

②

新潟コンピュータ専門学校 シラバス

科目名	C言語				授業形態	対面授業/遠隔授業の併用						
担当教員		澤栗 翔			実務授業の有無		有					
対象学科		ゲームクリエイター科 2年制				単位時間数	96	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		前期			○		
授業概要、目的、授業の進め方		言語の基礎から応用までの学習テーマについて、主要なプログラミングテクニックを学習します。										
学習目標 (到達目標)		C言語プログラミング能力認定試験 3級 合格										
テキスト・教材・参考図書・その他資料		Cプログラミング										
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考							
1	基礎構文				指定教科書P2～P12							
2	データ型				指定教科書P16～P26							
3	標準入出力(Part 1)				指定教科書P32～P45							
4	演算子				指定教科書P50～P67							
5	制御構造				指定教科書P74～P116							
6	配列・文字列				指定教科書P124～P146							
7	標準入出力(Part 2)				指定教科書P154～P169							
8	ポインタ				指定教科書P174～P203							
9	関数				指定教科書P210～P231							
10	構造体と共用体				指定教科書P238～P268							
11	記憶域クラス				指定教科書P276～P286							
12	プリプロセッサ機能				指定教科書P292～P300							
13	ファイル入出力				指定教科書P306～P321							
14	確認テスト				プリント							
15												
評価方法・成績評価基準					履修上の注意							
テスト結果50％、検定結果20％、出席率20％、授業態度・学習意欲10％ 成績評価基準は、A(40％)・B(40％)・C(20％)・D(落第)の4段階とする。												
実務経験教員の経歴		システム開発従事：2年										

