

ソフトゼミ A 2016 第 0 回

概要

明治大学エレクトロニクス研究部、通称「エレ研」へようこそ!!!!
今回はエレ研が何をしているのか知ってもらう回です。というわけでエレ研の活動内容について説明します。

★エレ研とは?★

明治大学エレクトロニクス研究部は明治大学理科部連合会に所属する部です。
エレ研ではソフト班とハード班に分かれて活動をしています。

★ソフト班★

ソフト班では、プログラミングによるゲーム制作を行っています。プログラミングにはCや、C++を用います。個人が各々のゲームを制作し、その制作物を生明祭で展示します。次回のソフトゼミからはゲーム制作に必要なプログラミングの基礎を解説していきます。

★ハード班★

ハード班では主に電子工作を行っていて、普段は自律型のロボットの制作などを主に行っています。今回はソフト班の活動なので詳しく触れませんが、ソフト班とハード班を兼任していた部員もいるので、興味のある方は上級生に話を聞いてみましょう。

★ソフトゼミとは★

ソフト班では前期から夏休みにわたってゲーム制作に必要な C 言語についての勉強会(ソフトゼミ)を行います。ソフトゼミは A、B、C に大きく分かれています。次回から始まるゼミ A では C 言語の基礎の学習、ゼミ B では A で習ったことを生かしてサンプルをもとに簡単なゲームを制作していきます。ゼミ C では A で扱ったものの復習や応用などをする予定です。

★ソフトゼミ A の日程★

ソフトゼミ A の日程は以下の通りの予定です。基本的には火曜と木曜の 18 時～20 時に中央校舎で行う予定です。天候や災害などで日程や時間が変更される場合がありますが、その時は掲示板でお知らせします。(実際去年、台風で休みになりました。)

No	活動日	教室	内容
1	4 月 21 日	0306	コンパイラの導入/printf
2	4 月 26 日	0306	scanf/if
3	4 月 28 日	0306	for/while
4	5 月 10 日	(0306)	配列
5	5 月 12 日	(0306)	構造体
6	5 月 17 日	(0306)	関数
7	5 月 19 日	(0306)	ポインタ
8	5 月 24 日	(0306)	予備日

教室が0でくくってあるのは、活動場所が現在のところ確認が取れてないためですが、おそらく 0306 教室だと思います(^◇^)

ゼミ B に関しては後日お知らせします。

★連絡先・掲示板★

ソフトゼミやC言語などの質問や、なにかわからないことがあったらお気軽に上級生に相談してください。

またエレ研では普段の連絡、告知にエレ研のHPからアクセスできる掲示板を使用します。今後の予定などは掲示板で確認してください。

- ・エレ研HP →<http://www.isc.meiji.ac.jp/~eleken/>
- ・エレ研掲示板
 - 総合掲示板→<http://jbbs.livedoor.jp/school/6308/>
 - 制作掲示板→<http://jbbs.livedoor.jp/study/7280/>
- ・ソフト班長のアドレス→koishikute@ezweb.ne.jp

★次回までにやっておいてほしいこと★

次回から本格的にゼミAが始まります。それに伴いPCにコンパイラをダウンロードしておいてください。コンパイラとはC言語やJavaなどの人間によって書かれたものを機械が読み取る形に変換する翻訳機みたいなものです。ゼミAではBorland C++ Compiler5.5(以下BCC)を使います。あらかじめPCにコンパイラが入ってる人は新規にダウンロードしなくても大丈夫です。

BCCのサイト：

<http://www.embarcadero.com/jp/free-tools>

上のサイトにアクセスし、コンパイラをインストールしておいてください。

(Win10の方は.NET Framework 3.5をインストールしておいてください。インストール方法や有効にする方法は.net 3.5でググれば出ます。)

★PC★

個人用のノートPCがあるのがベストです。貸出用のPCもありますが、ゲーム制作など個人作業も多いので購入できる方は購入することをオススメします。