

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2025年度)

専門分野区分	ゲームプログラミング	科目名	ゲームC++			科目コード	G6002A1			
配当期	後期	授業実施形態	通常			単位数	4 単位			
担当教員名	和田 康宏	履修グループ	1G(GP/MP/SP)			授業方法	演習			
実務経験の内容										
学習一般目標	ゲームプログラミングに必要となるC++言語の基礎知識を学習する。コンソール画面で動作するゲームを作成しながら、プログラミングに必要となる画面への出力や配列の使い方、構造体やクラスについて学習する。また、C言語検定2級(3級未合格者は3級)の合格に向けた学習も行う									
授業の概要および学習上の助言	この授業ではC++言語を用いコンソールゲームの作成を行う。授業中に取り扱うサンプルプログラム・課題作成と通じて、2Dゲームプログラミング科目などで本格的に学習するゲームプログラミングに必要となるC++言語の理解を深めてもらいたい。									
教科書および参考書	やさしいC++									
履修に必要な予備知識や技能	前期学習したC言語の基本的な構文、変数の扱いなどを必ず復習しておくこと。また、ポインタやクラスについて予習しておくことが望ましい。									
使用機器	自身のノートPC									
使用ソフト	Microsoft Visual Studio 2022 (C++)									
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		ゲームプログラムに必要な処理を適切に構築できる							
	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	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	授業中に出题する課題の提出
成果発表(口頭・実技)	
作品	
ポートフォリオ	
その他	出席・授業への参加等を考慮し判断する。

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	C++言語とは クラス、メンバー関数	講義・実習	
第2回	変数のスコープ 配列、2次元配列、可変長配列	講義・実習	
第3回	Cの文字列操作 文字からの変換	講義・実習	
第4回	CのキャストとC++のキャスト C標準ライブラリ関数	講義・実習	
第5回	ファイルの読書	講義・実習	
第6回	ユーザー関数 戻り値 引数の値渡しと参照渡し	講義・実習	
第7回	ユーザー関数 構造体	講義・実習	
第8回	アドレスとポインタ 引数のポインタ渡し	講義・実習	
第9回	メモリの動的確保、解放 コンストラクタとデストラクタ	講義・実習	
第10回	クラスの継承 アクセス修飾子	講義・実習	
第11回	C言語検定対策	講義・実習	
第12回	C言語検定対策	講義・実習	
第13回	C言語検定対策 まとめ	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:6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:8期	別途提示