

科目コード	ナンバリング	単位数	学期	授業区分	科目区分	履修区分	配当学年
450006	X-13/33-B-2-450006			【1・2年次生】国際学部国際文化学科 【3年次生以上】国際学部国際文化学科 【3年次生以上】国際学部国際文化学科英語集中コース 【1・3年次生】経営情報学部経営学科 【1・3年次生】経営情報学部情報システム学科 【4年次生】情報文化学部情報システム学科経営コース 【4年次生】情報文化学部情報システム学科情報コース	× × × × 専門 専門	× × × × 選択 選択	× × × × 2年 2年
授業科目	担当教員						
プログラミング環境	河原 和好	2	後期				

授業目的

コンピュータにおける「環境」とは、コンピュータやネットワークを構成するハードウェアとソフトウェアの組み合わせや、それぞれの状態や設定を指す。「プログラミング環境」とは、それらのうち、プログラミング（プログラム作成やアプリケーション開発）を行なうために必要な基本ソフトウェア（OS）や、エディタ・コンパイラなどのソフトウェアが提供されている環境のことである。

本講義では、コンピュータによりプログラムを作成する際に必要なソフトウェアに関する知識や技術を学習する。具体的には、基本ソフトウェアの一つであるUNIX環境の使用方法を学習し、それを用いたプログラミングに関する基礎知識を学習する。

これにより、企業などにおける情報システムを運用するサーバや、アプリケーションの開発環境、組み込みシステム等で使用されている Unix の基本的な扱い方を学び利活用できるようになることを目的とする。

各回の授業内容

第1回	【授】 プログラミング環境について、UNIXについて、UNIXの基本操作 【前・後】事前：シラバス等による予習2時間。事後：復習2時間。	第9回	【授】 他のOSとの連携、GUI環境 【前・後】事前：テキスト・配布資料による予習2時間。事後：復習2時間。
第2回	【授】 UNIXの基本操作、シェル、ファイルシステム、コマンド 【前・後】事前：テキスト・配布資料による予習2時間。事後：復習2時間。	第10回	【授】 プログラミングについて、シェルスクリプト 【前・後】事前：テキスト・配布資料による予習2時間。事後：復習2時間。
第3回	【授】 シェル、ファイルシステム、コマンド 【前・後】事前：テキスト・配布資料による予習2時間。事後：復習2時間。	第11回	【授】 シェルスクリプトの基礎 【前・後】事前：テキスト・配布資料による予習2時間。事後：復習2時間。
第4回	【授】 シェル、ワイルドカード、リダイレクト 【前・後】事前：テキスト・配布資料による予習2時間。事後：復習2時間。	第12回	【授】 シェルスクリプト：制御構造1 【前・後】事前：テキスト・配布資料による予習2時間。事後：復習2時間。
第5回	【授】 ワイルドカード、リダイレクト、パイプ 【前・後】事前：テキスト・配布資料による予習2時間。事後：復習2時間。	第13回	【授】 シェルスクリプト：制御構造2 【前・後】事前：テキスト・配布資料による予習2時間。事後：復習2時間。
第6回	【授】 エディタ、正規表現 【前・後】事前：テキスト・配布資料による予習2時間。事後：復習2時間。	第14回	【授】 シェルスクリプト：引数と関数 【前・後】事前：テキスト・配布資料による予習2時間。事後：復習2時間。
第7回	【授】 エディタ、正規表現 【前・後】事前：テキスト・配布資料による予習2時間。事後：復習2時間。	第15回	【授】 まとめ 【前・後】事前：テキスト・配布資料による予習2時間。事後：復習2時間。
第8回	【授】 ユーザ権限とアクセス権 【前・後】事前：テキスト・配布資料による予習2時間。事後：復習2時間。	第16回	【授】 期末試験 【前・後】事前：これまでの復習2時間。事後：試験の確認2時間。

成績評価方法

授業時間内に提出するリアクションペーパーの評価点の合計点30%、中間レポート30%、期末試験40%の配分で評価する

リアクションペーパーについては採点して返却し解説を行う。

レポート・試験についてはポータルにて解答を提示し、講評を加える。

教科書・参考書

資料を配付する。参考資料は講義中に紹介する。

受講に当たっての留意事項

- 受講学生の理解度により講義の順番（日程）や分量を調整することがある
- 理解度が高まるので、プログラミングに関する演習や講義科目を履修済みであり、プログラミングについて理解していることが望ましい
- 「数学基礎」の履修を指導された学生は、この単位を取得していることが望ましい

実務経験のある教員による授業科目有無	実務経験と授業科目との関連性	アクティブラーニング（ディスカッション、グループワーク、発表等）の実施
×		×

学習到達目標

- UNIX環境を理解し活用できるようになる
(リアクションペーパー15%、中間レポート30%)
- Unix環境におけるプログラミングに関する基礎知識を学習し活用できるようになる
(リアクションペーパー15%、期末レポート40%)

JABEE

関連する学習・教育到達目標：G

【授】：授業内容【前・後】：事前・事後学習