

電気通信大学 平成17年度シラバス

授業科目名	実践プログラミング		
英文授業科目名			
開講年度	2005年度	開講年次	3年次(主開講)1、2、4年次も履修可
開講学期	5学期	開講コース・課程	昼間・夜間主コース
授業の方法		単位数	2
科目区分	専門科目-学科専門科目-自由科目		
開講学科・専攻	情報工学科		
担当教官名	田中 達彦		
居室	非常勤講師		

公開E-Mail	授業関連Webページ
	http://www.microsoft.com/japan/presspass/detail.aspx?newsid=2236

【主題および達成目標】
本講義は、実践的なプログラミングを通じてソフトウェア開発の楽しさを知り、ソフトウェアの力で情報を発信することができるようになることを目標として行います。 今年度は、実際にアプリケーションを構築する内容も取り入れ、より実践的な力がつく講義を行います。

【前もって履修しておくべき科目】
なし

【前もって履修しておくことが望ましい科目】
なし

【教科書等】
教科書は使用しません。資料を配布する場合があります。

【授業内容とその進め方】

授業は、下記の予定で進めます。予定は予告なく変更する場合があります。

1. イントロダクション (4月12日)
[4月19日は、一部の学生の定期健康診断のため休講]
2. プログラミングとは (4月26日)
プログラミングとはどういうものか、何が出来るのかについて説明します。
3. 開発言語とOS (5月10日)
開発言語、開発ツール、OSの関連を説明します。
4. Windowsアプリケーションの作成と内部構造 Part 1 (5月17日)
5. Windowsアプリケーションの作成と内部構造 Part 2 (5月24日)
簡単なWindowsアプリケーションの作成を通じて、アプリケーションの作成方法と、なぜそのアプリケーションが動くのかを説明します。
6. さらに高度なアプリケーション (5月31日)
高度なアプリケーションを作成する方法と、.NET Frameworkのクラスライブラリについて説明します。
7. C#の言語仕様 Part 1 (6月7日)
8. C#の言語仕様 Part 2 (6月14日)
開発言語C#についての言語仕様について説明します。
9. プログラミング応用編 Part 1 (6月21日)
10. プログラミング応用編 Part 2 (6月28日)
11. プログラミング応用編 Part 3 (7月5日)
ゲームの作成を通じて、プログラミングのテクニックについて説明します。
12. 良いアプリケーションを作るためのヒント (7月12日)
作成したアプリケーションをブラッシュアップし、他の人に使用してもらえるレベルに高める方法について説明します。
13. まとめ (7月19日)

【成績評価方法及び評価基準(最低達成基準を含む)】

途中で出す課題と、最後の試験によって成績評価を行います。全く課題を提出しない学生や試験を受けない学生には不可をつけます。試験を受けた場合でも、授業の内容を理解していない場合には不可をつけます。

【オフィスアワー：授業相談】

講義後しばらく教室にいますので、質問があればそのときに行ってください。

電気通信大学 平成17年度シラバス

【学生へのメッセージ】

今年はより実践的な内容を取り入れ、プログラミングの楽しさを味わえる講義にします。この講義を通じてプログラミングの面白さを体感し、ソフトウェア開発を通じてメッセージが出せるようになることを目標に講義を行います。将来、ソフトウェアの開発者になりたい人はもちろん、プログラミングというものに興味があれば、ぜひこの講義を履修してください。

【その他】

履修者には、授業の理解を深めるために必要な開発ツールを5月頃に提供する予定です。