

関連科目，教科書および補助教材	
関連科目	情報処理Ⅰ、情報処理Ⅱ、情報処理Ⅲ
教科書	「基礎C言語プログラミング」河野英昭、横尾徳保、重松保弘著（共立出版）
補助教材等	プリント（練習問題）
学習上の留意点	
<p>コンピュータの仕組みを理解するには、ハードウェアとソフトウェアの知識が必要である。コンピュータの動作には、プログラミング言語で記述されたソフトウェアが欠かせない。プログラミング言語の一つであるC言語について演習を行う。</p> <p>人間が思い描いた仕事をコンピュータに処理させるためには、複雑な仕事の内容を単純な処理の組合せに細分化する論理的な思考能力が要求される。積極的に多くの例題や問題に取り組み、プログラミングの基本を身に付けてほしい。</p>	
担当教員からのメッセージ	
<p>プログラミングの修得は、教科書のプログラムを入力して終わりというものではない。実際に自分でプログラムを作成することが大切である。プログラミング言語そのものを学ぶことが目標でないことを意識することが大切である。</p> <p>また、情報処理Ⅳ学習後、情報処理Ⅴ、情報処理Ⅵへとプログラミングの授業が続く。分からないことは後回しにせず、その時々解決しておくこと。</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	C言語の基礎の復習	<ul style="list-style-type: none"> ・簡単なCプログラムが書ける ・分岐処理を用いたプログラムが書ける ・繰り返し処理を用いたプログラムが書ける 	(予習) 前期で学んだ内容を理解すること。 (復習) 前期で学んだプログラムが書けること。
2	関数	<ul style="list-style-type: none"> ・関数とは何か説明できる ・関数を定義できる ・関数を利用できる ・グローバル変数とローカル変数を正しく用いることができる 	(予習) どのような場面で関数を適用できるかを理解すること。 (復習) 関数を用いたプログラムが書けること。
3			
4			
5	関数の演習	<ul style="list-style-type: none"> ・関数を利用した各種プログラムが書ける 	(予習) 関数について理解すること。 (復習) 演習問題の内容を理解すること。
6			
7			
8	中間試験		
9	試験返却・解答解説 配列	<ul style="list-style-type: none"> ・試験問題の解説を通じて重要部分、誤答が多かった部分を解説し、理解できる ・配列とは何か説明できる ・1次元配列の宣言し、正しく利用できる ・2次元配列の宣言と利用ができる ・1次元配列を用いて文字列を扱うことができる 	(予習) どのような場面で配列を適用できるかを理解すること。 (復習) 配列を用いたプログラムが書けること。
10			
11	配列の演習	<ul style="list-style-type: none"> ・配列を利用した各種プログラムが書ける 	(予習) 配列について理解すること。 (復習) 演習問題の内容を理解すること。
12			
13	ポインタ・文字列操作	<ul style="list-style-type: none"> ・ポインタについて説明できる ・ポインタ変数の宣言ができる ・ポインタ変数を使用できる ・ポインタを利用し、文字列操作が行える 	(予習) どのような場面でポインタを適用できるかを理解すること。 (復習) ポインタを用いたプログラムが書けること。
14			
期末試験			
15	試験返却・解答解説 授業改善アンケートの実施	<ul style="list-style-type: none"> ・試験問題の解説を通じて間違った箇所を理解できる 	
総学習時間数			45 時間
講義			30 時間
自学自習			15 時間