

【重要】A0J を用いたプログラミング演習及び卒塾課題について

プログラマ基礎・起業応援コース

受講生各位

後期課程で行う A0J(Aizu Online Judge) を用いたプログラミング演習及び卒塾課題について、e ラーニングサイトのマイページのお知らせに

「2020/10/30 A0J を用いたプログラミング演習及び卒塾課題について」
を掲載しておりますのでご確認ください。

(1) A0J へのアクセスについて

A0J のアクセスは、以下 URL からお願いします。

<https://onlinejudge.u-aizu.ac.jp/home>

なお、A0J のサイトを開く際のブラウザは、Chrome か Firefox を使用してください。

(インターネットエクスプローラーで開くと、内容が表示されませんのでご注意ください。)

(2) A0J のアカウント ID とパスワードについて

アカウント ID とパスワードは、e ラーニングサイトのマイページのお知らせ

「2020/10/30 A0J を用いたプログラミング演習及び卒塾課題について」
をご確認ください。

アカウントについては自分で作成せず、上記のアカウント ID とパスワードをご使用下さい。

サインイン後は、ユーザメニューにて登録情報とパスワードの更新を行ってください。

※ただし、お名前は変更しないでください。

(3) A0J の使い方マニュアルについて

A0J の使い方マニュアル (チュートリアル) については URL から資料をダウンロードして下さい。

https://onlinejudge.u-aizu.ac.jp/documents/A0J_beta_ja.pdf

また、使い方マニュアルの最後にある「オンラインエディタ」に関するマニュアルについては、以下 URL から資料をダウンロードして下さい。

https://onlinejudge.u-aizu.ac.jp/documents/ICE_ja.pdf

なお、A0J の使い方につきましては、e ラーニングサイトのマイページのお知らせに「2020/10/30 前期末スクーリング A0J 講義」を掲載しておりますのでご確認ください。

(4) 卒塾課題について

A0J にて出題される問題「プログラム入門 (ITP1)」全 44 問に全てチャレンジすることを卒塾課題の一つと致します。

また、卒塾課題のクリア期限は 2021 年 2 月 28 日 (日) まで (本日からあと約 4 か月) です。クリア期限までに以下の手順で全問題にチャレンジしてください。

- ① A0J のサイトから「コース」を選択します。
- ② コースリストから「プログラミング入門」を選択します。
- ③ 「プログラミング入門」から、「トピック #All」を選択します。
- ④ 「トピック #All」を選択すると、全 44 問が示されますので、示された全問題にチャレンジしてください。

※ 卒塾課題は全問題にチャレンジすることとしておりますので、全ての問題で正解が得られなくとも構いません。

全問題に対してご自身でプログラムを入力し、A0J から何らかの結果が得られていれば卒塾課題クリアと致します。

また、プログラム言語については Java を使用して下さい。

(なお、余裕のある方は上記問題に加え更に別の問題にチャレンジしていただいたり、また Java 以外の C や Python 等の別のプログラム言語をご自身独自で更に学習していただき、A0J で問題にチャレンジしていただいても構いません。)

なお、現在卒塾課題についてはもう一つ予定しています。もう一つの卒塾課題の詳細については、12 月末にお知らせ致します。

(5) A0J に関する質問について

A0J の使い方に関する質問方法につきましては、e ラーニングサイトのマイページのお知らせ「2020/10/30 A0J を用いたプログラミング演習及び卒塾課題について」をご覧ください。

以上