

2022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 1											
対象	1 年次	開講期	前期	区分	必修	種別	講義	時間数	120	単位	8
担当教員	寺岡 善彦			実務経験	有	職種	エンジニア				
担当教員紹介											
バックエンド エンジニア、デザイナーとして幅広い経験を有している。デザイン、プログラミング、ゲーム制作にとどまらず、教育はこうあるべきという信念を持った授業を展開している。											
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	プロジェクトの作成と出力、変数										
第2回	文字の読み込みとASCIIコード、フォーマット指定子										
第3回	if文、switch文、enum型										
第4回	for文、while文										
第5回	ブレイクポイントとウォッチ式、フローチャート										

2022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 1	
第6回	乱数
第7回	配列、配列と構造体
第8回	多次元配列、多重ループ
第9回	多次元配列に慣れよう
第10回	文字列、文字関数、文字列関数
第11回	基数変換、固定少数と浮動小数
第12回	探索、ツリー構造
第13回	ソート
第14回	C言語検定対策
第15回	関数