

期	回	実施日	曜日	講義内容	担当	備考
前期	1	4月9日	火	ガイダンス	吉田	
	2	4月16日	火	プログラミング作法	松本	
	3	4月23日	火	ライブラリ化	松本	
	4	5月7日	火	デバイスプログラミング	伊藤	
	5	5月14日	火	UI1	光原	
	6	5月21日	火	UI2	光原	
	7	5月28日	火	UI3	西出	
	8	6月4日	火	マルチスレッドプログラミング	康	
	9	6月11日	火	ソフトウェアテストとデバッグ	森田	
	10	6月18日	火	ゲーム開発内容の説明、企画・立案	吉田	
	11	6月25日	火	個人ゲーム開発(1)	全教員	
	12	7月2日	火	個人ゲーム開発(2)	全教員	
	13	7月9日	火	個人ゲーム開発(3)	全教員	
	14	7月23日	火	個人ゲーム開発(4)	全教員	7/16は月曜日の振替
	15	7月30日	火	個人ゲーム開発・コンテスト	全教員	
	16	8月6日	火	ゲーム内容のプレゼンテーション、後期実験の説明	全教員	前期終了:8/7

期	回	実施日	曜日	講義内容	担当	備考
後期	17	10月7日	月	ネットワークプログラミング	谷岡	
	18	10月15日	火	統合モジュール化	吉田	火曜日に振替
	19	10月21日	月	バージョン管理、グループ開発企画立案	吉田	
	20	10月28日	月	企画プレゼン	全教員	
	21	11月7日	木	グループ開発(1)	全教員	木曜日に振替
	22	11月11日	月	グループ開発(2)	全教員	
	23	11月18日	月	グループ開発(3)	全教員	
	24	11月25日	月	グループ開発(4)	全教員	
	25	12月2日	月	グループ開発(5)	全教員	
	26	12月9日	月	予備コンテスト	全教員	
	27	12月16日	月	グループ開発(6)	全教員	
	28	12月23日	月	グループ開発(7)	全教員	冬休み:12/25~1/7
	29	1月20日	月	グループ開発(8)	全教員	1/13は祝日
	30	1月27日	月	PRプレゼン	全教員	
	31	2月3日	月	グループ開発コンテスト	全教員	
	32	2月10日	月	予備日		後期終了:2/10