

鶴岡工業高等専門学校		開講年度	令和04年度 (2022年度)		授業科目	アルゴリズム演習	
科目基礎情報							
科目番号		0066		科目区分		専門 / 選択必修	
授業形態		演習		単位の種別と単位数		履修単位: 1	
開設学科		創造工学科 (情報コース)		対象学年		4	
開設期		後期		週時間数		2	
教科書/教材		河西朝雄: C言語によるはじめてのアルゴリズム入門, 技術評論社/久保田稔: 基礎から学ぶ アルゴリズムとデータ構造, ムイスリ出版					
担当教員		ザビル					
到達目標							
技術者として必要なアルゴリズムの基礎を学び, 学んだ内容をC言語で実現できる。							
ルーブリック							
		理想的な到達レベルの目安		標準的な到達レベルの目安		未到達レベルの目安	
評価項目1		代表的なアルゴリズムをプログラムとして実装し, 改良することができる。		代表的なアルゴリズムをプログラムとして実装できる。		代表的なアルゴリズムをプログラムとして実装できない。	
評価項目2							
評価項目3							
学科の到達目標項目との関係							
(D) 専門分野の知識と情報技術を身につける。 (E) ものづくりに関する幅広い対応能力を身につける。							
教育方法等							
概要		技術者として必要なアルゴリズムの基礎を学び, その応用方法を習得する。また, 実際の工学で使われている例を多く知ることで, 決まった解法 (公式) を覚えるのではなく, コンピュータを用いた問題解決法を学ぶ。 この科目は, 実務経験のある教員がその経験を生かし, 講義形式で授業を行うものである					
授業の進め方・方法		課題について, 実際にプログラムを作成し, 動作を確認することで, アルゴリズムの理解を深める。4年次開講データ構造で学んだことを実際にプログラムとして実現することで, アルゴリズムとデータ構造の関係について理解を深める。 代表的なアルゴリズムについて, C言語のプログラムとして実装する。 オフィスアワー: (i)月曜日14:30~16:00					
注意点		演習科目であり, 実際にパソコンを使い, 積極的にプログラミングに取り組むことが重要である。					
事前・事後学習、オフィスアワー							
(i)月曜日14:30~16:00							
授業の属性・履修上の区分							
☐ アクティブラーニング		☒ ICT 利用		☐ 遠隔授業対応		☒ 実務経験のある教員による授業	
授業計画							
		週	授業内容		週ごとの到達目標		
後期	3rdQ	1週	配列 ・順位付け ・エラトステネスの篩		エラトステネスの篩により, 素数を求めることができる。		
		2週	エラトステネスの篩の改良		エラトステネスの篩を改良し, 大きな素数を求める。		
		3週	探索 ・逐次探索と番兵 ・2分探索		逐次探索法における「番兵」について説明できる。		
		4週	探索 ・ハッシュ		ハッシュ法を理解し, プログラムとして実現できる。		
		5週	スタック		スタックを理解し, C言語で実現できる。		
		6週	キュー		キューを理解し, C言語で実現できる。		
		7週	連結リスト		連結リストとポインタについて理解する。		
		8週	連結リストによるデータ管理 (1)		連結リストを使ったプログラムを作成できる。		
	4thQ	9週	連結リストによるデータ管理 (2)		連結リストを使ったプログラムを作成できる。		
		10週	2分探索木 ・配列表現 ・動的表現		2分探索木を理解し, C言語で実現できる。		
		11週	2分探索木によるデータ管理 (1)		動的表現法により 2分探索木を実装する。		
		12週	2分探索木によるデータ管理 (2)		動的表現法により 2分探索木を実装する。		
		13週	整列 (基本ソート) ・バブルソート ・直接選択法 ・基本挿入法		整列に関する基本的なアルゴリズムの特徴を理解する。		
		14週	再帰 ・フィボナッチ数列 ・ユークリッドの互除法		再帰の考え方を理解し, プログラムとして実現する。		
		15週	整列 ・クイックソート ・ヒープソート		クイックソート, ヒープソートを再帰を使って実現できる。		
		16週					
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。	4	
				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。	4	
				変数の概念を説明できる。	4	
				データ型の概念を説明できる。	4	
				制御構造の概念を理解し、条件分岐を記述できる。	4	
				制御構造の概念を理解し、反復処理を記述できる。	4	
				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。	4	
				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。	4	
				与えられたソースプログラムを解析し、プログラムの動作を予測することができる。	4	
				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。	4	
				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。	3	
			ソフトウェア	アルゴリズムの概念を説明できる。	4	
				与えられたアルゴリズムが問題を解決していく過程を説明できる。	3	
				同一の問題に対し、それを解決できる複数のアルゴリズムが存在しうることを説明できる。	3	
				整列、探索など、基本的なアルゴリズムについて説明できる。	4	
				コンピュータ内部でデータを表現する方法(データ構造)にはバリエーションがあることを説明できる。	4	
				同一の問題に対し、選択したデータ構造によってアルゴリズムが変化しうることを説明できる。	4	
				リスト構造、スタック、キュー、木構造などの基本的なデータ構造の概念と操作を説明できる。	4	
				リスト構造、スタック、キュー、木構造などの基本的なデータ構造を実装することができる。	4	
				ソフトウェアを中心としたシステム開発のプロセスを説明できる。	4	
				ソースプログラムを解析することにより、計算量等のさまざまな観点から評価できる。	4	
				同じ問題を解決する複数のプログラムを計算量等の観点から比較できる。	4	
			コンピュータシステム	プロジェクト管理の必要性について説明できる。	4	
				WBSやPERT図など、プロジェクト管理手法の少なくとも一つについて説明できる。	3	
				ER図やDFD、待ち行列モデルなど、ビジネスフロー分析手法の少なくとも一つについて説明できる。	3	
			その他の学習内容	少なくとも一つの具体的なコンピュータシステムについて、起動・終了やファイル操作など、基本的操作が行える。	4	
				少なくとも一つの具体的なオフィススイート等を使って、文書作成や図表作成ができ、報告書やプレゼンテーション資料を作成できる。	4	
				少なくとも一つのメールツールとWebブラウザを使って、メールの送受信とWebブラウジングを行うことができる。	4	
				情報を離散化する際に必要な技術ならびに生じる現象について説明できる。	3	

評価割合							
	レポート/クイズ	宿題	相互評価	態度・課題	ポートフォリオ	その他	合計
総合評価割合	70	0	0	30	0	0	100
基礎的能力	35	0	0	15	0	0	50
専門的能力	35	0	0	15	0	0	50
分野横断的能力	0	0	0	0	0	0	0