大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2020年度)

専門分野区分	シス	テム開発	科	目 名	オブジ	ェクト指向	開	科目コ	ード	T1281A1	
配当期	前期	・後期・	通年	授業集	施雅	通常	・集中	単 位	五 数	4 単	位
担当教員名		土屋秀光		履修グ	゛ループ	3C(KS/K	W)	授業	方法	演習	IZI Š
実務経験の内 容	ファームウェアからWEBシステムまで様々なシステム開発を経験。モジュールのメンテナンス性を重視した疎結合な設計を目指すべくオブジェクト指向を活用。										
学習一般目標	オブジェクト指向設計ができ、それをソースコードに反映させることができる。ソフトウェアテストの技法 を習得する。										
授業の概要および学習上の助言	オブジェクト指向の基礎について、設計から実装を事例を使って学習します。またUMLについて学習し、オブジェクト指向設計をUMLで表現できるようにトレーニングし、UMLで記述された設計図をもとにプログラムをコーディングできるように学習します。この講座をマスターすれば設計からコードまで一貫性の高い開発ができるようになります。										
教科書および 参 考 書	翔泳社 ダイアグラム別UML徹底活用第2版 井上樹 著										
履修に必要な 予備知識や技 能	オブジェクト指向プログラミング言語(Java、C#等)										
使用機器	PC										
使用ソフト	astah, VisualStudio, eclipse										
	学部DP(番号表記) 学生が達成すべき行動目標										
	ı										
	1,			を使ったオ	ブジェクト	指前設計方	法を理解している	<u> </u>			
学習到達目標		2	UML						施できる)	
学習到達目標	1,	2	UML ソフト	・ウェアテス	スト、デバッ	ノグに関する	法を理解している	テストか镁		1	
学習到達目標	1,	2 2 2	UML ソフト 開発を	・ウェアテス :円滑 <i>ご</i> 行う	くト、デバッ	ノグに関する	法を理解している知識を有し単体についての知識を有い	テストか镁			
学習到達目標	1, 1, 1, 3,	2 2 2	UML ソフト 開発を 講義と	ウェアテン 円滑(ご行う) 実習(ご意称) 験 /	くト、デバッ	ッグに関する eプロセスに	法を理解している知識を有し単体についての知識を有い	テストか镁		その他	合計
学習到達目標	1, 1, 1, 3,	2 2 2 5	UML ソフト 開発を 講義と	ウェアテン 円滑(ご行う) 実習(ご意称) 験 /	マト、デバッ うための解 がをもってほ フイズ	ッグに関する をプロセスに 対り組む。こと レポー	法を理解している知識を有し単体ができる	テストが漢	だる ポート フォリ		合計 100
学習到達目標	1, 1, 1, 3,	2 2 2 5 評価方法	UMIL ソフト 開発を 講義と	ウェアテン 円滑(ご行う) 実習(ご意称) 験 /	マト、デバッ うための解 がをもってほ フイズ	ッグに関する をプロセスに 対り組む。こと レポー	法を理解している知識を存むできる 成果発表(口頭・実技)	テストが装 有し実施で 作品	だる ポート フォリ	その他	
学習到達目標	1, 1, 1, 3,	2 2 2 5 評価方法	UML ソフト 開発を 講義と	ウェアテン 円滑(ご行う) 実習(ご意称) 験 /	マト、デバッ うための解 がをもってほ フイズ	ッグに関する をプロセスに 対り組む。こと レポー	法を理解している知識を有いての知識を存ができる 成果発表(口頭・実技)	デストが装 有し実施で 作品 20	だる ポート フォリ	その他	100
	1, 1, 1, 3,	2 2 2 5 評価方法 合評価P合 1.知識・理解	UML ソフト 開発を 講義と	ウェアテン 円滑(ご行う) 実習(ご意称) 験 /	マト、デバッ うための解 がをもってほ フイズ	ッグに関する をプロセスに 対り組む。こと レポー	法を理解している 知識を有し単体 かできる 成果発表 (ロ頭・実技)	デストが装 有し実施で 作品 20 10	だる ポート フォリ	その他	100
	1, 1, 1, 3, ※ 学 n	2 2 2 5 評価方法 合評価的 1.知識・理解 2.思考・判断	UML ソフト 開発を 講義と i	ウェアテン 円滑(ご行う) 実習(ご意称) 験 /	くト、デバッ うための解 がをもってほ フイズ	ッグに関する をプロセスに 対り組む。こと レポー	法を理解している 知識を有し単体 かできる 成果発表 (ロ頭・実技)	デストが装 有し実施で 作品 20 10	だる ポート フォリ	その他 50	100 25 25

	評価方法	評価の実施方法と注意点
	試験	予定していません。
	クイズ 小テスト	予定していません。
	レポート	子定していません。
評価の要点	成果発表	期末に作品の説明をしてもらいます。ここでの質疑応答で理解度を評価します。
	(口頭・実技)	また、普段の授業での対話も評価の対象になります。
	作品	期末に作品の説明をしてもらいます。作成の進み具合が評価となります。
	ポートフォリオ	予定していません。
	その他	出席し、まじめて取り組むことを評価します。 はまま申請し、授業の終わりに作業の成果を提出してもらいます。これも、評価の対象でなります。

授業明細表

回数 日付	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1週	オリエンテーション	講義・実	
/	オブジェクト指向とは	百百	
第2週	UML とモデル・ユースケース図	講義・実	
/		習	
第3週	ユースケースシナリオ	講義・実	
/		^{고고} 白	
第4週	分析	講義・実	
1		習	
第5週	アクティビティ図	講義・実	
1		習	
第6週	クラスの抽出とクラス図・階層・継	講義・実	
/	承	習	
第7週	シーケンス図	講義・実	
1		百	
第8週	ステートマシン図	講義・実	
/ ****	NATE (習 音	
第9週	演習(ユースケース図とシナリオ)	講義・実	
/ 第10 语		講義・実	
第10週	演習(アクティビティ図)	神 莪・ 夫 習	
第11週	演習(クラス図とシーケンス図)	講義・実	
 		時我	
第12週	演習(実装)	講義・実	
/		羽首	
第13週	演習(実装)	講義・実	
/		習	
第 14 週	演習(実装)	講義・実	
/		羽	
第15週	演習(実装)	講義・実	
/		習	