

2021年度 日本工学院専門学校											
ゲームクリエイター科四年制／ゲームプランナー・ゲームプログラマーコース共通											
プログラミング基礎 2											
対象	1 年次	開講期	後期	区分	必修	種別	講義	時間数	60	単位	4
担当教員	寺岡 善彦			実務経験	有	職種	ゲームプログラマ				
授業概要											
現在ゲーム業界／IT業界での就職採用において最も必要とされる能力の一つがプログラミング言語を使いこなす技能である。 なお、プランナー等の職にあっても、スクリプトなど基礎的なプログラムを組むなどゲームのプロトタイプを制作することがある。 チームで制作する上で、他職の基礎知識や考え方を知っておくことも重要である。											
到達目標											
C++ によるプログラミング作成スキルを身に付ける。 本授業ではプログラミング未経験者を想定し、段階的に基礎の習得を目指す。											
授業方法											
この授業は座学パートと実習パートで構成される。実習では個人ワークやグループワークを採り入れる。 初回到周囲の学生と簡単な自己紹介を行うので、実習パートでは教員のみならず周囲の学生とも互いに協力して理解を深めること。 なお、授業実施クラス全体の習得度合いに応じて進行の早さは調整する。											
成績評価方法											
試験・課題 70% 試験と課題を総合的に評価 レポート 20% 授業内容の理解度による評価 平常点 10% 積極的な授業参加度、授業態度によって評価											
履修上の注意											
キャリア形成の観点から、授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。理由のない遅刻や欠席は認めない。授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める。授業時数の 4 分の 3 以上出席しない者は定期試験を受験することができない。授業理解を円滑にするため、個々のスキルに応じて復習を心がけること。											
教科書教材											
毎回授業にて資料を提示する 参考書・参考資料等は授業中に指示をする											
回数	授業計画										
第1回	参照型配列、二次元配列について理解する										
第2回	ジャグ配列について理解する										
第3回	二重ループの練習について理解する										
第4回	クラスの復習（継承と集約）について理解する										
第5回	ストラテジーパターンについて理解する										
第6回	ストラテジーパターンについて理解する										

2021年度 日本工学院専門学校	
ゲームクリエイター科四年制／ゲームプランナー・ゲームプログラマーコース共通	
プログラミング基礎 2	
第7回	抽象クラス再びについて理解する
第8回	抽象クラス再びについて理解する
第9回	8回までの復習①
第10回	8回までの復習②
第11回	インターフェースについて理解する
第12回	インターフェースの必要性について理解する
第13回	インターフェースについて理解する
第14回	クラスのコピーについて理解する
第15回	ファイルの入出力について理解する