



	<ul style="list-style-type: none"> <li>・複数クラスで構成されるプログラム</li> <li>・パッケージを利用する</li> <li>・パッケージに属したクラスの実行方法</li> <li>・名前空間</li> <li>・JavaAPI について学ぶ</li> </ul>	
2. 第2部	<ul style="list-style-type: none"> <li>●オブジェクト指向 <ul style="list-style-type: none"> <li>・オブジェクト指向を学ぶ理由</li> <li>・オブジェクト指向の定義と効果</li> <li>・オブジェクト指向の全体像と本質</li> <li>・オブジェクトと責務</li> <li>・オブジェクト指向の3大機能と今後の学習</li> </ul> </li> <li>●インスタンスとクラス <ul style="list-style-type: none"> <li>・仮想世界の作り方</li> <li>・クラスの定義方法</li> <li>・クラス定義による効果</li> <li>・インスタンスの利用方法</li> </ul> </li> <li>●様々なクラス機構 <ul style="list-style-type: none"> <li>・クラス型と参照</li> <li>・コンストラクタ</li> </ul> </li> <li>●継承 <ul style="list-style-type: none"> <li>・継承の基礎</li> <li>・インスタンスの姿</li> <li>・継承とコンストラクタ</li> <li>・正しい継承、間違った継承</li> </ul> </li> <li>●高度な継承 <ul style="list-style-type: none"> <li>・未来に備えるための継承</li> <li>・高度な継承に関する2つの不都合</li> <li>・抽象クラス</li> <li>・インターフェース</li> </ul> </li> <li>●多態性 <ul style="list-style-type: none"> <li>・多態性とは</li> <li>・ざっくり捉える方法</li> <li>・ざっくり捉えたものに命令を送る</li> <li>・捉え方を変更する方法</li> <li>・多態性のメリット</li> </ul> </li> <li>●カプセル化 <ul style="list-style-type: none"> <li>・カプセル化の目的とメリット</li> <li>・メンバに対するアクセス制御</li> <li>・getter と setter</li> <li>・クラスに対するアクセス制御</li> <li>・カプセル化を支えている考え方</li> </ul> </li> </ul>	6 6 6 6 6 6 6
3. 第3部	●演習	12
評価方法	①期末試験（又は各検定試験への合格による評価）：60%、②出席率：20%、③課題提出：20% ①～③の合計得点を評価（優、良、可、不可）に置き換える ※Java プログラミング能力認定試験へ合格した場合、定期試験を合格としこれを免除する。	
関連科目	1年次：アルゴリズムとプログラミング、情報テクノロジー 2年次：組み込みシステム概論、ハードウェア技術、情報理論、情報システム設計と開発、ソフトウェア開発と演習	
備考	Java 言語は基幹業務システム開発などで主要言語として利用されています。また、オブジェクト指向言語としても代表的なものとなっており、プログラミングそのものを理解するためにも最適です。しかし、習得には時間がかかりますので、理解を深めるためにも予習や復習、また積極的に質問をし、問題を解決してください。	