

2025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 3	
第4回	インデクサー：indexerを使って添字でindexを指定して内容にアクセスできるクラスを作れるようになる。
第5回	ジェネリック：ジェネリックメソッドやジェネリッククラスの定義方法、呼び出し方を理解する。
第6回	実践演習：これまで学んだ内容を応用し、Listクラスと同等の可変長配列を自作する。
第7回	デリゲート：delegateを学び、委譲の考え方を理解する。
第8回	イベント：eventの文法を学び、用途を理解する。ラムダ式を書けるようになる。
第9回	例外処理：exceptionを理解し、様々なエラーを適切に処理できるようになる。
第10回	LINQ：統合言語クエリLINQを使ったモダンなプログラミングを学ぶ。
第11回	マルチスレッド：C#におけるマルチスレッドプログラミングの記述方法を学ぶ。
第12回	C#の新機能：C#8, 9, 10などで追加された新機能を学ぶ。
第13回	UniRx：Unity向けRXライブラリであるUniRxの使い方を学ぶ。
第14回	UniTask：Unity向け非同期ライブラリであるUniTaskの使い方を学ぶ。
第15回	まとめ：前期授業の振り返りを行い、後期授業に向けての導入を行う。