

科目名		時間数(90分)				
オブジェクト指向プログラミング		講義	演習	実習	合計	
				45	45	
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		19	まとめ	
	2	Java の復習(プログラム構造、型と定数/変数、文字列)		20	科目試験(中間)	
	3	Java の復習(配列、演算子)		21	多態性	
	4	Java の復習(制御構造)		22		
	5	クラス		23	カプセル化とアクセス制御	
	6	インスタンス		24		
	7			25	静的メンバ	
	8	クラス型変数		26	例外処理	
	9	コンストラクタ		27		
	10	継承		28	スレッド	
	11	オーバーライド		29		
	12	インスタンスの中身		30	コレクション	
	13	汎化・特化		31		
	14	継承の応用		32	活用事例	
	15	抽象クラス		33		
	16	インタフェース		~	課題制作	
	17			43		
	18	まとめ		44	まとめ	
				45	科目試験	
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		