

コード	2677	授業科目	情報文化基礎演習 K		
担当者	長谷川元洋	開設学部学科	現情報		
科目区分	専門教育科目				
開講クラス	現情 1	開講期	後期	単位数	1
履修上の条件	本科目は履修費として10,000円必要とします。				
履修者数上限	学科で規定されている上限人数				
【授業の目的およびねらい】					
<ul style="list-style-type: none"> ・初めてプログラミングを学習する人が、プログラミングの楽しさを分かることを目的とする。 ・併せて、プログラミングによるロボット制御も体験する。 					
【授業の概要】					
<p>java, C++, Visual Basicといった現在主流のプログラミング言語はオブジェクト指向言語である。本格的なプログラミング言語の学習の準備段階として、日本語でき、教育用に開発されたオブジェクト指向プログラミング言語「ドリトル」を使用して、プログラミングを学習する。初学者に優しい設計の言語を利用するため、初めてプログラミングを学ぶ者も不安なく学ぶことができる。(これまで履修した人の多くがプログラミングの未経験者であったが、全員、作品を完成させることができている)</p> <p>また、ロボット制御も体験する。</p>					
【授業計画】					
<p>第1回 オリエンテーション (ドリトルのインストール方法と実習、この授業の進め方と課題、評価方法について)</p> <p>第2回 ロボットの製作 (1)</p> <p>第3回 ロボットの製作 (2)</p> <p>第3回 ロボットの製作 (3) (完成)</p> <p>第4回 オブジェクト指向とは?、違う時間の流れの中で、複数のオブジェクトを動かしてみよう! (タイマーオブジェクト)</p> <p>第5回 オブジェクトに新しい能力を追加しよう! (メソッドの定義)、オブジェクトをグループ化しよう! (配列)</p> <p>第6回 ボタンや文字表示の枠を作ってみよう! (GUI 部品)、条件を付け加えよう!</p> <p>第7回 ロボットを制御してみよう!</p> <p>第8回-12回 与えられたテーマでロボット制御プログラミング</p> <p>第13回 ロボット制御コンテスト</p>					
【評価方法】					
作品とテストにて行う。					
【テキスト】					
<p>テキストは長谷川自作の者を授業中に配布する。</p> <p>また、インターネット上にも公開しておく。</p> <p>(テキストは次のページで読むことができる)</p> <p>http://genyo.kinjo-u.ac.jp/~ghase/dollittle/text2002/dolittletext-frame.htm</p>					