

ゲームプログラマー養成講座 【基礎コース】

2025年 4月開講コース

09:30~12:30 毎週 日曜日 (3時間/1回)

＜注意事項＞

・ビデオ補講をご希望の方は、事前に希望日時をASSISTよりご連絡ください。※当日のご連絡はご遠慮ください

教科	項目	内容	備考	土曜日コース
1	Unity C# 最初の一歩	プロジェクトの作成、スクリプトの入力と実行、文字列リテラル（文字リテラルを追加）	テキストp.009-031、講師作成資料	4月20日
2	スクリプトの構造、四則演算	スクリプトの構造、ブロック、インデント、コメント、算術演算子、整数と実数（実数演算を追加）	テキストp.032-037、講師作成資料	4月27日
※		ゴールデンウィーク休暇		5月4日
3	演算子と優先順位	演算子の優先順位、単項演算子	テキストp.038-043、講師作成資料	5月11日
4	変数と代入	変数、代入、変数のメリット、命名ルールと表記法（結合規則を追加）	テキストp.044-051、講師作成資料	5月18日
5	データ入力の基礎	パブリック変数とデータの入力、連結	テキストp.052-055、講師作成資料	5月25日
6	組み込み型	組み込み型、型の変換（long、short、byte、decimal、varを追加）	テキストp.056-057、講師作成資料	6月1日
7	メソッドとオブジェクト	メソッドとオブジェクト、クラス、インスタンスマッソッド	テキストp.058-066、講師作成資料	6月8日
8	条件分岐	if、比較演算子、else、else if	テキストp.068-083、講師作成資料	6月15日
9	条件分岐の応用	論理演算子（論理型、switch、条件演算子を追加）	テキストp.084-096、講師作成資料	6月22日
10	繰り返し	while、for、break	テキストp.098-109、講師作成資料	6月29日
11	繰り返しの応用	多重ループ（無限ループ、do、continueを追加）	テキストp.110-113、講師作成資料	7月6日
12	配列	配列、インデックス、foreach	テキストp.114-119、講師作成資料	7月13日
13	配列の応用	配列と多重ループ（多次元配列、ジャグ配列を追加）	テキストp.120-128、講師作成資料	7月20日
14	ゲームオブジェクト	ゲームオブジェクト、コンポーネント、クラスと継承（抽象クラス、インターフェース、enumを追加）	テキストp.130-133、講師作成資料	7月27日
15	画面と画像	画面の設定、画像ファイルの取り込み、キャラクターを動かす	テキストp.134-147、講師作成資料	8月3日
16	動きの表現	Rigidbody2D、ブレハブ	テキストp.148-159、講師作成資料	8月10日
※		お盆休暇		8月17日
17	マウス、クラスの応用	マウス、プロパティ、構造体、インスタンスの生成（コンストラクタ、デストラクタ、インデクサを追加）	テキストp.160-168、講師作成資料	8月24日
18	Unity UI	Unity UI、Canvas、Text	テキストp.170-179、講師作成資料	8月31日
19	衝突判定	Collider2D、BoxCollider2D	テキストp.180-191、講師作成資料	9月7日
20	配置と回転と破棄	Vector3、Rotate、Destroy、スクリプトリファレンス	テキストp.192-211、講師作成資料	9月14日
※		授業に休講が出た場合、こちらの日程で補講を行う可能性が御座います		9月21日

※講義日程・講義内容は、変更になることも御座います。あらかじめ、ご了承下さい。