

	総合評価割合			70				30	100
評価の要点									
評価方法	評価の実施方法と注意点								
試験									
小テスト									
レポート	授業中に出题する課題に対する提出物の完成度を判断する。 ただし、提出物を自ら作成しなかった場合や期限までに提出しなかった場合は、原則として評価しない。								
成果発表(口頭・実技)									
作品									
ポートフォリオ									
その他	授業への出席、取り組みなどを含め総合的に判断する。								

授業明細表

授業回数	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1回	実習環境を準備する ・学内Wi-Fi、メール等を設定する ・Visual Studioのインストール方法を学ぶ (次回までに自宅でインストールしてくる) プログラミング体験(Scratch) プログラム開発の全体像の概要を理解する	講義・演習	外部サイト ・Scratch ・TechFUL
第2回	初歩的なWindowsフォームを作成する	講義・演習	
第3回	C#ソースコードの構成、書き方などを理解する	講義・演習	
第4回	演算と変数、およびデータ型を理解する 代入や四則演算など順次処理を作る	講義・演習	
第5回	if文による条件分岐を作る 制御構造として選択処理の構造を理解する	講義・演習	
第6回	switch文による多分岐を作る 制御構造として選択処理の構造を理解する	講義・演習	
第7回	for文による繰り返し処理を作る 制御構造として反復処理の構造を理解する	講義・演習	
第8回	do文、while文による繰り返し処理を作る 制御構造として反復処理の構造を理解する	講義・演習	
第9回	ソースコードを分割する(メソッド・関数)	講義・演習	
第10回	配列を用いてプログラムを作成する 基本アルゴリズムをコーディングする ・合計と平均、最大値と最小値 ・探索(線形探索、二分探索)	講義・演習	
第11回	基本アルゴリズムをコーディングする ・整列(選択法、隣接交換法)	講義・演習	

第12回	オブジェクト指向プログラミングの考え方の基礎を理解する ・クラス	講義・演習	
第13回	簡単なクラスを作成する	講義・演習	
第14回	課題解決型授業1 プログラム演習	遠隔授業 実施時期:2期	
第15回	課題解決型授業2 プログラム演習	遠隔授業 実施時期:4期	