

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 1 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) (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		
履修上の注意			【総合達成度】
教 科 書			
参 考 図 書			
自学上の注意			
関 連 科 目			
総 合 評 価			
<p>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.</p>			【総合評価】 点