

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++					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	在原 正樹	履修グループ	1H(GP/MP/SP)					授業方法	演習	
実務経験の内容	プログラマー、ディレクター、マネージャーとして遊技機の開発会社に10年間勤務。遊技機の液晶制御開発と、開発全般のディレクション業務、組織のマネジメント業務に従事した。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	ゲームプログラミング開発の基本となる、C言語・C++言語の基礎知識を修得する。プログラミング言語の基本的な仕様、配列の使い方、構造体やクラスについて学習することで、プログラミングスキルの土台を築く。C言語検定に頻出される範囲を重点的に扱い、2級(3級未合格者は3級)合格を目指す。									
授業の概要および学習上の助言	この授業では前期に学んだ内容をふまえ、目標となるC言語検定2級の範囲を中心に、ゲーム開発で必要となるC++言語にも踏み込んで取り扱う。ゲームプログラミング科目で作るプログラムが、なぜそのような書き方をするのか、言語の仕組みから整理・理解し、自分が意図した通りのプログラムを書けるようになることが目標になる。また、検定試験対策としてC標準ライブラリ関数やアルゴリズム問題に対する学習も行う。2Dゲームプログラミング科目などでの本格的な開発に不可欠なプログラミング技術への理解を深めてもらいたい。									
教科書および参考書	授業時間中に提示する資料									
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								
	1/4	ゲームプログラムに必要な処理を適切に構築できる								
	2	C標準ライブラリ関数の使用やクラスの記述など、言語使用を理解し、適切に選択できる								
	4/5	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/C++基本構文と入出力	講義・実習	
第2回	構造体・クラス・スコープ・定数	講義・実習	
第3回	固定長/可変長配列・文字列の扱い	講義・実習	
第4回	標準関数・文字列処理	講義・実習	
第5回	キャストと数学関数	講義・実習	
第6回	ポインタとデータ構造	講義・実習	
第7回	関数と列挙体	講義・実習	
第8回	ビット演算	講義・実習	
第9回	ファイル入出力・クラスの基礎	講義・実習	
第10回	アルゴリズム対策	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・模擬試験	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