

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	授業形態	学修単位	
1	100分×15回	必修	講義・前期	○	
授業概要	<p>データ解析、機器制御等を目指した基礎的なプログラミングができるよう、C言語の基本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、実践的な理解を目指す。</p>				
到達目標		評価方法			
(1)制御構造、配列、関数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)基本的なプログラムが書ける。		①中間試験(35%)、②期末試験(35%)、③(自学自習による)演習レポート(30%)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(2)	(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	演習(ポインタ)	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	演習(構造体)	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	演習(入出力)			
	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	演習(記憶クラス)			
	第12	その他の文法	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	総合演習			
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		最終回到授業評価アンケートを行う。			
副担当教員					
備考					