

映像情報プログラミングⅠ

2 単位 (選択) 2 年 (後期)

掛井 秀一・准教授 / 社会創生学科

【授業目的】C 言語によるプログラミングを通じて論理的な思考方法を身につけ、簡易なプログラムを自ら作成できるようになる。

【授業概要】C 言語の文法を学び、与えられたアプリケーションを利用するだけでなく、自らプログラムを作成することにより、論理的な思考方法やコンピュータによる情報処理方法を理解する。

【キーワード】プログラミング, 情報リテラシー, 情報処理

【先行科目】『情報処理の基礎Ⅱ』(0.3)

【関連科目】『情報総合プログラミングⅠ』(0.5)

【履修上の注意】「映像情報プログラミングⅡ」および「メディア情報演習ⅠA」の受講希望者には受講することを強く勧めます。

【到達目標】C 言語を用いて簡易なプログラムを作成できるようになる

【授業計画】

1. プログラム作成の流れ
2. C 言語の約束事
3. 変数と算術演算子
4. 型変換と記憶クラス
5. 条件による分岐 1 if 文
6. 条件による分岐 2 switch 文
7. 繰り返し処理 1 for 文
8. 繰り返し処理 2 while 文
9. 実習 1 「条件分岐」, 「繰り返し処理」, 「乱数」を利用したプログラム作成
10. 配列
11. 関数
12. ポインタとアドレス
13. ポインタと配列
14. 構造体
15. 再帰
16. 実習 2 「関数呼び出し」, 「配列」, 「ポインタ」を利用したプログラム作成

【成績評価】課題の提出及び授業貢献により評価。試験は実施せず。

【再試験】実施しせず

【参考書】授業中に適宜指定する

【授業コンテンツ】<http://cms.db.tokushima-u.ac.jp/cgi-bin/toURL?EID=218371>

【連絡先】

⇒ 掛井 (マルチメディア B 棟 206, 088-656-7166, kakei@ias.tokushima-u.ac.jp)
MAIL (オフィスアワー: 水曜日 5・6(他の時間帯でも連絡の上、随時訪問可))