

2021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	
プログラミング基礎実習 2	
第4回	前期のC#のシューティングテキストを継承してC++でもザコ敵を作成できるようにする
第5回	前期のC#のシューティングテキストを継承してC++でもプレイヤーが弾を打てるようにする
第6回	前期のC#のシューティングテキストを継承してC++でも敵が弾を打てるようにする
第7回	前期のC#のシューティングテキストを継承しつつC++ではデザインパターンでベースとなる構造をすっきりさせる
第8回	前期のC#のシューティングテキストを継承しつつC++では分割された画像を読み読めるデータ構造を導入する
第9回	前期のC#のシューティングテキストを継承しつつC++ではアクションで導入したシーン遷移を導入する
第10回	前期のC#のシューティングテキストを継承しつつC++ではMapのCSV読み込み用のデータ構造を導入する
第11回	前期のC#のシューティングテキストを継承しつつC++ではMapのCSV読み込み用のデータ構造を導入する
第12回	前期のC#のシューティングテキストを継承しつつC++では2人参加可能なようにInputクラスを発展させる
第13回	ここまでの進行具合を見ながら簡易的な3DのZ軸方向を扱う改造に挑戦する。基礎レベル習得でよい人は課題制作。
第14回	ここまでの進行具合を見ながら簡易的な3Dのカメラを扱う改造に挑戦する。基礎レベル習得でよい人は課題制作。
第15回	ここまでの進行具合を見ながら簡易的な3D板ポリゴン描画の改造に挑戦する。基礎レベル習得でよい人は課題制作。

2021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	
プログラミング基礎実習 2	
第 1 6 回	ここまでの進行具合を見ながら簡易的な3Dモデル描画の改造に挑戦する。基礎レベル習得でよい人は課題制作。
第 1 7 回	制作中の作品などに関する全般的な質問に個別対応する。
第 1 8 回	制作中の作品などに関する全般的な質問に個別対応する。
第 1 9 回	制作中の作品などに関する全般的な質問に個別対応する。
第 2 0 回	制作中の作品などに関する全般的な質問に個別対応する。
第 2 1 回	課題の提出の終わった人から終わった者同士でグループを組んで作品、もしくは勉強会をしてもらう。
第 2 2 回	課題の提出の終わった人から終わった者同士でグループを組んで作品、もしくは勉強会をしてもらう。
第 2 3 回	課題の提出の終わった人から終わった者同士でグループを組んで作品、もしくは勉強会をしてもらう。
第 2 4 回	春休みや就活に向けてグループ制作を続けるかの状況確認をし、協業しにくいグループなどの再編成をヒアリングする