

科目シラバス (2023年度)

--

■科目基本情報

科目名	C#Ⅱ	科目コード	9960
授業時数/週	4 時間/週	年次・学期	2 年 ・ 後期
必修/選択区分	選択必修	授業形態	演習
担当教員	山口 あかね		
教員の実務経験			
職業実践専門課程		連携企業等	
備考			

■科目詳細情報

授業概要	VisualStudioによるC#の開発を学習する。C#Ⅰで学習した文法内容に追加して更に進んだ内容を学習する。ファイル操作や複数フォームでのデータ受渡しなどの実際の開発に直結した内容を学習する。											
到達目標	C#Ⅰより進んだ内容でアプリケーション開発ができるようになる。他の言語では学習しなかったタイマーを用いてのプログラミングやピクチャボックスに対する描画などを理解する。ファイルからデータを読み書きすることも学習する。											
授業方法	VisualStudioの使用方法的説明、文法説明、課題解説の講義と課題作成の実習											
実践的教育の内容	C#Ⅰより進んだアプリケーション作成の課題作成を学習する。徐々にレベルアップした課題作成に取り組む。課題作成を通じ、最終的には個人開発やグループ開発での作品制作に役立つような知識や技術を習得できるようにする。											
成績評価方法	筆記試験 定期試験	0%	筆記試験 小テスト	10%	実技試験	60%	課題評価	25%	平常評価	5%	合計	100%
	約20問の課題提出。試験は文法筆記試験30分、実技試験60分の試験を2回実施。平常評価は学習意欲と課題提出状況とする。											
授業外における学修	特になし											
教科書・教材	神戸電子オリジナルプログラミングⅢ・Ⅳ教科書 「やさしいC#」第3版 SBクリエイティブ：ISBN978-4-8156-0392-2											
参考文献・資料	特になし											
履修上の留意点	課題と実習試験での評価になるので多数の課題作成が必要											
授業計画	第1週	タイマーの使用法 タイマーを使ったプログラムの学習										
	第2週	トラックバー、メニュー、アレイリスト、リストを使ったプログラムの課題 トラックバー、メニュー、アレイリスト、リストの使用法を使ったプログラムの学習										
	第3週	ファイル操作の課題 ファイルからのデータの入力や出力を学習										
	第4週	文字列操作を使ったプログラムの課題 文字列操作を使った課題の解説と実習で学ぶ										
	第5週	グラフィック表示を使ったプログラムの課題 グラフィック表示を使った課題の解説と実習で学ぶ										
	第6週	複数のFormを使った課題 複数のFormを使うプログラムを課題の解説と実習で学ぶ										
	第7週	実行ファイルの作成、個人課題の提出方法 個人制作の課題の実行形式ファイルの作り方を学ぶ										
	第8週	総合課題：シューティングゲーム シューティングゲームの課題の解説と実習で作成（個人課題ヒント）										
	第9週	総合課題：アラーム 進んだ形のアラーム課題の解説と実習で作成（個人課題ヒント）										
	第10週	総合課題：複数のウィンドウを使った占いプログラム 進んだ形の占いプログラム課題の解説と実習で作成（個人課題ヒント）										
	第11週	個人制作課題作成 制作実習との連携で個人制作課題を作成する										
	第12週	グループ制作課題作成 制作実習との連携でグループ制作課題を作成する										
	第13週	グループ制作課題作成 制作実習との連携でグループ制作課題を作成する										
	第14週	グループ制作課題作成 制作実習との連携でグループ制作課題を作成する										
第15週	グループ制作課題作成 制作実習との連携でグループ制作課題を作成する											
第16週	グループ制作課題作成 制作実習との連携でグループ制作課題を作成する											
第17週	グループ制作課題作成 制作実習との連携でグループ制作課題を作成する											