

授業科目名	JavaⅡ			科目コード	MJGP 0013
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	後期
担当教員	大野 貴子	実務経験	有	単位数	4 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
1～6	前期の復習			メソッド化プログラム作成	150分
7～9	メソッドの戻り値、メソッドのオーバーロード			引数の数により処理が変更するプログラム作成	90分
10～11	練習問題			練習問題の復習	60分
12	オブジェクト指向				
13～15	クラスの宣言、クラスとインスタンス			クラス、インスタンス生成プログラム作成	60分
16	参照型			参照型の復習	60分
17～18	インスタンスの配列、null			インスタンスの配列を使用したプログラム作成	60分
19～21	参照とメソッド、参照渡し of 引数、値渡し of 引数			提出課題	150分
22～23	クラスの宣言とファイル			ファイル分割処理復習	120分
24～25	クラス活用の実例			クラス活用の実例プログラム改良	60分
26～27	練習問題			練習問題の復習	60分
28	コンストラクタ			コンストラクタの復習	60分
29～30	コンストラクタのオーバーロード			引数数により処理が変更するコンストラクタ作成	120分
31～32	インスタンスメソッド				
33	thisキーワードの省略			thisキーワードを省略したインスタンスメソッド作成	60分
34～36	クラス変数、初期化、省略、クラスメソッド			クラス変数、クラスメソッドのプログラム作成	90分
37～38	メソッド活用の実例			メソッド活用の実例プログラム改良	60分
39～40	練習問題			練習問題の復習	60分
41～43	継承の概念、継承の親子関係、フィールドとメソッドの継承			継承の概念まとめ	60分
44～46	メソッドのオーバーライド			オーバーロードとオーバーライドの違いを復習	60分
47～48	superでスーパークラスのメソッドを呼び出す			スーパークラスのメソッド呼び出しプログラム作成	60分
49	継承関係とコンストラクタの動き			デフォルトコンストラクタの動き復習	60分
50～54	ポリモーフィズム			サブクラスコンストラクタの動き復習	60分
55～56	練習問題			練習問題の復習	60分
57～59	修飾子とアクセス制御、抽象クラス			抽象クラス利用プログラム作成	90分
60	インターフェース			インターフェース使用のプログラム作成	60分
61～62	練習問題			練習問題の復習	60分
63～72	復習プログラムの作成			復習プログラムの作成	240分
73～87	グループワーク			グループワーク	360分
88～90	グループワーク発表			グループワーク発表準備	240分
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