

授業科目名	Java I			科目コード	MJGP 0012
学科・コース名	情報システム科 ゲームプログラムコース			履修区分	必修
授業形態	演習	開講学年	1年次	学期	前期
担当教員	大野 貴子	実務経験	有	単位数	1単位
授業の目的・目標	プログラム言語のJavaの知識を学び、プログラマとしての基礎スキルを身に付ける。 基本的なソースコードが「書ける」・「読める」ようになることを目標とする。				
授業の概要	1人1台のPCを使用しての演習形式で授業を行う。 テキストに掲載されている、サンプルプログラムや練習問題のプログラムの入力、講師から出題される応用プログラムの作成を行う。				
回	授業計画・内容			授業外学習の内容	授業外学習時間
1	開発環境セットアップ				
2	開発環境セットアップ				
3	プログラムとは何か、Java言語に触れる				
4	画面への出力				
5	変数(宣言、代入、初期化、参照、型)				
6	算術演算子と式			変数の四則演算プログラムの作成	60分
7	型変換と文字列の扱い			算術演算子の短縮表現	30分
8	キーボードからの入力を受け取る				
9	練習問題			BMI値計算プログラムの作成	60分
10	if文				
11	if～else文			映画料金を求めるプログラム作成	120分
12	if～else if～else文			BMI値とメッセージ表示プログラム作成	90分
13	switch文			BMI値とメッセージ表示プログラム作成	90分
14	論理演算子			複数条件を組み合わせたif文プログラム作成	60分
15	for文				
16	for文				
17	変数のスコープ				
18	while文				
19	do～while文				
20	break、continue				
21	無限ループ				
22	ループ処理のネスト			かけ算九九表表示(for)プログラム作成	60分
23	一次元配列			かけ算九九表表示(while)プログラム作成	60分
24	一次元配列、二次元配列、			printf文を使用したプログラム作成	30分
25	乱数			じゃんけんゲームプログラム作成	90分
26	練習問題			提出課題	150分
27	メソッド			メソッド化プログラムの作成	60分
28	メソッド				
29	メソッドの引数			mainメソッド引数のプログラム作成	60分
30	メソッドの引数				
評価方法	期末試験と授業内で行う提出課題の合計得点にて評価 100～80点:優 79～70点:良 69～60点:可 59点以下:不可 なお、追試験を行う場合はすべて可と評価する。				
教科書参考書	Java 第3版 入門編 ゼロからはじめるプログラミング 著者:三谷 純 出版社:株式会社 翔永社				

授業外学修について 授業外学習の内容のほかに、予習・復習に1時間をあて、授業準備を行うこと