

# Unity3D班 前期Syllabus

## 目的・目標

- 直面する課題に対して何を調べればいいのか言語化することができ、検索することができる。
- 与えられたソースコードを文法ごとに分解することができる。
- 一般的なゲーム内に存在するアルゴリズムやデータ構造を自身でコードで再現することができる。

## 注意

- OSは限定しないがWindows10推奨
- 休んだ時は個別に対応するのでslackで。
- Unity3D班は前期は城山班と石井班を合同で行う。後期については、後期になってから考える。

## 予定表

日付	内容
4/24	開発環境のインストール、変数、演算子1
4/30	演算子2,配列,制御文
5/7	フィールド、メソッド、列挙体
5/14	オブジェクト指向1(概念、コンストラクタ)、Referenceの読み方1
5/21	Unityの様々なクラス1(Transformer,GameObject)
5/28	オブジェクト指向2(継承、オーバーライド)、Referenceの読み方2
6/4	Unityの様々なクラス2(Prefab,MonoBehaviour,Collider)
6/11	ゲーム制作1(Animator,Input)、静的型
6/18	ゲーム制作2(Material,Particle)、GLSL
6/25	ゲーム制作3(UI)
7/2	ゲーム制作4(その他いろいろ)

