

科目名		26FT/ゲーム開発技術基礎 I		
授業概要	WindowsAPIを用いて2Dゲームプログラムの技術及び知識の向上		担当教員	荒田
			開校時期	前期
			単位数	4
			種類	演習
実務家教員としての授業		プログラマ		
科目等との関連				
対象学生	本科1年生 ゲーム専攻ゲームプログラムコース 志望者			
達成目標	WindowsAPIを使用した2Dゲームの作成			
前提条件	C言語の履修状態			
教室外学習	なし			

成績評価方法	評価方法		評価観点ごとの割合
	1	課題の提出	50 %
	2	作品へのこだわり	40 %
	3	授業態度	10 %
	4		
	評価観点	課題の提出:期限内に提出したか、提示された課題の最低限の条件を満たしているか。 作品へのこだわり:こだわりを持って作品を制作しているか。 授業態度:授業を受ける態度として問題ないか、積極的に取り組んでいるか。	
特記事項		なし	

詳細計画 (各回(週)の具体的な授業内容、目標など)		
回	授業タイトル	授業内容
1	オリエンテーション	授業の進め方、授業目標と成績のつけ方の説明、ウィンドウの作成
2	ノベルゲーム制作1	ウィンドウクラスの設定、プロシージャの作成
3	ノベルゲーム制作2	テキスト表示、「TextOut」と「DrawText」の比較
4	ノベルゲーム制作3	フォント作成、文字色の変更、文字背景を透明にする
5	ノベルゲーム制作4	メモリデバイスコンテキストの作成・解放、画像の読み込み～表示～解放
6	ノベルゲーム制作5	マウスクリックで画像の変更、キー入力で画像で画像の変更
7	ノベルゲーム制作6	シーン切替の作成、シーンごとの画像を追加
8	ノベルゲーム制作7	2拓の選択肢を表示、ストーリーを入れる
9	ノベルゲーム制作8	SEを再生、BGMを入れる、BGMにループのチェックを入れる
10	課題制作	課題制作
11	ノベルゲーム(改)制作1	関数化、画像の透過
12	ノベルゲーム(改)制作2	ウィンドウのサイズ調整、定数宣言、ヘッダーファイル
13	ノベルゲーム(改)制作3	スレッド対応とコードの移植1
14	ノベルゲーム(改)制作4	スレッド対応とコードの移植2
15	ノベルゲーム(改)制作5	スレッド対応とコードの移植3、複数CPUに対応する

※実務家教員授業 (担当教員職歴:ゲームプログラマ)