

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 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	ゲーム制作①：Unityをマップエディターとして利用し、ステージを作る。
第7回	ゲーム制作①：ステージを完成させて提出する。
第8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9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10回	コイン落としの制作：コイン積み上げゲームを参考にして、コイン落としを作成する。物理の設定を習得する。
第11回	FPSの作成：FPSControllerの使い方を学ぶ。Raycastを理解し、使えるようになる。
第12回	CharacterController：CharacterControllerの使い方や利点・欠点を理解する。
第13回	ゲーム制作②：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14回	ゲーム制作②：ミニゲームの制作を進める。
第15回	ゲーム制作②：ミニゲームを完成させ、提出する。