

授業科目名	Python I		科目コード	101011	
開講クラス	情報システム科	コース	IT エンジニア	学 年	1年
担当教員	大野 貴子		実務経験教員 (<input checked="" type="checkbox"/> 有 ・ 無)		
	実務経験内容 ・ソフトウェア開発会社勤務に勤務し、プログラマー業務担当。その経験から、実務でも使えるスキルをわかりやすく解説する。				
開講時期	前期・ <input checked="" type="checkbox"/> 後期・通年・特別講義・その他		授業コマ数	120時間	
	<input checked="" type="checkbox"/> 必須 ・ 選 択 ・ 選択必須		単 位 数	4単位	
使 用 テキスト1	書 名	ゲーム作りで楽しく学ぶ Python のきほん			
	著 者	森 巧尚			
	出版社	株式会社 マイナビ出版			
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 ()				
<授業の目的・目標> ・幅広く活用されている Python の知識を学び、プログラマー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」ようになることを目標とする。					
<授業の概要・授業方針> ・1人1台のPCを使用しての実習形式で授業を行う。能力差が出るため、e-Learningなどを活用しつつ復習させ、授業ではゲーム開発を通して成功体験を高める。					
<成績基準・評価基準> ・期末試験の得点、および途中で実施する課題の提出状況にて評価 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。					
<使用問題集・注意事項> 特に無し					
<授業時間外に必要な学修内容、関連科目、他> 特に無し					

授業科目名		Python I	
回	授 業 内 容	備 考	
1	python の基本		
2	python のインストール		
3	IDLE の操作		
4	コーディングの基本		
5	コーディングの基本		
6	ファイルの基本・保存		
7	変数		
8	変数		
9	変数		
10	図形や文字、画像の描画		
11	図形や文字、画像の描画		
12	図形や文字、画像の描画		
13	グラフィックスを動かす		
14	グラフィックスを動かす		
15	グラフィックスを動かす		
16	input 文		
17	input 文		
18	input 文		
19	if 文		
20	if 文		
21	if 文		
22	ランダム		
23	ランダム		
24	ランダム		
25	while 文		
26	while 文		
27	while 文		
28	while 文		
29	while 文		
30	while 文		

(学) 宮崎総合学院 宮崎情報ビジネス専門学校
授業シラバス

回	授 業 内 容	備 考
31	for 文	
32	for 文	
33	for 文	
34	for 文	
35	for 文	
36	for 文	
37	list	
38	list	
39	list	
40	タプル	
41	タプル	
42	タプル	
43	辞書型	
44	辞書型	
45	辞書型	
46	関数	
47	関数	
48	関数	
49	関数	
50	関数	
51	関数	
52	クラス	
53	クラス	
54	クラス	
55	クラス	
56	関数・クラスの import	
57	関数・クラスの import	
58	関数・クラスの import	
59	関数・クラスの import	
60	関数・クラスの import	

回	授 業 内 容	備 考
61	掛け算九九の関数化	
62	掛け算九九の関数化	
63	掛け算九九の関数化	
64	オブジェクト指向について	
65	オブジェクト指向について	
66	オブジェクト指向について	
67	オブジェクト指向について	
68	オブジェクト指向について	
69	オブジェクト指向について	
70	チームを組んで演習	
71	チームを組んで演習	
72	チームを組んで演習	
73	チームを組んで演習	
74	チームを組んで演習	
75	チームを組んで演習	
76	チームを組んで演習	
77	チームを組んで演習	
78	チームを組んで演習	
79	チームを組んで演習	
80	チームを組んで演習	
81	チームを組んで演習	
82	発表	
83	発表	
84	発表	
85	発表	
86	発表	
87	発表	
88	発表	
89	発表	
90	反省	

回	授 業 内 容	備 考
91	チームごとに反省	
92	チームごとに反省	
93	チームごとに反省	
94	アルゴリズムのコーディング	
95	アルゴリズムのコーディング	
96	アルゴリズムのコーディング	
97	アルゴリズムのコーディング	
98	アルゴリズムのコーディング	
99	アルゴリズムのコーディング	
100	クラス・関数を利用したコーディング	
101	クラス・関数を利用したコーディング	
102	クラス・関数を利用したコーディング	
103	クラス・関数を利用したコーディング	
104	クラス・関数を利用したコーディング	
105	クラス・関数を利用したコーディング	
106	クラス・関数を利用したコーディング	
107	クラス・関数を利用したコーディング	
108	クラス・関数を利用したコーディング	
109	クラス・関数を利用したコーディング	
110	クラス・関数を利用したコーディング	
111	クラス・関数を利用したコーディング	
112	電卓機能を作成しよう	
113	電卓機能を作成しよう	
114	電卓機能を作成しよう	
115	電卓機能を作成しよう	
116	電卓機能を作成しよう	
117	電卓機能を作成しよう	
118	電卓機能を作成しよう	
119	電卓機能を作成しよう	
120	総まとめ	