

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

学科名・学年 : 電気電子情報工学専攻 1 年 (教育プログラム 第 3 学年 ◎科目)

単位数など : 必修 2 単位 (後期 2 コマ, 授業時間 39 時間)

担当教員 : 油田健太郎

授業の概要			
<p>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。</p>			
達成目標と評価方法		大分高専目標 (D1) (D2), JABEE 目標 (d2b) (d2c) (d2d) (e) (g) (h)	
<p>(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)</p>			
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	<ul style="list-style-type: none"> ○ 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			【試験の点数】 点
前期期末試験の解答と解説			
			【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			【試験の点数】 点
後期期末試験の解答と解説			
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	高橋麻奈, 「やさしい Java 第 4 版」, ソフトバンククリエイティブ		
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