

# 芸術工学実習(D)4 前半 「ネットワークプログラミング」について

2024/08/22 埴

## 1. 本年度の課題内容

「情報処理基礎」「情報処理」で修得したプログラミング技法の基礎と、「情報通信工学」「情報通信工学演習」において修得したソケット通信の技術などを用いて、ネットワークアプリケーションの開発を行います。皆さんが開発するアプリケーションに対して課す条件は以下の4点です。

- ・インターネットを介して複数のユーザが利用できること。
- ・ソケット通信を用いること。
- ・オリジナリティを主張できること。
- ・講評会当日にきちんとしたデモンストレーションを行えること。

具体的に何を開発するかは皆さんの自由とします。また、上記の条件を満たせば、開発に使用するプログラミング言語は問いません。各自の企画に最も適していると思われるものを選択して頂いて構いません。

## 2. 実習の実施場所

初回は、初めにオンライン(Zoom)で全体説明を行います。その後の工場 2(Mac)で個別の説明を行います。

## 3. 今年度の進め方

原則として以下の日程で進めます。詳細は受講者数などを考慮の上で決めます。

第1週 (10/03)	全体説明・ガイダンス (本実習の進め方, 昨年度までの作品の紹介など)
第2週 (10/10)	企画提案・実装
第3週 (10/17)	企画提案・実装
第4週 (10/24)	実装
第5週 (10/31)	実装
第6週 (11/07)	内部プレゼン
第7週 (11/14)	講評会

## 4. 注意事項

課題内容の関係上、プログラミングが必須となります。したがって、「情報処理基礎」「情報処理」「情報通信工学」「情報通信工学演習」を履修済み、あるいは同程度の知識を有することが望ましいです。

成績評価においては、アプリケーションの完成度を最重要視します。アイデアそのものが優れていても、未完成の場合、講評会等でのデモンストレーションがひどい場合、講評会直前で企画そのものが大幅に変更された場合は、評価がかなり下がります。そのため、実装、テスト、講評会の準備などについて、相当の時間と労力を掛ける必要があります。そこで、以下の条件をすべて満たす方覚悟がある方のみ受講して下さい。

- <1> 講評会にて**絶対に懺悔会見をしない。**
- <2> 内部プレゼンおよび講評会において、**恥ずかしくない発表とデモができる。**
- <3> 企画案の作成から実装、講評会当日のプレゼンやデモの準備などを**計画的に進められる。**

不明な点、事前に確認しておきたい点などがあれば、メール(hanawa@sda.nagoya-cu.ac.jp)でお問合せください。昨年度までの作品例を見たい場合は、研究室へ直接お越しください。

以上