと捉えて符号木を構成し,符号 び復号を実現できる.		
		9週	OOPによる符	号木の実装	ノード 化およ	をオブジェクトと捉えて符号木を構成し,符号 び復号を実現できる.		
		8週	問題演習(1)		修得し る.	たスキルを活用し,要求された問題を解決でき		
		7週	OOPによる情	報源の実装(2)	指定されたマルコフ情報源を実現し,情報源記号の生 起確率について考察できる.			