

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 2	
第4回	玉転がしゲームの作成②：玉転がしゲームを独自に拡張し、自分でスクリプトを書くことに慣れる。
第5回	Transformコンポーネント：Transformコンポーネントについて学び、オブジェクトの位置や大きさ、向きを制御できるようになる
第6回	パチンコゲームの作成：パチンコ風ゲームの作成を通して、プレハブ機能やInstantiateの使い方を学ぶ。
第7回	コイン積み上げゲームの作成：Unityでゲームの状態遷移（ゲーム開始→プレイ→終了）を作る基本的な方法を習得する。
第8回	FPSの作成：FPS Controllerの使い方を学ぶ。Raycastを理解し、使えるようになる。
第9回	CharacterController：CharacterControllerの使い方や利点・欠点を理解する。
第10回	ゲーム制作①：各自、課題としてミニゲームの作成を行う。企画・仕様を策定し、開発に着手する。
第11回	ゲーム制作②：ミニゲームの制作を進める。
第12回	ゲーム制作③：ミニゲームを完成させ、提出する。
第13回	C++入門概要説明：C++の基本文法の概要を知る。
第14回	簡単なクラスの作成：簡単なクラスをC++で作成できるようになる。
第15回	クラスの継承・包含：クラスの関連(継承・包含など)をC++で書けるようになる。

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 2	
第16回	抽象クラス：抽象クラスをC++で書けるようになる。
第17回	標準ライブラリ(入出力)：iostream・fstreamなどの入力機能を使えるようになる。
第18回	標準ライブラリ(コンテナ)： vector・list・mapなどのコンテナを使えるようになる。
第19回	クラスのコピー：コピーコンストラクタ・代入演算子オーバーロードを書けるようになる。
第20回	クラステンプレート：クラステンプレートを作成できるようになる。
第21回	基本文法のまとめと小テスト：C++基本文法を理解度を確認する。
第22回	C++ミニゲーム制作課題1：ゲーム制作ライブラリを利用してミニゲームを作成する。
第23回	C++ミニゲーム制作課題2：ゲーム制作ライブラリを利用してミニゲームを作成する。
第24回	まとめ：後期授業の振り返りを行う。