

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		30	45
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			
	4~6	テキストを表示する			
	7~9	変数とデータ型			
	10~12	演算子			
	13~18	制御文			
	19~26	配列			
	27~32	クラスの基礎			
	33~38	クラスとメソッドの詳細			
	39~44	Unity 演習			
45	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		