

授業科目名	Java II		科目コード	102012	
開講クラス	情報システム科	コース	ゲームプログラム	学 年	2年
担当教員	内山田隆司		実務経験教員 (<input checked="" type="checkbox"/> 有 ・ 無)		
	実務経験内容 S Iベンダーで30年以上、企画/設計/開発業務を経験。業務系パッケージ開発/カスタマイズに必要なアプリケーションの開発スキルを保有する。				
開講時期	<input type="checkbox"/> 前期 ・ 後期 ・ 通年 ・ 特別講義 ・ その他		授業コマ数	90時間	
	<input checked="" type="checkbox"/> 必須 ・ 選 択 ・ 選択必須		単 位 数	3単位	
使 用 テキスト1	書 名	やさしいJava			
	著 者	高橋 麻奈			
	出版社	SB Creative			
使 用 テキスト2	書 名				
	著 者				
	出版社				
参考図書					
授業形態	講義 ・ <input checked="" type="checkbox"/> 演習 ・ 実習 ・ 実験 ・ その他 ()				
<p><授業の目的・目標></p> <ul style="list-style-type: none"> 幅広く活用されているJAVAの知識を学び、プログラマとしての基礎スキルを身に付ける。 基本的なソースコードが「書ける」・「読める」ようになることに加え、オブジェクト指向や発展的な実装方法を習得する。 					
<p><授業の概要・授業方針></p> <ul style="list-style-type: none"> 1人1台のPCを使用しての実習形式で授業を行う。 					
<p><成績基準・評価基準></p> <ul style="list-style-type: none"> 期末試験の得点にて評価 100～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可 なお、追試験を行う場合はすべて可と評価する。 					
<p><使用問題集・注意事項></p> <p>特に無し</p>					
<p><授業時間外に必要な学修内容、関連科目、他></p> <p>特に無し</p>					

授業科目名		Java II
回	授業内容	備考
1	継承のしくみ①	
2	継承のしくみ②	
3	継承のしくみ③	
4	サブクラスからのアクセス	
5	オーバーライドのしくみ①	
6	オーバーライドのしくみ②	
7	オーバーライドの重要性①	
8	オーバーライドの重要性②	
9	Object クラスのしくみ①	
10	Object クラスのしくみ②	
11	toString()メソッド①	
12	toString()メソッド②	
13	toString()メソッド③	
14	equals()メソッド	
15	getClass()メソッド①	
16	getClass()メソッド②	
17	レッスンまとめ、課題演習	
18	課題演習	
19	課題演習	
20	抽象クラスのしくみ①	
21	抽象クラスのしくみ②	
22	抽象クラスのしくみ③	
23	抽象クラスのしくみ④	
24	instanceof 演算子	
25	インターフェイスのしくみ	
26	インターフェイスの実装①	
27	インターフェイスの実装②	
28	インターフェイスの実装③	
29	多重継承のしくみ①	
30	多重継承のしくみ②	

回	授 業 内 容	備 考
31	インターフェイスの拡張①	
32	インターフェイスの拡張②	
33	インターフェイスの拡張③	
34	レッスンまとめ、練習課題	
35	練習課題	
36	練習課題	
37	ファイルの分割	
38	パッケージのしくみ①	
39	パッケージのしくみ②	
40	パッケージのしくみ③	
41	パッケージのしくみ④	
42	インポートのしくみ	
43	複数クラスのインポート	
44	レッスンまとめ、練習課題	
45	練習課題	
46	練習課題	
47	例外のしくみ	
48	例外の処理	
49	finally ブロック	
50	例外とクラスのしくみ	
51	例外クラスの宣言	
52	例外の送出①	
53	例外の送出②	
54	例外の送出③	
55	ストリームのしくみ①	
56	ストリームのしくみ②	
57	ストリームのしくみ③	
58	ファイルの入力・出力①	
59	ファイルの入力・出力②	
60	ファイルの入力・出力③	

回	授 業 内 容	備 考
61	レッスンまとめ、練習課題	
62	練習課題	
63	練習課題	
64	スレッドのしくみ①	
65	スレッドのしくみ②	
66	スレッドのしくみ③	
67	スレッドのしくみ④	
68	レッスンまとめ	
69	アプレットのしくみ①	
70	アプレットのしくみ②	
71	アプレットのしくみ③	
72	アプレットのしくみ④	
73	文字・線の描画①	
74	文字・線の描画②	
75	色・フォントの変更①	
76	色・フォントの変更②	
77	画像の表示①	
78	画像の表示②	
79	イベント処理①	
80	イベント処理②	
81	イベント処理③	
82	イベント処理④	
83	ウィンドウ部品①	
84	ウィンドウ部品②	
85	ウィンドウ部品③	
86	ウィンドウ部品④	
87	ウィンドウ部品⑤	
88	レッスンまとめ、練習課題	
89	練習課題	
90	練習課題	