

## Software design and practice 1

3 units (compulsory)

Masami Shishibori · ASSOCIATE PROFESSOR / BASIC INFORMATION SCIENCE, DEPARTMENT OF INFORMATION SCIENCE AND INTELLIGENT SYSTEMS, Masao Fuketa · ASSOCIATE PROFESSOR / INTELLIGENT SYSTEMS, DEPARTMENT OF INFORMATION SCIENCE AND INTELLIGENT SYSTEMS

Hiroaki Ogata · ASSOCIATE PROFESSOR / INTELLIGENT SYSTEMS, DEPARTMENT OF INFORMATION SCIENCE AND INTELLIGENT SYSTEMS, Hitoshi Tokushige · ASSOCIATE PROFESSOR / BASIC INFORMATION SCIENCE, DEPARTMENT OF INFORMATION SCIENCE AND INTELLIGENT SYSTEMS

Kazuhiro Morita · ASSOCIATE PROFESSOR / BASIC INFORMATION SCIENCE, DEPARTMENT OF INFORMATION SCIENCE AND INTELLIGENT SYSTEMS, Hiroyuki Mitsuhashi · ASSOCIATE PROFESSOR / INTELLIGENT SYSTEMS, DEPARTMENT OF INFORMATION SCIENCE AND INTELLIGENT SYSTEMS

Shun Watanabe · ASSISTANT PROFESSOR / BASIC INFORMATION SCIENCE, DEPARTMENT OF INFORMATION SCIENCE AND INTELLIGENT SYSTEMS, Kazuyuki Matsumoto · ASSISTANT PROFESSOR / BASIC INFORMATION SCIENCE, DEPARTMENT OF INFORMATION SCIENCE AND INTELLIGENT SYSTEMS

Momoyo Ito · ASSISTANT PROFESSOR / INTELLIGENT SYSTEMS, DEPARTMENT OF INFORMATION SCIENCE AND INTELLIGENT SYSTEMS

**Target)** 大規模ソフトウェアの作成を通じ、総合的能力(問題設定, 問題分析, 問題解決, 能動的学習, グループワーク, コミュニケーション技術)および専門的能力(ツール運用, 分析/設計, コーディング, デバッグ手法)を短期間のうちに習得することを目的としている。

**Outline)** 最初にレポート作成技術を学んだ後, Makefile の作成法, ライブラリ化, デバックツールの使用法等, プログラミング手法の基礎的課題に個人単位で取り組む。その後, ロボカップ・サッカーシミュレーターのエージェント開発を行う。エージェントの基本動作を個人単位で習得した後, 戦略性を持ったエージェントを開発し, 最終的に試合コンテストを行う。

**Keyword)** プログラム作法, デバック手法, グループワーク

**Fundamental Lecture)** “Introduction to Computer 1”(1.0), “Introduction to Computer 2”(1.0), “Data Structures and Algorithms 1”(1.0), “Data Structures and Algorithms 2”(1.0)

**Relational Lecture)** “Programming Systems”(0.5), “Programming Methodology”(0.5), “Data Structures and Algorithms 2”(0.5)

**Requirement)** コンピューター入門 1,2, データ構造とアルゴリズム 1,2 の履修を前提にして実験を行う。

**Goal)**

1. 抽象的な問題を具体的な問題に分析し, 方針を決め, 適切な手法をとり, 粘り強く問題を解決する能力を育成する。
2. チームで協力しあって企画, スケジューリング, 設計, 製作, 評価, 保守などの各プロセスを期限内で遂行する能力を育成する。
3. 成果を口頭または文書により明確かつ論理的に表現でき, プレゼンテーションによって双方向コミュニケーションを行える能力を育成する。

**Schedule)**

1. ソフトウェアガイダンス
2. プログラミング手法 1(プログラム作法)
3. プログラミング手法 2(ライブラリ化)

4. プログラミング手法 3(デバックツール)
5. サッカーシミュレーターの全体説明
6. エージェントの基本動作 1(オフenseエージェント基礎)
7. エージェントの基本動作 2(オフenseエージェント応用)
8. エージェントの基本動作 3(DF エージェント)
9. エージェントの基本動作 4(GK エージェント)
10. エージェント・プログラムの開発
11. エージェント・プログラムの開発
12. エージェント・プログラムの開発
13. エージェント・プログラムの開発
14. 試合コンテスト
15. 最終戦術プレゼンテーション
16. 予備日

**Evaluation Criteria)** 基礎課題レポート, プレゼンテーション(発表), 総合課題レポートを総合して評価する。

**Textbook)** 各実習毎に指定される。

**Reference)** 各実習毎に指定される。

**Contents)** <http://cms.db.tokushima-u.ac.jp/cgi-bin/toURL?EID=216117>

**Student)** Able to be taken by only specified class(es)

**Contact)**

- ⇒ Shishibori (D214, +81-88-656-7508, bori@is.tokushima-u.ac.jp) MAIL (Office Hour: 木曜日:15時~18時)
- ⇒ Fuketa (Dr.603, +81-88-656-7564, fuketa@is.tokushima-u.ac.jp) MAIL (Office Hour: 木曜日 15:00~18:00(年度ごとに学科の掲示を参照すること))
- ⇒ Ogata (C507, +81-88-656-7498, ogata@is.tokushima-u.ac.jp) MAIL (Office Hour: 月曜日~金曜日:午後5時~6時)
- ⇒ Tokushige (C303, +81-88-656-9447, tokusige@is.tokushima-u.ac.jp) MAIL (Office Hour: 月曜日, 火曜日 (16:00-18:00))

- ⇒ Morita (Dr603, +81-88-656-7490, kam@is.tokushima-u.ac.jp) MAIL (Office Hour: 木曜日 16:00~ 19:00(年度ごとに学科の掲示を参照すること))
- ⇒ Mitsuhashi (C502, +81-88-656-7497, mitsuhashi@is.tokushima-u.ac.jp) MAIL (Office Hour: Between 6 p.m. and 8 p.m. on Monday)
- ⇒ Watanabe (+81-88-656-7487, shun-wata@is.tokushima-u.ac.jp) MAIL
- ⇒ Matsumoto (C211, +81-88-656-7654, matumoto@is.tokushima-u.ac.jp) MAIL
- ⇒ Ito (D208, +81-88-656-7512, momoito@is.tokushima-u.ac.jp) MAIL

**Note)**

- ◇ 無断欠席および遅刻, 期限後の報告提出は一切認められていない. また, ソフトウェア設計及び実習1未習得者は, ソフトウェア設計及び実習2を受講することはできず, 通年科目として扱う.
- ◇ 全ての実習と発表をおこない, 全てのレポートを提出することが義務づけられている. その上で, 基礎課題レポート, プレゼンテーション(発表), 総合課題レポートを, 5対2対3の比率で評価する. 但し, この比率は変更されることがある.
- ◇ 授業計画1~9は, レポートにより達成度評価を行なう.
- ◇ 授業計画10~15は, レポート及びプレゼンテーション発表により達成度評価を行なう.