

以下はオンライン授業への移行前に作成した資料のため、現在の授業内容と合っていないところがあります。正確な情報は、授業中にまたはシラバス上でお知らせします。大事なお知らせがこの授業のページにあります。この資料2ページ目の「この科目に関するウェブサイト」からたどって確認してね。

目次

- オリエンテーション
- Java とは
- 宿題？

★0 オリエンテーション

★0.1 この科目について

講義概要

Java 言語は、

- 様々な環境で同一のプログラムを動作させることができる
- オブジェクト指向プログラミングの考え方に基づいている
- 利用可能なライブラリが豊富である

といった特徴をもったプログラミング言語です(☆1)。この科目では、Java プログラミングの学習を通じて、オブジェクト指向の考え方に触れます。タートルグラフィックスを主な題材とする予定です。また、図形を描画する、マウスでボタンを押したりメニューを選択させる、というような、グラフィックスや GUI (グラフィカルユーザーインターフェース) の扱いについても学びます。

☆1) JavaScript という、ウェブページの記述などに用いられるスクリプト言語がありますが、これとは全くの別物です。

到達目標

Java でプログラムが書けるようになる。オブジェクト指向の考え方を知る。グラフィックスを描画したり GUI を備えたプログラムを作成する方法を学ぶ。

系統的履修

C 言語プログラミングをある程度身につけている(「計算機基礎実習 I,II」,「プログラミング及び実習」や「応用プログラミング及び実習」を受講している)ことを前提として授業を進めます。

成績評価の方法

平常点約 20%+定期試験約 80%。平常点は、主に実習課題の達成度にもとづいてつけます(講義中の QUIZ の得点なども含むことがあります)。授業の3分の2以上に出席していないと定期試験を受けられないことがあります。

テキストと参考文献

以下を教科書として用います。必ず入手しておくこと。

立木秀樹, 有賀妙子 「すべての人のための Java プログラミング 第3版」
(共立出版) 3,000 円 (ISBN:9784320124233)

いろいろ

- 真剣に授業に参加している人の邪魔をする行為（おしゃべり、途中入退室など）は禁止。
- 大学の授業は、授業時間の他にも自学自習することを前提に作られています。龍谷大学の講義科目の場合、自習時間は講義時間の2倍とされています。授業時間以外にも勉強することが必要です。

授業計画 (☆2)

Java 入門その 1	Java とは
Java 入門その 2	オブジェクトを生成しよう、メソッドを呼び出そう
Java 入門その 3	クラス変数とクラスメソッド
Java 入門その 4	処理の流れ
Java 入門その 5	配列
Java 入門その 6	プリミティブ型と演算子
Java 入門その 7	クラスを作ろう
グラフィックス入門その 1	GUI クラス (JavaFX)
グラフィックス入門その 2	グラフィックスの描画
グラフィックス入門その 3	イベント処理

☆2) 左記の項目ひとつが授業1回分、というわけではありません

★0.2 アクセス

この科目に関するウェブサイト

高橋のウェブページ (☆3)

<https://www-tlab.math.ryukoku.ac.jp/wiki/>

から「時間割」→「科目名」とたどると、この科目のページにたどりつきます。

☆3) 高橋のページにたどりつくには、このURLをブラウザに直接入力するかわりに、理工学部や数理情報学科のウェブサイトからたどったり検索したりする手もありますね。
www.math.ryukoku.ac.jp

高橋の連絡先など

- 研究室: 1-511 (または 1-602) e-mail: takataka@math.ryukoku.ac.jp
- 高橋の2020年度前期の週間スケジュールは以下の通りです。オフィスアワーの曜講時も含めた最新情報はウェブ上または研究室の前に掲出します。

	月	火	水	木	金
1	세미나	Vision			
2	세미나	OfficeHour	(学科会議)		
昼休み	(세미나)				OfficeHour
3		PIP			
4			(教授会)		Graphics
5			(教授会)		Graphics

(ほげ) — あったりなかったりなイベント 金3のOfficeHourは1-542でやっています

ここに示したものの以外に、会議・セミナー・出張等が不定期であります。