

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2019年度)

専門分野区分	ゲームプログラミング	科目名	2D ゲームプログラミング基礎 II			科目コード	T3200D1			
配当期	前期・後期・通年		授業実施形態	通常・集中		単位数	4単位			
担当教員名	野山 秀憲		履修グループ	2G(GP/SP)		授業方法	演習			
実務経験の内容										
学習一般目標	2Dゲームプログラミングに必要な基礎知識を学習する。 ゲームプログラミングに必要な画像の表示・キー入力・当たり判定・音の再生など基礎知識の習得と、専用ライブラリを利用した簡単な2Dゲームを作成できるようになることを目標とする。									
授業の概要および学習上の助言	専用のライブラリを利用して2Dゲームプログラミングに必要な基礎知識の学習と、サンプルゲームの作成をおこないます。とはいえゲームの作り方はジャンルや仕様によっても様々なアプローチがありますので、教科書のサンプルだけでは無くその内容に沿った形で他のプロジェクトの紹介や課題なども進めていきます。サンプルや課題など多くのプログラムにふれることで、今後の作品制作の際の参考にしてください。									
教科書および参考書	Game Programming 1 Game Programming 2									
履修に必要な予備知識や技能	C/C++の基本的な知識、ゲームプログラミングの基礎知識を習得していることが望ましい。									
使用機器	Windows PC DirectXをサポートしたグラフィックスボードおよびサウンドボードが必須									
使用ソフト	Microsoft Visual Studio 2013 DirectX SDK									
学習到達目標	学部 DP(番号表記)	学生が達成すべき行動目標								
	1・2	2Dゲームプログラムに必要な基本的な処理を作成できる。								
	1・2・4	簡単な2Dシューティングゲームが作ることができる。								
	1・2・4	簡単な2Dアクションゲームが作ることができる。								
	1・2・4	サンプルで実装した内容を参考に、オリジナルのゲームが作成できる。								
5	講義とプログラム実習に意欲をもって取り組むことができる。									
達成度評価	評価方法	試験	クイズ 小テスト	レポート	成果発表	作品	ポート フォリオ	その他	合計	
	総合評価割合			70				30	100	
	学部 D P	1.知識・理解			30					30
		2.思考・判断			20					20
		3.態度								
		4.技能・表現			20					20
5.関心・意欲							30	30		
評価の要点	評価方法	評価の実施方法と注意点								
	試験									
	クイズ・小テスト									
	レポート	授業期間中に出題する演習課題の提出								
	成果発表									
	作品									
	ポートフォリオ									
その他	授業への意欲、態度、取り組みなどを含め総合的に判断する									

授業明細表

回数 日付	学習内容	授業の 運営方法	学習課題 (予習・復習)
第1週 /	授業概要・シラバスの説明 ライブラリでの基本処理の確認 Chapter1～6	講義・実習	
第2週 /	Chapter7 シューティングゲーム (復習) Chapter8 音の再生	講義・実習	
第3週 /	Chapter9 画面遷移 Chapter10 テクスチャアニメーション	講義・実習	
第4週 /	Chapter11 ワールド座標とスクリーン座標	講義・実習	
第5週 /	Chapter12 テキストファイルの読み込み Chapter13 ウィンドウ設定	講義・実習	
第6週 /	Chapter14 アルファブレンディング Chapter15 FPS	講義・実習	
第7週 /	Chapter16 基本アクション	講義・実習	
第8週 /	Chapter17 アクションゲーム	講義・実習	
第9週 /	Chapter17 アクションゲーム	講義・実習	
第10週 /	Chapter17 アクションゲーム	講義・実習	
第11週 /	Chapter17 アクションゲーム	講義・実習	
第12週 /	Chapter18 エディタの作成	講義・実習	
第13週 /	Chapter18 エディタの作成	講義・実習	
第14週 /	(予備) まとめと課題	講義・実習	