

【様式 02】 高大連携公開講座シラバス

* 科目 No.	15204
----------	-------

1. 開設大学	広島国際学院大学情報文化学部 情報デザイン学科	開講場所 (キャンパス・施設)	中野キャンパス			
2. 科目名	ゲームプログラミング入門					
	学問分野	番号	35	名称	情報工学	
3. 担当教員	鶴根 弘行 (情報文化学部 情報デザイン学科 教授)					
4. 開講期間 (曜日) 開講時間	平成 31 年 8 月 5 日 (月) ~ 8 月 7 日 (水) 全 3 回 13 時 30 分 ~ 16 時 30 分					
個別開講日	1 回目 8/5	2 回目 8/6	3 回目 8/7	4 回目 /	5 回目 /	6 回目 /
	7 回目 /	8 回目 /	9 回目 /	10 回目 /	11 回目 /	12 回目 /
	13 回目 /	14 回目 /	15 回目 /	16 回目 /		
5. 募集定員	15 人					
6. 科目内容・ 授業計画	<p>デスクトップコンピュータや携帯ゲーム機、携帯電話で動いているゲームでは、ボタン操作や画面のタッチに合わせてキャラクターが画面上を移動したり、効果音やBGMがゲームの展開に合わせて演奏されています。これらがどのようにプログラムされているのか興味ありませんか？</p> <p>本講座では Microsoft Visual C++ というソフトウェアと、グラフィックの描画や音楽の再生、キーボードやコントローラからの入力を取り扱う DxDLib というライブラリを使って、Microsoft Windows で動くシューティングゲームを作成します。本講座がゲームやその他のプログラミングを勉強するきっかけになれば幸いです。</p> <p>1 日目</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ Visual C++ の使い方</li> <li>・ 基本的な C++ プログラムの書き方</li> </ul> <p>2 日目</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ キャラクターの表示と移動</li> <li>・ ステージの作り方</li> </ul> <p>3 日目</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 作品制作</li> </ul>					
7. 受講料	無料					
8. 別途負担費用	(テキスト代・実習料等) 無し					
9. 開講条件※1 あり・ <u>ない</u>	<p>① 最少開講人数 (            人) 定員超過の不許可は選考により決定</p> <p>② 不許可・不開講通知日 (7月12日(金)以前の開講科目は3月末まで/7月13日(土)以降の開講科目は6月末まで)</p>					
10. その他特記事項	<p>受講者についての制限事項、事前に予習しておく資料・文献など特記すべきこと</p> <p>事前に DxDLib の Web サイト <a href="https://dxlib.xsrv.jp/">https://dxlib.xsrv.jp/</a> を見ておくと、講義がわかりやすくなると思います。</p> <p>同日 9:00 から、同じ教室で「ノベルゲーム制作入門」が実施されます。本講義との内容の関連はありません。</p>					
11. 開設大学への 交通手段	<p><a href="http://www.enica.jp/">http://www.enica.jp/</a> から開設大学のホームページにジャンプして確認してください。</p>					

※1 申込時点で原則、受講できます。ただし、開講条件で不許可・不開講があった場合は受講申込者へ通知します。