

科目名	プログラミング演習	科目コード 31350
------------	------------------	----------------

学科名・学年	電子制御工学科 3年	担当教官	佐藤 拓史 (電子制御) 高橋 章 (電子制御)		
単位数	1 単位・選択	開講期間	集中	時間数	30 時間
				内訳 <small>(時間)</small>	講義(9), 演習(21) 実験(0), その他(0)
教科書	資料プリントを配布する				
補助教材					
参考書	1 冊以上は C 言語の参考書を用意すること(2 年次のテキストでよい)。				

A 科目の概要	
1・2 年次に情報処理で学んだ事項を元に、より実践的なプログラミング演習を行なう。 具体的には C 言語によるアプリケーション作成を行なう。	
B 到達目標	
<ul style="list-style-type: none"> ・ C 言語での文字列や乱数の扱いを理解する。 ・ C 言語での 2 次元配列の扱いを理解する。 ・ 効率よく規模の大きなプログラムを作成する方法を理解する。 ・ 思考ゲームを完成させる。 	
C 長岡高専の学習・教育目標との対応	()
D 履修上の注意	
1・2 年次の情報処理で学んだ事項を、実践的に利用したいと考えている学生諸君に選択して欲しい。 事前に 1・2 年次の情報処理の授業内容を復習しておくことを勧める。 4 年のプログラミング演習 と合同で行なうことになるので注意して欲しい。	
E 評価方法	
定期試験【0%】(前期中間(0), 前期末(0), 後期中間(0), 後期末(0))、その他の試験【0%】、レポート【65%】、その他【35%】(アプリケーション作成(30), 演習に取り組む姿勢(5))の割合で達成目標に対する理解の程度を評価する。50 点以上を合格点とする。	

F 授業計画・内容		
週	内 容	備 考
1	ガイダンス	
2	デバッグ法の解説	
3	文字列操作の解説	
4	乱数について解説	
5	プログラミング演習(1)	
6	2次元配列の解説	
7	画面制御の解説	
8	中/大規模プログラム開発について	
9	プログラミング演習(2)	
10	プログラミング演習(3)	
11	思考ゲームの実現法(1)	
12	思考ゲームの実現法(2)	
13	プログラミング演習(4)	
14	プログラミング演習(5)	
15	相互評価	
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		