

授業科目名	PythonⅡ		科目コード	2303008	
開講クラス	情報システム科	コース	ドローン&IT・eスポーツ&IT	学 年	1年
担当教員	大野 貴子		実務経験教員 ( <input checked="" type="checkbox"/> 有 ・ 無 )		
	実務経験内容 ・ソフトウェア開発会社勤務に勤務し、プログラマー業務担当。その経験から、実務でも使えるスキルをわかりやすく解説する。				
開講時期	前期・ <input checked="" type="checkbox"/> 後期・通年・特別講義・その他		授業コマ数	60時間	
	<input checked="" type="checkbox"/> 必須 ・ 選 択 ・ 選択必須		単 位 数	2単位	
使 用 テキスト1	書 名	ゲーム作りで楽しく学ぶ Python のきほん			
	著 者	森 巧尚			
	出版社	株式会社 マイナビ出版			
使 用 テキスト2	書 名				
	著 者				
	出版社				
参考図書					
授業形態	講義 ・ <input checked="" type="checkbox"/> 演習 ・ 実習 ・ 実験 ・ その他 ( )				
<授業の目的・目標> ・幅広く活用されている Python の知識を学び、プログラマーとしての基礎スキルを身に付ける。 ・基本的なソースコードが「書ける」・「読める」ようになる。					
<授業の概要・授業方針> ・1人1台のPCを使用しての実習形式で授業を行う。能力差が出るため、e-Learningなどを活用しつつ復習させ、授業ではゲーム開発を通して成功体験を高める。					
<成績基準・評価基準> ・期末試験の得点、および途中で実施する課題の提出状況にて評価 100～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可 なお、追試験を行う場合はすべて可と評価する。					
<使用問題集・注意事項> 特に無し					
<授業時間外に必要な学修内容、関連科目、他> 特に無し					

授業科目名		Python II	
回	授 業 内 容	備 考	
1	pygame のインストール		
2	pygame の基本		
3	pygame の基本		
4	pygame の基本		
5	pygame の基本		
6	pygame の基本		
7	図形や文字、画像の描画		
8	図形や文字、画像の描画		
9	図形や文字、画像の描画		
10	図形や文字、画像の描画		
11	図形や文字、画像の描画		
12	図形や文字、画像の描画		
13	グラフィックスを動かす		
14	グラフィックスを動かす		
15	グラフィックスを動かす		
16	キーで絵を動かす		
17	キーで絵を動かす		
18	キーで絵を動かす		
19	キーで絵を動かす		
20	キーで絵を動かす		
21	キーで絵を動かす		
22	マウスで絵を動かす		
23	マウスで絵を動かす		
24	マウスで絵を動かす		
25	ボタンの作成		
26	ボタンの作成		
27	ボタンの作成		
28	画面の切り替え		
29	画面の切り替え		
30	画面の切り替え		

回	授 業 内 容	備 考
31	画面の切り替え	
32	画面の切り替え	
33	画面の切り替え	
34	ゲーム作成について	
35	ゲーム作成について	
36	ゲーム作成について	
37	アクションゲームの作成	
38	アクションゲームの作成	
39	アクションゲームの作成	
40	アクションゲームの作成	
41	アクションゲームの作成	
42	アクションゲームの作成	
43	アクションゲームの作成	
44	アクションゲームの作成	
45	アクションゲームの作成	
46	ブロック崩しゲームの作成	
47	ブロック崩しゲームの作成	
48	ブロック崩しゲームの作成	
49	ブロック崩しゲームの作成	
50	ブロック崩しゲームの作成	
51	ブロック崩しゲームの作成	
52	シューティングゲームの作成	
53	シューティングゲームの作成	
54	シューティングゲームの作成	
55	シューティングゲームの作成	
56	シューティングゲームの作成	
57	シューティングゲームの作成	
58	シューティングゲームの作成	
59	シューティングゲームの作成	
60	シューティングゲームの作成	