

科目番号：G-202

科目名		時間数(90分)				
ゲームプログラミング2		講義	演習	実習	合計	
				30	30	
科目概要	講義と実習を通してC++基礎(クラス、オブジェクト指向)を習得し、C++でのゲーム作成方法を学ぶ。					
学習到達目標	C++の基礎を身に付け、自身で簡単なゲームを制作できるようになる。					
講義計画	回	内容				
	1	開発環境の使用方法・プログラムの実行				
	2	ヘッダファイルの書き方・ライブラリの設定方法				
	3	クラス・オブジェクト・クラス、メンバ関数の定義				
	4	オブジェクトの生成・メンバ関数の呼び出し、アクセス制御				
	5	コンストラクタとデストラクタ				
	6	コメントの書き方、関数のプロトタイプ宣言、変数宣言の位置				
	7	制御文での変数宣言、定数の宣言、列挙型				
	8	オーバーロード・標準出力ストリーム				
	9	スコープ解決演算子・名前空間				
	10	C言語のポインタ				
	11	参照、値渡し、アドレス渡し				
	12	new 演算子・delete 演算子				
	13	コンストラクタの応用				
	14	基底クラスと派生クラス				
	15	継承と定義、継承の利用				
	16	静的メンバ変数、メンバ関数				
	17	多重継承				
	18	テンプレート関数、テンプレートクラス				
	19	標準テンプレートライブラリ				
	20	関数ポインタ、コールバック関数				
	21~29	総合実習				
	30	科目試験				
	使用教材	書籍名		出版社		
		主教材	C++の絵本 (翔泳社)			
		副教材				
	実習環境	WindowsOS 環境の PC を使用し、VisualStudio にて C++ を使用する。 ゲーム用ライブラリもしくはフレームワークを併用する。				
	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			