

2006 年度

科目名 応用プログラミング演習	対象学科・学年 文学部教福3回生 教育教福3回生	担当者 小坂 暢幸
授業テーマ ビジュアルベーシックを学習し、プログラミングの技術を体験する。		
授業の概要と目標 世界的に有名な「ビジュアルベーシック」言語を学習し、プログラミングの基礎を体験する。「VB言語」は、短い指令で実行することができ、易しいプログラミングが、5行や10行の入力で実行できる。毎時間、1つか2つのプログラミング実習を行い、ゲーム感覚で学習する。「プログラミングや、プログラマーとはどういうことをするのか」という実体験を受講されたい。教科書は、入門用として、特別に易しく編集されている。練習問題集も使用する。		
評価方法 出席率(70%)と、レポート提出(30%)		
テキスト 学生のための VISUAL BASIC. NET	著書 若山 芳三郎	出版社 東京電気大学 出版局
参考書	著書	出版社
授業スケジュール・内容 1. ソフトウェア言語 1) コンピュータの構成 2) ソフトウェアの構成 3) プログラミング言語の種類と特徴 4) Visual Basicの学習 5) MICRO SOFTの世界 6. 分岐処理 1) 構造化プログラミング 2) Ifステートメントによる分岐処理 3) Select Caseステートメントによる分岐処理 2. ソフトウェアの作成 1) 設計からの移動 2) プログラム作成から実行 3) プログラムの作成手順 7. 繰り返し処理 1) For...Next制御構造による繰り返し処理 2) Do...Loop構造による繰り返し処理 3. 流れ図(フローチャート) 1) フローチャート 2) 流れ図例 8. 配列の利用 1) 一次元配列 4. Visual Basic. NETの概要 1) プログラムとプログラミングの言語 2) Visual Basic. NETの概要 9. プロシージャ 1) サブルーチンプロシージャ 2) Functionプロシージャ 5. 簡単なプロジェクトの作成 1) 文字の表示 2) プログラムの実行・終了・保存・開く 3) 実行ファイルの作成 4) 簡単な計算 5) 変数の使い方 6) 関数計算 10. コントロールの利用 1) テキスト入出力のコントロール 2) ボタンによるコントロール 3) ピクチャボックスコントロール 11. 総合演習		