

日本工学院専門学校		開講年度	2019年度	科目名	プログラミング基礎2
<b>科目基礎情報</b>					
開設学科	ゲームクリエイター科	コース名		開設期	後期
対象年次	1年次	科目区分	必修	時間数	90時間
単位数	6単位			授業形態	講義
教科書/教材	教科書「確かな力が身につくC#超入門」、その他参考資料等は、授業中に指示する。				
<b>担当教員情報</b>					
担当教員	藤澤 伸治、川村 景吾、渡辺 彰			実務経験の有無・職種	有・ゲームプログラマー
<b>学習目的</b>					
<p>現在ゲーム業界/IT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オブジェクト指向のプログラミング言語を使いこなす技能である。オブジェクト指向言語は世に多数あるが、原理原則を身につけておけば他の言語も容易に習得が可能である。</p> <p>なお、プランナー等の職にあっても、スクリプトなど基礎的なプログラムを組んだり、ゲームのプロトタイプを制作することがある。また、チームで制作する上で、他職の基礎知識や考え方を知っておくことは重要である。</p>					
<b>到達目標</b>					
<p>C#によるオブジェクト指向プログラミングの基礎的スキルを身に付ける。</p> <p>これによりC#によるゲーム開発スキル向上を目指す。また他言語であるC++やJavaにも対応できる知識を養う。</p> <p>本授業ではプログラミング未経験者を想定し、段階的に基礎の習得を目指す。</p>					
<b>教育方法等</b>					
授業概要	<p>この授業は座学パートと実習パートで構成される。実習では個人ワークやグループワークを採り入れる。</p> <p>初回到周囲の学生と簡単な自己紹介を行うので、実習パートでは教員のみならず周囲の学生とも互いに協力して理解を深めること。</p> <p>なお、授業実施クラス全体の習得度合いに応じて進行の早さは調整する。</p>				
注意点	<p>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。</p>				
評価方法	種別	割合	備考		
	試験・課題	70%	試験と課題を総合的に評価する。周囲への貢献も評価に含む。		
	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		
<b>授業計画（1回～12回）</b>					
回	授業内容			各回の到達目標	
1回	C#プログラミング1			参照型配列、二次元配列について理解する	
2回	C#プログラミング2			ジャグ配列について理解する	
3回	C#プログラミング3			二重ループの練習について理解する	
4回	C#プログラミング4			クラスの復習（継承と集約）について理解する	
5回	C#プログラミング5			ストラテジーパターンについて理解する	
6回	C#プログラミング6			ストラテジーパターンについて理解する	
7回	C#プログラミング7			抽象クラス再びについて理解する	
8回	C#プログラミング8			抽象クラス再びについて理解する	
9回	C#プログラミング9			8回までの復習①	
10回	C#プログラミング10			8回までの復習②	
11回	C#プログラミング11			インターフェースについて理解する	
12回	C#プログラミング12			インターフェースの必要性について理解する	