

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	
実践実習 1 B	
第4回	文字列の表示：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①：キー入力処理する方法を学ぶ。
第6回	入力②：キー入力補助クラスを作成する。
第7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8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9回	連打ゲームのミニゲーム作成①：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10回	連打ゲームのミニゲーム作成②：連打ゲームを改造をする。
第11回	おいかけっこのミニゲーム作成①：乱数、衝突判定を用いてミニゲームを作成する。
第12回	おいかけっこのミニゲーム作成②：ミニゲームにスコア機能を付ける。
第13回	おいかけっこのミニゲーム作成③：ミニゲームに制限時間を付ける。
第14回	おいかけっこのミニゲーム作成④：おいかけっこのミニゲームを改造する。
第15回	チリトリのミニゲーム作成①：三角関数、角度、距離計算を用いてミニゲームを作成する。

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	
実践実習 1 B	
第16回	チリトリのミニゲーム作成②：チリトリのミニゲームを改造する。
第17回	イライラ棒のミニゲーム作成①：二次元配列のマップデータを元にマップを表示する。
第18回	イライラ棒のミニゲーム作成②：壁との衝突判定を取り、画面スクロールの仕組みを作成する。
第19回	イライラ棒のミニゲーム作成③：マップエディタを利用して、マップを作成する。
第20回	イライラ棒のミニゲーム作成④：イライラ棒のミニゲームを改造する。
第21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22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23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24回	シューティングゲーム作成④：ボス敵を作成する。
第25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26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27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。

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	
実践実習 1 B	
第28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29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30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。