

授業科目名	アプリ開発Ⅱ		科目コード	101017	
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	(株)デンサンより派遣		実務経験教員 ( <input checked="" type="checkbox"/> 有 ・ 無 )		
	実務経験内容 ソフトウェア開発業務担当者				
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	90時間	
	<input checked="" type="checkbox"/> 必須 ・ 選 択 ・ 選択必須		単 位 数	3単位	
使 用 テキスト1	書 名	マルチプラットフォーム対応 最新フレームワーク Flutter3 入門			
	著 者	掌田 津耶乃			
	出版社	秀和システム			
使 用 テキスト2	書 名				
	著 者				
	出版社				
参考図書					
授業形態	講義 ・ 演習 ・ <input checked="" type="checkbox"/> 実習 ・ 実験 ・ その他 ( )				
<授業の目的・目標> ・ Android や iOS におけるアプリ開発技法の基本を身に付ける ・ 実際のアプリ開発業務を体験する					
<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。Flutter を活用し、Dart 言語による開発を経験させる。現職の実務経験者による実際の開発現場を疑似体験させる。					
<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		アプリ開発Ⅱ	
回	授 業 内 容	備 考	
1	オリエンテーション		
2	AppBar		
3	ButtomnavigationBar		
4	ListView		
5	ListTile		
6	SingleChildScrollView		
7	チャレンジ課題 (ListView を使ったレイアウト)		
8	チャレンジ課題 (ListView を使ったレイアウト)		
9	ナビゲーション (画面遷移)		
10	ナビゲーション (データの受け渡し)		
11	ルーティング		
12	TabView		
13	TabBarView		
14	Drawer		
15	グラフィック描画の基本		
16	CustomPaint		
17	Paint クラスと描画		
18	楕円の描画		
19	直線の描画		
20	テキスト描画		
21	チャレンジ課題 (レーダーチャートアプリ)		
22	チャレンジ課題 (レーダーチャートアプリ)		
23	GIMP 実習①		
24	GIMP 実習②		
25	GIMP 実習③		
26	GIMP 実習④		
27	GIMP 実習⑤		
28	イメージ描画①		
29	イメージ描画②		
30	イメージ描画④		

回	授 業 内 容	備 考
31	パスと座標変換①	
32	パスと座標変換②	
33	パスと座標変換③	
34	グラフィック描画イベント処理①	
35	グラフィック描画イベント処理②	
36	グラフィック描画イベント処理③	
37	グラフィック描画イベント処理④	
38	アニメーション①	
39	アニメーション②	
40	アニメーション③	
41	アニメーション④	
42	アニメーション⑤	
43	アニメーション⑥	
44	アニメーション⑦	
45	ファイルアクセス①	
46	ファイルアクセス②	
47	PathProvider	
48	ファイルアクセス解説	
49	リソースファイルの読込	
50	設定情報の読込	
51	SharedPreferences	
52	ネットワークアクセス①	
53	ネットワークアクセス②	
54	ネットワークアクセス③	
55	ゲーム開発と FlutterCasualGameToolkit①	
56	ゲーム開発と FlutterCasualGameToolkit②	
57	ゲーム開発と FlutterCasualGameToolkit③	
58	ゲーム開発と FlutterCasualGameToolkit④	
59	ゲーム開発と FlutterCasualGameToolkit⑤	
60	スプライトの利用①	

回	授 業 内 容	備 考
61	スプライトの利用②	
62	スプライトの利用③	
63	スプライトの利用④	
64	スプライトの利用⑤	
65	スプライトの衝突判定①	
66	スプライトの衝突判定②	
67	スプライトの衝突判定③	
68	スプライトの衝突判定④	
69	スプライトの衝突判定⑤	
70	チャレンジ課題（ゲームサンプルを作成）	
71	チャレンジ課題（ゲームサンプルを作成）	
72	Firebase の利用①	
73	Firebase の利用②	
74	Firebase の利用③	
75	Firebase の利用④	
76	Firebase の利用⑤	
77	Firebase による検索とソート①	
78	Firebase による検索とソート②	
79	Firebase による検索とソート③	
80	Firebase による検索とソート④	
81	Firebase による検索とソート⑤	
82	Authentication によるユーザー認証①	
83	Authentication によるユーザー認証②	
84	Authentication によるユーザー認証③	
85	Authentication によるユーザー認証④	
86	Authentication によるユーザー認証⑤	
87	今後オリジナルアプリを作るための解説①	
88	今後オリジナルアプリを作るための解説②	
89	今後オリジナルアプリを作るための解説③	
90	アプリ開発まとめ	