

学年	3	科目 分類	プログラミング演習III	演習	後期	学習教育目 標	担当	鈴木康人
学科(1年は 跨ス)	S		Computer Programming III	必修	2単位	3		Yasuhito SUZUKI
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/オブジェクト概念を理解しオブジェクト指向プログラミングのスタイルに基づいたソースコードを作成できる							
教科書 器材等	林春比古著「C++言語クイック入門&リファレンス」, SoftBank Creative, 2011.							
評価の基準と 方法	遅延なくソースコードの提出があり, 最終発表をきちんと行えていることで90点, 最終達成度試験で10%を配する. 遅延状況に応じて減点する.							
関連科目	プログラミング演習I, プログラミング演習II, ソフトウェア工学, ソフトウェア設計							
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言語復習						
第 2回		クラスとオブジェクト						
第 3回		コンストラクタとデストラクタ						
第 4回		生成と消去						
第 5回		情報隠蔽						
第 6回		オーバーロード						
第 7回		参照型						
第 8回		関連						
第 9回		継承						
第10回		多態性						
第11回		まとめ課題						
第12回		まとめ課題						
第13回		まとめ課題						
第14回		班別演習						
第15回		班別演習						
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	火曜17:15-19:00							
授業アンケート への対応	執筆時点では未集計							
備 考	まとめ課題の実施は進度に応じて他の題目と入れ替えることがある							
更新履歴	20130322 新規							