

年間教授計画 2024年度 (4月～2月)

科目	対象	担当	教科書	授業数	年間授業時間
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 コース: ゲームプログラマ	琴野 実	基礎 VisualBasic 2022	4 時間/週	120 時間

授業概要	VB. NETの基本概念を理解し、基本操作を学び、少しずつ機能を追加させ各種の機能を楽しみながら理解する。
最終到達目標	①VB.NETの基本機能を理解する。②VBの'プロパティやコード'の意味を記述できる。③機能仕様からテキスト似の課題実習ができる。 ④オリジナル課題仕様から、今まで学んだ機能を組み合わせて、自分独自のアプリケーションが開発できる。

月	週	単元	内容および授業方法				
前期 (4月～9月)	1	PART1 はじめてのVBプログラミング Chap1 VBプログラミング準備	1)挨拶・自己説明(講義) 2)年間の授業説明(講義)				
	2		1) 概論 (講義・演習)				
	3	Chap2 はじめてのプログラミング	1)VBでのプログラミング(講義)				
	4		2)プログラムを作成(講義)				
	5		3)よく使うコントロール(講義)				
	6	PART2 VBの基礎を身に付ける Chap3 数値や文字列を取り扱う	4)練習問題 (講義・演習・実習)				
	7		1)コードの書き方(講義)				
	8	Chap4 条件によって処理を変える	2)変数と定数(講義)				
	9		3)代入と演算(講義)				
	10		4)プログラミングと練習問題(講義・演習・実習)				
	11		1)条件分岐の考え方(講義)				
	12		2)Ifステートメントを利用する(講義)				
	13	Chap5 処理を繰り返す	3)Ifステートメントによる多分岐(講義)				
	14		4)Select Caseステートメントによる多分岐(講義)				
	15		5)プログラミングと練習問題(講義・演習・実習)				
16	<前期試験> {授業内で}	Chap1～5のまとめの試験(ペーパー試験) {不合格者⇒再試験(再試験はレポート形式)}					
後期 (10月～2月)	1	Chap6 配列を利用する	1)配列の考え方(講義)				
	2		2)配列の宣言と利用(講義)				
	3		3)配列と繰り返し(講義)				
	4		4)プログラミングと練習問題(講義・演習・実習)				
	5	Chap7 プロシージャを使ってコードをまとめる	1)SubとFunctionプロシージャ(講義)				
	6		2)Subプロシージャ作成と利用(講義)				
	7		3)Functionプロシージャ作成と利用(講義)				
	8		4)引数や戻り値の定義と渡し方(講義)				
	9		5)プログラミングと練習問題(講義・演習・実習)				
	10	Chap8 クラスを利用する	1)クラスとオブジェクト(講義)				
	11		2)クラスの利用(講義)				
	12	PART3 本格的なプログラミングに挑戦 Chap9 ファイルを取り扱う	3)クラスの作成(講義)				
	13		4)クラスの継承(講義)				
	14		5)プログラミングと練習問題(講義・演習・実習)				
	15	応用課題	1)プログラムの概要説明(講義)				
16		2)Fortuneプログラムを作成する(講義・演習・実習)					
17		応用実習課題1(実習)					
18		応用実習課題2(実習)					
19		応用実習課題3(実習)					
20		(実習継続)					
21	<後期試験> {授業内で}	Chap6～9 のまとめの試験(ペーパー試験) {不合格者⇒再試験(再試験はレポート形式)}					
成績評価方法	項目 ※1	授業内試験	小テスト	課題内容	出欠状況	授業態度	その他 ()
	割合	前期	50%	40%	10%		
		後期	50%	40%	10%		
備考 ※2							

※1 授業内試験:期間内の総まとめの試験/小テスト:単元ごとのテスト等/課題内容:課題提出および課題の出来具合
その他:()に具体的内容を記載。(例)外部実習評価

※2 備考については、資格取得に対する加点、学習に当たっての留意事項等、上記以外の項目に記載すべきものがある場合に記入。