

# プログラミング

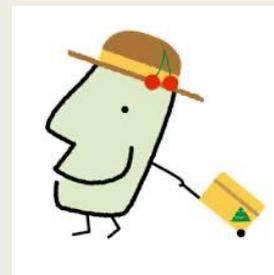
第1回

いろいろなプログラミング言語  
VSCode のインストール

久保田 匠

# 自己紹介

- 名前 : 久保田 匠 (くぼた しょう)  
研究室 : 自然科学棟 521 研究室  
担当科目 : 確率統計II, 線形数学演習I, プログラミング  
専門 : スペクトルグラフ理論 (線形代数+グラフ理論)  
量子ウォーク (確率論+量子力学)  
出身 : 山形県寒河江市 (さくらんぼが有名)



↑  
←山形県公式HPより



<https://machico.mu/special/detail/1827>

# 授業資料について

- 久保田の授業ホームページに資料がアップロードされている
- まずは「愛教大 数学」と検索してみよう。



## 愛知教育大学 数学教育講座

	所属教員	時間割
教員と研究	<a href="#">愛知教育大学数学教育学会</a>	<a href="#">イプシロン</a>
	<a href="#">他の研究会</a>	
リンク	<a href="#">愛知教育大学</a>	<a href="#">MathSciNet</a>
	<a href="#">数学第2サーバー</a>	<a href="#">まなびネット</a>
	<a href="#">ICT教育基盤センター</a>	<a href="#">AUEリンク</a>

専任講師	Watanabe, Yuta 渡邊 悠太	有限射影幾何学	自然科学棟 523	2336	ywatanabe	
専任講師	Kubota, Sho 久保田 匠	代数的確率論	自然科学棟 521	2323	skubota	
助教	Ishikawa, Masaaki 石川 雅章	数学教育学	自然科学棟 535	2331	m-ishikawa	

● Eメールアドレスは後に、@aecc.aichi-edu.ac.jp を付けて下さい。  
● 電話番号は、内線番号です。外線からは、前に0566-26-を付けて下さい。

## 久保田匠の授業関連のページ

2024年度前期担当科目

	月曜	火曜	水曜	木曜	金曜
1限					
2限	<a href="#">確率統計II</a>	<a href="#">確率統計II</a>			
3限				<a href="#">線形数学演習</a>	<a href="#">確率統計II</a>
4限	(オフィスアワー)				
5限					

2024年度後期担当科目

	月曜	火曜	水曜	木曜	金曜
1限					
2限					
3限	<a href="#">科学リテラシー</a>				<a href="#">プログラミング</a>
4限	(オフィスアワー)	3年ゼミ			<a href="#">プログラミング</a>
5限					

# 授業資料について

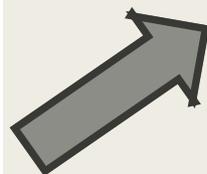
## 久保田匠の授業関連のページ

2024年度前期担当科目

	月曜	火曜	水曜	木曜	金曜
1限					
2限	<a href="#">確率統計II</a>	<a href="#">確率統計II</a>			
3限				<a href="#">線形数学演習I</a>	<a href="#">確率統計II</a>
4限	(オフィスアワー)				
5限					

2024年度後期担当科目

	月曜	火曜	水曜	木曜	金曜
1限					
2限					
3限	<a href="#">科学リテラシー</a>				<a href="#">プログラミング</a>
4限	(オフィスアワー)	3年ゼミ			<a href="#">プログラミング</a>
5限					



## プログラミング

	内容	資料	コード
第1回	いろいろなプログラミング言語 VSCode のインストール	<input checked="" type="checkbox"/>	<a href="#">Prog_01-1</a>
第2回	Webページを構築する(HTML)		
第3回	Webページの見栄えを整える(CSS)		
第4回	JavaScriptに触れてみよう		
第5回	変数と演算		
第6回	剰余演算、条件文(1)		
第7回	条件文(2)、繰り返し(1)		
第8回	繰り返し(2)		
第9回	まとめ		

金曜3限も金曜4限も同じ

- 毎回の授業資料はこのページにアップロードするのでブックマーク（お気に入り）登録しておくとうい。

# 本授業の目標

「数学の問題が自動で生成されるウェブページを作成し、『答え』ボタンをクリックすると実際に答えが表示される学習アプリを開発する」

そのような学習アプリの開発を通して、

- ① プログラミング技術の基礎
- ② ウェブページを構成するための技術
- ③ 数式を綺麗に表示するための TeX

を学習する。

- 例えば久保田HP「線形数学I」の「逆行列」というページを開いてみよう

# ■ 例えば久保田HP「線形数学I」の「逆行列」というページを開いてみよう

### 久保田匠の授業関連のページ

2024年度前期担当科目

	月曜	火曜	水曜	木曜	金曜
1限					
2限	<a href="#">確率統計II</a>	<a href="#">確率統計II</a>			
3限				<a href="#">線形数学演習I</a>	<a href="#">確率統計II</a>
4限	(オフィスアワー)				
5限					

2024年度後期担当科目

	月曜	火曜	水曜	木曜	金曜
1限					
2限					
3限	<a href="#">科学リテラシー</a>				<a href="#">プログラミング</a>
4限	(オフィスアワー)	3年ゼミ			<a href="#">プログラミング</a>
5限					

その他の科目 (2023年度以前の担当科目)

[線形数学I](#) [情報数学](#)

### 線形数学I

背景色を変更している（黒に設定しているなど）とうまく動作しない可能性がある。  
表示がうまくいかないときはページを再読み込みせよ。  
何度も再読み込みしてもうまくいかない場合は久保田まで連絡ください。

- [行列の和・スカラー倍](#)
- [行列の積](#)
- [正則行列と逆行列 \(2次\)](#)
- [基本行列](#)
- [連立方程式 \(解が一意に決まる\)](#)
- [連立方程式 \(解なし or 解が一意に決まらない\)](#)
- [連立方程式 \(未知数・式の数 = 4\)](#)
- [逆行列](#)**
- [行列式 \(2次\)](#)
- [行列式 \(4次\)](#)
- [余因子](#)
- [余因子行列と逆行列](#)

### 逆行列

行列  $\begin{bmatrix} -5 & 0 & 1 \\ -4 & -1 & 1 \\ -2 & -2 & 1 \end{bmatrix}$  の逆行列は  である。

### 逆行列

行列  $\begin{bmatrix} -5 & 0 & 1 \\ -4 & -1 & 1 \\ -2 & -2 & 1 \end{bmatrix}$  の逆行列は  $\begin{bmatrix} 1 & -2 & 1 \\ 2 & -3 & 1 \\ 6 & -10 & 5 \end{bmatrix}$  である。

↑このページで変な文字列が出てきたらページを再読み込みしてください。



# 授業の進め方と教科書

## ◆講義パート（30～60分）

新しく学ぶ文法や知識を解説

## ◆演習パート（残りの時間）

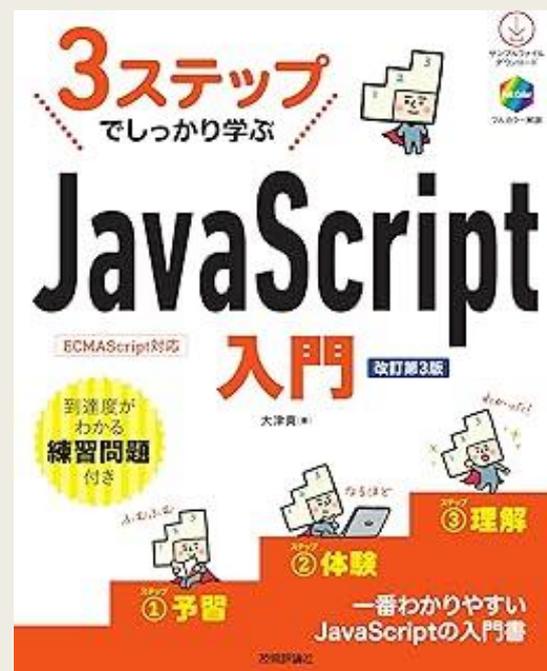
学生が**自分のペース**で教科書を読み進める

\* 教科書を読む = 読む + 自分のPCでプログラムしてみる

## ◆教科書◆

大津真『3ステップでしっかり学ぶ  
JavaScript入門』技術評論社

第4回の授業までには**必ず購入**しておくこと



# 成績評価

## ◆最終成果物（100%）

### 逆行列

行列  $\begin{bmatrix} -5 & 0 & 1 \\ -4 & -1 & 1 \\ -2 & -2 & 1 \end{bmatrix}$  の逆行列は

である。

答え

### 逆行列

行列  $\begin{bmatrix} -5 & 0 & 1 \\ -4 & -1 & 1 \\ -2 & -2 & 1 \end{bmatrix}$  の逆行列は  $\begin{bmatrix} 1 & -2 & 1 \\ 2 & -3 & 1 \\ 6 & -10 & 5 \end{bmatrix}$  である。

答え

↑こういうのを作ってください↑

- 問題の題材は数学であれば何でもよし。
  - 中学高校の教科書レベルの問題
  - 大学入試の典型的な問題、など。

# 最初期のプログラミング言語

## ■ 最初は機械語（マシン語）

- コンピュータが直接理解して実行できる言語は**機械語（マシン語）**である。
- 機械語は2進数や16進数で表現された命令の集合。
- 最初期（1940年頃）のプログラミング言語は機械語で、プログラマは機械語を使ってプログラムを書いていた。
- 以下は「Hello world!」と出力する機械語プログラム（らしい）。

```
1 00000000 7f 45 4c 46 02 01 01 00 00 00 00 00 00 00 00
2 00000010 01 00 3e 00 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
3 00000020 00 00 00 00 00 00 00 00 30 01 00 00 00 00 00 00
4 00000030 00 00 00 00 40 00 00 00 00 00 40 00 0d 00 0a 00
5 00000040 55 48 89 e5 bf 00 00 00 00 e8 00 00 00 00 b8 00
6 00000050 00 00 00 5d c3 00 00 00 48 65 6c 6c 6f 20 77 6f
7 00000060 72 6c 64 21 00 00 47 43 43 3a 20 28 55 62 75 6e
8 00000070 74 75 2f 4c 69 6e 61 72 6f 20 34 2e 36 2e 33 2d
9 00000080 31 75 62 75 6e 74 75 35 29 20 34 2e 36 2e 33 00
10 00000090 14 00 00 00 00 00 00 00 01 7a 52 00 01 78 10 01
11 000000a0 1b 0c 07 08 90 01 00 00 1c 00 00 00 1c 00 00 00
12 000000b0 00 00 00 00 15 00 00 00 00 41 0e 10 86 02 43 0d
13 000000c0 06 50 0c 07 08 00 00 00 00 2e 73 79 6d 74 61 62
14 000000d0 00 2e 73 74 72 74 61 62 00 2e 73 68 73 74 72 74
15 000000e0 61 62 00 2e 72 65 6c 61 2e 74 65 78 74 00 2e 64
16 000000f0 61 74 61 00 2e 62 73 73 00 2e 72 6f 64 61 74 61
17 00001000 00 2e 63 6f 6d 6d 65 6e 74 00 2e 6e 6f 74 65 2e
18 00001100 47 4e 55 2d 73 74 61 63 6b 00 2e 72 65 6c 61 2e
19 00001200 65 68 5f 66 72 61 6d 65 00 00 00 00 00 00 00 00
20 00001300 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
```

# アセンブリ言語の登場

## ■ アセンブリ言語（1950年前後）

- プログラマは機械語を直接扱うのは困難と認識。
- 人間がより理解しやすい形でプログラムを記述する方法を模索し、アセンブリ言語を開発した。
- アセンブリ言語は機械語と1対1に対応するプログラミング言語。

```
1 section .data
2     msg db 'Hello, world!',0xA
3     len equ $ - msg
4
5 section .text
6     global _start
7
8 _start:
9     mov eax, 4
10    mov ebx, 1
11    mov ecx, msg
12    mov edx, len
13    int 0x80
14
15    mov eax, 1
16    xor ebx, ebx
17    int 0x80
```

← 画面に「Hello world!」  
と表示させるプログラム

2+3×4 を  
計算するプログラム→  
(計算結果の表示はしない)

```
section .text
    global _start

_start:
    mov eax, 3
    imul eax, 4
    add eax, 2

    mov eax, 1
    xor ebx, ebx
    int 0x80
```

by ChatGPT

# もっと人間が分かりやすいように...

## ■ Fortran (1957~)

- 機械語やアセンブリ言語によるプログラミングは手間がかかりすぎる。
- 数学の式を書けば、それを自動的に機械語のプログラムに変換してくれる仕組みが望まれた。
- Fortran は「 $2 + 3 * 4$ 」とかけば「2 たす 3 かける 4」をやってくれるという、今では当たり前のことを最初に実現した言語。
- **Formula Translating System** の略。
- Fortran のように、人間にとって分かりやすい形式のプログラミング言語を **高級言語 (高水準言語)** という。
- Fortran は最初期の高級言語である。
- 現在、我々が「プログラミング言語」と呼んでいるものは高級言語を指す。

# いろいろなプログラミング言語

低級言語  
(低水準言語)

機械語

アセンブリ言語

高級言語  
(高水準言語)

C  
Java

敷居が高い  
本格的

Python  
JavaScript

敷居が低い  
初学者におすすめ

など、本当に色々たくさん

高級言語はさらに  
コンパイラ型言語と  
インタプリタ型言語に  
分類できる。

※ Java と JavaScript は違う言語

# Python or JavaScript ??

- プログラミング言語によって得意なことは違う。
- どの言語が「良い」か？という問いは学習者の目的に依存して答えが変わる。
- 本授業は「数学の問題が自動生成されるウェブページの作成」を最終目標としているので JavaScript が適当。

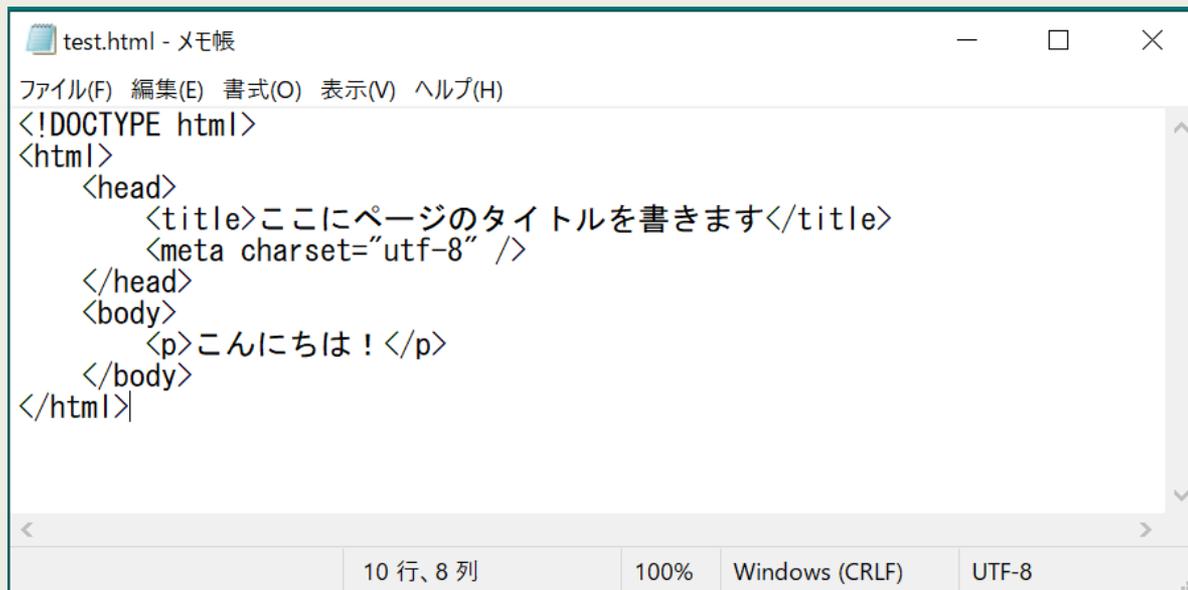
	Python	JavaScript
主な用途	データ処理、AI開発など	Web開発
文法の特徴	非常にシンプルで見やすいがやや独特	比較的シンプルで学習しやすい
計算速度	比較的遅い	比較的速い (らしい)

# コンピュータリテラシーは人それぞれ

- 本授業の受講者は「大学に入ってからパソコンを使い始めた学生」から「自分でプログラムを書いたことがある（アプリ開発をしたことがある）学生」まで想定される。
- したがって、授業を難しいと感じる学生もいれば、簡単すぎてつまらないと感じる学生もいるだろう。
- 「難しい」と感じる学生は友達や先生に積極的に質問しよう。
- 「簡単」と感じる学生は躓いている友達に教えてあげよう。

# HTML

- JavaScript は Web ページで動くプログラミング言語。
- JavaScript を使うためにはまず Web ページを構築する必要がある。
- Web ページを構築するために HTML を用いる。
- HTML は Web ページの土台を作るためのツール。
  - Hyper Text Markup Language の略。
- メモ帳でも作れる。

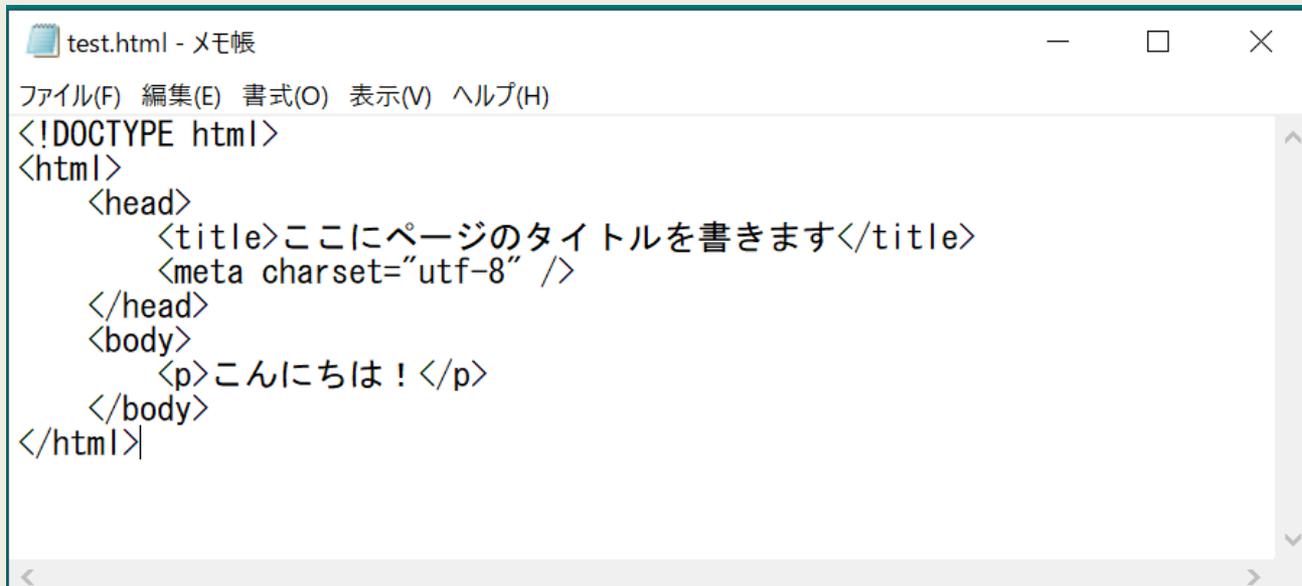


```
test.html - メモ帳
ファイル(F) 編集(E) 書式(O) 表示(V) ヘルプ(H)
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <title>ここにページのタイトルを書きます</title>
    <meta charset="utf-8" />
  </head>
  <body>
    <p>こんにちは！</p>
  </body>
</html>
```

10 行、8 列      100%      Windows (CRLF)      UTF-8

# VSCode

- メモ帳ひとつでWebページを立ち上げることができるが、コードが複雑になるとプログラムが見つらなくなる。
- メモ帳よりも高機能なプログラム作成ツール（**コードエディタ**）を使おう。
- コードエディタは **Visual Studio Code**（通称 **VSCode**）がおすすめ。
- [分かる人向け] もし自分でお気に入りのコードエディタがある人はそれを使ってもらって構わない。



The image shows a screenshot of a code editor window titled "test.html - メモ帳". The window contains the following HTML code:

```
ファイル(F) 編集(E) 書式(O) 表示(V) ヘルプ(H)
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <title>ここにページのタイトルを書きます</title>
    <meta charset="utf-8" />
  </head>
  <body>
    <p>こんにちは！</p>
  </body>
</html>
```

# VSCode のインストール

- VSCode と、VSCode を日本語で使える拡張機能をダウンロードしてインストールしよう。
  - ダウンロードとは、PC にファイルを取り込む（保存する）こと。
  - インストールとは、そのファイルを使用できる状況にすること。



<https://www.naporitansushi.com/download-install/>

# VSCode のインストール

- VSCode と、VSCode を日本語で使える拡張機能をダウンロードしてインストールしよう。
  - ダウンロードとは、PC にファイルを取り込む（保存する）こと。
  - インストールとは、そのファイルを使用できる状況にすること。
- 教科書を既にご覧になっている人は p24, 25 にしたがってください。
- 教科書をまだ持っていない人は友達に見せてもらうか次のサイトを参考にしてください。
- Windows の PC を使っている人 ↓  
<https://www602.math.ryukoku.ac.jp/Prog1/vscode-win.html>
- Mac の PC を使っている人 ↓  
<https://www602.math.ryukoku.ac.jp/Prog1/vscode-mac.html>

# インストールがうまくいかなかった人

- 次回までになんとかしておくこと。
- 今日は、次のサイトにアクセスしてしのごう。

<https://liveweave.com/>

The screenshot shows a web development environment with three main panels:

- HTML Editor (Left):** Contains the following code:

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3
4 <head>
5   <meta charset="UTF-8">
6   <title>ここにページのタイトルを書きます</title>
7 </head>
8
9 <body>
10   こんにちは！
11 </body>
12
13 </html>
```
- CSS Editor (Bottom Left):** Contains the following code:

```
1 .lw { font-size: 60px; }
```
- JavaScript Editor (Top Right):** Contains the following code:

```
1 // Write JavaScript here
```
- Preview (Bottom Right):** Displays the rendered page content: "こんにちは！"

A red box highlights the HTML editor, and another red box contains the following text:

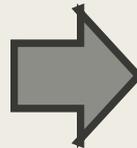
←左上側で色々入力すると...  
右下のページに反映される  
↓

# サンプルコードのコピー

- 授業用ホームページから**サンプルコード**をコピーしよう。
- **コード**とは、コンピュータに命令を与えるためのデータ、あるいはプログラミング言語で記述された文書のこと。
- **サンプル**とは、ここでは「例」や「見本」のような意味。
- html はどちらとさえいえばプログラミング言語ではない（マークアップ言語という）が html ファイルに対しても「コード」という言葉を使う。

## プログラミング

	内容	資料	コード
第1回	いろいろなプログラミング言語 VSCode のインストール	●	<a href="#">Prog_01-1</a>
第2回	Webページを構築する(HTML)		
第3回	Webページの見栄えを整える(CSS)		
第4回	JavaScriptに触れてみよう		
第5回	変数と演算		
第6回	剰余演算、条件文(1)		
第7回	条件文(2)、繰り返し(1)		
第8回	繰り返し(2)		
第9回	オブジェクト		



## Prog\_01-1

```
<!DOCTYPE html>
<html>

<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title>ここにページのタイトルを書きます</title>
</head>

<body>
  こんにちは！
</body>

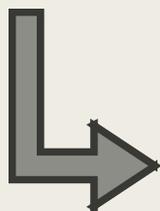
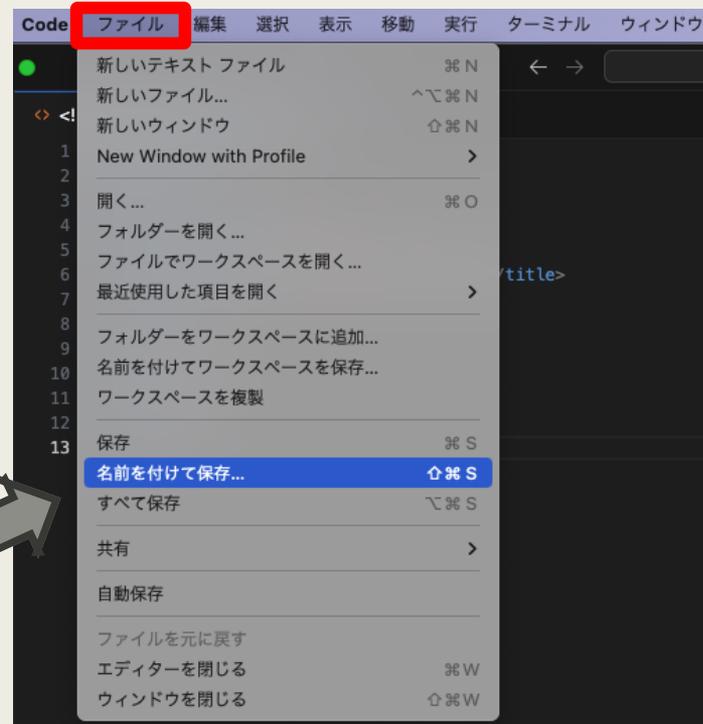
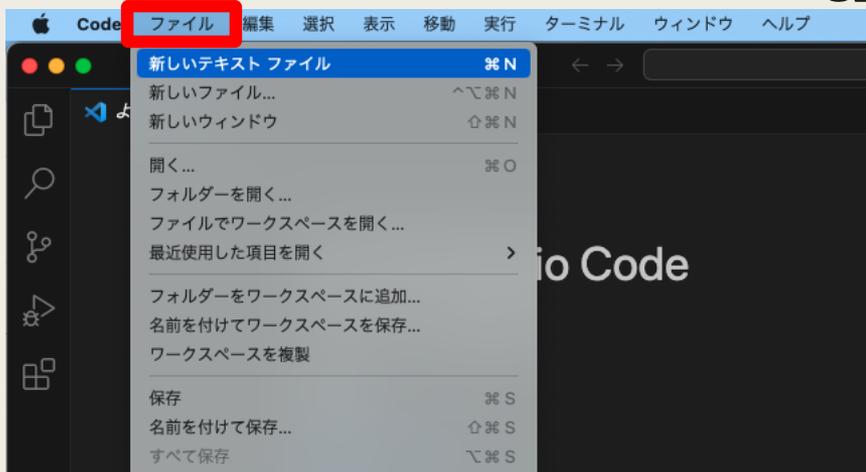
</html>
```

コピー

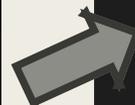
コピーボタンを押せばとりあえずOK

# コードの新規作成（重要！）

- VSCode を起動し「ファイル」から「新しいテキストファイル」を選択しよう。
- そのあと、さきほどコピーした文書をペースト（Ctrl + V）して「名前をつけて保存」。
- ファイル名は例えば「Prog\_01-1.html」としておく。

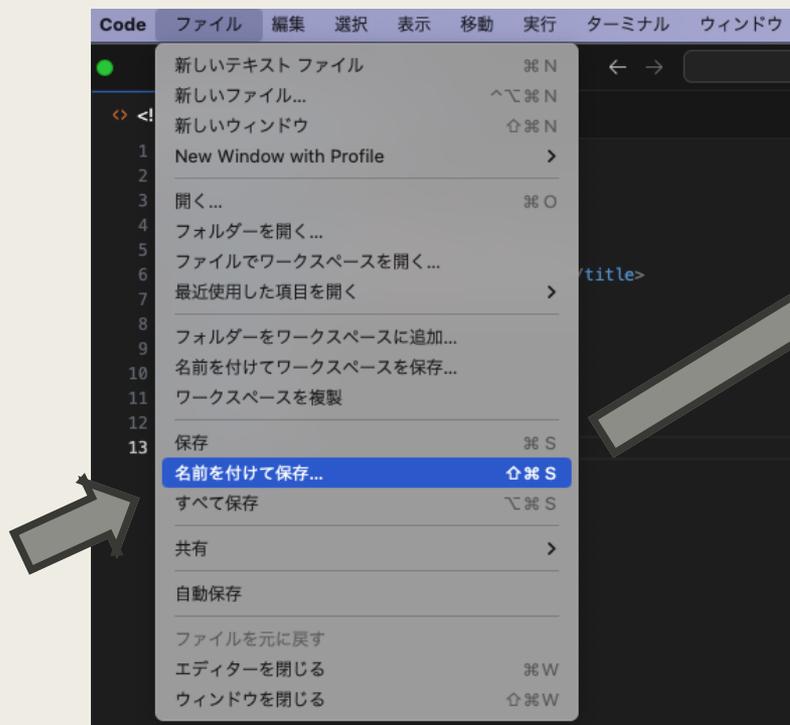


Ctrl + V



# コードの新規作成（重要！）

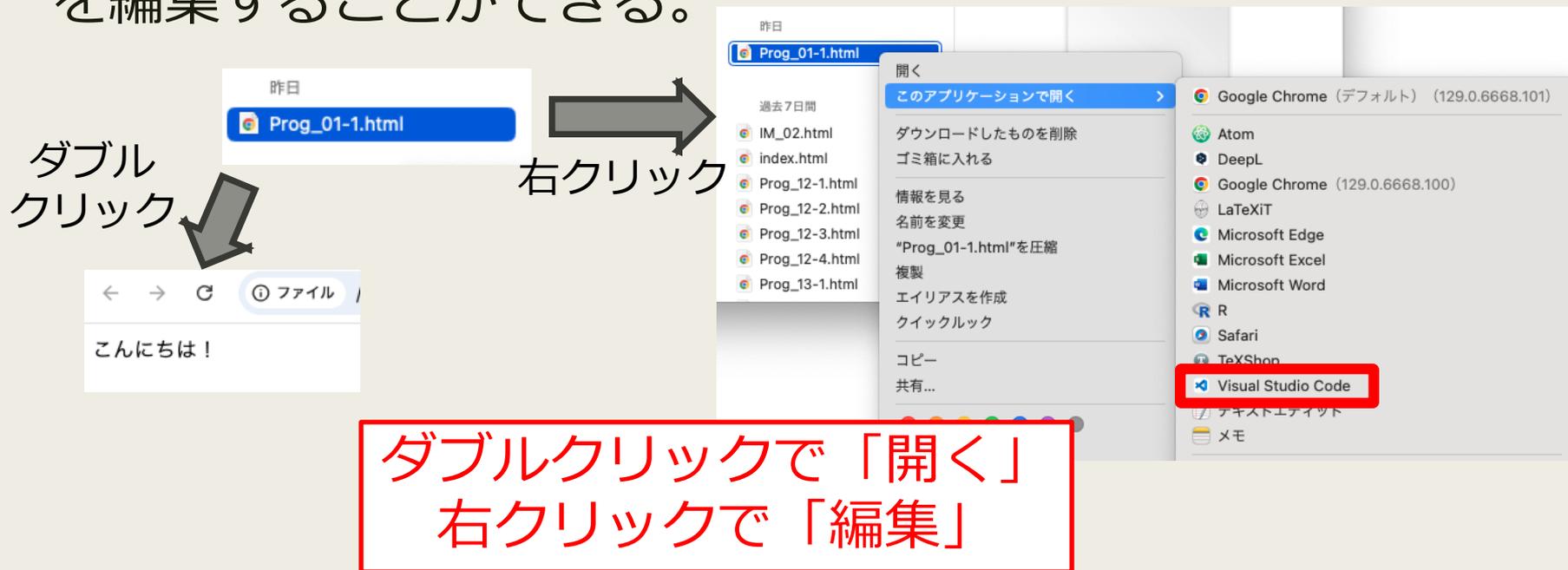
- VSCode を起動し「ファイル」から「新しいテキストファイル」を選択しよう。
- そのあと、さきほどコピーした文書をペースト（Ctrl + V）して「名前をつけて保存」。
- ファイル名は例えば「Prog\_01-1.html」としておく。



保存が済んだら一度 VScode を閉じよう

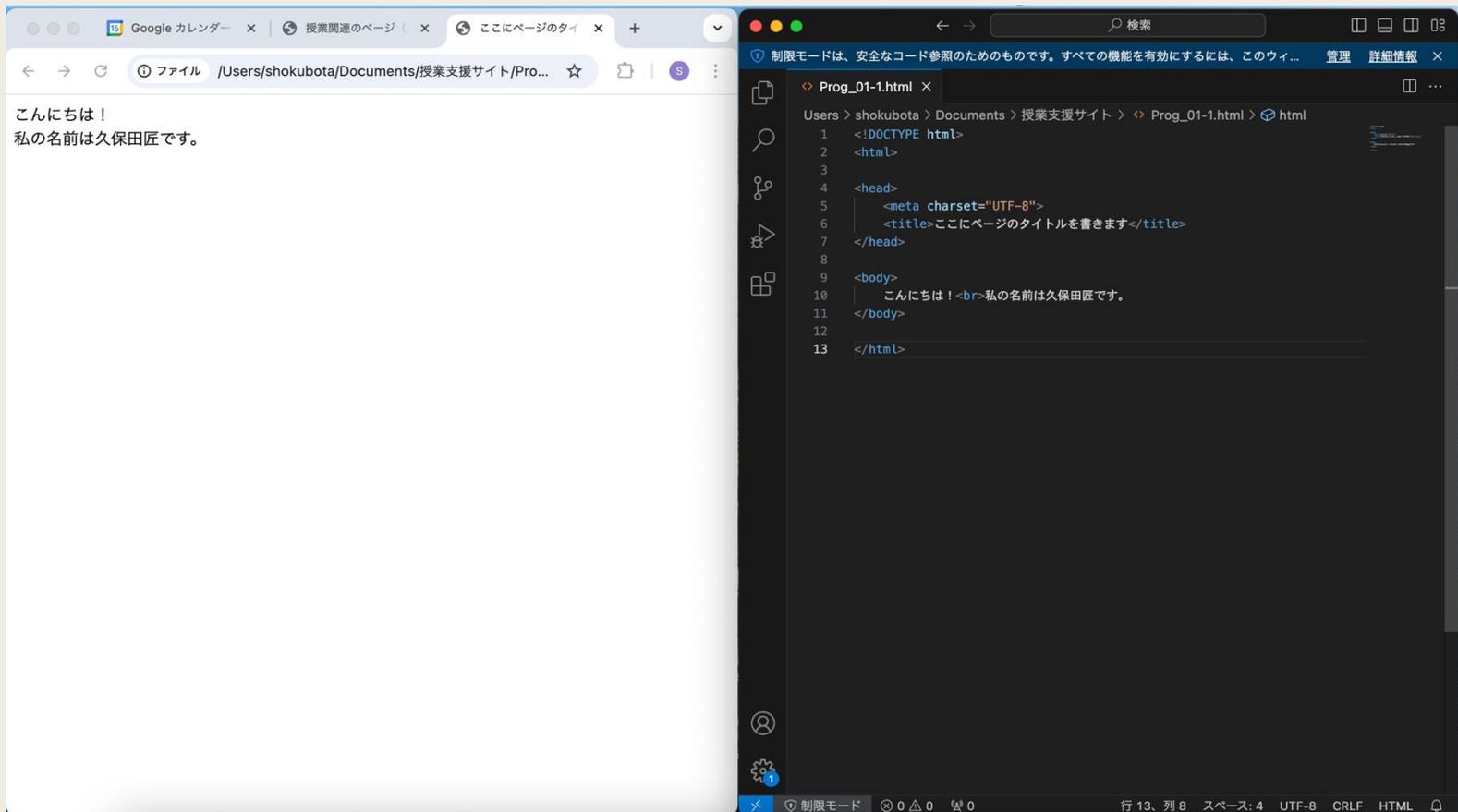
# htmlファイルを開く・編集する

- 次に、ファイル管理ソフト（エクスプローラー、Finder）でさきほど保存したファイル「Prog\_01-1.html」をダブルクリックしよう。
- ダブルクリックするとhtmlファイルが開かれ、「こんにちは！」とだけ書かれたwebページが立ち上がる。
- 一方、「Prog\_01-1.html」を右クリックし「Visual Studio Code」で開くを選択すると、「Prog\_01-1.html」内のコードを編集することができる。



# おすすめの作業環境

- PCの画面をふたつに分け、片方はブラウザ、もう片方はVScodeを開いておくと便利。
- ブラウザとは、Webページを表示・閲覧するためのソフトウェア。Google Chrome や Microsoft Edge など。



# サンプルコードをいじってみよう

← → 🔄 ファイル /  
こんにちは!

- サンプルコードを見てみると10行目の「こんにちは！」が、ファイルを開いたときの画面に反映されている。
- 10行目を編集して「私の名前は〇〇〇〇です。」と入力してみよう。
- その後、編集したファイル（コード）を保存（Ctrl + S）してブラウザを再読み込みしてみよう。
- 再読み込みは「🔄」を押すとできる。

```
<> Prog_01-1.html x
Users > shokubota > Documents > 授業支援サイト > <> Prog_01-1.html > 📄 html
1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3
4 <head>
5   <meta charset="UTF-8">
6   <title>ここにページのタイトルを書きます</title>
7 </head>
8
9 <body>
10   こんにちは！
11 </body>
12
13 </html>
```

```
<> Prog_01-1.html x
Users > shokubota > Documents > 授業支援サイト > <> Prog_01-1.html > 📄 html
1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3
4 <head>
5   <meta charset="UTF-8">
6   <title>ここにページのタイトルを書きます</title>
7 </head>
8
9 <body>
10   こんにちは！私の名前は久保田匠です。
11 </body>
12
13 </html>
```

編集したら忘れずに保存する

# 改行してみよう

- 改行したいときは `<br>` と入力する。
- `br` は `break` の略で、改行(line break)を意味する。

↓このコードだと改行されない

```
Prog_01-1.html x
Users > shokubota > Documents > 授業支援サイト > Prog_01-1.html > html
1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3
4 <head>
5   <meta charset="UTF-8">
6   <title>ここにページのタイトルを書きます</title>
7 </head>
8
9 <body>
10   こんにちは！
11   私の名前は久保田匠です。
12 </body>
13
14 </html>
```

↓このコードだと改行される

```
Prog_01-1.html x
Users > shokubota > Documents > 授業支援サイト > Prog_01-1.html > html
1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3
4 <head>
5   <meta charset="UTF-8">
6   <title>ここにページのタイトルを書きます</title>
7 </head>
8
9 <body>
10   こんにちは！<br>
11   私の名前は久保田匠です。
12 </body>
13
14 </html>
```

編集したら忘れずに保存

```
Prog_01-1.html x
Users > shokubota > Documents > 授業支援サイト > Prog_01-1.html > html
1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3
4 <head>
5   <meta charset="UTF-8">
6   <title>ここにページのタイトルを書きます</title>
7 </head>
8
9 <body>
10   こんにちは！<br>私の名前は久保田匠です。
11 </body>
12
13 </html>
```

# [演習]サンプルコードをいじってみよう

- 残った時間でサンプルコードをいじってみよう。
- 6行目をいじるとページはどのように反映されるだろうか？

```
Prog_01-1.html ×
Users > shokubota > Documents > 授業支援サイト > Prog_01-1.html > html
1  <!DOCTYPE html>
2  <html>
3
4  <head>
5  |   <meta charset="UTF-8">
6  |   <title>ここにページのタイトルを書きます</title>
7  </head>
8
9  <body>
10 |   こんにちは！
11 </body>
12
13 </html>
```

- 次回、<>などの意味を紹介。