

科目番号 : G-104

科目名		時間数(90分)			
ゲームプログラミング1		講義	演習	実習	合計
		15		45	60
科目概要	言語C#の基礎を学習し、言語の基礎(文法、制御構造)を理解し習得する。後半でUnityを学び、簡単なゲームプログラミングが出来るようになる。				
学習到達目標	基本的なアルゴリズムのプログラムであれば、言語C#を用いて開発できるようになる。簡単なゲームプログラム(玉転がしゲームなど)が作れるようになる。				
講義計画	回	内容			
	1~3	C#を始めるまえに			
	4~7	テキストを表示する			
	8~11	変数とデータ型			
	12~14	演算子			
	15~20	制御文			
	21~26	配列			
	27~33	クラスの基礎			
	34~42	クラスとメソッドの詳細			
	43~59	Unity演習			
60	科目試験				
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	猫でもわかるC#プログラミング第三版	SoftBankCreative		
	副教材	Unity2018 入門 最新開発環境による簡単3D&2Dゲーム制作	SoftBankCreative		
実習環境	C# Pad (VisualStudio C#)				
	Unity				
目標資格	資格名		実施団体		
成績評価方法	・科目試験(100%)		<評価基準> 100~90点: 秀 89~80点: 優 79~70点: 良 69~60点: 可 59点以下: 不可		