科目名	プログラミング１							年度	2025
英語科目名	Programming 1							学期	前期
学科・学年	ゲームクリエイター科四年制 ゲームプランナーコース 1年次	必／選	必	時間数	120	単位数	8	種別※	講義+演習
担当教員	奥澤 修平	教員の実務経験	有	実務経験の職種	ゲームプログラマー				

【科目の目的】

・C言語を使用してプログラムを記述できる。
・変数と制御構造を理解できる。
・構造体と関数を理解できる。

【科目の概要】

ゲームプログラマの必須スキルである、C言語の文法を講義と演習を通じての理解を目指します。
また、手続き型プログラミングの考え方やアルゴリズムの基礎についても学びます。

【到達目標】

A. 変数と演算子を組み合わせを理解している。
B. 計算式と制御構造の組み合わせを理解している。
C. 配列と反復の組み合わせを理解している。
D. 構造体と関数の組み合わせを理解している。

【授業の注意点】

配布資料をよく理解し、予習・復習を行うこと。
なお、テストやパフォーマンス課題は欠席・未提出となると0点になるため注意すること。

評価基準＝ルーブリック

ルーブリック 評価	レベル５ 優れている	レベル４ よい	レベル３ ふつう	レベル2 あと少し	レベル１ 要努力
到達目標 A	計算式を記述し、課題の８割を完成できる。		計算式を記述し、課題の半分を完成できる。		計算式を記述できない。
到達目標 B	計算式と制御構造を組み合わせ、課題の８割を完成できる。		計算式と制御構造を組み合わせ、課題の半分を完成できる。		計算式と制御構造を組み合わせられない。
到達目標 C	配列と反復を組み合わせ、課題の８割を完成できる。		配列と反復を組み合わせ、課題の半分を完成できる。		配列と反復を組み合わせられない。
到達目標 D	構造体と関数を組み合わせ、課題の８割を完成できる。		構造体と関数を組み合わせ、課題の半分を完成できる。		構造体と関数を組み合わせられない。

【教科書】

特になし

【参考資料】

C言語の基本/PDF、参考になるサイトを授業中に紹介する。

【成績の評価方法・評価基準】

授業中に実施するテスト、プログラムの提出、Webテスト等で、総合的に評価する。

※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。

科目名	プログラミング１	年度	2025
英語表記	Programming 1	学期	前期

回数	授業テーマ	各授業の目的		授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	変数と演算子	計算式をどのように記述するのか	1	変数	変数の種類と使用方法を理解している	2	
			2	演算子	演算子の種類と使用方法を理解している		
2	選択構造	選択構造をどのように記述するのか	1	if文	if文の使用方法を理解している	1	
			2	else_if文	else_if文の使用方法を理解している		
3	反復構造１	反復構造をどのように記述するのか	1	while文	while文の使用方法を理解している	2	
			2	for文	for文の使用方法を理解している		
4	反復構造２	反復構造にどのように応用するのか	1	反復の制御	反復の制御方法を理解している	1	
5	配列	配列をどのように記述するのか	1	配列の準備	配列の準備方法を理解している	2	
			2	配列の使用	配列の使用方法を理解している		
6	アルゴリズム	問題をどのように解決するのか	1	交換	交換の記述方法を理解している	1	
			2	探索	探索の記述方法を理解している		
			3	乱数	乱数の使用方法を理解している		
7	二次元配列	二次元配列をどのように記述するのか	1	二次元配列の準備	二次元配列の準備方法を理解している	2	
			2	二次元配列の使用	二次元配列の使用方法を理解している		
8	構造体	構造体をどのように記述するのか	1	構造体の記述	構造体の記述方法を理解している	2	
			2	構造体の参照	構造体の参照方法を理解している		
9	関数	関数をどのように記述するのか	1	関数の記述	関数の記述方法を理解している	1	
			2	関数の使用	関数の使用方法を理解している		
10	ファイル分割	ファイルをどのように分割するのか	1	ファイルの分割	ファイルの分割方法を理解している	2	
			2	ファイルの利用	分割ファイルの使用方法を理解している		
11	構造体と関数	構造体を関数でどのように使用するのか	1	構造体の引数	構造体の引数での使用を理解している	1	
			2	構造体の戻り値	構造体の戻り値での使用を理解している		
12	配列の応用	配列をどのように応用するのか	1	配列の応用	配列の応用方法を理解している	1	
13	二次元配列の応用	二次元配列をどのように応用するのか	1	二次元配列の応用	二次元配列の応用方法を理解している	2	
14	いろいろな機能	その他文法を確認する	1	static	staticの使用方法を理解している	1	
			2	標準関数	標準関数の使用方法を理解している		
15	複雑なプログラム	複雑なプログラムをどのように作成するのか	1	複雑な構造体	構造体の組み合わせ方を理解している	1	

評価方法：1.小テスト、2.パフォーマンス評価、3.その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等