

科目番号：G-105

科 目 名			時間数 (90 分)			
C#プログラミング			講 義	演 習	実 習	合 計
					3 0	3 0
科 目 概 要	ゲーム開発エンジン Unity で使用可能なプログラミング言語 C# について、講義・机上演習・実習を通して基本文法から基本的なアルゴリズムのプログラミングまでを習得する。 なお、本科目は、システム開発またはゲーム開発企業での実務経験を有する講師が、幅広い知識と研究成果を活かして授業を行う。					
学 習 到 達 目 標	C# の基本文法や標準ライブラリを使用して、基礎的なアルゴリズムのプログラミングができる技術を身に付ける。					
講 義 計 画	回	内 容		回	内 容	
	1	C# の特徴と開発の流れ		26	複数クラスを用いた開発	
	2	C# の開発環境と基本構造		27	プログラミング実習	
	3	変数宣言の文		28	総合実習課題	
	4	プログラミング演習 (変数宣言の文)		29	まとめ	
	5	式と演算子 1		30	科目試験	
	6	プログラミング演習 (式と演算子 1)				
	7	式と演算子 2				
	8	プログラミング実習 (式と演算子 2)				
	9	条件分岐 1				
	10	プログラミング演習 (条件分岐 1)				
	11	条件分岐 2				
	12	プログラミング実習 (条件分岐 2)				
	13	繰り返し 1				
	14	プログラミング演習 (繰り返し 1)				
	15	繰り返し 2				
	16	プログラミング実習 (繰り返し 2)				
	17	配列 1				
	18	プログラミング演習 (配列 1)				
	19	配列 2				
	20	プログラミング実習 (配列 2)				
	21	プログラミング演習 (トレース)				
	22	メソッド 1				
	23	プログラミング実習 (メソッド1・引数/戻り値)				
	24	メソッド 2				
	25	プログラミング実習 (メソッド2)				
使 用 教 材	書 籍 名			出 版 社		
	主教材	C#の絵本 第2版 C#が楽しくなる新しい9つの扉		翔泳社		
	副教材	PDF 補助資料				
実 習 環 境	・visual studio code					
目 標 資 格	資 格 名			実 施 団 体		
成 績 評 価 方 法	・科目試験 (80%) ・実習課題 (20%)			<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		