科目コード	記号	科　　目　　名	学年	単位・時間	必修・選択	授業形態	単位種別
2076	ES02	情報処理Ⅰ　Information Processing　Ⅰ	1E	2・90分	必修	講義と演習	履修単位
教　員　名		岡村好庸 OKAMURA, Yoshinobu、未定					

授業概要

コンピュータに慣れ，簡単なアプリケーションソフトウェアを自力で作成できるようになるため，VISUAL BASICによるプログラミングを学ぶ．全くの初心者を対象としてキーボード入力などのコンピュータリテラシーから始めて，数値計算プログラム，文字列処理プログラム，図形表示プログラムなどの講義・演習を行う。特に演習を重視する。

到　達　目　標	評　価　方　法
(1) 標準のコントロールを利用して、VISUALBASICによる初等的なプログラミングができる。	評価方法は、①前期中間試験（20%）前期末試験（20%）後期中間試験（20%）後期末試験（20%）、②レポート（20%）

学習・教育目標	(B)①	JABEE基準1（1）	

前期

授業計画	回	項　目	内　容
	第1	VB概要	起動終了 ツールボックス概要
	第2	ラベル	ラベルの貼り付けと表示 ラベルのさまざまなプロパティ
	第3	ボタン	ラベルプロパティ変更のプログラム ボタンの有効/無効と可視/不可視
	第4	テキストボックス	文字の連結と数字の加算プログラム テキストボックスの代表的な各プロパティ
	第5	テキストボックス	TextChangedイベント アクセスキーとTabIndex
	第6	クリックイベントと代入文	プログラム記述方法 クリックイベントと代入文
	第7	選択（分岐）構造	Ifステートメント Selectステートメント
	第8	中間まとめ	中間まとめとして試験を実施する。
	第9	変数とデータ型	変数とデータ型 オーバフローチェック1
	第10	変数とデータ型	文字列処理とコード 文字列処理とオーバフローチェック2
	第11	SubとFunctionプロシージャ	Subプロシージャ
	第12	SubとFunctionプロシージャ	Functionプロシージャ
	第13	反復（繰返し）構造	For ステートメント
	第14	反復（繰返し）構造	Do ステートメント
	第15	リストボックス	アイテム追加、挿入、削除

後期

授業計画	回	項　目	内　容
	第16	反復（繰返し）構造	バイオリズム（ForとDo）
	第17	グラフィック描画	長方形（正方形）の描画 楕円（円）の描画 直線の描画
	第18	タイマー	時計とストップウォッチ
	第19	スクロールバー	スクロールボックスの位置表示
	第20	スクロールバー	ボタンまたはスクロールバーを用いたラベル背景の色表示
	第21	チェックボックス	アイテムのリスト登録
	第22	ラジオボタン	ラベルのテキストの位置と色を変える
	第23	中間まとめ	中間まとめとして試験を実施する。
	第24	コンボボックス	アイテム選択、追加
	第25	コンボボックス	名簿の作成とソート
	第26	ピクチャボックス	関数のグラフ表示
	第27	ピクチャボックス	曲線をマウスで描画
	第28	メニューとダイアログ	ダイアログを用いてフォントと色を変更する
	第29	メニューとダイアログ	簡易テキストエディターの作成
	第30	まとめ	全体の学習事項のまとめを行う。また、授業評価アンケートをおこなう。

関連科目	
教　科　書	WEB上にアップロードした自作テキストを用いる
参　考　書	VB.netのマニュアル
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	