

科目名	ネットワークプログラミング Network Programming			担当教員	高城 秀之		
学 年	5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	16235052	単位区別	履修
学習目標	本授業は、現在のインターネットを支える技術である TCP/IP やソケットに関する基礎知識を習得した上で、学生自身がそれらの技術を用いた基本的プログラムを開発する能力を身に付けることを目標とする。						
進め方	本授業では前期は主に、ネットワークプログラミングに関する専門用語や基本技術について講義する。後期は、前期の TCP ソケットに続いて UDP ソケットについて学んだ後、ネットワークプログラミングに必要な C 言語の復習を行う。続いて前期で学んだ知識をもとにソケットを用いたプログラム開発を行い理解を深める。						
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 (1) 2. 階層化プロトコル (8) (1) OSI 参照モデル (2) TCP/IP 3. インターネットと TCP/IP プロトコル (6) (1) パケット, アドレス, プロトコル (2) クライアントとサーバ (3) インターネット			プロトコルの概念および OSI 参照モデルを説明できる。 D3:1,2  クライアント・サーバプログラミングやインターネットで使用されている基本技術について説明できる。 D2:1-3			
	[前期中間試験] (1)						
	4. 試験問題の解答 (1) 5. ソケットの基礎 (8) (1) ソケットの作成と破棄 (2) TCP ソケット 6. メッセージの組み立て (6) (1) データのエンコード (2) エンディアン (3) フレーミング			TCP ソケットを用いてメッセージを送受信するための基本技術の説明ができる。 D2:1-3  ソケットを用いてデータを送受信するためのメッセージを組み立てることができる。 D2:1-3			
	前期末試験						
	7. 試験問題の解答 (1) 8. UDP ソケット (4) (1) UDP と TCP の違い (2) UDP によるメッセージの送受信 9. C 言語概論 (10) (1) ポインタ, 構造体 (2) システムコールとライブラリ関数 (3) 文字列処理			UDP ソケットを用いてメッセージを送受信するための基本技術の説明ができる。 D2:1-3  ネットワークプログラミングに必要な C 言語の基本技術を習得する。 D2:1,2			
	[後期中間試験] (1)						
10. 試験問題の解答 (1) 11. ソケットプログラミング (12) (1) クライアントプログラミング (2) サーバプログラミング (3) 独自プロトコルの設計と実装			ソケットを用いた基本的プログラムを書くことができる。 D2:1-3, E3:1-3				
後期末試験							
13. 試験問題の解答 (2)							
評価方法	定期試験を 85%, 演習課題(レポート)を 15%の比率で評価する。						
履修要件	コンピュータネットワーク I を履修していること。						
関連科目	コンピュータネットワーク I (4年) → ネットワークプログラミング (5年)						
教 材	教科書: 小高知宏 監訳 「TCP/IP ソケットプログラミング C 言語編」 オーム社						
備 考	オフィスアワー: 毎月曜日放課後~17:00						