

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	08I03_31140	単位区別	履修単位
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、制御構造、ファイル操作、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、後期に一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)			VisualBasic で Windows アプリケーションの作成方法を理解する D2:1			
	2. 簡単な計算プログラム (2)			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			
	3. 分岐処理プログラム－1 (2)						
	4. 分岐処理プログラム－2 (2)						
	5. 繰り返し処理プログラム (2)						
	6. 配列の利用－1 (2)						
	7. 配列の利用－2 (2)						
	8. オプションボタンとチェックボックス (2)						
	9. タイマーの利用と再帰処理 (2)						
	10. グラフィックスの基礎と応用－1 (2)			グラフィックを扱うアプリケーションが作成できる D2:1, 2, E2:2			
	11. グラフィックスの基礎と応用－2 (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			
	12. 自由課題プログラミングの作成－1 (2)						
	13. 自由課題プログラミングの作成－2 (2)						
14. 自由課題プログラミングの相互採点 (2)							
15. 前期期末試験 (2)							
16. 試験問題の解答と授業評価アンケート							
17. ファイル処理－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				
18. ファイル処理－2 (2)							
19. データベースの作成 (2)							
20. ジェネラルプロシージャ－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				
21. ジェネラルプロシージャ－2 (2)							
22. 実用プログラムの作成－1 (2)							
23. 実用プログラムの作成－2 (2)							
24. 標準コントロールの詳細－1 (2)			標準コントロールのプロパティを理解する D2:1-3				
25. 標準コントロールの詳細－2 (2)							
26. カスタムコントロールの利用－1 (2)							
27. カスタムコントロールの利用－2 (2)							
28. オリジナルソフトウェアの作成－1 (2)			実用的な Windows ソフトウェアが作成できる D2:1-4, E1:1, 2				
29. オリジナルソフトウェアの作成－2 (2)			自分で作成したソフトウェアを PowerPoint を使用して発表できる C4:1-4				
30. オリジナルソフトウェアのプレゼンテーション (2)							
31. 後期期末試験 (2)							
32. 試験問題の解答 (1)							
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：林晴比古著 「明快入門 Visual Basic 2005 ビギナー編」 ソフトバンククリエイティブ 演習書：自作演習テキスト						
備考	特になし						