

関連科目、教科書および補助教材	
関連科目	情報処理、ソフトウェア工学
教科書	プリント配布
補助教材等	
学習上の留意点	
<ul style="list-style-type: none"> ・講義で行った内容について、しっかりと復習を行うこと。 ・継続的な取り組みを行うこと。 ・基本的には、スライドを用いて講義を行うが、必要に応じてプリントを配布する。 ・レポートについて、期限を守ること。 	
担当教員からのメッセージ	
<p>情報処理技術を習得するために、実際の技術とどのように結びつくのかを常に探求しながら学び、基礎知識を身に付ける。基本的な原理、考え方、手段について、基礎的な内容をよく理解する。学生が少しでも興味を持てるよう工夫を行いながら講義に取り組む。学生の積極的な講義への参加を期待する。</p>	

授業の明細			
回	授業内容	到達目標	自学自習の内容 (予習・復習)
1	ガイダンス はじめに	学習の意義、講義の進め方、評価方法について理解できる。	指定した課題を解く。
2	H8 マイコンを用いたプログラミング(1)	H8 マイコンを用いたプログラミングについて理解できる。	指定した課題を解く。
3	H8 マイコンを用いたプログラミング(2)	H8 マイコンを用いたプログラミングについて、内容を理解しコメント文を用いて説明できる。	指定した課題を解く。
4	H8 マイコンを用いたプログラミング(3)	H8 マイコンを用いたプログラミングについて、基本的なプログラムを作成できる。	指定した課題を解く。
5	プログラムの検証(1)	プログラムの検証の概念について理解できる。	指定した課題を解く。
6	プログラムの検証(2)	プログラムの検証について、実践的に使用できる。	指定した課題を解く。
7	ダイナミック点灯(1)	ダイナミック点灯の概念について理解できる。	指定した課題を解く。
8	ダイナミック点灯(2)	ダイナミック点灯について、内容を理解しコメント文を用いて説明できる。	指定した課題を解く。
9	ダイナミック点灯(3)	ダイナミック点灯について、基本的なプログラムを作成できる。	指定した課題を解く。
10	タイマー割り込み(1)	タイマー割り込みの概念について理解できる。	指定した課題を解く。
11	タイマー割り込み(2)	タイマー割り込みについて、内容を理解しコメント文を用いて説明できる。	指定した課題を解く。
12	タイマー割り込み(3)	タイマー割り込みについて、基本的なプログラムを作成できる。	指定した課題を解く。
13	創作プログラムの作成(1)	これまでの講義の内容を参考に、与えられた条件を満たす創作プログラムを作成できる。	指定した課題を解く。
14	創作プログラムの作成(2)	第13回の講義で作成したプログラムについて、検証を行いレポートにまとめることができる。	指定した課題を解く。 指定した課題についてレポートを作成する。
後期末試験			
15	答案返却、解答解説、まとめ 授業改善アンケート	試験解説により、間違った箇所を理解できる。 学習事項のまとめを行う。	
総 学 習 時 間 数			90 時間
講 義			30 時間
自学自習			60 時間