

## 言語情報プログラミング演習 (その3)

2 units 3rd-year(1st semester)

Motohiro Ishida · ASSOCIATE PROFESSOR / DEPARTMENT OF CIVIL AND ENVIRONMENTAL STUDIES

**Target** 高度なプログラミング技法について学ぶ.

**Outline** 応用プログラミング入門.

**Keyword** *text processing, programming*

**Fundamental Lecture** “言語情報プログラミング演習 (その1)”(1.0), “文化情報研究 (その2)”(1.0)

**Notice** た欠席すると、後の内容が分からなくなってしまうので注意してください。  
なお、受講者が少数の場合、Mac OS X を使う 可能性があります。

**Goal** プログラミング言語に関する知識、技能を身につける。

**Schedule**

1. オリエンテーション, コンピュータでできること
2. プログラミングとは何をするのか
3. プログラミング言語のいろいろ
4. 最初のトライアル
5. プログラミングすることとはデザインなり
6. それには基礎的な知識の習得は不可欠, 基礎練習その1
7. 基礎練習その2
8. 基礎練習その3
9. 基礎練習その4
10. コンピュータで人間の言語を扱うために知るべきこと
11. 基礎練習その5
12. 基礎練習その6
13. 応用編その1, しごとの流れを考える
14. 応用編その2, まねをするのも悪くない
15. 応用編その3, 高度なプログラムに挑戦
16. まとめ

**Evaluation Criteria** 毎回の課題提出と期末試験

**Re-evaluation** 未定

**Textbook** 資料を配布する.

**Reference** プログラミングに関連するものを適宜指示します.

**Contents** <http://cms.db.tokushima-u.ac.jp/cgi-bin/toURL?EID=218571>

**Contact**

⇒ Ishida (ishida-m@ias.tokushima-u.ac.jp) MAIL