

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.	ゲーム開発におけるサーバの役割 / 開発環境の構築		○	
	2.	Linux 基礎 - コンソール入門 1		○	
	3.	Linux 基礎 - コンソール入門 2		○	
	4.	サーバサイドプログラミング - PHP 入門 1		○	
	5.	サーバサイドプログラミング - PHP 入門 2		○	
	6.	【実践】チャットを開発する		○	
	7.	データベース基礎 - MySQL 入門		○	
	8.	データベース基礎 - トランザクション		○	
	9.	データベース基礎 - 正規化		○	
	10.	データモデリング		○	
	11.	【実践】チャットをMySQL 対応する		○	
	12.	クライアント・サーバ連携		○	
	13.	【実践】オンライン対戦ゲームを作ろう		○	
	14.	【実践】オンライン対戦ゲームを作ろう		○	
履修上の 注意・アド バイス	「モバイルプログラミング実習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。				
	<a href="https://github.com/katsube/neec/tree/master/mobileprogramming2">https://github.com/katsube/neec/tree/master/mobileprogramming2</a>				
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	レポートと定期試験を行います。 成績＝レポート(50%) + 定期試験(50%)				
備 考	レポートの提出はGitHub を用います。				