

科目名	情報システムⅠ			担当教員	鱈目正志		
学年	情報３年	学期	通年	履修条件	必修	単位数	2
分野	専門	授業形式	演習	科目番号	07I03_31140		
学習目標	イベントドリブン型アプリケーション開発言語である VisualBasic によるプログラミングを学習し、実際にさまざまなアプリケーションを開発できる技能を育成する。プログラミング技法としては、プログラム制御構造、グラフィック処理などの基本概念を理解することを目標とする。また、ソフトウェアコンポーネントの利用とプログラミングを理解することが中心課題となる。						
進め方	基本的な例題を数多く演習することで VisualBasic によるプログラミング技法を習得する。年間を通して自作演習テキストに従い、練習問題と課題プログラミングをできるだけ自分の力で作成する。前期、後期に１つずつのオリジナルアプリケーションを作成することにより、プログラム開発の基本を習得する。特に後期のオリジナルアプリケーション作成では、自分の作品をプレゼンテーションソフトを使って発表する。						
履修要件	特になし						
学習内容	学習項目（時間数）			学習到達目標			
	1. VisualBasic プログラミングの基礎(2) 2. 簡単な計算プログラム(2) 3. 分岐処理プログラム(4) 4. 繰り返し処理プログラム(2) 5. 配列の利用(4) 6. オプションボタンとチェックボックス(2) 7. タイマーの利用と再帰処理(2) 8. グラフィックスの基礎と応用(4) 9. 自由課題プログラミングの作成(4) 10. 自由課題プログラミングの相互採点(2)			VisualBasic で Windows アプリケーションの作成方法を理解する D2:1 標準コントロールのプロパティを設定し、イベントコードがプログラミングできる D2:1-2, E2:1			
	11. 前期末試験(2) 12. 試験問題の解答(2) 13. ファイル処理(4) 14. データベースの作成(2) 15. ジェネラルプロシージャ(4) 16. 実用プログラムの作成(4) 17. 標準コントロールの詳細(4) 18. カスタムコントロールの利用(4) 19. オリジナルアプリケーションの作成(4) 20. オリジナルアプリケーションのプレゼンテーション(2) 21. 学年末試験(2)			練習問題のプログラムを自分なりに改良できる D2:1-2, E1:1-2 ファイル入出力のプログラムが作成できる D2:1-2, E2:1-2 ジェネラルプロシージャを扱うプログラムが作成できる D2:1-2, E2:1-2 標準コントロールのプロパティを理解する D2:1-3 実用的な Windows アプリケーションが作成できる D2:1-4, E1:1-2 自分で作成したアプリケーションを PowerPoint を使用して発表できる C4:3-5			
評価方法	練習課題、問題プログラミング作成 40 %，定期試験 35 %，オリジナルアプリケーション 25 %の比率で総合評価する。						
関連科目	情報処理Ⅱ						
教材	教科書：川口輝久 他 著 「Visual Basic コントロール・関数編」 技術評論社 演習書：自作演習テキスト						
備考	特になし						