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	演習問題の提出。
	成果発表 (口頭・実技)	
	作品	
	ポートフォリオ	
	その他	授業への出席、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 教科書 Chapter14 レイによる接触判定 課題	講義・実習	
第2週 /	教科書 Chapter15-1 Chapter15-2 Chapter15-3 アクションゲーム ・プレイヤー ・ステージ ・ステージとの当たり判定	講義・実習	
第3週 /	教科書 Chapter15-4 Chapter15-5 Chapter15-6 アクションゲーム ・武器 ・敵 ・キャラとの当たり判定	講義・実習	
第4週 /	教科書 Chapter15-7 Chapter15-8 Chapter15-9 アクションゲーム ・攻撃 ・ダメージ ・ガード	講義・実習	
第5週 /	教科書 Chapter15-10 アクションゲーム ・A I 課題	講義・実習	
第6週 /	(予備) 復習と課題	講義・実習	
第7週 /	教科書 Chapter16-1 Chapter16-2 Chapter16-3 Chapter16-4	講義・実習	

	<p>レースゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・基礎作成 ・当たり判定 ・壁での反射 ・地面の傾斜 		
第8週 /	<p>教科書 Chapter16-5 Chapter16-6 Chapter16-7</p> <p>レースゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボール ・パス ・影 	講義・実習	
第9週 /	<p>教科書 Chapter16-8 Chapter16-9</p> <p>レースゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> ・敵 ・順位 <p>課題</p>	講義・実習	
第10週 /	<p>教科書 Chapter17-1 Chapter17-2 Chapter17-3</p> <p>エディタ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・基礎作成 ・スタート地点 	講義・実習	
第11週 /	<p>教科書 Chapter17-4 Chapter17-5 Chapter17-6</p> <p>エディタ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・パス 	講義・実習	
第12週 /	<p>教科書 Chapter17-7</p> <p>エディタ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・保存と読み込み <p>課題</p>	講義・実習	
第13週 /	<p>教科書 Chapter18 Chapter19</p> <p>シェーダー</p>	講義・実習	
第14週 /	(予備) まとめと課題	講義・実習	