

# 情報科学演習3

授業の概要

# 担当

- 西田 健志      [tnishida@people.kobe-u.ac.jp](mailto:tnishida@people.kobe-u.ac.jp)  
B408研究室
- 森下 淳也      [morishita@person.kobe-u.ac.jp](mailto:morishita@person.kobe-u.ac.jp)  
B401研究室

# 授業の目標

- プログラミングの基礎の基礎を学ぶことで、コンピュータは自分の望むように動かせるものであるということを実感する
- プログラミング = プログラム を作ること

コンピュータへの命令書

# プログラミングを学ぶ意義

- コンピュータを使って楽できるようになる
- アプリやゲームを作れるようになる
- 頭の体操になる
- 卒業研究につながる(かも)

# 取り扱う内容

- 入門者向けプログラミング環境 Scratch
- 具体的な実習内容
  - 基礎を学ぶための小課題
  - 大課題1: インタラクティブなアニメーションの制作
  - 大課題2: 脱出ゲームの製作
  - 大課題3: センサを使った作品の制作

# 授業の評価

- 出席＋演習課題
  - 大課題では作品を紹介する発表も含みます
- やむを得ず授業を欠席する場合も、課題は提出するようにしてください

# 参考：来学期以降の授業

## 情報科学演習3

- コンピュータのソフトウェアがどのように作られているか体験する

## プログラミング基礎(3年前期)

- 実用に近いソフトウェアを作れるようになる

## 専門演習B(3年後期・情コミュ教員一同)

- 卒論など個々のニーズに合わせて実践的な技能を習得する