2023年度　日本工学院八王子専門学校											
ゲームクリエイター科　ゲームビジネスコース											
ビジネススキル２											
対象	１年次	開講期	後期	区分	選	種別	講義	時間数	30	単位	2
担当教員	萩原正俊			実務経験	有	職種	プログラマー				

授業概要

ゲーム業界での仕事に役立つ知識の取得、また資格取得を目指したＩＴスキル等を学びます。

到達目標

C言語の基礎的なプログラムを理解し、C言語プログラミング能力検定試験に合格する。

授業方法

毎回資料および問題を配布し、配布資料を用いて分野の解説を行う。その上で問題演習を実施し、解答後に正解の提示と問題解説を行う。

成績評価方法

試験・課題：80%検定試験の受験および点数によって評価する。平常点：20%授業態度、演習問題への取り組み方によって評価する

履修上の注意

2月に学内で実施される試験受験する。授業時限数の４分の３以上出席しない者は評価を受けることができないので注意すること。

教科書教材

毎回資料および練習問題を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。

回数	授業計画
第1回	C言語基礎①：標準入出力(scanf関数,printf関数)と演算子を理解する。
第2回	C言語基礎②：データ型と変数宣言を理解する。
第3回	C言語基礎③：制御文（if・swicth・while・forなど)を理解する。

2023年度　日本工学院八王子専門学校	
ゲームクリエイター科　ゲームビジネスコース	
ビジネススキル２	
第4回	C言語基礎④：関数（引数・戻り値）・変数のスコープについて理解する。
第5回	C言語基礎⑤：１次元配列の使い方を理解する。
第6回	C言語基礎⑥：文字列配列の使い方を理解する。
第7回	C言語プログラミング能力検定試験対策①：過去問の解答と解説を行う
第8回	C言語プログラミング能力検定試験対策②：過去問の解答と解説を行う
第9回	C言語プログラミング能力検定試験対策③：過去問の解答と解説を行う
第10回	C言語プログラミング能力検定の模擬試験を実施する