

科目シラバス 2024年度

--

■科目基本情報

科目名	Excel VBA	科目コード	A030
授業時数/週	4 時間/週	年次・学期	1 年 ・ 通期
必修/選択区分	必修	授業形態	演習
担当教員	清正祐助		
教員の実務経験	有：実務経験のある教員による授業科目	実務経験職種	プログラマ
職業実践専門課程		連携企業等	
備考			

■科目詳細情報

授業概要	ExcelでのVisual Basic for Applications (VBA)を用いて、文法から開発手順までを学習していく。ゲーム開発や一般業務をサポートするための基礎的なプログラミングができるようになることを目標とする。											
到達目標	VBAにおける一般的なプログラムの作成方法、基本的な制御文の文法、文字列の操作方法、配列やコントロール配列の扱いについて、キー制御のしくみについて理解することを目標とする。											
授業方法	一般教室またはオンラインにて講義を行い、学生所有のノートパソコンで演習。											
実践的教育の内容	物流商品管理システムをVisual Basicで作成してきた経験を活かし、文法知識、システム化の手法、ユーザへの配慮の考え方などを各種エディタの制作演習に盛り込んで指導していく。											
成績評価方法	筆記試験 定期試験	0%	筆記試験 小テスト	0%	実技試験	100%	課題評価	0%	平常評価	0%	合計	100%
	授業中に学習した技術を用いて作成する入力ツールを出題し、提示した仕様通りに画面設計や動作するようにプログラミングできるかを採点対象とする。											
授業外における学修	特になし											
教科書・教材	オリジナルまとめプリント											
参考文献・資料	特になし											
履修上の留意点	使用PCに Microsoft Excel がインストールされてることを前提とする											
授業計画	第1週	パソコン基本操作、ソフトウェアの使い方 パソコンの基本操作、各種ソフトウェアの使用方法を学習する										
	第2週	入出力処理、制御構造 キーボード入力、ディスプレイ出力、制御文に関してサンプルを通して理解を深める										
	第3週	制御構造と配列処理 制御文と配列処理の基礎学習を行う										
	第4週	学生個人面談 担任教員との個人面談を実施										
	第5週	乱数の活用、配列の応用処理 乱数を使用したサンプルの作成、シャッフル処理やサーチ処理の理解を深める										
	第6週	ポインタ 複数のサンプルを通して、ポインタの活用法を学習する										
	第7週	関数、構造体 関数や構造体の基礎を学び、サンプルを通して理解を深める										
	第8週	C言語プログラミング能力認定試験2級問題演習 過去の類似問題を通して、演習と解説を行う										
	第9週	C言語プログラミング能力認定試験2級問題演習 C言語プログラミング能力認定試験受験										
	第10週	授業オリエンテーション、VBAのしくみについて 開発手順、イベント、プロパティ										
	第11週	VBAの基本文法について 変数、演算子、単純If、ブロックIf										
	第12週	VBAの基本文法について ブロックIf、Select、For										
	第13週	VBAの基本文法について For、Do~Loop、Exit、スコープ										
	第14週	VBAの基本文法について 文字操作、配列										
	第15週	VBAの基本文法について 配列、コントロール配列										
	第16週	VBAの基本文法について コントロール配列、キー制御										
	第17週	VBAの基本文法について キー制御、簡易シューティング										

授業計画	第18週	VBAの基本文法について ファイル操作
	第19週	VBAの基本文法について ファイル操作、プロシージャ
	第20週	VBAの基本文法について、敵エディタの作成 プロシージャ、敵エディタ画面設計
	第21週	敵エディタの作成 初期化処理、入力チェック関数、新規登録処理、リスト変更処理、上書き保存処理
	第22週	RPGの作成 画面設計、初期化関数、マップロード関数、マップ表示関数
	第23週	RPGの作成 マップ移動関数、キー処理、エンカウント関数、イベント処理、キャラセーブ関数
	第24週	RPGの作成 戦闘画面初期化処理、敵ロード関数、逃亡関数、攻撃関数、防御関数
	第25週	RPGの作成、マップエディタの作成 魔法関数、レベルアップ処理、サウンド処理、マップ読み書き関数
	第26週	マップエディタの作成、キャラエディタの作成 ファイル選択の方法、自動実行について、初期化処理、新規登録処理
	第27週	キャラエディタの作成 画面作成、グローバル宣言、終了処理
	第28週	キャラエディタの作成 装備ボーナス、行検索関数、上書き処理、削除処理
	第29週	後期課題について 後期課題仕様説明、採点ポイント解説、演習
	第30週	制作演習 後期課題作成、グループ制作
	第31週	制作演習 後期課題作成、グループ制作
	第32週	制作演習 後期課題作成、グループ制作
	第33週	制作演習 後期課題作成、グループ制作
	第34週	制作演習 後期課題作成、グループ制作