

| | | | | | |
|---|--|-------------------------|--|--------|----|
| 授業科目名 | Python II | | 科目コード | 101012 | |
| 開講クラス | 情報システム科 | コース | IT エンジニア | 学 年 | 2年 |
| 担当教員 | 大野 貴子 | | 実務経験教員 (<input checked="" type="checkbox"/> 有 ・ 無) | | |
| | 実務経験内容 ・ソフトウェア開発会社勤務に勤務し、プログラマー業務担当。その経験から、実務でも使えるスキルをわかりやすく解説する。 | | | | |
| 開講時期 | <input type="checkbox"/> 前期 ・ 後期 ・ 通年 ・ 特別講義 ・ その他 | | 授業コマ数 | 120時間 | |
| | <input checked="" type="checkbox"/> 必須 ・ 選 択 ・ 選択必須 | | 単 位 数 | 4 単位 | |
| 使 用 テキスト 1 | 書 名 | ゲーム作りで楽しく学ぶ Python のきほん | | | |
| | 著 者 | 森 巧尚 | | | |
| | 出版社 | 株式会社 マイナビ出版 | | | |
| 使 用 テキスト 2 | 書 名 | | | | |
| | 著 者 | | | | |
| | 出版社 | | | | |
| 参考図書 | | | | | |
| 授業形態 | 講義 ・ <input checked="" type="checkbox"/> 演習 ・ 実習 ・ 実験 ・ その他 () | | | | |
| <授業の目的・目標> ・幅広く活用されている Python の知識を学び、プログラマーとしての基礎スキルを身に付ける。 ・基本的なソースコードが「書ける」・「読める」ようになる。 | | | | | |
| <授業の概要・授業方針> ・1人1台の PC を使用しての実習形式で授業を行う。基礎的な内容であるため、学び遅れが発生すると卒業まで路頭に迷うため、机間巡視しつつ一人一人サポートする。 | | | | | |
| <成績基準・評価基準> ・期末試験の得点、および途中で実施する課題の提出状況にて評価 100～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可 なお、追試験を行う場合はすべて可と評価する。 | | | | | |
| <使用問題集・注意事項> ・特に無し | | | | | |
| <授業時間外に必要な学修内容、関連科目、他> ・特に無し | | | | | |

| 授業科目名 | | Python II | |
|-------|----------------|-----------|--|
| 回 | 授 業 内 容 | 備 考 | |
| 1 | pygame のインストール | | |
| 2 | pygame の基本 | | |
| 3 | pygame の基本 | | |
| 4 | pygame の基本 | | |
| 5 | pygame の基本 | | |
| 6 | pygame の基本 | | |
| 7 | 図形や文字、画像の描画 | | |
| 8 | 図形や文字、画像の描画 | | |
| 9 | 図形や文字、画像の描画 | | |
| 10 | 図形や文字、画像の描画 | | |
| 11 | 図形や文字、画像の描画 | | |
| 12 | 図形や文字、画像の描画 | | |
| 13 | グラフィックスを動かす | | |
| 14 | グラフィックスを動かす | | |
| 15 | グラフィックスを動かす | | |
| 16 | キーで絵を動かす | | |
| 17 | キーで絵を動かす | | |
| 18 | キーで絵を動かす | | |
| 19 | キーで絵を動かす | | |
| 20 | キーで絵を動かす | | |
| 21 | キーで絵を動かす | | |
| 22 | マウスで絵を動かす | | |
| 23 | マウスで絵を動かす | | |
| 24 | マウスで絵を動かす | | |
| 25 | ボタンの作成 | | |
| 26 | ボタンの作成 | | |
| 27 | ボタンの作成 | | |
| 28 | 画面の切り替え | | |
| 29 | 画面の切り替え | | |
| 30 | 画面の切り替え | | |

| 回 | 授 業 内 容 | 備 考 |
|----|---------------|-----|
| 31 | 画面の切り替え | |
| 32 | 画面の切り替え | |
| 33 | 画面の切り替え | |
| 34 | ゲーム作成について | |
| 35 | ゲーム作成について | |
| 36 | ゲーム作成について | |
| 37 | アクションゲームの作成 | |
| 38 | アクションゲームの作成 | |
| 39 | アクションゲームの作成 | |
| 40 | アクションゲームの作成 | |
| 41 | アクションゲームの作成 | |
| 42 | アクションゲームの作成 | |
| 43 | アクションゲームの作成 | |
| 44 | アクションゲームの作成 | |
| 45 | アクションゲームの作成 | |
| 46 | ブロック崩しゲームの作成 | |
| 47 | ブロック崩しゲームの作成 | |
| 48 | ブロック崩しゲームの作成 | |
| 49 | ブロック崩しゲームの作成 | |
| 50 | ブロック崩しゲームの作成 | |
| 51 | ブロック崩しゲームの作成 | |
| 52 | シューティングゲームの作成 | |
| 53 | シューティングゲームの作成 | |
| 54 | シューティングゲームの作成 | |
| 55 | シューティングゲームの作成 | |
| 56 | シューティングゲームの作成 | |
| 57 | シューティングゲームの作成 | |
| 58 | シューティングゲームの作成 | |
| 59 | シューティングゲームの作成 | |
| 60 | シューティングゲームの作成 | |

| 回 | 授 業 内 容 | 備 考 |
|----|----------------|-----|
| 61 | チームを組んでゲーム企画 | |
| 62 | チームを組んでゲーム企画 | |
| 63 | チームを組んでゲーム企画 | |
| 64 | チームを組んでゲーム企画準備 | |
| 65 | チームを組んでゲーム企画準備 | |
| 66 | チームを組んでゲーム企画準備 | |
| 67 | チームを組んでゲーム企画準備 | |
| 68 | チームを組んでゲーム企画準備 | |
| 69 | チームを組んでゲーム企画準備 | |
| 70 | チームを組んでゲーム開発 | |
| 71 | チームを組んでゲーム開発 | |
| 72 | チームを組んでゲーム開発 | |
| 73 | チームを組んでゲーム開発 | |
| 74 | チームを組んでゲーム開発 | |
| 75 | チームを組んでゲーム開発 | |
| 76 | チームを組んでゲーム開発 | |
| 77 | チームを組んでゲーム開発 | |
| 78 | チームを組んでゲーム開発 | |
| 79 | チームを組んでゲーム開発 | |
| 80 | チームを組んでゲーム開発 | |
| 81 | チームを組んでゲーム開発 | |
| 82 | 発表 | |
| 83 | 発表 | |
| 84 | 発表 | |
| 85 | 発表 | |
| 86 | 発表 | |
| 87 | 発表 | |
| 88 | 発表 | |
| 89 | 発表 | |
| 90 | 反省 | |

| 回 | 授 業 内 容 | 備 考 |
|-----|-------------|-----|
| 91 | チームごとに反省 | |
| 92 | チームごとに反省 | |
| 93 | チームごとに反省 | |
| 94 | 開発ゲームの改良 | |
| 95 | 開発ゲームの改良 | |
| 96 | 開発ゲームの改良 | |
| 97 | 開発ゲームの改良 | |
| 98 | 開発ゲームの改良 | |
| 99 | 開発ゲームの改良 | |
| 100 | 開発ゲームの改良 | |
| 101 | 開発ゲームの改良 | |
| 102 | 開発ゲームの改良 | |
| 103 | 開発ゲームの改良 | |
| 104 | 開発ゲームの改良 | |
| 105 | 開発ゲームの改良 | |
| 106 | デプロイについて | |
| 107 | デプロイについて | |
| 108 | デプロイについて | |
| 109 | デプロイ | |
| 110 | デプロイ | |
| 111 | デプロイ | |
| 112 | 本番環境のバグ探し | |
| 113 | 本番環境のバグ探し | |
| 114 | 本番環境のバグ探し | |
| 115 | コーディング修正 | |
| 116 | コーディング修正 | |
| 117 | コーディング修正 | |
| 118 | 各グループ発表・まとめ | |
| 119 | 各グループ発表・まとめ | |
| 120 | 総まとめ | |