

デジタルクリエーション 科

講 義 名	アルゴリズム				
概要と目的	アルゴリズムの基礎であるフローチャートやデータ構造、疑似言語を習得し、プログラムの構造を理解する力をつける。				
担 当 者	岡部泰幸	単位数	34 時限	区分	演習
実務経験					
講義対象	1 年	時 期	後期		
使用教材	アルゴリズムとデータ構造（ウイネット）				
到達目標	情報処理国家試験のアルゴリズムの問題を解く力を身につける				
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 2 5 %、B が次の 4 5 %、C が下位 3 0 %とする。				
授業計画					
1	授業ガイダンス 第 1 章アルゴリズム入門				
2	1. 1 アルゴリズムと流れ図				
3	1. 2 流れ図の記号 1. 3 練習問題				
4	確認テスト 1				
5	第 2 章流れ図の基本パターン 2. 1 領域の概念				
6	確認テスト 2				
7	2. 2 流れ図のパターン化				
8	確認テスト 3				
9	2. 3 基本パターンの使い方 確認テスト 4				
10	2. 4 練習問題				

11	復習テスト 1
12	第 4 章繰返し処理 4.1 不定回数の繰返し
13	4.2 一定回数の繰返し
14	確認テスト 5
15	4.3 ループ端記号 確認テスト 6
16	4.4 ループ端記号の特殊な使い方
17	4.5 二度読み処理 4.6 練習問題
18	復習テスト 2
19	第 5 章整数の計算 5.1 合計と平均
20	5.2 べき乗の計算
21	5.3 乗算と除算
22	5.4 最大・最小の抽出 確認テスト 7
23	5.5 練習問題
24	復習テスト 3
25	第 3 章データ構造 3.1 データ構造の概要
26	3.2 配列 3.3 リスト
27	3.4 スタックとキュー 3.5 木構造
28	3.6 練習問題 確認テスト 8
29	第 6 章配列操作 6.1 1 次元配列
30	6.2 配列の移動 確認テスト 9
31	6.3 2 次元配列 6.4 練習問題

32	復習テスト 4			
33	後期末試験			
34	後期末試験			
		有資格者	実務経験者	校長
		所属		
			学科長	担 当
		有		