

学年	3	科目 分類	プログラミング演習 III Computer Programming III	演習 必修	後期 2単位	学習教育 目標 3	担当	鈴木康人 Yasuhito SUZUKI
学科(1年は7クラス)	S							
概要	C++によるプログラミングの基礎を学習する							
科目目標 (到達目標)	クラス概念が理解できる, 継承やSTLについて理解でき, ある程度のプログラムを作成できる							
教科書 器材等	ハーバート・シルト著「独習C++ 第4版」, 翔泳社, 2010							
評価の基準と 方法	レポートの提出と口頭試問に合格することで評語Aとする.							
関連科目	プログラミング演習, ソフトウェア工学							
授業計画								
	参観	(授業は原則として教員が自由に参加できますが、参観欄に×印がある回は参観できません。)						
第1回		C++の概要, オブジェクト指向プログラミングの基礎						
第2回		クラスの概要						
第3回		クラスの詳細						
第4回		配列, ポインタ, 参照						
第5回		関数オーバーロード						
第6回		演算子オーバーロード						
第7回		継承						
第8回		C++の入出力システム						
第9回		C++の高度な入出力システム						
第10回		仮想関数						
第11回		テンプレートと例外処理						
第12回		実行時型情報とキャスト演算子						
第13回		名前空間, 変換関数, その他の機能						
第14回		標準テンプレートライブラリ (STL)						
第15回		UMLによる設計, アンケート						
第16回								
第17回								
第18回								
第19回								
第20回								
第21回								
第22回								
第23回								
第24回								
第25回								
第26回								
第27回								
第28回								
第29回								
第30回								
第31回								
第32回								
第33回								
第34回								
オフィスアワー	演習終了後放課後18:00まで							
授業アンケート への対応	新規担当							
備考	新規担当のためシラバスの内容に変更があることもある. 本演習は進級に必要な科目として指定されているため, 本教科を合格しなければ進級できない.							
更新履歴	20120326 新規							