

評価項目	評価基準	レベル1 (改善が必要)	レベル2 (もう少し努力)	レベル3 (目標達成)	レベル4 (すばらしい)	重要度
プログラム言語の活用	資料を見ながらでない と、ソースコードを理解 することができない	資料を見ずに、変数・配 列・制御構文を用いたプロ グラムを作成することがで きる	レベル2に加え、自ら関数 を生成し、効率的なソース コードが作成できる	レベル3に加え、ポインタ や構造体を用いたより高度 なソースコードを作成する ことができる	20%	
問題に合わせたシミュ レーション手法の活用法	シミュレーションの意味 を理解し、かつコン ピュータシミュレーショ ンの利点・欠点について りかいしている	連続系・離散系シミュレー ションの相違点について理 解している	解くべき問題に合わせてた 最適なシミュレーション手 法を理解している。	資料を見ずに、目的に合わ せたシミュレーションプロ グラムが作成できる。また は、授業内で作成した各種 プログラムを改良して自ら ソースコードを活用でき る。	50%	
ポスト処理の手法	計算結果をコンソール画 面に表示できる。また、 列を揃えるなど、整った 書式を適用できる	レベル1に加え、C言語で の計算結果をCSVファイル にて出力し、Excelを活用 した結果表示ができる	レベル2に加え、OpenGL (汎用グラフィックライブ ラリ)やMatPlotLib (Python言語用グラ フィックライブラリ)を 使って、シミュレーション 結果を2次元表示するプロ グラムが作成できる	レベル3に加え、3次元描 画にてシミュレーション結 果を表示するプログラムを 作成できる。また、時間変 化を伴う計算結果について はアニメーション表示する プログラムを作成できる	30%	