

| | | | |
|-----------|-------------------|------|---|
| 講義名 | 経済分析のためのプログラミングII | | |
| 科目区分 | 学科専門 展開 | | |
| 担当教員 | 平越 裕之 | | |
| 開講期・曜日・時限 | 後期 木曜日 1時限 | 授業形態 | |
| 履修開始年次 | 2年生 | 単位数 | 2 |
| | | 備考 | |

主題と概要

コンピュータ利用技術の基礎を学習することを目的とし、代表的なプログラミング言語であるC言語を題材に、言語仕様、文法等基本的な事項や、アルゴリズムやプログラミングについての演習を行います。

到達目標

コンピュータ利用技術を向上させ、コンピュータ言語の仕様や文法等基本的な事項から、アルゴリズムやプログラミングについての知識と実践が行える。本講義では基本的な事項や言語の全体像を理解でき、実践できる。

提出課題

講義中の小テスト、演習課題チェックなど

課題（レポートや小テスト等）に対するフィードバック

小テストや演習課題について、終了後に考え方と正答例を紹介する。

評価の基準

小試験と定期試験の得点を合わせて評価します。試験は講義、あるいは演習内容を十分理解しているかどうかを問う問題を出題します。次に評価の詳細です。次のようにして各履修生の総得点を計算しそれに基づき評価します。
 総得点 = (定期試験得点 / 100) × (100 - (各小試験満点の総計) / 各小試験得点の総計)
 ・定期試験は100点満点です。
 ・定期試験を受けないと、『単位取得放棄』とみなしますので、それ以外で合格点に達していても単位取得は出来ません。
 ・各小試験の一回あたり満点は5点から10点の間です。
 ・全講義中行なう小試験の実施回数は3回を最低保証回数とします。
 ・そのため(各小試験満点の総計)は最低でも15点あります。
 ・小試験の実施回数の上限は取れません。最低回数の3回になるか、あるいは8回になるか、それは内緒です。
 ・採点后、難易度が低かった(簡単すぎた)としても、総得点が60点以上の場合には単位取得を保証します。
 ・採点后、難易度が高すぎた場合には、60点に満たない場合でも単位取得を認めることがあります。
 ・「常識外の迷惑行動」を行い講義の進行に多大な迷惑をかけるものについては、(常識外の迷惑行動による減点)を行なう場合があります。この場合には本人に減点得点を通知します。
 評価基準について質問がある場合には、第一回目の講義時間に質問して下さい。

履修にあたっての注意・助言他

<準備物>
 ・マークシート用鉛筆。(いつ小テストがあるかわからない)
 ・USBメモリ
 各個人のデータを保存するのに、USBメモリ(またはフロッピーディスク)を用います。履修するものは遅くとも2回目の講義までに準備し、毎回携帯してください。
 <注意・助言>
 プログラミングIを十分習得していることが必要です。
 この科目は、演習を重視する形態をとり、自発的に授業時間外の空き時間を利用して、理解を深めてください。どんなに苦手な方でも、十分な演習時間をかければ必ず出来るようになります。とまでは言えませんが、日々の演習は重要な要素となります。講義中、迷惑をかける方は学生証提示の上退席してもらいます。演習中の不当な遅刻は入室を断りますから、注意してください。
 不要な私語は厳禁です。教室や演習室では終日飲食喫煙禁止となっています(履修要項参照)。
 これらのことは教室外指定場所で行なって下さい。ただし、講義中に教室を出入りする場合には、他の受講者の迷惑とならないよう、十分気を遣い静かに行なって下さい。出入りを推奨しているわけではないので最小限にとどめてください。寝るなら出席しないでください。
 講義中、学生証を確認することがあります。学生証必携です。

| |
|---|
| 教科書 |
| なくしなくしプリント資料> テキストはプリントを配布します。 <参考文献> C言語の文献はたくさん出版されています。書店で目を通してみ |
| |
| |
| |
| |

プリント資料及び参考文献

<プリント資料>
 テキストはプリントを配布します。
 <参考文献>
 C言語の文献はたくさん出版されています。書店で目を通してみて下さい。C++のものも多いため、気をつけて下さい。この授業で扱うのはC言語です。

授業計画

- 1: whileとforの基礎
- 2: ループ変数とfor、無限ループとbreak、continue
- 3: 多重ループ1
- 4: 多重ループ2
- 5: まとめと演習
- 6: 変数とアドレス
- 7: ポインタ変数
- 8: ポインタと配列
- 9: ポインタまとめ
- 10: 関数
- 11: 宣言、引数
- 12: アドレス渡し、再帰
- 13: 再帰その2、まとめ
- 14: ライブラリ関数
- 15: 構造体など
- まとめ、総合演習

授業形態（アクティブ・ラーニング）

| |
|--|
| ア: PBL (課題解決型学習) |
| イ: 反転授業 (知識習得の要素を授業外に済ませ、知識確認等の要素を教室で行う授業形態) |
| ウ: ディスカッション、ディベート |
| エ: グループワーク |
| オ: プレゼンテーション |
| カ: 実習、フィールドワーク |

準備学習（予習・復習等）の具体的な内容及びそれに必要な時間

プログラミングの学習には、特に復習による知識定着が欠かせません。新しい項目を学習したら、何度も繰り返して復習することを要望します。1回の講義に関する準備学習に4時間程度をかけることを目安とします。

双方向授業の実施及びICTの活用に関する記述

実務経験の有無及び活用

備考