科　目　名				学年
応用プログラミング論 ： Applied Programming				4B
教 員 名	野村耕大 ： Nomura Koudai			
単位	授業時間	科目区分	授業形態	学修単位
1	90分×15回	選択	演習・前期	ー

授業概要	想定する、顧客ニーズを基に、例題としてタイムカードシステムの基本設計及び詳細設計、データベース連動、プログラム作成を行う。開発フレームワークは、Adobe Flash Builder 4.6 言語は、ActionScript3.0で行う。マルチプラットフォームでの作成意義を理解する。

到 達 目 標	評 価 方 法
(1)システム開発の方法論の実践学習。 (2)データベース設計と画面設計の把握。 (3)システム開発技法、従来型・プロトタイプ型等。	レポート100%

学習・教育目標	(B) ①	JABEE基準1(2)	(d)-(3)

授業計画	回	項　目	内　容
	第1	設計とは	設計全般の手法と考え方、例題提示
	第2	設計とは	画面・データベース一、帳票による外部設計
	第3	操作方法	詳細設計、Adobe Flash Builder 4.6
	第4	操作方法	サンプルプログラム説明(部品群)
	第5	仕様書	画面プロトタイプの作成
	第6	仕様書	画面プロトタイプの作成、設計レビュー準備
	第7	レビュー	設計レビュー
	第8	実装	プログラム作成
	第9	実装	プログラム作成
	第10	実装	プログラム作成
	第11	実装	プログラム作成
	第12	実装	プログラム作成
	第13	実装	プログラム作成
	第14	実装	プログラムレビュー
	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	レポートを課す。
関連科目	
教 科 書	なし
参 考 書	
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	内田保雄 ： UCHIDA Yasuo
備　考	