

科目名	情報システムⅠ			担当教員	鯨目正志		
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	09I03_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) 2. 簡単な計算プログラム (2) 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 (2) 7. オプションボタンとチェックボックス (2) 8. グラフィックスの基礎 (2) 9. グラフィックスの基礎 (2) 10. グラフィックスの応用 (2) 11. グラフィックスの応用 (2) 12. 自由課題プログラミングの作成 (2) 13. 自由課題プログラミングの作成 (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、ファイル処理 (2) 17. ファイル処理 (2) 18. ファイル処理の応用 (2) 19. ファイル処理の応用 (2) 20. プロシージャ－ (2) 21. データベースプログラム (2) 22. マウスイベント (2) 23. キーボードイベント (2) 24. これまでのプログラムの復習 (2) 25. プログレスバーとトラックバー (2) 26. マルチフォームとサウンド操作 (2) 27. ウェブブラウザプログラム (2) 28. オリジナルソフトウェアの作成 (2) 29. オリジナルソフトウェアの作成 (2) 30. オリジナルソフトウェアのパワーポイント作成 (2) 31. オリジナルソフトウェア発表会 (2) 32. 後期期末試験 (2) 33. 試験問題の解答 (1)			VisualBasic プログラムで 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 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, E2:1, 2 練習問題のプログラムを改良して独自のプログラムが作成できる 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 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 さまざまな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 ソフトウェアが作成できる D2:1-4, E1:1, 2 各自で作成したオリジナルなソフトウェアを PowerPoint を使用して発表できる C4:1-4			
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						