

2022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			実務経験	有	職種	ゲームデザイナー				
担当教員紹介											
いくつもの専門学校でゲームクリエイター志望の学生たちを指導し、幾度となく日本ゲーム大賞アマチュア部門受賞に導いた実績を持つ。毎年、多くの教え子たちをゲーム業界に送り出しており、現在も国内有名タイトルの開発現場で活躍中。											
授業概要											
C++言語とゲーム開発用ライブラリ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認しながら、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に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、社会人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	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										

2022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
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