

科目名	担当	必 / 選	履修学年	履修学期	時間数 (単位)
モバイルプログラミング実習 2	かつべまきと 勝部麻季人	選	3	後期	45(1)
ユニット名	修得スキル				
	ゲーム開発におけるサーバサイドプログラミング				
目標	LAMP 環境を用いたオンラインゲーム開発				
内容	近年のゲームはネットワークを前提とした物が大半を占める。本講義ではネットワークの基礎的な知識から、Linux、Web サーバ、データベース、PHP を用いたサーバ側の技術を実線を通して学ぶ。				
授 業 展 開	授業内容詳細			実践 演習	学生 理解度
	1.	ネットワーク基礎 1 / HTTP 演習 1 - Web サーバ		○	
	2.	ネットワーク基礎 2 / HTTP 演習 2 - HTML		○	
	3.	ネットワーク基礎 3 / HTTP 演習 3 - JavaScript		○	
	4.	ネットワーク基礎 4 / HTTP 演習 4 - PHP1		○	
	5.	ネットワーク基礎 5 / HTTP 演習 5 - PHP2		○	
	6.	【実践】チャットを開発する		○	
	7.	SQL 演習		○	
	8.	PHP と MySQL の連携 1		○	
	9.	PHP と MySQL の連携 2		○	
	10.	バージョン管理ツール - Git, GitHub		○	
	11.	【実践】チャットを MySQL 対応する		○	
	12.	【実践】オンライン対戦ゲームを作ろう		○	
	13.	【実践】オンライン対戦ゲームを作ろう		○	
	14.	オンライン対戦ゲームを作ってみた		○	
履修上の 注意・アド バイス	「モバイルプログラミング 2」と合わせて履修してください。				
	授業中に使用したスライドやコードなどは GitHub で公開します。前回の講義を受講していることが前提となりますので、もし欠席した場合は当日までに資料を確認し、必ず各自で自習を行ってください。				
	https://github.com/katsube/neec/tree/master/mobileprogramming2				
教科書 参考書	なし				
その他使 用機材等	PC (Windows7 以降、CPU Core i3 以上、メモリ 4G 以上、HDD30G 以上の空きがある物を推奨)				
評 価 方 法	授業中に開発した成果物で評価を行います。レポート、定期試験は実施しません。 成績 = チャット (50%) + オンライン対戦ゲーム (50%)				
備 考	課題の提出は GitHub を用います。				