

科目名 Course Name	AI・ロボット演習 II Exercises of AI and Robot II				ナンバリング No.	H2－001	
年次	1	期別	後期	単位数	1	授業形態	演習
担当者氏名	小林大輔						
連絡先(質問等)	講義棟1F 研究室か、メールで対応。オフィスアワーは授業担当時間以外。						
必修／選択	選択						
関連 DP	DP3, DP4						
授業の概要と 到達目標	AI を利用するためには、プログラミングの技術とデータの分析の知識が必要になります。 この授業では、プログラミングの基礎(条件分岐、繰り返し処理)を学んだあと、Python を用いてデータ処理、機械学習について学びます。						
授業の方法	コンピュータを用いた演習である。						
学習成果	L01						
	L02						
	L03	Python でオリジナルゲームを作ることが出来る。					
	L04						
課題に対する フィードバック	授業で行う演習問題について毎回答え合わせをし、成績評価は課題で行う。						
教科書／ 参考図書	プリントを配布						
履修上の留意点 やルール等	演習中の私語は慎むこと。事前・事後学習に費やすべき時間の目安は各回 90 分とする。						
担当教員の実務 経験							

成績評価の方法と基準						
評価の領域	評価基準	学習成果の割合				
		L01	L02	L03	L04	
授業参加態度						
レポート/作品	オリジナルゲームの完成度で評価する			100		
発表						
小テスト						
試験						
その他						
合 計				100		

回数		授業計画
1	授業内容	Python の復習
	事前・事後学習	前期のプリント等を見直しておく。
2	授業内容	関数 オリジナルの関数
	事前・事後学習	自宅の PC で復習
3	授業内容	関数 応用テクニック
	事前・事後学習	自宅の PC で復習
4	授業内容	オブジェクト 「値」の正体
	事前・事後学習	自宅の PC で復習
5	授業内容	オブジェクトの設計図
	事前・事後学習	自宅の PC で復習
6	授業内容	モジュール 部品を使う 組み込み関数
	事前・事後学習	自宅の PC で復習
7	授業内容	モジュールの利用 パッケージの利用
	事前・事後学習	自宅の PC で復習
8	授業内容	数当てゲームを作る①
	事前・事後学習	自宅の PC で復習
9	授業内容	数当てゲームを作る②
	事前・事後学習	自宅の PC で復習
10	授業内容	ゲームをグラフィカルにする
	事前・事後学習	自宅の PC で復習
11	授業内容	クラスとオブジェクト
	事前・事後学習	自宅の PC で復習
12	授業内容	オリジナルゲームをつくる①
	事前・事後学習	自宅の PC で復習
13	授業内容	オリジナルゲームをつくる②
	事前・事後学習	自宅の PC で復習
14	授業内容	オリジナルゲームをつくる③
	事前・事後学習	自宅の PC で復習
15	授業内容	オリジナルゲームをつくる④ まとめ
	事前・事後学習	提出課題を完成させる