

平成23年度 シラバス	学年・期間・区分	4年次・後期・A群	
	対象学科・専攻	情報工学科	
工学実験Ⅱ (Experiments in Information Engineering II)	担当教員	堂込 一秀 (Dougome, Kazuhide)	
	教員室	情報工学科棟4階 (Tel 42-9096)	
	E-Mail	dougome@kagoshima-ct.ac.jp	
教育形態 / 単位の種別 / 単位数	実験 / 履修単位 / 2単位		
週あたりの学習時間と回数	実験 (200分) × 15回		
<p>[本科目の目標] 電子計算機の構造、動作原理を理解し、習得するため、ソフトウェアの要素技術に関する実験を行う。さらに、要素技術の習得を確実にするために言語プロセッサの開発を行う。</p>			
<p>[本科目の位置付け] 電子計算機のソフトウェアおよびハードウェアの構造と動作原理の習得を、実験を通して確実なものにする。</p>			
<p>[学習上の留意点] 実験を効率よく進めるため、事前に実験書を充分読んでおく必要がある。また、システムプログラムⅠとⅡおよび電子計算機ⅠとⅡの知識が必要である。</p>			
[授業の内容]			
授 業 項 目	時限数	授業項目に対する達成目標	予習の内容
言語プロセッサの開発			
・ 概論とファイル入出力	4	ファイル操作の基本を理解できる。	実験書の該当する項目を読んで概要を把握しておく。
・ 字句の読取りと記号表	4	文字列の取り扱いを理解できる。	
・ 文法の提示	4	形式文法を理解できる。	
・ 字句解析器の作成	4	有限オートマトンを理解できる。	
・ 記号表の作成	4	構造体の取り扱いを理解できる。	
・ 式の構文解析器の作成	4	下向き構文解析器を理解できる。	
・ 文の構文解析器の作成	4		
・ 記号表の拡張	4		
・ H8用コード生成	4	アセンブリ言語を理解できる。	
・ サンプルプログラムのダウンロード実験	4		
・ 関数呼出し	4	局所変数の処理を理解できる。	
・ 配列	4	ポインタを理解できる。	
・ 文字列	4		
・ ポインタ変数	4		
・ lexとyaccによるコンパイラの自動生成	4	上向き構文解析器を理解できる。	

