



	総合評価割合	10	10	50			30	100
評価の要点								
評価方法	評価の実施方法と注意点							
試験	期末試験で実際にプログラムを作る試験を実施し、その成績で評価する。							
小テスト	授業中に実施する理解度確認テストの成績で評価する。							
レポート	授業中に出题する課題、課題解決型授業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	プログラミングの概要とプロジェクトの作成 ・各種外部サイトへのユーザ登録を行う ・システム開発やプログラミングの概要を理解する ・Visual Studioでプロジェクトの作成ができる	講義・演習	外部サイト ・Paiza ・GitHub
第2回	変数と演算、およびデータ型を理解する ・Console.Write()とWriteLine()を理解する ・変数の宣言、値の代入ができる ・基本的なデータ型と演算子を理解する	講義・演習	
第3回	if文を用いた条件分岐を作成する ・if文、else文、else if文を理解する ・簡単なデバッグ操作ができる	講義・演習	
第4回	for文、while文による繰り返し処理を作成する ・for文を理解する ・while文を理解する	講義・演習	
第5回	配列 ・配列を理解する	講義・演習	
第6回	ProgramクラスとMainメソッドと例外処理 ・ProgramクラスとMainメソッドを理解する ・例外処理(try文、catch文、finally文)を理解する	講義・演習	
第7回	Paiza演習 理解度確認テスト(1)	講義・演習	外部サイト ・Paiza
第8回	クラス ・クラス、フィールド、メソッドを理解する ・publicとprivateの範囲を理解する	講義・演習	
第9回	Windowsアプリケーション ・WPFアプリケーションのプロジェクトが作成できる ・簡単なレイアウト方法を理解する ・画面レイアウトの仕様書が理解できる	講義・演習	

第10回	イベント処理 ・イベント処理を理解する ・イベント記述の仕様書が理解できる	講義・演習	
第11回	Gitを用いたバージョン管理 ・簡単なGitの操作方法を理解する	講義・演習	外部サイト ・GitHub
第12回	一覧表示とXAML ・WPFアプリケーションで一覧表示する方法を理解する ・XAMLの簡単なレイアウトについて理解する	講義・演習	
第13回	Paiza演習 理解度確認テスト(2)	講義・演習	外部サイト ・Paiza
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	