

科目名	Java応用Ⅰ				授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	亀山 千恵			実務授業の有無	有						
対象学科	AIシステム科2年制				単位時間数	54	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	1	開講時期	後期	△	○				
授業概要、目的、 授業の進め方	グラフィカル・ユーザ・インタフェース（GUI）ベースのアプリケーションを開発するためのプログラミング環境の構築、ならびにプログラミング技能の習得について、実践的な課題を通して学習します。画面上の二次元座標を用いたペイントツールの開発や、スレッドを利用したストップウォッチ、多くのオブジェクトを一つの画面に配置するカレンダーなどのプログラミングを制作します。										
学習目標 （到達目標）	サーティファイJavaプログラミング能力認定試験の合格。 Java言語を使用した実践的なプログラム開発が出来る。										
テキスト・教材・参 考図書・その他資料	教員作成資料、その他配付資料										
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考						
1	開発ツールの環境設定				教員作成資料						
2	レイアウトの利用				教員作成資料						
3	複雑なレイアウトの利用				教員作成資料						
4	コンポーネントの利用				教員作成資料						
5	イベントリスナとは				教員作成資料						
6	プログラムからのコンポーネントの利用				教員作成資料						
7	ファイルの読み書き				教員作成資料						
8	Threadの利用				教員作成資料						
評価方法・成績評価基準					履修上の注意						
課題＋期末課題70％、授業態度・学習意欲30％ 成績評価基準は、A(40％)・B(40％)・C(20％)・D(落第)の4段階とする。					「Java」を履修していること						
実務経験教員の経歴		システム開発従事：3年									

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	Java応用Ⅱ				授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	亀山 千恵			実務授業の有無		有					
対象学科	AIシステム科2年制				単位時間数	72	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	2	開講時期	前期	△		○			
授業概要、目的、授業の進め方	グラフィカル・ユーザ・インタフェース（GUI）ベースのアプリケーションを開発するためのプログラミング環境の構築、ならびにプログラミング技能の習得について、実践的な課題を通して学習します。UDPやTCP/IPを用いたソケットプログラミングや、JDBCを利用したデータベースアクセスなど、より実際の開発業務に近いプログラミングを学びます。										
学習目標 （到達目標）	OCJP Bronze試験の合格。 Java言語を使用した実践的なプログラム開発が出来る。										
テキスト・教材・参考図書・その他資料	教員作成資料、その他配付資料										
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考						
1	TCP/IPを利用した通信プログラム				教員作成資料						
2	UDPを利用した通信プログラム				教員作成資料						
3	JDBCを利用したプログラム				教員作成資料						
4	OJCPBronzeの試験対策				教員作成資料						
評価方法・成績評価基準					履修上の注意						
試験結果＋課題＋期末課題70％、授業態度・学習意欲30％ 成績評価基準は、A(40％)・B(40％)・C(20％)・D(落第)の4段階とする。					「Java」「Java応用Ⅰ」を履修していること						
実務経験教員の経歴		システム開発従事：3年									