

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2022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応用				科目コード	T3210B1		
配当期	後期	授業実施形態	通常				単位数	2 単位		
担当教員名	岩田 君昭	履修グループ	2E(SP)				授業方法	演習		
実務経験の内容	プログラマ、ディレクターとして遊技機の開発会社に22年間勤務。遊技機のソフトウェア開発と、開発全般のディレクション業務に従事した。これら実務経験をもとに、ゲーム作成方法や作品制作について話をする。									
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踏まえた応用の学習をする。ゲームプログラミングに必要な、ウインドウの設定、アルファブレンディングによるグラフィックの表現、画面遷移の効果、スクリプトによる動作など2Dゲームプログラミングで更に幅広いゲームを作れるようになるための知識を学習し、専用ライブラリを利用して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知識の学習と、サンプルゲームの作成をおこなう。基本的なプログラミング技術をしっかりと押さえながら、サンプルゲーム・課題を作成することで、ゲームプログラミングの手順を理解してもらいたい。									
教科書および参考書	2D Game Programing 1、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	実習室 Windows PC (Windows 10)									
使用ソフト	Microsoft Visual Studio 2017 (C++)、専用ライブラリ(mof)									
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が到達すべき行動目標								
	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	ウインドウの設定やグラフィックの効果などゲームで考慮すべき要素をゲームに組み込める。								
	1/2/4	簡単な2Dアドベンチャーゲームが作ることができる。								
	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。								
	1									
達成度評価	評価方法	試験	小テスト	レポート	成果発表 (口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計	
	学部DP	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
	総合評価割合				70				30	100
評価の要点										
評価方法		評価の実施方法と注意点								
試験										

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

授業回数	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1回	授業概要・シラバスの説明 前期までの内容の復習と確認	講義・実習	
第2回	Chapter19 画面遷移効果	講義・実習	
第3回	Chapter20 ファイル保存	講義・実習	
第4回	Chapter21 キー入力の保存	講義・実習	
第5回	Chapter22-1 メニュー	講義・実習	
第6回	Chapter22-2,3 メニューのクラス化とマウスでの操作	講義・実習	
第7回	Chapter23 スクリプト作成	講義・実習	
第8回	Chapter23-3,4 スクリプトによるスプライト制御	講義・実習	
第9回	Chapter23-5 スクリプトによるスプライト制御	講義・実習	
第10回	Chapter24-1,2 アドベンチャーゲームの基本作成	講義・実習	
第11回	Chapter24-2,3 アドベンチャーゲーム用の基本スクリプト	講義・実習	
第12回	Chapter24-4,5 アドベンチャーゲーム用のスクリプトの追加	講義・実習	
第13回	Chapter24-6 アドベンチャーゲームの保存と読みこみ	講義・実習	
第14回	課題解決型授業1 プログラム演習	遠隔授業 実施時期:5期	別途提示
第15回	課題解決型授業2 プログラム演習	遠隔授業 実施時期:7期	別途提示