

年間教授計画 2023年度 (4月～2月)

科目:ゲーム・プログラミングⅡ	クラス:2年 A組 学科:情報テクノロジー科 コース:ゲームプログラマコース	担当:深野敦史	教科書:確かな力が身につくC#「超」入門 第2版、作って覚えるVisual Basic 2019 デスクトップアプリ入門	授業数:4時間/週	年間授業:120時間
-----------------	--	---------	--	-----------	------------

授業概要:C#およびVisualBasicを用いたプログラミング技法を習得する。
 最終到達目標:C#やVisualBasicで一通りの業務用Windowsアプリケーションが製作できるようになる。
 SE・プログラマコースの「システム開発Ⅱ」とゲームプログラマコースの「ゲーム・プログラミングⅡ」は合同で授業を行う。

月	週	大項目	中項目	到達目標	評価方法	使用教材	授業方法		
4月 5月 6月 7月	1	C#プログラミング	C#の基礎	C#のプログラミング技法を習得する	課題提出	確かな力が身につくC#「超」入門 第2版	講義および実習		
	2		変数と標準入出力		課題提出		講義および実習		
	3		条件分岐と繰返し		課題提出		講義および実習		
	4		配列とメソッド		課題提出		講義および実習		
	5		オブジェクト指向入門		課題提出		講義および実習		
	6		C#の応用(コレクション等)		課題提出		講義および実習		
	7		Windowsアプリ①		課題提出		講義および実習		
	8		Windowsアプリ②		課題提出		講義および実習		
	9		Windowsアプリ③		課題提出		講義および実習		
	10		期末試験		試験成績による		試験		
9月 10月 11月	1	VisualBasicプログラミング	VisualBasicの基礎	VisualBasicのプログラミング技法を習得する	課題提出	作って覚えるVisualBasic デスクトップアプリ入門	講義および実習		
	2		オブジェクト指向の復習		課題提出		講義および実習		
	3		プログラム基礎(Form)		課題提出		講義および実習		
	4		プログラム基礎(制御)		課題提出		講義および実習		
	5		簡単なアプリ①		課題提出		講義および実習		
	6		簡単なアプリ②		課題提出		講義および実習		
	7		簡単なアプリ③		課題提出		講義および実習		
	8		簡単なアプリ④		課題提出		講義および実習		
	9		本格的なアプリ①		課題提出		講義および実習		
	10		本格的なアプリ②		課題提出		講義および実習		
	11		本格的なアプリ③		課題提出		講義および実習		
	12		本格的なアプリ④		課題提出		講義および実習		
12月 1月	13	システム開発演習	作品制作①	独自の業務アプリケーションを製作できるようになる			実習		
	14		作品制作②				実習		
	15		作品制作③				実習		
	16		作品制作④				実習		
	17		作品制作⑤				実習		
	18		作品発表⑥		発表内容による	発表			
2月	19		期末試験		試験成績による				
	20								
	21								
	22								
成績評価方法	項目	期末試験	平常試験	課題提出率	課題内容	出欠状況	授業態度		
	割合	0.5	0	0.5	0	0	0		
		資格取得等		特になし					

平常試験:授業内に実施する試験 課題:実習、演習、宿題等 課題提出:課題の提出率 課題内容:課題の出来具合
 上段の評価:評価する時期と評価方法を必ず記入