3年	科目	プログラミング演習Ⅱ	演習	後期	担当	鈴木康人
制御情報工学科		Computer Programming II	必修	2		Yasuhito SUZUKI

授業の概要

C++によるプログラミングを通して、オブジェクト指向プログラミングの手法--クラス、カプセル化による情報隠蔽を中心に学習する。

本校学習・教育目標（本科のみ）		目標	説明
		1	技術者の社会的役割と責任を自覚する態度
		2	自然科学の成果を社会の要請に応えて応用する能力
	○	3	工学技術の専門的知識を創造的に活用する能力
		4	豊かな国際感覚とコミュニケーション能力
		5	実践的技術者として計画的に自己研鑽を継続する姿勢

プログラム学習・教育目標（プログラム対象科目のみ）	
実践指針（専攻科のみ）	

授業目標

与えられた問題に対して、その問題をオブジェクト指向的な形で解決するクラスとメソッドを記述できる。与えられた問題から必要なクラスを見積もり、継承等を利用して記載することが出来る。

授業計画

第1回	ガイダンス	ガイダンス
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	まとめ課題	
第8回	参照型	
第9回	関連	
第10回	継承	
第11回	多態性	
第12回	まとめ課題	
第13回	班別演習	
第14回	班別演習	
第15回	班別演習 授業アンケート	発表 授業アンケート

評価方法と基準	指定された課題が指定された期限までに提出されており、まとめ課題についてきちんとしたレポートが提出され、班別演習ではチームとして活躍できた度合いから評価を行う。指定課題を40%、まとめ課題を40%とし、班別演習を20%として評価する。それぞれの課題の評価基準は別に提示する。
教科書等	林春比古著「C++言語クイック入門＆リファレンス」Softbank Creative,2011.
備考	1.試験や課題レポート等は、JABEE 、大学評価・学位授与機構、文部科学省の教育実施検査に使用することがあります。 2.授業参観される教員は当該授業が行われる少なくとも1週間前に教科目担当教員へ連絡してください。