

科目名		プログラミング論 II B (Programming II B)								
学年	学科(コース)	単位数		必修 / 選択	授業形態	開講時期	総時間数			
第3学年	経営情報学科	履修	1 単位	—	演習	後期	30 時間			
担当教員	【常勤】准教授 荒川 正幹、講師 二木 映子									
学習到達目標										
科目的到達目標レベル	<p>(1) Java言語の基礎的な文法が理解できる (2) 基本的なアルゴリズムが理解できる (3) Java言語でプログラムを作成できる</p> <p>Java言語を用いてプログラミングの基礎およびオブジェクト指向プログラミングの概念を学ぶ。 Java言語の基本データ型、制御構造、メソッドなどの文法について学習し、演習によってプログラミング能力、論理的思考能力を身に付ける。</p>									
	到達目標(評価項目)	優れた到達レベルの目安	良好な到達レベルの目安	最低限の到達レベルの目安	未到達レベルの目安					
到達目標①	Java言語の文法を理解し、説明することができる	Java言語の基礎的な文法を理解し、説明することができる	Java言語の基礎的な文法を部分的に理解し、説明することができる	Java言語の文法を理解することができない						
到達目標②	アルゴリズムを理解し、Java言語を用いてプログラムを作成することができる	基礎的なアルゴリズムを理解し、Java言語を用いてプログラムを作成することができる	基礎的なアルゴリズムを部分的に理解し、Java言語を用いてプログラムを作成することができる	アルゴリズムを理解することができない						
到達目標③	オブジェクト指向プログラミングの概念を理解し、説明することができる	オブジェクト指向プログラミングの基礎的な概念を理解し、説明することができる	オブジェクト指向プログラミングの基礎的な概念を部分的に理解し、説明することができる	オブジェクト指向プログラミングの概念を理解することができない						
学習・教育到達目標	(B)		JABEE基準1(2)							
達成度評価 (%)										
評価方法 指標と評価割合		中間試験	期末・学年末試験	小テスト	レポート	口頭発表	成果品	ポートフォリオ	その他	合計
総合評価割合		50	50							100
知識の基本的な理解 【知識・記憶、理解レベル】		◎	◎							
思考・推論・創造への適用力 【適用、分析レベル】		◎	◎							
汎用的技能 【】										
態度・志向性(人間力) 【】										
総合的な学習経験と創造的思考力 【】										

関連科目、教科書および補助教材	
関連科目	プログラミング論I, プログラミング演習I
教科書	「やさしいJava」高橋 麻奈 著（ソフトバンククリエイティブ）
補助教材等	
学習上の留意点	
予習として、あらかじめ教科書を読んでおくこと	
担当教員からのメッセージ	
コンピュータを有効に利活用するためには、プログラミング能力が欠かせません。 この授業を通して、しっかりとプログラミングの技術を身に付けましょう。 プログラミングを学習するコツは、とにかく自分でプログラムを書くことです。 演習の課題はもちろんですが、それ以外でも積極的にプログラムを書いて、プログラミングをマスターしましょう。	

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	クラス	クラスについて理解する	予習・復習
2	クラス	クラスについて理解する	予習・復習
3	クラス	クラスについて理解する	予習・復習
4	継承	継承について理解する	予習・復習
5	継承	継承について理解する	予習・復習
6	インターフェイス	インターフェイスについて理解する	予習・復習
7	インターフェイス	インターフェイスについて理解する	予習・復習
8	中間まとめ	これまでの学習内容を理解する	予習・復習
9	スレッド	スレッドについて理解する	予習・復習
10	スレッド	スレッドについて理解する	予習・復習
11	スレッド	スレッドについて理解する	予習・復習
12	アプレット	アプレットについて理解する	予習・復習
13	アプレット	アプレットについて理解する	予習・復習
14	アプレット	アプレットについて理解する	予習・復習
15	まとめ、授業改善アンケート	これまでの学習内容を理解する	予習・復習
総授業時間数			30時間