

2010年度 春 プログラミング(Java) 授業予定表 (太田)

回数	日付	項目	概要	Javaの指定等	課題 (予定)	
第1回	4/16	基本	授業オリエンテーション Javaプログラミングの基本	Cpadの使い方 コンパイルから実行まで 定数と変数、画面表示プログラム 基数の変換と文字コード	整数int System.out.print 改行(\n) 8進数、16進数	
第2回	4/23		文字と数字の扱い 四則演算	文字と文字列、整数と実数 数値の書式・桁数 四則演算とキャスト	char、String 倍精度double DecimalFormat	
第3回	4/30		キーボード入力と文字変換	キーボード入力プログラム 大文字↔小文字変換	readLine() toUpperCase toLowerCase	○
第4回	5/7		制御構造とフローチャート 条件の判定	単純 if 型、if-else 型、if-else if 型 関係演算子と論理演算子	if文	○
第5回	5/14		繰り返し構造 合計・件数・最大・最小	繰り返し型プログラムの基本 入力した値の合計、件数、平均 最大、最小を表示するプログラム	for文・while文 インクリメント(++)	○
第6回	5/21		if文の応用 代入演算子	偶数と奇数の判定 データのソート いろいろな代入演算子		
第7回	5/28	応用	二重ループ 配列の基本	二重ループによる図形模様 数値配列の定義と利用	int配列	○
第8回	6/4		文字型配列	文字配列の表示、大文字変換 文字列の暗号化		○
第9回	6/11		メソッドの利用	ユーザ定義メソッドの作り方 引数と戻り値 ソートアルゴリズム	return、void	○
第10回	6/18	図形 描画	Javaアプレット	アプレットの実行とアプレットビューワー いろいろな図形描画 (直線、四角形、円、多角形、色)	drawString drawLine など	○
第11回	6/25		RGBとグラデーション	RGB値による色の指定 for文を利用した図形の作成	setColor など	○
第12回	7/2		いろいろな模様	直線で描くいろいろな模様 直線を利用したグラデーション グレースケール模様とカラー模様		○
第13回	7/9		乱数の利用 簡単なゲームプログラム	乱数の生成 数当てゲーム	randomメソッド	○
第14回	7/16		GUIとイベント 授業のまとめ	GUIとイベント・アクションリスナー 授業のまとめと復習 授業アンケート		