

授業科目名	Linux 実習 I			年 次	1年										
担当教員名	長松 利英			学 科	ITビジネス科										
授業の方法	実習	週時限数	2	年間授業時数	76 時間	科目区分									
実務経験の有無	有	実務経験	ゲーム製作会社にてゲーム開発に携わる。またソーシャルゲームにおけるサーバー開発・運用・保守に携わる												
授業の概要 (実務経験を活かした教育内容)	LAMP 環境の学習と実習を通じて、サーバーサイドの処理とクライアント連携を理解し、バックエンドエンジニアとしての基礎力を習得することを目的とする。具体的には、LAMP 環境を用いた実践的な学習を通じて、サーバーサイドで実行される処理内容と、クライアントとの連携方法を習得する。														
授業の到達目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>秘密鍵・公開鍵を使用した Linux サーバーへの SSH 接続を行うことができる。</li> <li>エラーログから各種エラーの原因を特定するための手順を模索できる。</li> <li>LAMP を使用し、クライアントからサーバーデータを取得できる。</li> </ol>														
授業計画	月	内容													
	4	・ユーザーの作成、Linux コマンドの実践													
	5	・教科書に記載されているコマンドの実行													
	6	・ネットワークの基礎													
	7	・コマンドの応用と実践													
	8	-													
	9	・前期末試験実施													
	10	・Shellの作成、実行　・公開鍵暗号方式でのSSH接続													
	11	・MySQLの基礎													
	12	・Apacheの基礎													
	1	・APIの作成													
	2	・APIの作成・クライアント連携 ・後期末試験実施													
	3	・1年のまとめと応用													
成績評価の方法	前期(9月)と後期(2月)の定期試験で評価を行う。														
準備学習・事後学習等	授業で習った新しい知識やプログラミングテクニックは復習し、分からることは質問できるようにまとめること。														
テキスト	イラストでそこそこわかる Linux コマンド入力からネットワークのきほんのきまで [翔泳社]														
参考書・参考資料等	Web サイトの関連情報														
その他 (学生に対する要望、メッセージ)	Linux は、実際に操作し、慣れることで理解が深まります。Windows のような視覚的な GUI とは異なり、Linux の CUI(文字ベースのインターフェース)は最初は戸惑うかもしれません。しかし、サーバー環境を安全に体験できる貴重な機会ですので、積極的に挑戦してみましょう。最初は難しく感じるかもしれませんのが、恐れずに試してみましょう。														