

夜間週末講座シラバス						
講座名		受講期間	時間×回数			
プログラマー養成講座 基礎コース		6ヶ月（12:00～15:00）	3h×20回			
講座内容・目的						
・C#言語を用いてプログラミングを基礎から学習し、Unity上で実行、オブジェクト指向による部品化、再利用の基本までを学びます。						
修了目標						
・C#言語を用いてUnity上で動作する簡単なデスクトップアプリケーションを作成でき、プログラムの動作原理を理解できる。						
習得項目						
・学習内容を参照						
デバイス						
有無	無	準備物	USBメモリ／テキスト：「スラスラ読める Unity C#ふりがなプログラミング」インプレス			
シラバス						
教程	日付	タイトル	学習内容	備考・課題など		
1	10/22	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		
2	10/29	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		
3	11/5	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		
4	11/12	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	11/19	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		
6	11/26	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		
7	12/3	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、インスタンスマソッド	テキストp.058-066、講師作成資料		
8	12/10	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		
9	12/17	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		
10	12/24	繰り返し	while、for、break	テキストp.098-109、講師作成資料		
※	12/31	年末年始休暇				
※	1/7	年末年始休暇				
11	1/14	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		
12	1/21	配列	配列、インデックス、foreach	テキストp.114-119、講師作成資料		
13	1/28	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		
14	2/4	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		
15	2/11	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		
16	2/18	動きの表現	Rigidbody2D、プレハブ	テキストp.148-159、講師作成資料		
17	2/25	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		
18	3/3	Unity UI	Unity UI、Canvas、Text	テキストp.170-179、講師作成資料		
19	3/10	衝突判定	Collider2D、BoxCollider2D	テキストp.180-191、講師作成資料		
20	3/17	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		