

学科 学年	S 1	科目 分類	計算機入門 Introduction to Computer Systems	講義 必修	通年 単位	学習教育 目標 b,d,j A,C,D	担当	大久保進也，鈴木康人 Shinya OHKUBO, Yasuhito SUZUKI
概 要	今日の情報・通信技術の発展により、「情報」が時間と空間を超えて、関心を持つようになってきた。このような情報化社会のもと、制御情報工学科においては、コンピュータをツールとして利用するための学習が重要となる。そこで計算機入門の講義では、現代のコンピュータとそのソフトウェアの進展を感じさせる体験・入門演習の場とし、前期（担当：大久保）はコンピュータを利用した情報の収集・加工・表現方法などを制御情報工学科演習室の環境を紹介し、後期（担当：鈴木）はソフトウェア演習と関連した学習する。							
科目目標 (到達目標)	コンピュータの基本的な構成要素やその動作原理を学び、ハードウェア・ソフトウェアおよびネットワーク技術の基礎知識など、コンピュータに関して幅広く一般的な知識を身につけることを目的とする。また同時に、制御情報工学科演習室の環境に慣れるためのリテラシー教育も行う。							
教科書 器材等	適宜プリントを配布。							
評価の基準と 方法	定期試験及び課題発表の平均成績を60%，課題レポート20%，出席状況及び授業への積極姿勢を20%として評価する。60点以上を合格とする。							
関連科目	情報処理基礎，制御情報工学演習（ソフトウェア演習）							
授業計画								
第 1回	制御情報工学演習室の環境（Linuxとは？Window Makerの設定）							
第 2回	情報の管理とセキュリティ（演習室におけるログイン，パスワードの設定）							
第 3回	セキュリティを守る技術							
第 4回	情報の収集・整理（演習室におけるインターネット環境）							
第 5回	情報の加工・表現（画像，図画作成，文章作成方法の紹介）							
第 6回	情報の発信・交換と評価（プレゼンテーションとHTML）							
第 7回	定期試験							
第 8回	情報伝達の多様化と社会の変化（コンピュータの歴史）							
第 9回	情報伝達の多様化と社会の変化（コンピュータの歴史）							
第10回	コンピュータのしくみ（構成要素，動作原理，プログラムとアルゴリズム）							
第11回	情報のデジタル表現							
第12回	問題解決の方法論							
第13回	コンピュータを利用した問題解決							
第14回	演習問題							
第15回	定期試験							
第16回	C言語の基礎知識							
第17回	C言語でのプログラミング							
第18回	演習							
第19回	条件文の基本 --- if文							
第20回	複合的な条件文 --- 論理結合子の使いかた							
第21回	演習							
第22回	繰り返し文の基本 --- for文							
第23回	繰り返し文の基本 --- break文							
第24回	演習							
第25回	他の形の繰り返し文 --- while,do-while文							
第26回	配列と繰り返し文 --- 二重ループ							
第27回	演習							
第28回	プログラムの作り方 --- フローチャート							
第29回	プログラムの作り方 --- 状態の抽出							
第30回	演習							
授業アンケート への対応	分からない事柄に関して，授業途中・授業以外の時間に関わらず，随時質問を受け付けるようにする。							
オフィスア ワー	大久保：午後4時半～6時の間に，比較的対応できる。水曜日は演習などで塞がっていることが多い。（教員室：専攻科棟2階） 鈴木：S 2プログラミングのオフィスアワーを参照のこと（教員室：制御情報工学科実験棟4階）							
備 考	本講義に関する質問は，メールでも受け付ける。s-ohkubo@numazu-ct.ac.jp							