

2022年度 日本工学院専門学校											
情報処理科 システム開発コース											
プログラミング実習 3											
対象	2年次	開講期	後期	区分	選択	種別	講義	時間数	60	単位	2
担当教員	諸岡 瑞香			実務 経験	有	職種	情報システム担当、システムエンジニア、プログラマ				
担当教員紹介											
<p>プログラマ、システムエンジニアとして、複数のシステム開発経験があります。また、企業内情報システム担当として、社員向けのIT系教育担当にも従事してきました。これらの経験を生かし、IT系職種への進路指導はもちろんのこと、ビジネスマナー、社会人基礎力を身につけていただけるよう学生の皆さんを支援していきたいと思っています。</p>											
授業概要											
<p>世の中の多くのシステムは、GUIの画面を用いたり、ネットワークやデータベースなどの外部資源を活用してシステムが構築されている。システムを開発するにあたり、システムのプログラムを1から全て開発するのではなく、世の中で既に作成されてあるプログラムを集めたライブラリを活用して、プログラムを作成していくことが一般的である。よって、本講義では、Javaを使って基本的なライブラリの利用方法を学ぶとともに、実践として覚えておくべきオブジェクト指向プログラミングの基本機能を学ぶことを目的とする。</p>											
到達目標											
<p>この科目ではJavaを使って、文字列操作や日付、コレクションなどの基本的なAPIを活用したプログラムを作成できること、インスタンスやラムダ式などJavaの基本機能を扱ったプログラムを作成できること、ユーザーの操作に対応するGUIの画面を作成できること、プログラムで扱ったデータを保管することができるファイルやデータベース処理を作成できること、外部機器と通信を行うネットワーク処理を作成できることなどを通じて、それらを組み合わせたプログラムを作成できることを目標にしている。</p>											
授業方法											
<p>この授業では、IDE（統合開発環境）を利用してプログラムの開発方法やデバッグ方法を習得するとともに、教科書を中心としてJavaの基本的な文法を説明した後、簡単な例題プログラムの作成を繰り返しながら授業を進める。適時実施する演習課題に対して、自分なりに考え、手を動かしてプログラムを作成することでプログラミングスキルの定着を図り、APIを活用した簡単なプログラムを作成できることを目的とする。</p>											
成績評価方法											
<p>課題 90% 授業内容の理解度を確認するために実施する 平常点 10% 積極的な授業参加度や課題の提出状況によって評価する</p>											
履修上の注意											
<p>教科書、ノートパソコン、LANケーブルを必ず持参すること。新しい用語の意味を理解し名称を覚えること。 簡単なプログラムであったとしても、必ず手を動かして実際にプログラムを作成し、プログラムの実行結果を確認すること。就活で欠席する場合は必ず事前に欠席届の承認印をもらうこと。授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。</p>											
教科書教材											
<p>参考書・参考資料等は、授業中に指示する。また、必要に応じてレジュメ、資料等を配布する。</p>											
回数	授業計画										
第1回	開発環境構築、前期復習：eclipseを用いてJavaのプログラムを作成できる										
第2回	GUIプログラミング基礎：GUIの画面を表示するプログラムを作成できる										
第3回	文字列、日付の操作：文字列や日付を操作できるプログラムを作成できる										
第4回	コレクション：コレクションを使ってデータを管理できるプログラムを作成できる										
第5回	さまざまな種類のクラス：ジェネリクス、インナークラスを使ったプログラムを作成できる										

2022年度 日本工学院専門学校	
情報処理科 システム開発コース	
プログラミング実習 3	
第6回	インスタンスの活用、Javaの基本機能： すべてのクラスにおいて共通利用できる汎用的な仕組みを活用したプログラムを作成できる
第7回	ラムダ式と関数オブジェクト：ラムダ式、関数オブジェクトを使ったプログラムを作成できる
第8回	ライブラリの活用とライセンス：非標準ライブラリを活用したプログラムを作成できる
第9回	ファイル操作：ファイルへのデータ書き込み、ファイルからのデータ読み出しができるプログラムを作成できる
第10回	ネットワーク通信(1)：ネットワークを制御するプログラムを作成できる
第11回	ネットワーク通信(2)：ネットワークを使い相手のコンピュータとデータを送受信できるプログラムを作成できる
第12回	データベース制御(1)：データベースを制御するプログラムを作成できる
第13回	データベース制御(2)：データベースに格納したデータを活用したプログラムを作成できる
第14回	総合演習(1)：GUI、ファイル、ネットワーク、データベースなどを組み合わせたプログラムを作成できる
第15回	総合演習(2)：GUI、ファイル、ネットワーク、データベースなどを組み合わせたプログラムを作成できる