

日本工学院専門学校	開講年度	2019年度	科目名	ビジネススキル4	
科目基礎情報					
開設学科	ゲームクリエイター科四年制	コース名	ゲームプログラマーコース	開設期	後期
対象年次	2年次	科目区分	選択	時間数	45時間
単位数	3単位			授業形態	講義
教科書/教材	毎回レジュメ・資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。				
担当教員情報					
担当教員	藤澤 伸治	実務経験の有無・職種	有・ゲームプログラマー		
学習目的					
現在ゲーム業界での就職採用において最も必要とされる能力の一つがC++言語を使いこなす技能である。本授業ではC++言語初学者を対象に、ライブラリの基本を学びつつ、実際にゲームを制作することに慣れることを目的とする。					
到達目標					
C++の文法（クラス、継承、仮想関数等）を使って簡単な2Dゲームが制作できるようになる。また、Android向けのアプリを作成し、GooglePlay等のストアにアップロードできるようになる。					
教育方法等					
授業概要	この授業では座学の他に、個人ワークやグループワークを採り入れる。具体的には汎用なゲームライブラリであるCocos2d-xの主要な機能である、描画、Action、入力を学び、各自が簡単なミニゲームを制作する。				
注意点	授業時数の4分の3以上出席しないものは定期試験を受験することができない。遅刻、欠席は厳禁。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。交通機関の遅延についても常態化しているようなら、それを見越して早めに登校すること。許可なく私語やスマートフォンの操作を禁止。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てください。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	課題内容	40%	適正に課題をこなしたか、追加課題をこなしたか		
	課題提出	30%	各課題を指定された形式で提出したか		
	レポート	20%	授業内容の理解度を確認するために実施する		
	平常点	10%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する		
授業計画（1回～15回）					
回	授業内容	各回の到達目標			
1回	AndroidC++開発①	導入 / 開発環境構築を理解する			
2回	AndroidC++開発②	スプライト親子関係を理解する			
3回	AndroidC++開発③	親子関係とスプライト当たり判定を理解する			
4回	AndroidC++開発④	シーン遷移を理解する<基礎編>			
5回	AndroidC++開発⑤	シーン遷移を理解する<応用編>			
6回	AndroidC++開発⑥	Releaseビルドを理解する			
7回	AndroidC++開発⑦	GooglePlayアップロードを理解する			
8回	AndroidC++開発⑧	カメラを理解する<基礎編>			
9回	AndroidC++開発⑨	カメラを理解する<応用編>			
10回	AndroidC++開発⑩	ボタンを理解する			
11回	AndroidC++開発⑪	ライブラリ拡張を理解する<基礎編>			
12回	AndroidC++開発⑫	ライブラリ拡張を理解する<応用編>			