

2022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 1	
第4回	文字列の表示：D Xライブラリにおける文字列表示の仕組みを理解し、使いこなせるようになる。
第5回	入力：キー入力を処理する方法を学び、入力補助クラスを作成する。
第6回	サウンド処理：効果音やBGMを再生するための方法を理解する。
第7回	乱数：ゲーム制作に特化した乱数生成クラスを作成する。
第8回	ミニゲーム作成①（連打ゲーム）：状態遷移、ゲーム内の時間計測を用いてミニゲームを作成する。
第9回	ミニゲーム作成②（おいかけっこ）：乱数、衝突判定を用いてミニゲームを作成する。
第10回	ミニゲーム作成③（チリトリ）：三角関数、角度、距離計算を用いてミニゲームを作成する。
第11回	ミニゲーム作成④（イライラ棒）：マップデータ、二次元配列を用いてミニゲームを作成する。
第12回	シューティングゲーム作成①：シューティングゲームの基本の仕組みを作成する。
第13回	シューティングゲーム作成②：複数の敵キャラクターを作成する。
第14回	シューティングゲーム作成③：三角関数を利用して、敵弾の移動処理を作成する。
第15回	シューティングゲーム作成④：ボス敵を作成する。

2022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 1	
第16回	シューティングゲーム作成⑤：敵の配置データ、敵生成処理を作成する。
第17回	シューティングゲーム作成⑥：複数のシーンを管理する仕組みを作成する。
第18回	シューティングゲーム課題①：シューティングゲームを各自で改造してパワーアップさせる。
第19回	シューティングゲーム課題②：シューティングゲームを各自で改造してパワーアップさせる。
第20回	シューティングゲーム課題③：シューティングゲームを各自で改造してパワーアップさせる。
第21回	シューティングゲーム課題④：シューティングゲームの改造を完了させて課題を提出する。
第22回	C++入門①：C++でコンソールアプリケーションを作成する。
第23回	C++入門②：C++の基本的な文法を習得する。
第24回	C++入門③：C++でクラスを作成するときの基本となるファイル分割を習得する。
第25回	C++入門④：クラスの関連（包含、継承）の基礎を習得する。
第26回	C++ミニゲーム作成：C++でミニゲーム（おいかけっこ）を作成する。
第27回	C++ミニゲーム作成：C++でミニゲーム（おいかけっこ）を作成する。

2022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 1	
第28回	バージョン管理システム①：データやプログラムなどの変更履歴を管理する方法を習得する。
第29回	バージョン管理システム②：バージョン管理システムの基本的な操作を習得する。
第30回	バージョン管理システム③：バージョン管理システムを操作する練習を行う。