

# 年間教授計画 2024年度 (4月～2月)

科目	対象	担当	教科書	授業数	年間授業時間
情報システム演習	クラス: 2年A組 学科: 情報テクノロジー コース: ゲームプログラマ	鈴木	Javaプログラミング 自作プリント	4 時間/週	120 時間

授業概要	Java言語の基本的な文法を例題を通じて学習し、演習を行うことで技術の定着を目指す
最終到達目標	Javaの基本的な文法が理解できる。オブジェクト指向を利用したJavaプログラムの開発ができる。

月	週	単元	内容および授業方法				
前期 (4月～9月)	1	Javaの基本	Java開発環境の理解と整備(講義)				
	2		プログラムの基本形と変数(講義・演習)				
	3		演算子(講義・演習)				
	4		一次元配列(講義・演習)				
	5		二次元配列(講義・演習)				
	6		選択構造1 (if)(講義・演習)				
	7		選択構造2 (論理演算、switch)(講義・演習)				
	8		反復構造 (while)(講義・演習)				
	9		反復構造(for)(講義・演習)				
	10		メソッド(講義・演習)				
	11		メソッドのオーバーロード(講義・演習)				
	12	オブジェクト指向	オブジェクト指向とは(講義・演習)				
	13		クラス定義(講義・演習)				
	14		オブジェクトの生成と利用(講義・演習)				
	15	授業内試験	前期試験				
後期 (10月～2月)	1	オブジェクト指向	コンストラクタ(講義・演習)				
	2		thisキーワード(講義・演習)				
	3		アクセス修飾子(講義・演習)				
	4		パッケージング(講義・演習)				
	5		参照型の一次元配列(講義・演習)				
	6		ArrayListクラス(講義・演習)				
	7	オブジェクト指向の応用	継承(講義・演習)				
	8		メソッドの再定義(オーバーライド)(講義・演習)				
	9		super(講義・演習)				
	10		インターフェース(講義・演習)				
	11		インターフェースの拡張(講義・演習)				
	12		型変換(講義・演習)				
	13		ポリモフィズム(講義・演習)				
	14		例外処理(講義・演習)				
	15	授業内試験	後期試験				
成績評価方法	項目 ※1	授業内試験	小テスト	課題内容	出欠状況	授業態度	その他 ( )
	割合	前期	50%		30%	10%	10%
		後期	50%		30%	10%	10%
備考 ※2							

※1 授業内試験: 期間内の総まとめの試験 / 小テスト: 単元ごとのテスト等 / 課題内容: 課題提出および課題の出来具合  
 その他: ( ) に具体的内容を記載。(例) 外部実習評価  
 ※2 備考については、資格取得に対する加点、学習に当たっての留意事項等、上記以外の項目に記載すべきものがある場合に記入。