

2024 年度 授業計画(シラバス)

学 科	専攻科医療秘書専攻		科 目 区 分	専門分野	授業の方法	講義
科 目 名	AI特論Ⅲ		必修/選択の別	必修	授業時数(単位数)	30 (2) 時間(単位)
対 象 学 年	専攻科医療秘書専攻		学期及び曜時限	前期 水曜3限	教室名	PC室
担 当 教 員	吉岡 伸一郎	実務経験とその関連資格	C#によるWindows上のデスクトップアプリケーションソフトの設計、製造等にPG/SE、MGRとして従事			
《授業科目における学習内容》						
C#(VisualC#)を通じて、プログラミング、及びアルゴリズムの基礎知識を習得する 最終的にはWindows上で動作する簡単なGUI(デスクトップ)アプリを制作することを目標とする						
《成績評価の方法と基準》						
試験(40%)、出席(30%)、平常点(30%:主として授業態度、但し場合により抜き打ちテスト点数を加味)						
《使用教材(教科書)及び参考図書》						
やさしいC# 第3版(SBクリエイティブ)						
《授業外における学習方法》						
理解度の確認(確認方法は主には講義中の口頭などでの理解度チェック、但し場合により必要に応じて抜き打ちでのテスト等を行う)						
《履修に当たっての留意点》						
プログラミング、及びプログラミング言語の習得に最も必要なのは「何かPC上で動くものを作り上げたい」という意欲を持つこと その意欲を具現化するために本講義のような知識や技術が必要となるという論理になるので、主客転倒しないこと						
授業の方法	内 容			使用教材	授業以外での準備学習の具体的な内容	
第1回	講義形式	授業を通じての到達目標	本講座内容、及び目標点の理解。また現場にてどのようにC#が使用されているかの知識を修得することができる。	やさしいC# 第3版		左記教材、及び必要に応じて配付するプリント等の補助資料があればそれらの予習、復習を行う
		各コマにおける授業予定	コンピュータにおけるプログラミングとは C#とは プログラムの実行のされ方(順次処理の理解) コンソールへの簡単な文字列表示について			
第2回	講義形式	授業を通じての到達目標	プログラミング基礎理論を修得することができる。	やさしいC# 第3版		左記教材、及び必要に応じて配付するプリント等の補助資料があればそれらの予習、復習を行う
		各コマにおける授業予定	条件分岐、繰り返し、変数、比較演算子の理解			
第3回	講義形式	授業を通じての到達目標	プログラミング基礎理論を修得することができる。	やさしいC# 第3版		左記教材、及び必要に応じて配付するプリント等の補助資料があればそれらの予習、復習を行う
		各コマにおける授業予定	より多くの比較演算子、算術演算子、変数型の理解 変数の静的属性の意味や値の有効範囲についての理解			
第4回	講義形式	授業を通じての到達目標	プログラミング基礎理論を修得することができる。	やさしいC# 第3版		左記教材、及び必要に応じて配付するプリント等の補助資料があればそれらの予習、復習を行う
		各コマにおける授業予定	構造体についての理解 変数のアクセス公開度についての理解			
第5回	講義形式	授業を通じての到達目標	プログラミング基礎理論を修得することができる。	やさしいC# 第3版		左記教材、及び必要に応じて配付するプリント等の補助資料があればそれらの予習、復習を行う
		各コマにおける授業予定	配列(1次元、2次元、ジャグ配列)の理解、及び利用シーンの習得			

授業の方法		内 容		使用教材	授業以外での準備学習の具体的な内容
第6回	講義形式	授業を通じての到達目標	簡便なGUIパーツの使用方法を理解することができる。	やさしいC# 第3版	左記教材、及び必要に応じて配付するプリント等の補助資料があればそれらの予習、復習を行う
		各コマにおける授業予定	フォーム表示の行い方習得 フォームを使った文字表示、文字入力の行い方習得		
第7回	講義形式	授業を通じての到達目標	オブジェクト指向の基礎理論を理解することができる。	やさしいC# 第3版	左記教材、及び必要に応じて配付するプリント等の補助資料があればそれらの予習、復習を行う
		各コマにおける授業予定	オブジェクト指向とは何か 多態性等オブジェクト指向の基礎についての理解 それを用いることの利点についての理解		
第8回	講義形式	授業を通じての到達目標	C#におけるクラスを理解することができる。	やさしいC# 第3版	左記教材、及び必要に応じて配付するプリント等の補助資料があればそれらの予習、復習を行う
		各コマにおける授業予定	C#におけるクラス設計方法 クラス変数、メソッドに関する理解(アクセスレベル含) メソッドへの引数、戻り値の理解 インスタンスの生成方法についての理解		
第9回	講義形式	授業を通じての到達目標	C#におけるクラスを理解することができる。	やさしいC# 第3版	左記教材、及び必要に応じて配付するプリント等の補助資料があればそれらの予習、復習を行う
		各コマにおける授業予定	コンストラクタ、及びそこへの引数関する理解 クラス継承の行い方 クラス拡張の行い方		
第10回	講義形式	授業を通じての到達目標	C#におけるクラスを理解することができる。	やさしいC# 第3版	左記教材、及び必要に応じて配付するプリント等の補助資料があればそれらの予習、復習を行う
		各コマにおける授業予定	オーバーライドの考え方、行い方 オーバーロードの考え方、行い方 抽象クラスとインタフェースについての理解		
第11回	講義形式	授業を通じての到達目標	C#におけるクラスを理解することができる。	やさしいC# 第3版	左記教材、及び必要に応じて配付するプリント等の補助資料があればそれらの予習、復習を行う
		各コマにおける授業予定	加減演算可能な電卓クラスを作成する		
第12回	講義形式	授業を通じての到達目標	C#におけるクラスを理解することができる。	やさしいC# 第3版	左記教材、及び必要に応じて配付するプリント等の補助資料があればそれらの予習、復習を行う
		各コマにおける授業予定	加減電卓クラスを継承して、四則演算電卓クラスを作成し、動作させる		
第13回	講義形式	授業を通じての到達目標	前期C#プログラミングまとめ1	やさしいC# 第3版	左記教材、及び必要に応じて配付するプリント等の補助資料があればそれらの予習、復習を行う
		各コマにおける授業予定	例外処理 Try-Catchについて学ぶ		
第14回	講義形式	授業を通じての到達目標	前期C#プログラミングまとめ2	やさしいC# 第3版	左記教材、及び必要に応じて配付するプリント等の補助資料があればそれらの予習、復習を行う
		各コマにおける授業予定	四則演算電卓で想定以上の桁数が入力された場合、エラー表示を行うよう例外処理を組み込む		
第15回	講義形式	授業を通じての到達目標	総まとめ(前期試験)	やさしいC# 第3版 必要に応じて配付した補助資料	
		各コマにおける授業予定	総まとめ(前期試験)		