

2007 年度

科目名	対象学科・学年 文学部コミ3 回生 人間人社3 回生	担当者																																																												
プログラミング応用演習		中村 雅司																																																												
授業テーマ プログラム開発とデータベース設計を通して、情報システムの理解と構築のための能力を修得する。																																																														
授業の概要と目標 本授業では、いくつかのプログラムの作成を通して、アルゴリズムに関する基礎的知識、プログラミング技術およびデータベースによる有効なデータの活用技術を修得し、実用的な情報システムの構築のための能力を養成することを目的とします。プログラミング言語として、Visual Basic .NET および Java（Visual J# .NET）を用います。																																																														
評価方法 出席状況、授業への取り組み、前期末・後期末に課すプログラミングの課題の成績により総合的に評価します。																																																														
テキスト 適宜、資料を配付します。	著者	出版社																																																												
参考書 適宜、紹介します。	著者	出版社																																																												
授業スケジュール・内容 【スケジュール】 <table><tr><td>1. プログラミングとは</td><td>プログラミングの意義と必要性</td></tr><tr><td>2. ソフトウェア工学 (1)</td><td>システムの開発とは</td></tr><tr><td>3. ソフトウェア工学 (2)</td><td>オブジェクト指向型プログラム開発</td></tr><tr><td>4. ソフトウェア工学 (3)</td><td>フローチャート、UML</td></tr><tr><td>5. Visual Basic プログラミングの基礎 (1)</td><td>Visual Basic によるプログラミングことはじめ</td></tr><tr><td>6. Visual Basic プログラミングの基礎 (2)</td><td>イベント駆動形プログラミング</td></tr><tr><td>7. Visual Basic プログラミングの基礎 (3)</td><td>条件分岐の考え方と方法</td></tr><tr><td>8. Visual Basic プログラミングの基礎 (4)</td><td>くり返しの考え方と方法</td></tr><tr><td>9. Visual Basic プログラミングの基礎 (5)</td><td>実用プログラムの作成</td></tr><tr><td>10. オブジェクト指向プログラミングと Java (1)</td><td>Java によるオブジェクト指向プログラム開発</td></tr><tr><td>11. オブジェクト指向プログラミングと Java (2)</td><td>Java の言語仕様</td></tr><tr><td>12. Java プログラミング超入門 (1)</td><td>コンソールプログラミング</td></tr><tr><td>13. Java プログラミング超入門 (2)</td><td>簡単な数値演算処理プログラムの作成</td></tr><tr><td>14. Java プログラミング超入門 (3)</td><td>簡単なテキスト処理プログラムの作成 (1)</td></tr><tr><td>15. Java プログラミング超入門 (4)</td><td>簡単なテキスト処理プログラムの作成 (2)</td></tr><tr><td>16. Java プログラミング入門 (1)</td><td>例外処理 (1)</td></tr><tr><td>17. Java プログラミング入門 (2)</td><td>例外処理 (2)</td></tr><tr><td>18. Java プログラミング入門 (3)</td><td>クラス的设计</td></tr><tr><td>19. Java プログラミング入門 (4)</td><td>クラスの継承</td></tr><tr><td>20. Java プログラミング入門 (5)</td><td>AWT によるウィンドウアプリケーションの作成 (1)</td></tr><tr><td>21. Java プログラミング入門 (6)</td><td>AWT によるウィンドウアプリケーションの作成 (2)</td></tr><tr><td>22. Java プログラミング入門 (7)</td><td>ファイル入出力処理 (1)</td></tr><tr><td>23. Java プログラミング入門 (8)</td><td>ファイル入出力処理 (2)</td></tr><tr><td>24. Java とデータベースの連携 (1)</td><td>リレーショナルデータベースの復習</td></tr><tr><td>25. Java とデータベースの連携 (2)</td><td>JDBC による Java とデータベースの連携 (1)</td></tr><tr><td>26. Java とデータベースの連携 (3)</td><td>JDBC による Java とデータベースの連携 (2)</td></tr><tr><td>27. 情報システム構築演習 (1)</td><td>情報システムのアウトラインの作成</td></tr><tr><td>28. 情報システム構築演習 (2)</td><td>情報システムの詳細な設計</td></tr><tr><td>29. 情報システム構築演習 (3)</td><td>実際のプログラミング (1)</td></tr><tr><td>30. 情報システム構築演習 (4)</td><td>実際のプログラミング (1)</td></tr></table> 【注意事項】 この授業は、パソコンによる演習を中心とした授業です。積み上げ式に授業を進めますので、欠席は次回以降の授業参加に支障をきたします。当然のことですが、やむを得ず欠席した場合は、次回までに各自で自習しておいてください。 【使用するソフトウェア】 Microsoft Visual Studio .NET（Visual Basic .NET、Visual J# .NET）、Microsoft Access 2003			1. プログラミングとは	プログラミングの意義と必要性	2. ソフトウェア工学 (1)	システムの開発とは	3. ソフトウェア工学 (2)	オブジェクト指向型プログラム開発	4. ソフトウェア工学 (3)	フローチャート、UML	5. Visual Basic プログラミングの基礎 (1)	Visual Basic によるプログラミングことはじめ	6. Visual Basic プログラミングの基礎 (2)	イベント駆動形プログラミング	7. Visual Basic プログラミングの基礎 (3)	条件分岐の考え方と方法	8. Visual Basic プログラミングの基礎 (4)	くり返しの考え方と方法	9. Visual Basic プログラミングの基礎 (5)	実用プログラムの作成	10. オブジェクト指向プログラミングと Java (1)	Java によるオブジェクト指向プログラム開発	11. オブジェクト指向プログラミングと Java (2)	Java の言語仕様	12. Java プログラミング超入門 (1)	コンソールプログラミング	13. Java プログラミング超入門 (2)	簡単な数値演算処理プログラムの作成	14. Java プログラミング超入門 (3)	簡単なテキスト処理プログラムの作成 (1)	15. Java プログラミング超入門 (4)	簡単なテキスト処理プログラムの作成 (2)	16. Java プログラミング入門 (1)	例外処理 (1)	17. Java プログラミング入門 (2)	例外処理 (2)	18. Java プログラミング入門 (3)	クラス的设计	19. Java プログラミング入門 (4)	クラスの継承	20. Java プログラミング入門 (5)	AWT によるウィンドウアプリケーションの作成 (1)	21. Java プログラミング入門 (6)	AWT によるウィンドウアプリケーションの作成 (2)	22. Java プログラミング入門 (7)	ファイル入出力処理 (1)	23. Java プログラミング入門 (8)	ファイル入出力処理 (2)	24. Java とデータベースの連携 (1)	リレーショナルデータベースの復習	25. Java とデータベースの連携 (2)	JDBC による Java とデータベースの連携 (1)	26. Java とデータベースの連携 (3)	JDBC による Java とデータベースの連携 (2)	27. 情報システム構築演習 (1)	情報システムのアウトラインの作成	28. 情報システム構築演習 (2)	情報システムの詳細な設計	29. 情報システム構築演習 (3)	実際のプログラミング (1)	30. 情報システム構築演習 (4)	実際のプログラミング (1)
1. プログラミングとは	プログラミングの意義と必要性																																																													
2. ソフトウェア工学 (1)	システムの開発とは																																																													
3. ソフトウェア工学 (2)	オブジェクト指向型プログラム開発																																																													
4. ソフトウェア工学 (3)	フローチャート、UML																																																													
5. Visual Basic プログラミングの基礎 (1)	Visual Basic によるプログラミングことはじめ																																																													
6. Visual Basic プログラミングの基礎 (2)	イベント駆動形プログラミング																																																													
7. Visual Basic プログラミングの基礎 (3)	条件分岐の考え方と方法																																																													
8. Visual Basic プログラミングの基礎 (4)	くり返しの考え方と方法																																																													
9. Visual Basic プログラミングの基礎 (5)	実用プログラムの作成																																																													
10. オブジェクト指向プログラミングと Java (1)	Java によるオブジェクト指向プログラム開発																																																													
11. オブジェクト指向プログラミングと Java (2)	Java の言語仕様																																																													
12. Java プログラミング超入門 (1)	コンソールプログラミング																																																													
13. Java プログラミング超入門 (2)	簡単な数値演算処理プログラムの作成																																																													
14. Java プログラミング超入門 (3)	簡単なテキスト処理プログラムの作成 (1)																																																													
15. Java プログラミング超入門 (4)	簡単なテキスト処理プログラムの作成 (2)																																																													
16. Java プログラミング入門 (1)	例外処理 (1)																																																													
17. Java プログラミング入門 (2)	例外処理 (2)																																																													
18. Java プログラミング入門 (3)	クラス的设计																																																													
19. Java プログラミング入門 (4)	クラスの継承																																																													
20. Java プログラミング入門 (5)	AWT によるウィンドウアプリケーションの作成 (1)																																																													
21. Java プログラミング入門 (6)	AWT によるウィンドウアプリケーションの作成 (2)																																																													
22. Java プログラミング入門 (7)	ファイル入出力処理 (1)																																																													
23. Java プログラミング入門 (8)	ファイル入出力処理 (2)																																																													
24. Java とデータベースの連携 (1)	リレーショナルデータベースの復習																																																													
25. Java とデータベースの連携 (2)	JDBC による Java とデータベースの連携 (1)																																																													
26. Java とデータベースの連携 (3)	JDBC による Java とデータベースの連携 (2)																																																													
27. 情報システム構築演習 (1)	情報システムのアウトラインの作成																																																													
28. 情報システム構築演習 (2)	情報システムの詳細な設計																																																													
29. 情報システム構築演習 (3)	実際のプログラミング (1)																																																													
30. 情報システム構築演習 (4)	実際のプログラミング (1)																																																													