

| 2021年度 日本工学院専門学校   |                                    |                      |    |          |    |    |          |     |     |    |   |
|--|------------------------------------|----------------------|----|----------|----|----|----------|-----|-----|----|---|
| ゲームクリエイター科/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実習2   |                                    |                      |    |          |    |    |          |     |     |    |   |
| 対象   | 1年次                                | 開講期                  | 後期 | 区分       | 必修 | 種別 | 実習       | 時間数 | 120 | 単位 | 4 |
| 担当教員   | 幸田 健志                              |                      |    | 実務<br>経験 | 有  | 職種 | ゲームデザイナー |     |     |    |   |
| 授業概要   |                                    |                      |    |          |    |    |          |     |     |    |   |
| C++言語とゲーム開発用ライブラリを用いてゲーム開発の基礎を習得し、将来自分が考えた企画書や仕様書からゲームが制作できるようになることが目的である。   |                                    |                      |    |          |    |    |          |     |     |    |   |
| 到達目標   |                                    |                      |    |          |    |    |          |     |     |    |   |
| C++言語とゲーム開発用ライブラリを利用して、画像の描画、入力処理、サウンド処理、衝突判定などを学び、2Dゲーム制作の基礎スキルを身につけることが目標である。  |                                    |                      |    |          |    |    |          |     |     |    |   |
| 授業方法   |                                    |                      |    |          |    |    |          |     |     |    |   |
| この授業では、学生が所有するノートPCを利用し、授業を実施する。ゲーム開発ライブラリの画像描画方法やキー入力方法などの機能を確かめながら、1つのゲームを完成させるよう授業を進める。授業中で学んだことを通じて、学生の「ゲームプログラミングスキル」を育成していく。この授業に主体的に参加する学生が、自分が考えたオリジナルのゲーム制作ができるようになることを目指す。 |                                    |                      |    |          |    |    |          |     |     |    |   |
| 成績評価方法   |                                    |                      |    |          |    |    |          |     |     |    |   |
| 課題   | 50%                                | 課題の提出、内容によって総合的に評価   |    |          |    |    |          |     |     |    |   |
| 実技   | 40%                                | 授業内容の理解度を確認することによる評価 |    |          |    |    |          |     |     |    |   |
| 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<br>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  | 基盤となるプロジェクトの作成と、CSVデータ読み込みについて理解する |                      |    |          |    |    |          |     |     |    |   |
| 第2回  | 基盤となるプロジェクトの作成と、CSVデータ読み込みについて理解する |                      |    |          |    |    |          |     |     |    |   |
| 第3回  | 基盤となるプロジェクトの作成と、CSVデータ読み込みについて理解する |                      |    |          |    |    |          |     |     |    |   |
| 第4回  | ゲームオブジェクトの管理、2次元配列を利用したマップについて理解する |                      |    |          |    |    |          |     |     |    |   |
| 第5回  | ゲームオブジェクトの管理、2次元配列を利用したマップについて理解する |                      |    |          |    |    |          |     |     |    |   |
| 第6回  | ゲームオブジェクトの管理、2次元配列を利用したマップについて理解する |                      |    |          |    |    |          |     |     |    |   |

| 2021年度 日本工学院専門学校                   |                       |
|------------------------------------|-----------------------|
| ゲームクリエイター科/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実習 2                      |                       |
| 第7回                                | プレイヤー処理について理解する       |
| 第8回                                | プレイヤー処理について理解する       |
| 第9回                                | ギミック管理の基礎システムについて理解する |
| 第10回                               | ギミックを1つ作成する           |
| 第11回                               | ギミックを1つ追加する           |
| 第12回                               | 敵を2体作成をする             |
| 第13回                               | ギミックを1つ追加する           |
| 第14回                               | リスポーン処理を理解する          |
| 第15回                               | リスポーン処理を理解する          |