

担当教員: 佐野 彰

テーマ: 「計算機というモノ」

「高価な計算機もプログラムがなければタダの箱」という格言(?)がありますが、この逆もまた成り立ちます。つまり、「複雑なプログラムも計算機がなければタダの記号列」です。ここでは、モノとしての計算機を理解し、実際に計算機を提案・設計してもらいます。

実施形態: 計算機のパーツ構成の勉強から始めて、最終ゴールは幾つかの具体的な計算機システムを完成させることです。こんな感じでやろうと考えています。

1. 計算機の基本的な構成について簡単なお勉強をします。
2. 古くなった計算機と工具を用意するので、各自で自由に分解して内部の構成を確認して下さい。
3. 計算機の各パーツにはどのような規格・種類があるのか、ネットワークや図書館などを利用してパーツごと手分けをして詳細に調べて下さい。これを資料としてまとめて各自に発表してもらいます。
4. この資料をもとに、各自計算機を自由に設計・提案して下さい。いわゆるコンペを行ないます。
5. 各自の設計案を修正・統合して幾つかの計算機を全員、もしくはチームで提案して下さい。予算内でクライアントに採用されたものはパーツを購入します。
6. 計算機を組み立ててきちんと動作することを確認して納入。おわり。

参考書:

必要になればこちらで適当に用意します。

備考:

- プログラムは嫌いじゃないけど、計算機のこととは良く分からないという人を歓迎します。プログラミングというコトと計算機というモノを紡いでみたいと思います。
- クライアントには某 K 氏と某 S 氏があたります (予定)。
- 配属を希望する人は面談に来てください。I-538 にいます。いつ来て頂いても構いませんが留守にすることもあるので、メールでアポイントメントを取ると確実です。アドレスは [sano@math.ryukoku.ac.jp](mailto:sano@math.ryukoku.ac.jp) です。