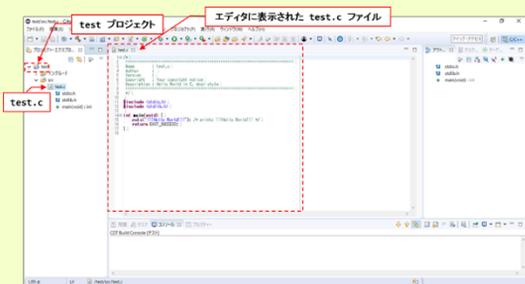


Eclipseで学ぶ！ 実務C言語プログラミング

C言語プログラミングの基本と 統合開発環境がわかる

C言語の特徴や開発言語としての位置付けから基本書式、変数、演算子、データ型、関数、制御構文、ポインタまで、C言語プログラミングに必要な基本知識、基本技法を、統合開発環境を用いた実習を通して学習します。また、探索やソートなどアルゴリズムの基本をC言語で実装する方法を紹介します。



特長① 統合開発環境（Eclipse）の使い方も説明

C言語プログラミングの基本はもちろん、多くのシステム開発現場で使用され、オープンソース（無料）・高性能統合開発環境であるEclipseの使い方も併せて説明。Eclipseでプログラミングを行う方法や、便利な機能の使用方法などを紹介しています。これからC言語プログラミングを身につけようとしている方、さらにEclipseで開発を行おうとしている方にも、ご利用いただける内容となっています。

特長② 書く・実行・検証することで「実務力」を養成

各章で必ず課題（エクササイズ）が出題されるため、受講者自身がプログラミングし、実行するチャンスがあります。求められた機能を実装し、正しく動作するか検証するという実務に限りなく近い学習を通して、「実務力」を養っていきます。さらに提出した課題は、担任のチュータが添削を行うため、正しく動作するかはもちろん、プログラミングの内容についても指導を受けることが可能です。

特長③ 担任制チュータによる個別指導

すべての受講者に担任制のチュータがつき、ていねいな課題の添削と、個別指導を実施。知識・経験とともに豊富なチュータが、原則24時間以内に受講者の質問に制限なく回答します。担任制であるため、チュータが各受講者の理解度を把握し、それぞれに合った指導を行うことで、高い修了率を実現しています。

NetLearning. マニュアル コース情報 目次 用語解説 学習成績 チュータ サロン カイダンス ヘルプ

Eclipseで学ぶ！実務 C言語プログラミング

第2章 式と演算子
レッスン3 変数と代入式

学習目標 C言語の変数と代入式について学習します。

変数と代入式

変数とは

変数とは、プログラムの中で一時的にデータを保存するためのメモリー領域のことです。変数は、よく箱にデータを入れる様子に例えられます。この時、データを入れる箱が「変数」です。そして、入れるデータのことを「値（あたひ）」と呼びます。さらに、箱に値を入れることを「代入」といいます。

図1 ●変数に値を代入する

変数 i に 10 を代入する

変数 i の値は 10

■受講期間：6ヵ月＋閲覧期間6ヵ月
■価格：¥38,000（税別）

■標準学習時間：20時間
■担任制チュータによる個別指導付き

※ボリュームディスカウント、カスタマイズもご相談ください！

●お申込み・お問合せ

株式会社ネットラーニング

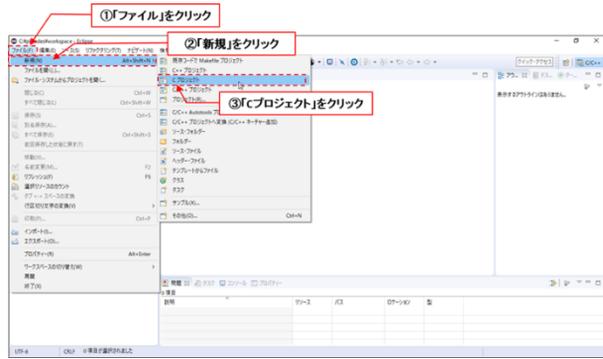
〒160-0023
東京都新宿区西新宿7-2-4 新宿喜楓ビル3F
TEL: 03-5338-7455 FAX: 03-5338-7422

ネットラーニングのホームページからも、e-mail
によるお問合せを受け付けております。
http://www.netlearning.co.jp
E-mail: sales@netlearning.co.jp

各章には確認テストとエクササイズがあります。エクササイズは担任チュータによる添削があります。

第1章 C言語入門

- レッスン1 C言語とは
- レッスン2 C言語の開発環境
- レッスン3 Eclipseを使ったコンパイルと実行
- レッスン4 main関数
- レッスン5 コメント
- レッスン6 コンソールへの表示
- レッスン7 キーボードからの入力

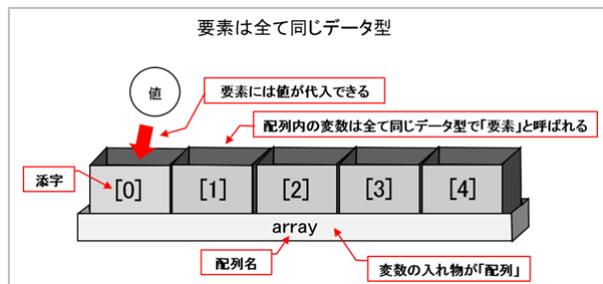


第2章 式と演算子

- レッスン1 式と演算子
- レッスン2 算術式と算術演算子
- レッスン3 変数と代入式
- レッスン4 インクリメント演算子とデクリメント演算子
- レッスン5 関係演算子
- レッスン6 論理演算子
- レッスン7 ビットごとの演算

第3章 変数と型

- レッスン1 変数とデータ型
- レッスン2 整数型と浮動小数点型
- レッスン3 文字型
- レッスン4 暗黙の型変換とキャスト
- レッスン5 配列
- レッスン6 配列の初期化
- レッスン7 多次元配列



第4章 定数

- レッスン1 定数
- レッスン2 整数リテラル
- レッスン3 浮動小数点リテラル
- レッスン4 文字リテラル
- レッスン5 文字列リテラル
- レッスン6 列挙定数
- レッスン7 記号定数
- レッスン8 typedef 宣言

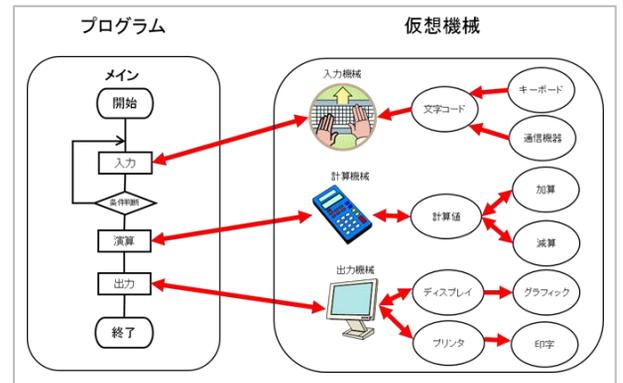
<前提知識>
『はじめてのアルゴリズム』eラーニングコースの学習など、プログラミングの基礎知識、あるいはなんらかのプログラミング経験

第5章 制御文

- レッスン1 制御フロー
- レッスン2 if文
- レッスン3 else_if文
- レッスン4 switch文
- レッスン5 while文
- レッスン6 do文
- レッスン7 for文
- レッスン8 繰り返しの制御

第6章 関数

- レッスン1 構造化プログラミング
- レッスン2 関数
- レッスン3 関数へ渡すデータ
- レッスン4 値を返す関数
- レッスン5 ヘッダファイル
- レッスン6 関数プロトタイプ
- レッスン7 標準関数



第7章 ポインタ

- レッスン1 ポインタとアドレス
- レッスン2 ポインタ型とアドレス演算子
- レッスン3 配列とポインタ
- レッスン4 ポインタの演算
- レッスン5 アドレスを関数に渡す
- レッスン6 ポインタを返す関数
- レッスン7 関数のポインタ

第8章 アルゴリズムの実装

- レッスン1 アルゴリズムの基本
- レッスン2 フラグと再帰呼び出し
- レッスン3 線形探索
- レッスン4 二分探索
- レッスン5 基本選択法
- レッスン6 バブルソート

