

2024年度 日本工学院八王子専門学校	
ゲームクリエイター科四年制 ゲームプログラマーコース	
ゲームプログラミング 2	
第4回	通信を使ったシステム②：ゲーム内からAJAX通信を行い、スコアなどを保存する方法を習得する。
第5回	モバイルでの挙動：Javascriptを使ったプログラムでポイントとなるモバイルとPCでの実装の違いについて実際にサーバーアップロードして検証を行い、習得する。
第6回	2D横スクロールゲームを作る①：Canvasオブジェクトを使った横スクロールの方法について習得する。
第7回	2D横スクロールゲームを作る②：横スクロールでのジャンプについて、Javascriptで実装する方法について習得する。
第8回	2D横スクロールゲームを作る③：キャラクターから弾丸が放たれる仕様を実装し、子オブジェクトを生成する方法について習得する。
第9回	2D横スクロールゲームを作る④：敵キャラクターを実装し、敵キャラクターが動作するアルゴリズムについて習得する。
第10回	2D横スクロールゲームを作る⑤：スコアランキングシステムを実装し、AJAX通信を使ったゲーム内機能について習得する。
第11回	2D横スクロールゲームを作る⑥：リソースファイルを事前に読み込んでおくローディングシステムを実装し、スマートフォンでの動作を前提とした実装について習得する。
第12回	まとめ：後期授業の振り返りを行う。