

科目名		時間数(90分)			
		講義	演習	実習	合計
オブジェクト指向プログラミング				60	60
科目概要	<p>オブジェクト指向の基本的な考え方、ポリモーフィズム、カプセル化、例外、スレッドなどの機能について、講義と実習問題を通して、システムを構築する知識を学習する。</p> <p>なお、本科目は IT 企業でプログラマー・システムエンジニアとして実務経験を持つ講師が、幅広い知識と研究成果を活かして実習を行う。</p>				
学習到達目標	Java の基本文法やライブラリを利用して、オブジェクト指向プログラミングができる技術を身に付ける。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1	オブジェクト指向とは	29	まとめ	
	2	Java の復習(プログラム構造、型と定数/変数、文字列)	30	科目試験(中間)	
	3	Java の復習(配列、演算子)	31	多態性	
	4	Java の復習(制御構造)	32		
	5	クラス	33	カプセル化とアクセス制御	
	6	インスタンス	34		
	7		35	静的メンバ	
	8	クラス型変数	36	例外処理	
	9	コンストラクタ	37		
	10	継承	38	スレッド	
	11	オーバーライド	39	コレクション	
	12	インスタンスの中身	40		
	13	汎化・特化	41		
	14	継承の応用	42	活用事例	
	15	抽象クラス	43	課題制作	
	16	インタフェース	～		
	17		58		
	18		59	まとめ	
	～	課題制作	60	科目試験	
28					
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	スッキリわかる Java 入門	株式会社インプレス		
	副教材	PDF 補助資料			
実習環境	・JDK + 統合開発環境(Eclipse 推奨)				
目標資格	資格名		実施団体		
成績評価方法	<ul style="list-style-type: none"> <li>・科目試験 (50%)</li> <li>・演習課題 (50%)</li> <li>※別途定める評価シートに基づく</li> </ul>		<評価基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可		