

2020年度 日本工学院八王子専門学校	
ゲームクリエイター科 ゲームプログラマーコース	
ビジネススキル3	
第4回	JavaScriptの基礎④：関数について学ぶ。functionを使った関数の実装について学び、JavaScript独特の機能である無記名関数についても理解する。
第5回	JavaScriptの基礎⑤：HTML5について学ぶ。CanvasタグとSetTimeoutを使い、HTML5ゲーム開発に必要な描画処理を理解する。
第6回	2D探索ゲームを作る①：Cavasタグへの画像描画について学ぶ。スプライトアトラスを使った効率的な画像読み込みについて理解する。
第7回	2D探索ゲームを作る②：クリックやタッチの取得について学び、クリック（タッチ）の取得や、スワイプの判別、キーボードイベントについて理解する。
第8回	2D探索ゲームを作る③：prototypeについて学び、画面へのオブジェクト描写、ならびに画面上でオブジェクトを動かす方法を理解する。
第9回	2D探索ゲームを作る④：接触判定について学び、オブジェクト同士が接触した際のゲーム的な処理について理解する。
第10回	2D探索ゲームを作る⑤：WebAudioオブジェクトについて学び、PC/スマートフォンといった端末を選ばず音声を鳴らす方法について理解する。
第11回	2D探索ゲームを作る⑥：LocalStrageやCookieなど、JavaScriptでデータを保存する方法について学ぶ。最も現実的な方法としてLocalStrageを使った保存方法について理解する。
第12回	まとめ：前期授業の振り返りを行い、後期授業に向けての導入を行う。