

神戸電子専門学校 2019年度シラバス

■科目基本情報

科目名	VisualBasic	科目コード	4610
シラバスコード	191B0H-4610		
授業時数/週	2時間		
開講年次・学期	2年・通期		
必修/選択区分	選択必修		
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VisualBasicの開発を学習する。オブジェクト指向型言語の開発とイベントドリブン型のプログラミングを体験する。簡単なプログラムから応用プログラム作成までを実習メインで修得していく。
到達目標（前期）	VisualStudioを利用してのプログラミングの開発方法を学ぶ。VisualBasicの文法のうち、演算子、制御文の使用、画像の表示などの基本文法を学び、基本プログラミングを学習する。簡単なアプリケーションの作成ができるようになる。
到達目標（後期）	前期より進んだ内容でプログラミング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	
評価方法（前期）	定期試験(2時間の実習試験)60%、提出課題30%、実習状況などによる平常点10%
評価方法（後期）	定期試験(2時間の実習試験)60%、提出課題30%、前期の成績からの換算点10%
授業外における学修	特になし
授業計画（前期）	第1週 VisualStudioの操作、VisualBasicのプロジェクト作成方法 VisualStudioをアプリケーション開発方法の説明
	第2週 文字列表示と四則演算 例題を用いてVisualBasicのプログラムの作成方法を学習する
	第3週 制御文(分岐) If文 If文を使つての2分岐の構造を持つアプリケーション開発の学習
	第4週 制御文(多分岐) Select文 Select文を使つての多分岐の構造を持つアプリケーション開発の学習
	第5週 画像表示 分岐や多分岐と組み合わせる画像表示をさせるプログラムの作成方法を学習
	第6週 分岐を使ったプログラムの課題 課題作成の解説と実習での作成
	第7週 制御文(繰り返し1) For文 For文を使つての繰り返し構造プログラムの学習
	第8週 For文を使ったプログラムの課題 課題作成の解説と実習での作成
	第9週 制御文(繰り返し2) While文、do~While文 While文、do~While文を使つての繰り返し構造プログラムの学習
	第10週 While文、do~While文を使ったプログラムの課題 課題作成の解説と実習での作成
	第11週 配列処理 配列の宣言や、使用方法を学び、配列を使うプログラム作成方法を学習する
	第12週 配列処理を使ったプログラムの課題 課題作成の解説と実習での作成
	第13週 リストボックス、チェックボックスの使用法 リストボックス、チェックボックス、ラジオボタンを使ったプログラムの学習
	第14週 リストボックス、チェックボックスを使ったプログラムの課題 課題作成の解説と実習での作成
	第15週 コンボボックスとラジオボタン、グループボックスの使用法 コンボボックス、ラジオボタン、グループボックスを使ったプログラムの学習
	第16週 コンボボックス、ラジオボタン、グループボックスを使ったプログラムの課題 課題作成の解説と実習での作成
	第17週 前期末試験（実習試験） 実習での試験を実施

神戸電子専門学校 2019年度シラバス

授業計画（後期）	第18週	タイマーの使用 タイマーを使ったプログラムの学習
	第19週	タイマーを使ったプログラムの課題（1） 「電光掲示板」課題の解説と実習での作成
	第20週	タイマーを使ったプログラムの課題（2） 「アラーム」課題の解説と実習での作成
	第21週	トラックバー、メニューの使用 トラックバー、メニューを使ったプログラムの学習
	第22週	トラックバー、メニューを使ったプログラムの課題 トラックバー、メニューを使った課題の解説と実習での作成
	第23週	アレイリスト、リストの使用 アレイリスト、リストを使ったプログラムの学習
	第24週	アレイリスト、リストを使ったプログラムの課題 アレイリスト、リストを使った課題の解説と実習での作成
	第25週	ファイル操作 ファイルからのデータの入力や出力を学習
	第26週	ファイルを使ったプログラムの課題（1） ファイルを使った課題の解説と実習での作成
	第27週	ファイルを使ったプログラムの課題（2） 「郵便番号からの住所検索」課題の解説と実習での作成
	第28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の作成
	第29週	文字列操作の使用 文字列操作を使ったプログラムの学習
	第30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の作成
	第31週	グラフィック表示の使用 グラフィック表示を使ったプログラムの学習
	第32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の作成
	第33週	後期期末試験（実習試験） 実習での試験を実施
	第34週	課題提出・実習試験追試 最終課題提出と実習試験の追試を実施
教科書・教材	神戸電子オリジナル教科書	
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あり	