

科目名	情報システム I Information System I			担当教員	河田 進		
学年	4年	学期	通年	履修条件	選択	単位数	2
分野	専門	授業形式	講義・演習	科目番号	12237028	単位区別	履修
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 Visual Basic 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 Visual Basic 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、練習と問題プログラムを作成する。前期末、後期末にオリジナルアプリケーションを作成することで、プログラム開発の基本を習得する。さらに、後期のオリジナルアプリケーション作成では、パワーポイントによるプレゼンテーションを行う。						
学習内容	学習項目（時間数）			学習到達目標			
	1. 授業ガイダンス (2) 2. Visual Basic プログラミングの基礎 (8) (1) 簡単な計算プログラム (2) 分岐処理 (3) 繰り返し処理 (4) 配列の利用 3. グラフィックス (20) (1) オプションボタンとチェックボックス (2) 線 (3) 長方形 (4) 円 (5) 自由課題プログラミング 1			Visual Basic 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 グラフィックスを扱うアプリケーションが作成できる D2:1,2 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			
	前期末試験						
	4. 試験問題の解答 (1) 5. ファイル処理 (7) (1) ファイルの概念 (2) ファイルの入出力 6. プロシージャ (2) 7. コントロール(18) (1) データベース (2) マウスイベント (3) キーボードイベント (4) プログレスバーとトラックバー (5) マルチフォームとサウンド操作 (6) ウェブブラウザプログラム (7) 自由課題プログラミング 2			ファイル入出力のプログラムが作成できる D2:1,2,E3:1,2 プロシージャを扱うプログラムが作成できる D2:1,2,E3:1,2 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 プログラムが作成できる D2:1-3,E3:1,2 作成したオリジナルなソフトをパワーポイントを使用して発表できる C4:1,2			
後期末試験							
14. 試験問題の解答 (2)							
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%、オリジナルソフトウェア 25%の比率で評価する。						
履修要件	特になし						
関連科目	情報処理 I → ソフトウェア設計論 I・II						
教材	教科書：「明快入門 Visual Basic 2005 ビギナー編」ソフトバンク クリエーティブ その他：自作演習テキスト						
備考	特になし						