

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2026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言語					科目コード	G6001A1	
配当期	前期	授業実施形態	通常					単位数	6 単位	
担当教員名	岩田 君昭	履修グループ	1G(MP/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	C言語はOS開発用に開発されたプログラミング言語で、世界中で最も使われている言語の一つである。C言語の文法を理解し、入出力関数を使った数十行程度のプログラムが作れるようになることを目標とする。ゲームプログラマー職はC++言語の習得が必須となる。C言語はC++言語のベースとなった言語であるため、ゲームプログラミングの基礎的学習を行うことで後期科目「ゲームC++」に繋げる。Certify C言語プログラミング能力認定試験3級の合格を目指す。									
授業の概要および学習上の助言	プログラムに必要なデータの宣言と演算、基本となる標準関数の理解と利用、制御構造(分岐・繰返)の理解、配列の利用を中心に構造化プログラミングの基礎を学ぶ。									
教科書および参考書	やさしいC 第5版 C言語プログラミング能力認定試験3級過去問題集									
履修に必要な予備知識や技能	特になし									
使用機器	特になし									
使用ソフト	VisualStudio2022									
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								
	3/5	プログラミング言語やC言語について説明することができる								
	1/2	データの宣言と演算ができる								
	1/2/3	基本となる標準関数を理解し使用しプログラムを作成することができる								
	1/3/4	制御構造を理解し利用することができる								
	1/3/5	配列を利用した繰り返しプログラムを作成できる								
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	15	5	15					35
		2.思考・判断	15	5	15					35
		3.態度							10	10
		4.技能・表現			10					10
		5.関心・意欲							10	10
	総合評価割合		30	10	40				20	100
評価の要点										
評価方法		評価の実施方法と注意点								

試験	中間試験、期末試験の成績で評価する
小テスト	
レポート	授業中に出题する課題、課題解決型授業に出题する課題に対する提出物の完成度で評価する
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	コンピュータとプログラミング言語の関係 printf文、if文	講義・演習	
第2回	for文	講義・演習	
第3回	色々な演算子	講義・演習	
第4回	switch文、do文、while文	講義・演習	
第5回	関数	講義・演習	
第6回	配列、多重ループ	講義・演習	
第7回	構造体、ファイル操作	講義・演習	
第8回	中間テスト	講義・演習	
第9回	ポインタ、関数ポインタ	講義・演習	
第10回	復習	講義・演習	
第11回	C言語検定3級対策①	講義・演習	
第12回	C言語検定3級対策②	講義・演習	
第13回	C言語検定3級対策③	講義・演習	
第14回	課題解決型授業1	遠隔授業 実施時期:2期	別途提示
第15回	課題解決型授業2	遠隔授業 実施時期:4期	別途提示