

学科名	ゲームクリエイター科
コース名	ゲームプログラマーコース
授業科目	ゲームプログラミング2
必選	必
年次	2年次
実施時期	後期
種別	講義+演習
時間数	30
単位数	2
担当教員	村田 修
実務経験	有
実務経験職種	プログラマ
授業概要	ネットワーク通信を使ったゲーム制作について学ぶ
到達目標	winsockを使った、ネットワーク通信ゲームを制作できるようになること
授業方法	ゲーム制作に必要なプログラミングスキルは、単に授業を見る・聞くだけでは身につかないため、常にプログラミングワークを行いながら授業を進める。学生は積極的にかつ主体的に取り組み、各回の内容を理解できるように努力が必要である。自身のスキルアップまた、ゲーム業界就職のための礎を築けるよう取り組むこと。
成績評価方法	提出物：実際に動作するプログラムを作成し、提出する 平常点：積極的な授業参加度、授業態度によって評価する
履修上の注意	授業理解を円滑にするため、個々のスキルに応じて復習や予習を心がけること。社会人として正しいルールや態度を身に付けるために、遅刻、欠席は厳禁とする。万一、遅刻や欠席の場合は、担任に連絡し、事後に届を提出すること。特に欠席の場合は、その回の配布物を次回授業までに入手し、放課後開放などで必ず確認しておくこと。ただし、授業時間数の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。
教科書・教材	毎回資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。

授業計画	
第1回	オンラインゲーム史
第2回	WinSockでチャットを作ろう①
第3回	WinSockでチャットを作ろう②
第4回	WinSockでチャットを作ろう③
第5回	WinAPIからWinSockを使おう①
第6回	WinAPIからWinSockを使おう②
第7回	WinAPIからWinSockを使おう③
第8回	WinSockでゲームを作ろう①
第9回	WinSockでゲームを作ろう②
第10回	WinSockでゲームを作ろう③
第11回	WinSockでゲームを作ろう④
第12回	WinSockでゲームを作ろう⑤
第13回	TDPとUDP
第14回	UDP通信
第15回	まとめ：後期授業の振り返りを行う。