

# 芸術工学実習(D)5 前半 「ネットワークプログラミング」について

2026/04/06 埜

## 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。
- ・ソケット通信を用いる。
- ・オリジナリティを主張できる。
- ・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。

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いただいて構いません。

## 2. 実習の実施場所

初回は、初めに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 (4/17)	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 (4/24)	企画提案・実装
第3週 (5/01)	企画提案・実装
第4週 (5/08)	実装
第5週 (5/15)	実装
第6週 (5/22)	実装
第7週 (5/29)	内部プレゼン
第8週 (6/05)	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、評価が大幅に下がります。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か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](mailto:hanawa@sda.nagoya-cu.ac.jp))もしくは直接訪問などの手段でお問合せください。一応，初回の授業では，課題の概要，進め方，過去の作品などを簡潔に説明はします。ただし十分な時間をかけて説明はできません。もし，昨年度までの歴代の作品をじっくり見たい or 数多く見たい場合は，ぜひ研究室へ直接お越してください。

以上