

科 目 名		学年	
情報処理応用 I :Applied Information Processing I		5M	
教 員 名 内堀晃彦 : UCHIBORI Akihiko			
単 位	授 業 時 間	科 目 区 分	
1	100分×15回	必修	
授 業 形 態	学 修 単 位		
講義・前期	○		
授 業 概 要			
<p>データ解析等の基礎的なプログラミングができるよう、C言語の習得を目指した講義・演習を行う。 この授業では、ポインタや構造体、入出力関数ライブラリの概念を理解することを目的とする。 演習時間を多めに取り、より実践的な理解を目指す。</p>			
到 達 目 標		評 価 方 法	
(1)制御構造、関数、配列について理解できる。 (2)ポインタ、構造体について理解できる。 (3)入出力、記憶クラスについて理解できる。 (4)データ解析等のための基本的なプログラムが書ける。		①中間試験(25%)、②期末試験(25%)、③演習レポート(25%)、④自学自習による演習レポート(25%)によって評価する。演習レポートの提出の際に面接試験を行う。	
学 習 ・ 教 育 目 標	(B) ①	JABEE基準1(1)	
		(c)	
授 業 計 画	回	項 目	内 容
	第1	制御構造	C言語の制御構造について説明する。
	第2	配列・関数	配列・関数について説明する。
	第3	ポインタ	ポインタの概念 アドレス演算 ポインタ演算 malloc/free
	第4		について説明をし、ポインタを用いたプログラム演習を行う。
	第5	構造体	構造体の概念 メンバへのアクセス フィールド配置のアライメント
	第6		について説明をし、構造体を用いたプログラム演習を行う。
	第7	中間まとめ	中間まとめとして試験を実施する。
	第8	入出力	コンソール、ファイル入出力関数ライブラリについて説明をし、ライブラリを用いたプログラム演習を行う。
	第9		
	第10	記憶クラス	記憶クラスについて説明をし、適切な変数の使用に関するプログラム演習を行う。
	第11		
	第12	その他	共用体、ビット演算、ビットフィールド、バイトオーダー、enum、キャスト、関数へのポインタ等について説明をし、プログラム演習を行う。
	第13	総合演習	これまでの演習を踏まえ、実践的な情報収集、データ解析の演習を行う。
	第14		
第15	まとめ	全体の学習事項のまとめと授業評価アンケート調査を行う。	
自学自習の内容		演習レポートを課す。	
関連科目		情報処理言語 I, 情報処理言語 II	
教科書		C言語(河西朝雄, ナツメ社)	
参考書		プログラミング言語C(B.W. カーニハン他, 共立出版)	
授業評価・理解度		最終回に授業評価アンケートを行う。	
副担当教員			
備考			