

教科目名 プロジェクト実験Ⅱ (Project-based Experiment Ⅱ)

学科名・学年 : 電気電子情報工学専攻 2年 (教育プログラム 第3学年 ◎科目)

単位数など : 選択 2単位 (後期2コマ, 授業時間 39時間)

担当教員 : 鶴沢偉伸

授業の概要			
実社会の仕事で取り組む課題には模範解答もなければ、答えすら解らないものがほとんどである。実社会で必要不可欠な能力を修得するために、学生が未知の課題に取り組み、自分自身でその解決方法を模索して解決へと導くことを学習する。本実験ではこれまでの授業で経験したことのないコンピュータネットワークを使ったサッカーゲーム RoboCup を Java 言語のプログラムで実装する。実験に当っては学生がチームを組み、チームで協力して解決する。			
達成目標と評価方法		大分高専目標 (D1) (D2), JABEE 目標 (d2b) (d2c) (e) (g) (h)	
(1) コンピュータのネットワーク環境を構築できる。(レポート)			
(2) サーバとクライアントの環境を実装できる。(レポート)			
(3) 発生した未知の問題を自分たちで解決できる。(レポート)			
(4) チームで協調してひとつの課題を解決できる。(レポート)			
回	授 業 項 目	内 容	理解度の自己点検
1- 3	1. システムの機能	○ ネットワークを使ったサッカーゲームに実装する機能を学習する。 ○ OS をインストールし、必要な環境を構築する。 ○ チームで検討したゲームに必要な各機能を実装する。 ○ チームごとに成果を発表する。	【理解の度合い】
	2. システム環境の構築		
4- 12	3. 機能の検討と実装		
13	4. 成果発表		
前期期末試験 前期期末試験の解答と解説			【試験の点数】 点
			【理解の度合い】
後期中間試験			【試験の点数】 点
			【理解の度合い】
後期期末試験 後期期末試験の解答と解説			【試験の点数】 点
履修上の注意			【総合達成度】
教 科 書	大島真樹, 「Java でつくる RoboCup サッカー選手プログラム」, 森北出版		
参 考 図 書	柴田望洋, 「明解 Java 入門編」, ソフトバンククリエイティブ スリーエーシステムズ訳, 「Java API スーパーバイブル 2」, 翔泳社		
自学上の注意	授業の時間外に各チームで十分に協議して検討する。		
関 連 科 目	プロジェクト実験Ⅰ, プロジェクト実験Ⅲ		
総 合 評 価	達成目標(1)~(4)についてレポート(100点満点)で評価する。レポートによる総合評価が 60 点以上を合格とする。再実験は総合評価が 60 点に満たない者に対して実施する。		
			【総合評価】 点