

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 ゲームプランナーコース	
プログラミング基礎実習 1	
第4回	文字列の表示：D Xライブラリにおける文字列表示の仕組みを理解し、使いこなせるようになる。
第5回	入力：D Xライブラリでキー入力进行处理する方法を学び、入力補助クラスを作成する。
第6回	サウンド処理：D Xライブラリで効果音やBGMを再生するための方法を理解する。
第7回	乱数：ゲーム制作に特化した乱数生成クラスを作成する。
第8回	ミニゲーム作成①：ゲームにおける乱数の使い方や状態遷移の考え方を習得する。
第9回	ミニゲーム作成②：ゲーム内で時間を計測する考え方を学ぶ。
第10回	ミニゲーム作成③：シーンの遷移やその管理方法を習得する。
第11回	ブロック崩しの作成①：ブロック崩しのバーとボールの処理を作成する。
第12回	ブロック崩しの作成②：ブロックの描画処理、衝突判定処理を作成する。
第13回	ブロック崩しの作成③：作成したブロック崩しに独自の拡張を加える。
第14回	イライラ棒風ゲームの作成①：外部ファイルからマップ情報を読み込み、画面にマップチップを並べて描画する方法を習得する。
第15回	イライラ棒風ゲームの作成②：画面のスクロール処理の概念を理解し、実装する。

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 ゲームプランナーコース	
プログラミング基礎実習 1	
第 1 6 回	イライラ棒風ゲームの作成③：プレイヤー処理と衝突判定のプログラムを実装する。
第 1 7 回	イライラ棒風ゲームの作成④：独自のステージ作成やギミックの追加を行い、ゲームを完成させる。
第 1 8 回	シューティングゲーム作成①：シューティングゲームの基本の仕組みを作成する。
第 1 9 回	シューティングゲーム作成②：クラスの継承機能を利用して、効率的に複数の敵キャラクターを作成する。
第 2 0 回	シューティングゲーム作成③：三角関数を利用して、敵弾の移動処理を行う。
第 2 1 回	シューティングゲーム作成④：独自の拡張を施しつつ、シューティングゲームを完成させる。
第 2 2 回	オリジナルゲーム作成①：今までの授業内容の実践とまとめのために、オリジナルゲームを作成する。
第 2 3 回	オリジナルゲーム作成②：引き続き、オリジナルゲームの作成を行う。
第 2 4 回	オリジナルゲーム作成③：オリジナルゲームを完成させ、提出する。