

授業の目的

ソフトウェア設計 I に引き続き

- ・コンピュータが実行している処理内容について
 - ・論理的な思考(筋道を立てて考えるやり方)について
- 考える・学習する・・・

「基本アルゴリズム」と「基本的なデータ構造」について

確認しておきたいこと

選択科目である

講義科目である

教科書のこと

ほかの授業との関係

「コンピュータマスター フィールド」の専門科目である

- ・ソフトウェア実習
- ・プログラミング言語

ソフトウェア設計 II 後期の授業予定

主に以下の項目について学習する

素数

探索

ソート

ファイル処理

文字列操作

もちろん前期の授業での学習内容は重要です

毎回、十分予習をしてください

知識を少しずつ積み重ねていくこと