

科目名 Course Name		開講年次	開講学期	曜日・時限
JAVAプログラミング JAVA Programming		2年	後期	別途、時間割参照
単位数	授業の形態	授業の性格		履修上の制限
2単位	講義	選択 ( )		「Cプログラミング及び演習」と「オブジェクト指向プログラミング」を受講した学生に限る
当該科目の理解を促すために受講しておくことが望まれる科目				
Cプログラミング及び演習・オブジェクト指向プログラミング・計算機工学Ⅰ・計算機工学Ⅱ				
同時に履修しておくことが望まれる科目				
計算機工学Ⅱ				
担当者に関する情報				
氏名	研究室の場所	オフィスアワー		電話番号・メールアドレス
小林大輔	講義棟1F	火曜～金曜 9:00～18:00 (授業及び会議の時間を除く)		授業中に指示します
授業の概要				
オブジェクト指向で多くのプラットフォームで実行可能なJava言語について学ぶ。言語の基礎や構文から始めて、オブジェクト指向を意識したプログラミングやGUIを利用した有用なプログラミングができることを目標とする。				
授業の目標				
①JAVAプログラミングのための環境を整えることができるようにする。 ②JAVA言語の文法を説明できるようにする。				
授業の方法				
コンピュータを使用し、プログラミングをしながらJavaの仕組みを理解する形式で行う。				
学習の成果 (学習成果)				
授業の目標①②を達成すると、JAVA言語で有用なプログラムを作成できる。				
授業のスケジュールと内容				
第1回目	JAVAプログラミングの基礎 統合環境のインストールと使い方			
第2回目	コンポーネントの配置とレイアウト/イベント処理の方法			
第3回目	ボタンを用いた対話型アプリケーション1 2つのボタンとテキストフィールド			
第4回目	ボタンを用いた対話型アプリケーション2 4つのボタンとテキストフィールド、			小テスト
第5回目	チェックボックスとクラスの継承			
第6回目	リストとスピナーを用いた項目の選択と入力			

第7回目	プログレスバーとテキスト入力を利用した対話型アプリケーション	
第8回目	キャンパスクラスとマウスを利用した対話型グラフィクスアプリケーション、	小テスト
第9回目	画像ファイルの読み込みとキャンバスへの表示	
第10回目	マルチスレッドによる自動進行グラフィックアプリケーション	
第11回目	アニメーションとダブルバッファリング	
第12回目	運動する物体の衝突判定とグラフィック表示、	小テスト
第13回目	自由課題1 アプリケーションの設計と画面デザイン	
第14回目	自由課題2 アプリケーションのコーディングとテスト	
第15回目	自由課題3 動作確認	
成績評価の方法と基準		
評価の領域	割合	評価の基準
授業参加態度		加点はしないが、受講態度が著しく悪い場合は減点し、場合によっては退室してもらう。
レポート	80%	課題のプログラムが動作するかで判断し、採点基準は「正常に動作する(60)、若干の修正によって動作する(50)、大幅な修正が必要(40~30)、未完成(30点未満)」(カッコ内は配点)である。
調査報告書		
小テスト	20%	テキストの演習問題を用いて小テストを実施する。満点となる条件は授業で説明する。
試験		
発表内容(態度含む)		
その他		無断欠席は1回につき5点減点する。理由のない遅刻2回で1回の無断欠席として減点する。
教科書と参考図書		
立山秀利 『Javaのオブジェクト指向がゼッタイにわかる本』 秀和システム		
履修上の留意点・ルール		