

|              |                                                                                       |      |     |          |           |
|--------------|---------------------------------------------------------------------------------------|------|-----|----------|-----------|
| 授業科目名        | プログラミング言語Ⅱ                                                                            |      |     | 科目コード    | MJIK 0017 |
| 学科・コース名      | 情報システム科 IT高度専門士コース                                                                    |      |     | 履修区分     | 必修        |
| 授業形態         | 講義                                                                                    | 開講学年 | 3年次 | 学期       | 後期        |
| 担当教員         | 川越 浩一                                                                                 | 実務経験 | 有   | 単位数      | 4 単位      |
| 授業の<br>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。<br>基本的なソースコードが「書ける」・「読める」ようになることを目標とする。 |      |     |          |           |
| 授業の概要        | 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。        |      |     |          |           |
| 回            | 授業計画・内容                                                                               |      |     | 授業外学習の内容 | 授業外学習時間   |
| 1～10         | pygameのインストール                                                                         |      |     | 授業の復習    | 300分      |
| 11～20        | pygameの基本                                                                             |      |     | 授業の復習    | 300分      |
| 21～30        | 図形や文字、画像の描画                                                                           |      |     | 授業の復習    | 300分      |
| 31～40        | グラフィックスを動かす                                                                           |      |     | 授業の復習    | 300分      |
| 41～50        | キーで絵を動かす                                                                              |      |     | 授業の復習    | 300分      |
| 51～60        | マウスで絵を動かす                                                                             |      |     | 授業の復習    | 300分      |
| 61～70        | ボタンの作成                                                                                |      |     | 授業の復習    | 300分      |
| 71～80        | 画面の切り替え                                                                               |      |     | 授業の復習    | 300分      |
| 81～90        | ゲーム作成について                                                                             |      |     | 授業の復習    | 300分      |
| 91～100       | アクションゲームの作成                                                                           |      |     | 授業の復習    | 300分      |
| 101～110      | ブロック崩しゲームの作成                                                                          |      |     | 授業の復習    | 300分      |
| 111～120      | シューティングゲームの作成                                                                         |      |     | 授業の復習    | 300分      |
|              |                                                                                       |      |     |          |           |
|              |                                                                                       |      |     |          |           |
|              |                                                                                       |      |     |          |           |
|              |                                                                                       |      |     |          |           |
|              |                                                                                       |      |     |          |           |
|              |                                                                                       |      |     |          |           |
|              |                                                                                       |      |     |          |           |
|              |                                                                                       |      |     |          |           |
|              |                                                                                       |      |     |          |           |
|              |                                                                                       |      |     |          |           |
| 評価方法         | 筆記試験<br>100～80点:優 79～70点:良 69～60点:可 59点以下:不可<br>なお、追試験を行う場合はすべて可と評価する。                |      |     |          |           |
| 教科書参考書       | ゲーム作りで楽しく学ぶPythonのきほん                                                                 |      |     |          |           |