

2018年度 STEP新入社員研修カリキュラム

日時	4. 04(水) ~6. 29(金) 60日間、総訓練時間450時間
研修場所	株式会社プラス 研修室 (東京都港区芝浦3-14-18豊穰ビル4階)
講師	岡田芳郎
内容	ソフトウェア基礎・C言語・SQL・データベース・Java言語

作成日	2017/10/19
会社名	株式会社プラス
氏名	STEP-FREE
使用テキスト	オリジナル

時間帯	第1日目	4月4日
09:00~ (1. 00h)	S-0 プログラミング開発環境について	C言語とJava言語の開発環境(プログラム作成、デバック)について学習します。
10:00~ (2. 00h)	S-0 プログラミング開発作業環境の設定	IPアドレスとユーザ情報、メールソフト、セキュリティソフト、インターネット環境の設定など。
		(昼食12:00~13:00)
13:00~ (2. 00h)	S-0 Visual Studioの基Visual Studioの基礎知識	Visual Studioを使用したC言語のプログラム作成からプログラムテストまでの基礎知識を学習します。
15:00~ (2. 00h)	S-0 Visual Studioの基Visual Studioの操作1(プロジェクトの作成)	プロジェクトの作成方法を学習し、実際にプロジェクトを作成し、プロジェクト作成の操作を身に付けて頂きます。
17:00~ (0. 50h)	S-0 Visual Studioの基Visual Studioの操作2(ソースファイルの追加)	サンプルプログラムを使用してソースファイルの追加方法を学習し、実際にソースファイルを追加し、ソースファイルの追加の操作を身に付けて頂きます。
	第1日目 終了	

時間帯	第2日目	4月5日
09:00~ (1. 00h)	S-0 Visual Studioの基Visual Studioの操作3(ビルド、リビルドの実行)	サンプルプログラムを使用してビルド、リビルドの方法を学習し、実際にソースファイルをコンパイル、リンクする操作を身に付けて頂きます。
10:00~ (1. 00h)	S-0 Visual Studioの基Visual Studioの操作4(プログラムのデバック)	サンプルプログラムを使用してプログラムをデバックする方法を学習し、ブレークポイント設定/解除の操作、メモリ表示の操作を身に付けて頂きます。
11:00~ (1. 00h)	S-0 情報処理基礎 ハードウェア	CPU、メモリ、HDD、マザーボード等、ハードウェアに関連する基礎知識を学習します。
		(昼食12:00~13:00)
13:00~ (1. 00h)	S-0 情報処理基礎 ハードウェア	CPU、メモリ、HDD、マザーボード等、ハードウェアに関連する基礎知識を学習します。
14:00~ (2. 00h)	S-0 情報処理基礎 ソフトウェア	OS、DB、ミドルウェア、DC等ソフトウェアに関する基礎知識を学習します。
16:00~ (1. 50h)	S-0 情報処理基礎 ネットワーク	インターネット、ルーター、HUB、LAN等、ネットワークに関連する基礎知識を学習します。
	第2日目 終了	

時間帯	第3日目	4月6日
09:00~ (3. 00h)	S-0 情報処理基礎 システム開発モデルと工程	要件定義からテスト、運用までのシステム開発の流れと各工程の目的、作業内容を学習します。
		(昼食12:00~13:00)
13:00~ (3. 00h)	S-0 情報処理基礎 開発補助ソフトウェアの理解と操作	業務上必須ともいえるofficeソフト(Excel)の一般的な操作方法を習得します。
16:00~ (1. 50h)	S-0 ソフトウェア基礎 コンピュータ・ソフトウェアの歴史	コンピュータ・ソフトウェアのこれまでの(汎用→C/S→WEB→クラウド、スマートフォン)歴史を学習します。
	第3日目 終了	

時間帯	第4日目	4月9日
09:00~ (2. 00h)	S-0 ソフトウェア基礎 プログラムの基礎	世の中で使用されているプログラムとプログラムの基礎(作り方、どのようにして動くにか?)を学習します。
11:00~ (1. 00h)	S-0 ソフトウェア基礎 テキストエディタの実機研修	さくらエディタを利用してプログラムを編集します。
		(昼食12:00~13:00)
13:00~ (1. 00h)	S-0 ソフトウェア基礎 テキストエディタの実機研修	さくらエディタを利用してプログラムを編集します。
14:00~ (3. 50h)	S-0 ソフトウェア基礎 VC(Visual Studio)実機研修	Visual Studioをインストール/設定をしてコンパイル、リンク、デバックの操作を学習します。
	第4日目 終了	

時間帯	第5日目		4月10日
09:00～ (2.00h)	S-0 はじめてのC	Lesson1 はじめの一步	プログラム未経験者でもわかるようにプログラム作成の手順を学習します。C言語のコードを入力し、コンパイラを使ってプログラムを作成します。
11:00～ (1.00h)	S-0 はじめてのC	Lesson2 C言語の基本	C言語の文法規則の基礎(文字や数値を画面に表示する方法)を学習します。 (昼食12:00～13:00)
13:00～ (2.00h)	S-0 はじめてのC	Lesson2 C言語の基本	C言語の文法規則の基礎(文字や数値を画面に表示する方法)を学習します。
15:00～ (2.50h)	S-0 はじめてのC	Lesson3 変数	C言語の最も基本となる「変数」について学習します。
第5日目 終了			

時間帯	第6日目		4月11日
09:00～ (3.00h)	S-0 はじめてのC	Lesson4 式と演算子	演算はコンピュータが処理を行う際に必要となります。この章では、演算をシンプルに行うための機能、「演算子」を学習します。
13:00～ (1.00h)	S-0 はじめてのC	Lesson4 式と演算子	(昼食12:00～13:00) 演算はコンピュータが処理を行う際に必要となります。この章では、演算をシンプルに行うための機能、「演算子」を学習します。
14:00～ (3.50h)	S-0 はじめてのC	Lesson5 場合に応じた処理	複数の文をまとめて処理をコントロールする方法を学習します。
第6日目 終了			

時間帯	第7日目		4月12日
09:00～ (3.00h)	S-0 はじめてのC	Lesson6 何度も繰り返す	同じ処理を何度も繰り返すループ文について学習します。
13:00～ (1.00h)	S-0 はじめてのC	Lesson6 何度も繰り返す	(昼食12:00～13:00) 同じ処理を何度も繰り返すループ文について学習します。
14:00～ (3.50h)	S-0 はじめてのC	Lesson7 配列	配列のしくみについて学習します。配列を使えば沢山のデータを処理する複雑なコードをすっきり記述することができます。
第7日目 終了			

時間帯	第8日目		4月13日
09:00～ (3.00h)	S-0 はじめてのC	Lesson7 配列	配列のしくみについて学習します。配列を使えば沢山のデータを処理する複雑なコードをすっきり記述することができます。
13:00～ (4.50h)	S-0 はじめてのC	Lesson7 配列	(昼食12:00～13:00) 配列のしくみについて学習します。配列を使えば沢山のデータを処理する複雑なコードをすっきり記述することができます。
第8日目 終了			

時間帯	第9日目		4月16日
09:00～ (3.00h)	S-0 はじめてのC	Lesson8 関数	複数の処理をまとめる「関数」について学習します。
13:00～ (4.50h)	S-0 はじめてのC	Lesson9 ポインタ	(昼食12:00～13:00) メモリ上の位置を直接あらわす「ポインタ」の意味と使い方を学習します。
第9日目 終了			

時間帯	第10日目		4月17日
09:00～ (3.00h)	S-0 はじめてのC	Lesson9 ポインタ	メモリ上の位置を直接あらわす「ポインタ」の意味と使い方を学習します。
			(昼食12:00～13:00)
13:00～ (4.50h)	S-0 はじめてのC	Lesson9 ポインタ	メモリ上の位置を直接あらわす「ポインタ」の意味と使い方を学習します。
			第10日目 終了

時間帯	第11日目		4月18日
09:00～ (3.00h)	S-0 はじめてのC	Lesson10 配列ポインタの応用	配列とポインタは密接な関係があり、この2つを詳しく学習することで高度なC言語のコードを作成することができます。
			(昼食12:00～13:00)
13:00～ (2.00h)	S-0 はじめてのC	Lesson10 配列ポインタの応用	配列とポインタは密接な関係があり、この2つを詳しく学習することで高度なC言語のコードを作成することができます。
15:00～ (2.50h)	S-0 はじめてのC	Lesson11 いろいろな型	コードを作成する人が取り決めることができる特別な型について学習します。
			第11日目 終了

時間帯	第12日目		4月19日
09:00～ (3.00h)	S-0 はじめてのC	Lesson12 ファイルの入出力	ファイル・画面・キーボードなどの入出力に関する機能について学習します。
			(昼食12:00～13:00)
13:00～ (4.50h)	S-0 はじめてのC	Lesson12 ファイルの入出力	ファイル・画面・キーボードなどの入出力に関する機能について学習します。
			第12日目 終了

時間帯	第13日目		4月20日
09:00～ (1.00h)	S-1 演算子	課題1_1_1 演算子 (真と偽)	C言語で使える演算子について課題を通して学びます。
10:00～ (1.00h)	S-1 演算子	課題1_2_1 演算子 (優先順位)	演算子の優先順位について課題を通して学びます。
11:00～ (1.00h)	S-1 演算子	課題1_3_1 ビット演算子 (倍数)	ビット演算子 (倍数)について課題を通して学びます。
			(昼食12:00～13:00)
13:00～ (4.50h)	S-1 演算子	課題1_3_2 ビット演算子 (AND,OR,NOR)	ビット演算子 (AND,OR,NOR)について課題を通して学びます。
			第13日目 終了

時間帯	第14日目		4月23日
09:00～ (1.00h)	S-1 演算子	課題1_3_3 ビット演算子 (論理シフト)	ビット演算子 (論理シフト)について課題を通して学びます。
			(昼食12:00～13:00)
13:00～ (1.00h)	S-1 演算子	課題1_4_1 条件演算子	条件演算子について課題を通して学びます。
14:00～ (1.00h)	S-1 演算子	課題1_5_1 論理演算子	論理演算子について課題を通して学びます。
15:00～ (2.00h)	S-1 制御構文	課題2_1_1 繰り返し/分岐A(1～10の加算)	基礎構文 (printf 関数, for, if, break, continue, while)を課題を通して学びます。
17:00～ (0.50h)	S-1 制御構文	課題2_1_2 繰り返し/分岐A(5～10の加算)	基礎構文 (printf 関数, for, if, break, continue, while)を課題を通して学びます。
			第14日目 終了

時間帯		第15日目	4月24日
09:00～ (1.00h)	S-1 制御構文	課題2.1.3 繰り返し／分岐A(途中で抜ける)(1～100の偶数)	基礎構文(printf 関数, for, if, break, continue, while)を課題を通して学びます。
10:00～ (1.00h)	S-1 制御構文	課題2.1.5 繰り返し／分岐A(1～100の奇数) 課題2.1.6 繰り返し／分岐B(金利計算)	基礎構文(printf 関数, for, if, break, continue, while)を課題を通して学びます。
11:00～ (1.00h)	S-1 制御構文	課題2.1.6 繰り返し／分岐B(金利計算)	基礎構文(printf 関数, for, if, break, continue, while)を課題を通して学びます。 (昼食12:00～13:00)
13:00～ (1.00h)	S-1 制御構文	課題2.1.7 繰り返し／分岐B(三角形表示)	基礎構文(printf 関数, for, if, break, continue, while)を課題を通して学びます。
14:00～ (1.00h)	S-1 制御構文	課題2.2.1 繰り返し／分岐B(キーボード入力①)	基礎構文(scanf 関数, switch, do-while, else)を課題を通して学びます。
15:00～ (1.00h)	S-1 制御構文	課題2.2.2 繰り返し／分岐B(キーボード入力②)	基礎構文(scanf 関数, switch, do-while, else)を課題を通して学びます。
16:00～ (1.50h)	S-1 制御構文	課題2.2.3 繰り返し／分岐B(和暦変換)	基礎構文(scanf 関数, switch, do-while, else)を課題を通して学びます。
第15日目 終了			

時間帯		第16日目	4月25日
09:00～ (2.00h)	S-1 制御構文	課題2.2.4 繰り返し／分岐B(球面積、体積)	基礎構文(scanf 関数, switch, do-while, else)を課題を通して学びます。
11:00～ (1.00h)	S-1 データ型と宣言	課題3.1.1 データ型	変数のデータ型について課題を通して学びます。 (昼食12:00～13:00)
13:00～ (1.00h)	S-1 データ型と宣言	課題3.2.1 定数	定数とはプログラム中で変化することのない一定の値を持つデータです。定数について課題を通して学びます。
14:00～ (2.00h)	S-1 データ型と宣言	課題3.3.1 記憶クラスと有効範囲	記憶クラスの有効範囲について課題を通して学びます。
16:00～ (1.00h)	S-1 データ型と宣言	課題3.4.1 記憶クラス(定数表示)	記憶クラスと定数表示について課題を通して学びます。
17:00～ (0.50h)	S-1 データ型と宣言	課題3.4.2 記憶クラス(種類)	記憶クラスと種類について課題を通して学びます。
第16日目 終了			

時間帯		第17日目	4月26日
09:00～ (1.00h)	S-1 データ型と宣言	課題3.4.3 記憶クラス(内部Static・外部Static)	記憶クラスと内部・外部Staticについて課題を通して学びます。
10:00～ (1.00h)	S-1 データ型と宣言	課題3.4.4 記憶クラス(外部Static)	記憶クラスと外部Staticについて課題を通して学びます。
11:00～ (1.00h)	S-1 ポインタ課題	課題4.1.1 1次元配列	1次元配列に付いて課題を通して学びます。
		課題4.1.2 1次元配列とポインタ	1次元配列とポインタ演算子について課題を通して学びます。 (昼食12:00～13:00)
13:00～ (2.00h)	S-1 ポインタ課題	課題4.1.2 1次元配列とポインタ 課題4.2.1 2次元配列とポインタ(文字列)	1次元配列とポインタ演算子について課題を通して学びます。 2次元配列とポインタ演算子について課題を通して学びます。
15:00～ (1.00h)	S-1 ポインタ課題	課題4.2.1 2次元配列とポインタ(文字列)	2次元配列とポインタ演算子について課題を通して学びます。
16:00～ (1.50h)	S-1 ポインタ課題	課題4.2.2 2次元配列とポインタ(ポインタ配列)	2次元配列とポインタ配列について課題を通して学びます。
第17日目 終了			

時間帯		第18日目	4月27日
09:00～ (3.00h)	S-1 ポインタ課題	課題4.3.1 関数ポインタA	関数ポインタについて課題を通して学びます。 (昼食12:00～13:00)
13:00～ (1.00h)	S-1 ポインタ課題	課題4.3.1 関数ポインタA	関数ポインタについて課題を通して学びます。
14:00～ (3.50h)	S-1 ポインタ課題	課題4.3.2 関数ポインタB	関数ポインタについて課題を通して学びます。
第18日目 終了			

時間帯		第19日目	5月1日
09:00～ (1.00h)	S-1 ポインタ課題	課題5.1.1 1次元配列とポインタ	1次元配列とポインタについて課題を通して学びます。
10:00～ (1.00h)	S-1 ポインタ課題	課題5.1.2 1次元配列とポインタ(プリプロセッサ)	プリプロセッサについて課題を通して学びます。
11:00～ (1.00h)	S-1 ポインタ課題	課題5.2.1 2次元配列とポインタ	2次元配列とポインタについて課題を通して学びます。 (昼食12:00～13:00)
		課題5.2.1 2次元配列とポインタ	2次元配列とポインタについて課題を通して学びます。
14:00～ (2.00h)	S-1 ポインタ課題	課題5.2.2 2次元配列とポインタ(文字列ソート)	文字列ソートについて課題を通して学びます。
16:00～ (1.50h)	S-1 ポインタ課題	課題5.3.1 関数とポインタ	関数とポインタについて課題を通して学びます。
第19日目 終了			

時間帯	第20日目		5月2日
09:00～ (3.00h)	S-1 ポインタ課題	課題5.3.2 関数とポインタ(関数ポインタ)	関数ポインタについて課題を通して学びます。
(昼食12:00～13:00)			
13:00～ (3.00h)	S-1 ポインタ課題	課題5.3.3 関数とポインタ(関数ポインタ)	関数ポインタについて課題を通して学びます。
16:00～ (1.50h)	S-1 ポインタ課題	課題5.3.4 関数とポインタ	関数とポインタについて課題を通して学びます。
第20日目 終了			

時間帯	第21日目		5月7日
09:00～ (2.00h)	S-1 ポインタ課題	課題5.3.5 関数とポインタ(2次元配列)	2次元配列について課題を通して学びます。
11:00～ (1.00h)	S-1 ポインタ課題	課題5.4 定数とポインタ	定数とポインタについて課題を通して学びます。 (昼食12:00～13:00)
13:00～ (1.00h)	S-1 ポインタ課題	課題5.4 定数とポインタ	定数とポインタについて課題を通して学びます。
14:00～ (1.00h)	S-1 関数	課題6.1.1 関数(文字列置換)	文字列置換について課題を通して学びます。
15:00～ (1.00h)	S-1 関数	課題6.1.2 関数(加減乗除関数)	加減乗除関数について課題を通して学びます。
16:00～ (1.50h)	S-1 関数	課題6.1.3 関数(16進変換)	16進数について課題を通して学びます。
第21日目 終了			

時間帯	第22日目		5月8日
09:00～ (2.00h)	S-1 関数	課題6.1.4 関数(再帰関数)	再帰関数について課題を通して学びます。
11:00～ (1.00h)	S-1 関数	課題6.1.5 関数(標準マクロ)	標準マクロについて課題を通して学びます。 (昼食12:00～13:00)
13:00～ (1.00h)	S-1 関数	課題6.1.5 関数(標準マクロ)	標準マクロについて課題を通して学びます。
14:00～ (2.00h)	S-1 関数	課題6.1.6 関数(メモリ取得関数)	メモリ取得関数について課題を通して学びます。
16:00～ (1.50h)	S-1 関数	課題6.1.7 関数(サイズ取得関数)	サイズ取得関数について課題を通して学びます。
第22日目 終了			

時間帯	第23日目		5月9日
09:00～ (1.00h)	S-1 関数	課題6.1.8 関数(文字列連結)	文字列連結について課題を通して学びます。
10:00～ (1.00h)	S-1 関数	課題6.1.9 関数(標準関数)	標準関数について課題を通して学びます。
11:00～ (1.00h)	S-2 応用A	課題9.1 CSVソート	ファイル(CSV形式)のレコードをソートし、結果を別ファイルに出力するプログラムを作成し、ファイルアクセスの技術向上を目指します。 (昼食12:00～13:00)
13:00～ (4.50h)	S-2 応用A	課題9.1 CSVソート	ファイル(CSV形式)のレコードをソートし、結果を別ファイルに出力するプログラムを作成し、ファイルアクセスの技術向上を目指します。
第23日目 終了			

時間帯	第24日目		5月10日
09:00～ (2.00h)	S-2 応用A	課題9.2 文字列検索	ファイルを指定の検索方法で文字列を検索し、結果を出力するプログラムを作成し、文字列操作と検索の技術向上を目指します。
11:00～ (1.00h)	S-2 応用A	課題9.3 DLLとの基礎について	ダイナミック・リンク・ライブラリ(DLL)のファイル関連図を参考にし、役割、利便性を学習します。 (昼食12:00～13:00)
13:00～ (1.00h)	S-2 応用A	課題9.3 DLLとの基礎について	ダイナミック・リンク・ライブラリ(DLL)のファイル関連図を参考にし、役割、利便性を学習します。
14:00～ (3.50h)	S-2 応用A	課題9.3 DLL作成	DLLの作成手順にて実際にDLLを作成し、実行します。DLLの作成を通して、用途目的、動作環境を学習します。
第24日目 終了			

時間帯	第25日目	5月11日
09:00～ (3.00h) S-2 応用B	課題10.2 フォルダ操作 (Win32API)	プログラム実行時のパラメータによって指定されたパスからそのパス以下の全てのファイルのリスト出力について学習します。
		(昼食12:00～13:00)
13:00～ (2.00h) S-2 応用B	課題10.2 フォルダ操作 (Win32API)	プログラム実行時のパラメータによって指定されたパスからそのパス以下の全てのファイルのリスト出力について学習します。
15:00～ (2.50h) S-2 応用B	課題10.3 プロセス、スレッドの基礎について	プロセスとスレッドの目的、通信方法、作成方法についての講義にてプロセスとスレッドの基礎を学習します。
第25日目 終了		

時間帯	第26日目	5月14日
09:00～ (3.00h) S-2 応用B	課題10.3 スレッド間通信	ウインドメッセージでスレッド間通信するプログラムを作成し、イベントハンドリングプログラム技術を身に付けます。
		(昼食12:00～13:00)
13:00～ (4.50h) S-2 応用B	課題10.3 スレッド間通信	ウインドメッセージでスレッド間通信するプログラムを作成し、イベントハンドリングプログラム技術を身に付けます。
第26日目 終了		

時間帯	第27日目	5月15日
09:00～ (2.00h) S-2 応用B	課題10.4 排他制御とは？	具体的に排他が必要となるシステムを参考にして、排他の仕組みを学習します。また排他の方法(完了/非完了)についても学習します。
11:00～ (1.00h) S-2 応用B	課題10.4.1 同期(完了型)	完了型のデータ同期プログラムを作成し、データ同期プログラムの技術を身に付けます。
		(昼食12:00～13:00)
13:00～ (4.50h) S-2 応用B	課題10.4.1 同期(完了型)	完了型のデータ同期プログラムを作成し、データ同期プログラムの技術を身に付けます。
第27日目 終了		

時間帯	第28日目	5月16日
09:00～ (3.00h) S-2 応用B	課題10.4.2 同期(非完了型)	非完了型のデータ同期プログラムを作成し、完了型と非完了型との違い(仕組み、プログラム作成方法)について学習します。
		(昼食12:00～13:00)
13:00～ (1.00h) S-2 応用B	課題10.4.2 同期(非完了型)	非完了型のデータ同期プログラムを作成し、完了型と非完了型との違い(仕組み、プログラム作成方法)について学習します。
14:00～ (3.50h) S-2 応用B	課題10.5.1 ソケット、TCP/IPの基礎について	サーバとクライアントの役割とソケットプログラム構成と通信手順を学習します。またTCP/UDPの基礎も学習します。
第28日目 終了		

時間帯	第29日目	5月17日
09:00～ (3.00h) S-2 応用B	課題10.5.2 ソケット通信	クライアントとサーバでソケット間通信するプログラムを作成し、ソケット通信間通信のプログラム技術を身に付けます。
		(昼食12:00～13:00)
13:00～ (4.50h) S-2 応用B	課題10.5.2 ソケット通信	クライアントとサーバでソケット間通信するプログラムを作成し、ソケット通信間通信のプログラム技術を身に付けます。
第29日目 終了		

時間帯	第41日目		6月4日
09:00～ (2.00h)	S-4 SQL基礎	課題15.7 SQL応用操作(外部結合)	実際にSQLを実行して、外部結合の使用方法を学習します。
11:00～ (1.00h)	S-4 SQL基礎	課題15.8 SQL応用操作(UNION)	実際にSQLを実行して、UNIONの使用方法を学習します。 (昼食12:00～13:00)
13:00～ (1.00h)	S-4 SQL基礎	課題15.8 SQL応用操作(UNION)	実際にSQLを実行して、UNIONの使用方法を学習します。
14:00～ (3.50h)	S-4 SQL基礎	課題15.9 副問い合わせ	実際にSQLを実行して、副問い合わせの使用方法を学習します。
第41日目 終了			

時間帯	第42日目		6月5日
09:00～ (2.00h)	S-4 SQL基礎	課題15.10 ER図(概要)	ER図の基礎を学びます。役割、記述方法、を講座形式で学習します。
11:00～ (1.00h)	S-5 Java基礎	課題20.1 Javaの基礎知識	Javaとは何か、またプログラム言語としてのJava言語の特徴について学習します。 (昼食12:00～13:00)
13:00～ (4.50h)	S-5 Java基礎	課題20.1 Javaの基礎知識	Javaとは何か、またプログラム言語としてのJava言語の特徴について学習します。
第42日目 終了			

時間帯	第43日目		6月6日
09:00～ (3.00h)	S-5 Java基礎研修	課題21.1 クラスの作成/メンバの分類	Java言語におけるクラスのとらえ方と、クラスを使用する場合のインスタンスの生成方法について学習します。
13:00～ (1.00h)	S-5 Java基礎研修	課題21.1 クラスの作成/メンバの分類	(昼食12:00～13:00) Java言語におけるクラスのとらえ方と、クラスを使用する場合のインスタンスの生成方法について学習します。
14:00～ (3.50h)	S-5 Java基礎研修	課題21.2 変数のスコープ/オーバーロード/コンストラクタ	Java言語における変数の定義と、変数を使用する上で必要な概念(スコープ/オーバーロード/コンストラクタ)について学習します。
第43日目 終了			

時間帯	第44日目		6月7日
09:00～ (3.00h)	S-5 Java基礎研修	課題21.3 クラスの継承/内部クラス	クラスについて、Java言語ではクラスの継承/内部クラスといった概念があります。これらを使用する方法について学習します。
13:00～ (3.00h)	S-5 Java基礎研修	課題21.4 修飾子	(昼食12:00～13:00) Java言語ではクラス、変数等に修飾子を付与することができます。この修飾子の種類と、それぞれの違いについて学習します。
16:00～ (1.50h)	S-5 Java基礎研修	課題21.5 インターフェース	Java言語では、インターフェースとしてクラスの形式を定義する定数とメソッド宣言をまとめたものを定義することができます。インターフェースの使い方について学習します。
第44日目 終了			

時間帯	第45日目		6月8日
09:00～ (2.00h)	S-5 Java基礎研修	課題21.6 パッケージ	Java言語では、プロセス内で複数のスレッドの動作を調節する仕組みがあります。それぞれのスレッドが同期するように動作させる方法について学習します。
11:00～ (1.00h)	S-5 Java基礎研修	課題21.7 文字列を扱う	文字列を扱う場合、プログラミング言語によりその方法が異なります。Java言語における文字列の使用方法について学習します。 (昼食12:00～13:00)
13:00～ (2.00h)	S-5 Java基礎研修	課題21.7 文字列を扱う	文字列を扱う場合、プログラミング言語によりその方法が異なります。Java言語における文字列の使用方法について学習します。
15:00～ (2.50h)	S-5 Java基礎研修	課題21.8 複数のオブジェクトをまとめて扱う	Java言語ではListやHashMapといった、複数のオブジェクトをまとめて扱う手段があります。これらの使用方法について学習します。
第45日目 終了			

時間帯	第46日目		6月11日
09:00～ (3.00h)	S - 5 Java基礎研修	課題21.9 例外処理	Java言語においてもエラー時の例外処理を行うことができます。これらの使用方法について学習します。
			(昼食12:00～13:00)
13:00～ (3.00h)	S - 5 Java初級A	課題22.1 ファイル入出力	Java言語における、ファイルの取り扱い方法について学習します。
16:00～ (1.50h)	S - 5 Java初級A	課題22.2 ファイルとディレクトリの操作	Java言語における、ディレクトリの取り扱い方法について学習します。
第46日目 終了			

時間帯	第47日目		6月12日
09:00～ (3.00h)	S - 5 Java初級A	課題22.3 標準入出力	標準入出力として、ここでは文字ストリームの使用方法について学習します。
			(昼食12:00～13:00)
13:00～ (4.50h)	S - 5 Java初級A	課題22.4 マルチスレッドプログラム	Java言語では、プロセス内で複数のスレッドの動作を調節する仕組みがあります。それぞれのスレッドが同期するように動作させる方法について学習します。
第47日目 終了			

時間帯	第48日目		6月13日
09:00～ (2.00h)	S - 5 Java初級A	課題22.5 Webサーバ構築	ここではJava初級BおよびJava中級で使用するWebサーバの構築の手順について学習します。
			(昼食12:00～13:00)
13:00～ (4.50h)	S - 5 Java初級A	課題22.6 Webアプリケーション(JSP)	Webアプリケーションの基本としてJSPを使用したプログラムについて学習します。
第48日目 終了			

時間帯	第49日目		6月14日
09:00～ (3.00h)	S - 5 Java初級B	課題23.1 DBサーバ構築	Java初級BおよびJava中級で使用するDBサーバの構築の手順について学習します。
			(昼食12:00～13:00)
13:00～ (1.00h)	S - 5 Java初級B	課題23.1 DBサーバ構築	Java初級BおよびJava中級で使用するDBサーバの構築の手順について学習します。
14:00～ (3.50h)	S - 5 Java初級B	課題23.2 DBクラス作成	Java言語でJDBCを利用しDBに接続する方法について学習します。
第49日目 終了			

時間帯	第50日目		6月15日
09:00～ (3.00h)	S - 5 Java初級B	課題23.3 DBクラスの基本機能追加	DBに接続した後、DBに対する操作について学習します。
			(昼食12:00～13:00)
13:00～ (2.00h)	S - 5 Java初級B	課題23.4 U/I追加(データ追加・更新・削除)	テーブルに対して、データの追加、更新、削除を行う方法について学習します。
15:00～ (2.50h)	S - 5 Java初級B	課題23.5 DBクラス(テーブル一覧・作成・削除)	テーブルの一覧を表示、作成、削除を行うDBクラスの作成について学習します。
第50日目 終了			

