

「プログラミング応用 (C++)」成績評価基準

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
制御構文の利用	基本的な制御構文を理解して記述できる	レベル1に加え、複数の制御構文をネストで組み合わせて利用できる	レベル2に加え、複雑な処理の流れを制御構文で記述できる	レベル3に加え、数学・物理・経済などの具体的な現象の流れを、制御構文で書き換えられる	15%
配列と構造体	配列を扱える	レベル1に加え、多次元配列と文字列を扱える	レベル2に加え、構造体を扱える	レベル3に加え、配列と構造体を組み合わせて扱える	15%
ポインタの利用	アドレスの仕組みを理解できる	レベル1に加え、ポインタのしくみを理解して扱える	レベル2に加え、配列や構造体のポインタを理解して扱える	レベル3に加え、ポインタのキャストを理解して扱える	20%
関数の利用	関数の基本的な記述をして扱える	レベル1に加え、引数に配列を用いた関数を記述して扱える	レベル2に加え、引数にポインタや構造体を用いた、関数を記述して扱える	レベル3に加え、別ファイルの関数を扱える	20%
オブジェクト指向	クラスの考え方を理解できる	レベル1に加え、クラスの定義や呼び出しを記述できる	レベル2に加え、クラスの継承を扱える	レベル3に加え、複数のクラスを使い分けられる	20%
ライブラリの利用	主なライブラリの種類と機能を理解できる	効率的なファイル入出力を行える	レベル2に加え、テンプレートのしくみを理解して扱える	レベル3に加え、STL 全体を扱える	10%