

学科名	情報学科						
科目名	オブジェクト指向プログラミング演習						
科目区分	専門科目	単位数	2単位	開講時期	2年次前期		
必修・選択の別	必修科目(ネットワークコース) 選択科目(ソフトウェアコース)						
担当者	八尋 秀一、藤尾 光彦						
授業の到達目標(シラバスから)	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラミング環境であるEclipseを利用したJavaプログラムの作成や実行が出来る。 ・既存のクラスをそのまま利用したり、拡張して新しくクラスを定義したりすることが出来る。 ・基本的な入出力処理とそれに伴う例外処理を行うことが出来る。 ・スレッドを用いたが基本的な処理が出来る。 ・アプレットとAWTを利用した基本的な図形表示が出来る。 						
日程と内容	<p>第1回：制御構造を中心としたプログラミングの復習 第2回：クラスの基本構造を中心としたプログラミングの復習 第3回：継承を用いた課題を提示し演習する。 第4回：継承に伴うコンストラクタとメソッドのオーバーライドに関する課題を提示し演習する。 第5回：継承に伴うアクセス制御に関する課題を提示し演習する。 第6回：抽象クラスの使用方法に関する課題を提示し演習する。 第7回：抽象クラスとインターフェースの相違を理解するための課題を提示し演習する。 第8回：クラスを継承し、インターフェースを実装する多重継承の課題を提示し演習する。 第9回：ソースファイルの分割とクラスのパッケージへの分割およびアクセスコントロールに関する課題を演習する。 第10回：例外の定義、送信、受け取りに関する課題を提示し演習する。 第11回：キーボードに対する入出力とそれに伴う例外処理に関する課題を提示し演習する。 第12回：ファイルに対する入出力とそれに伴う例外処理に関する課題を提示し演習する。 第13回：スレッドに対する基本的な処理に関する課題を提示し演習する。 第14回：アプレットおよびAWTを用いた基本的な図形表示に関する課題を提示し演習する。 第15回：総合演習-演習課題を提示しプログラミング演習を行う。</p>						
成績評価基準	定期試験 臨時試験 報告書・レポート 課題 演習			実技 部外評価 プレゼンテーション			計
		100%					100%
授業到達目標の達成度	講義の直後に本演習授業があり、演習を通して理解を深めることができた。プログラミングは理論と実践の両方を効率よく行うことが必要であるが、学生たちの態度も良く、多くの学生が十分に理解できたと考える。演習用の問題は教科書一辺倒ではなく、独自に創造して作成したので、学生たちに考えさせることができた。達成度は70パーセント。						
反省点	演習授業で情報処理端末室で作業を行ったが、一人ひとりの進捗が異なるため、個々に対応するようにし、全体の説明はわずかであった。演習用の問題は教科書の問題から工夫した独自の問題であったため、易しすぎる場合と、難しすぎる場合があり、学生たちのレベルに合わせた問題作成が難しかった。						
来年度の計画	演習用問題を工夫し、適度なレベルの問題を提供するよう十分に練り直したい。						
授業評価アンケートに対するコメント	学生たちの授業に対する率直な意見を聞くことができたので、大変良かった。						
履修登録者数	46名	定期試験 受験者数	45名	合格者数	45名	合格率	100%