

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 ゲームプランナーコース	
プログラミング基礎 1	
第4回	条件分岐②：if文のネストと、条件式を作れるようになる
第5回	繰り返し①：while, forによる繰り返しを習得する
第6回	繰り返し②：目的からwhile, forを選び繰り返しを書けるようになる
第7回	乱数, 配列, List①：乱数の概念を理解し、Randomクラスを習得する。配列・Listを習得する
第8回	乱数, 配列, List②：目的から乱数を使用した計算式を書けるようになる。
第9回	まとめ①：制御構造と配列の確認をする
第10回	クラスの基本①：オブジェクト指向プログラミングの根幹を成すclassの概念・構文を理解する
第11回	クラスの基本②：目的から必要な機能を持つ、クラスを書けるようになる
第12回	メソッド①：様々なタイプのメソッドや引数、戻り値について理解し、使えるようになる
第13回	メソッド②：メソッドとフィールドの関係を理解し、使えるようになる
第14回	まとめ②：クラスの作成と利用の確認をする
第15回	クラスの継承①：classの継承を理解し、使えるようになる

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 ゲームプランナーコース	
プログラミング基礎 1	
第 1 6 回	クラスの継承②：classの継承を使用する場合を理解し、書けるようになる
第 1 7 回	まとめ③：クラスの継承と利用の確認をする
第 1 8 回	抽象クラス・抽象メソッド①：abstract指定による抽象クラス・抽象メソッドを習得する
第 1 9 回	抽象クラス・抽象メソッド②：抽象クラス・抽象メソッドを使用する場合を理解し、書けるようになる
第 2 0 回	まとめ④：抽象クラスの利用を確認をする
第 2 1 回	クラスの包含①：クラス包含の活用パターンを理解し、使えるようになる
第 2 2 回	クラスの包含②：設計上の包含と、実装上の集約を理解し、使えるようになる
第 2 3 回	まとめ⑤：クラスの包含の利用を確認する
第 2 4 回	高度な繰り返し①：breakとcontinueの使い方を習得し、複雑な問題を解決できるようになる
第 2 5 回	高度な繰り返し②：do-while文の使い方を習得し、複雑な問題を解決できるようになる
第 2 6 回	2次元配列, 2重ループ①：2重ループを用いて2次元配列を走査し、2Dゲームで多用されるデータ構造の基礎を理解する
第 2 7 回	2次元配列, 2重ループ②：2重ループを用いて2次元配列の表を作成できるようになる

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 ゲームプランナーコース	
プログラミング基礎 1	
第 2 8 回	まとめ⑥：繰り返しと 2 次元元配列の利用を確認する
第 2 9 回	企画からクラスへ：ゲームの企画から、クラス図への流れを理解し、後期授業の導入を行う
第 3 0 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