

デジタルクリエイション 科

講 義 名	C 言語				
概要と目的	多くの例題プログラムとプログラミングを通して C 言語の基礎を学習する				
担 当 者	築田 浩佑	単位数	68 時限	区分	演習
実務経験	ソフトウェア会社においてプログラミングの実務を経験した教員が C 言語について教育を行う科目。				
講義対象	1 年	時 期	通年		
使用教材	かんたん C 言語 改定 2 版				
到達目標	プログラムの書き方を理解し、自分自身でプログラムを設計し、作成できることを目標とする。また、様々な応用的なプログラミング能力を身につける。				
成績評価	期末試験 A～C 評価・出席率・授業態度も考慮 原則 A 判定が全体の上位 25%、B が次の 45%、C が下位 30% とする。				
授業計画					
1・2	開発環境セットアップ 1 章 簡単なプログラムを作成する				
3・4	2 章 コードの読み方、書き方、プログラムの構成、読みやすさを意識したコード				
5・6	変数の値を処理する方法、変換仕様、標準ライブラリ関数の使い方				
7・8	練習問題 画面への文字の出力、変数の値を出力する問題				
9・10	4 章 演算子 四則演算、複合代入演算子、インクリメント、デクリメント				
11・12	練習問題 演算を利用したプログラムの作成				
13・14	5 章 条件分岐 if の使い方 論理式、if-else の使い方、処理ブロックの説明、Switch				
15・16	条件分岐演習問題および解説				
17・18	6 章 繰り返し処理① For ループ、多重ループ				
19・20	For ループを利用した演習問題および解説				

21・22	For を利用した多重ループ
23・24	多重ループの応用 ピラミッド型の表示をしよう
25・26	繰り返し処理② While 文とは 教科書問題演習
27・28	Do~While 教科書問題演習
29・30	While 繰り返し 前判定処理、後判定処理 演習問題
31・32	前期まとめ
33・34	前期学期末試験実施
35・36	前期総復習問題
37・38	配列の利用、教科書サンプルプログラムにて演習 値の格納方法、添え字、要素数
39・40	配列と繰り返し処理の組み合わせ
41・42	配列の演習問題
43・44	2次元配列の利用
45・46	二次元配列を利用した演習問題
47・48	配列の概念を利用した文字列操作
49・50	7章 関数 関数の定義、利用方法、引数と戻り値、型
51・52	関数による処理の共通化
53・54	関数定義、共通処理を用いたプログラム演習
54・55	構造体
57・58	構造体を利用したプログラム演習

59・60	構造体を利用したプログラム演習
61・62	ポインタ 仕組み、アドレス、宣言方法
63・64	ポインタを利用した演習問題
65・66	期末総まとめ
67・68	後期学期末試験実施

有資格者	実務経験者	校長	所属	
			学科長	担当
	有			