

年間教授計画 2025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基本	Java開発環境の理解と整備(講義)					
	2		変数と演算子(講義・演習)					
	3		一次元配列・二次元配列(講義・演習)					
	4		選択構造1(if)(講義・演習)					
	5		選択構造2(論理演算、switch)(講義・演習)					
	6		反復構造(講義・演習)					
	7		授業内テスト					
	8		メソッド(講義・演習)					
	9		メソッドのオーバーロード(講義・演習)					
	10		可変長引数、配列の引数(講義・演習)					
	11		授業内テスト					
	12	オブジェクト指向	オブジェクト指向 クラス定義(講義・演習)					
	13		オブジェクトの生成と利用(講義・演習)					
	14		授業内テスト					
	15		コンストラクタ(講義・演習)					
後期 (10月～2月)	1		thisキーワード(講義・演習)					
	2		アクセス修飾子(講義・演習)					
	3		パッケージング(講義・演習)					
	4		参照型の一次元配列・AllayListクラス(講義・演習)					
	5	オブジェクト指向の応用	継承(講義・演習)					
	6		授業内テスト					
	7		メソッドの再定義(オーバーライド)(講義・演習)					
	8		super(講義・演習)					
	9		インターフェース(講義・演習)					
	10		授業内テスト					
	11		型変換(講義・演習)					
	12		ポリモフィズム(講義・演習)					
	13		例外(講義・演習)					
	14		授業内テスト					
	15		GUI(講義・演習)					
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	70%	0%	10%	10%	10%	0%
		後期	70%	0%	10%	10%	10%	0%
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。