

淡江大學 100 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	高等程式語言	授課 教師	鍾興臺 CHUNG HSING-TAI
	ADVANCED PROGRAMMING LANGUAGES		
開課系級	資工一 B	開課 資料	必修 單學期 3學分
	TEIXB1B		

系 (所) 教育目標

- 一、傳授專業知識-教導學生資訊技術的基本原理與應用實務的專業知能。
- 二、訓練實用技能-教導學生如何執行與驗證各項實驗，其中包括問題之分析與解決方法、資料的蒐集、維護、管理，以及理論的測試。
- 三、啟發創新思維-教授學生分析、設計、實作與數學等方面的資訊基礎能力，和有解決科學、工程、企業等上各種問題所需要的獨立思考與創新能力。
- 四、表現人格特質-使學生能以他/她們的忠誠、剛毅、樸實、專注、厚道等個人特質與專業技能獲得主管與同儕認同。
- 五、培養團隊精神-訓練學生具有組織能力與溝通技術，讓他/她們能具有融入企業團隊的適應力，並具有發揮與指揮團隊力量來解決相關之專案問題。
- 六、營造國際視野-順應全球化的趨勢，營造國際化的學習環境與機會，教育學生不斷的自我成長，吸收國內外新的知識，在未來的領域中成為一位具有國際視野與領導能力的專業人才。

系 (所) 核心能力

- A. 具有程式設計、系統軟體與軟體應用的知識，並應用於系統分析、設計與應用的能力。
- B. 具有計算機硬體設計、資訊網路與通訊的專業知識，並能應用解決工程問題的能力。
- C. 具有資訊工程所需的數學、科學與工程知識的能力。
- D. 具有邏輯思考、問題分析、實驗執行、數據解釋與推導演繹的能力，並用於規劃與發展資訊系統。
- E. 具備良好的口語與書面之溝通技巧，並具有計畫書撰寫、專案執行與時程管理的能力。
- F. 培養團隊合作的精神與能力，並具有專業及倫理的責任。
- G. 應用外語能力於學習與交流，並具有國際觀。
- H. 具備人文素養，能夠瞭解社會生態及資訊產業發展的派動。
- I. 瞭解終身學習的重要，並持續培養自我學習的能力。

課程簡介

本課程主要目的在介紹物件導向程式設計(OOP)最重要的三個特性--類別與物件, 繼承, 多型。應用上, 由初始的文字界面, 進階至Swing圖形界面。期末程式作業整合整個學期所教, 要求學生應用OOP之特性, 結合圖形界面上實作一個專案, 如小畫家, 並可加入Java2D之進階畫圖功能。

The goal of this course is to introduce three main object-oriented programming (OOP) features, including classes and objects, inheritance, and polymorphism. The interface starts with text mode, and later goes into GUI mode. Students are required to apply these OOP features into a final project implementation, e.g., Painter, in Swing GUI environment with additional features in Java2D.

本課程教學目標與目標層級、系(所)核心能力相關性

一、目標層級(選填)：

- (一)「認知」(Cognitive 簡稱C)領域：C1 記憶、C2 瞭解、C3 應用、C4 分析、C5 評鑑、C6 創造
- (二)「技能」(Psychomotor 簡稱P)領域：P1 模仿、P2 機械反應、P3 獨立操作、P4 聯結操作、P5 自動化、P6 創作
- (三)「情意」(Affective 簡稱A)領域：A1 接受、A2 反應、A3 重視、A4 組織、A5 內化、A6 實踐

二、教學目標與「目標層級」、「系(所)核心能力」之相關性：

- (一)請先將課程教學目標分別對應前述之「認知」、「技能」與「情意」的各目標層級，惟單項教學目標僅能對應C、P、A其中一項。
- (二)若對應「目標層級」有1~6之多項時，僅填列最高層級即可(例如：認知「目標層級」對應為C3、C5、C6項時，只需填列C6即可，技能與情意目標層級亦同)。
- (三)再依據所訂各項教學目標分別對應其「系(所)核心能力」。單項教學目標若對應「系(所)核心能力」有多項時，則可填列多項「系(所)核心能力」。(例如：「系(所)核心能力」可對應A、AD、BEF時，則均填列。)

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)	相關性	
			目標層級	系(所)核心能力
1	讓學生瞭解物件導向程式設計並學會如何設計類別與物件。	Let students understand OOP basics, and can design class and use objects properly.	C3	AD
2	讓學生學會如何運用繼承，並能設計 class hierarchy	Let students learn how to use inheritance and can design class hierarchy in proper manner	C4	ADI
3	讓學生學會多型，並能結合繼承，做有效的運用	Let students learn how to use isomorphism, and can use it effectively with inheritance.	C4	ADI
4	讓學生學會Swing 圖形界面元件	Let students learn how to use Swing GUI components.	C4	ADI
5	讓學生依照本身的學習狀況實作可行的期末作業	Let students implement a term project based on their own way.	C6	ADEFI
6	培養以全人學習為基礎的終身學習習慣	Cultivate a holistic learning habits in order to achieve lifelong learning	A6	ABCDEFGHI

教學目標之教學方法與評量方法

序號	教學目標	教學方法	評量方法
1	讓學生瞭解物件導向程式設計並學會如何設計類別與物件。	講述、討論、問題解決	紙筆測驗、實作、報告、上課表現

2	讓學生學會如何運用繼承, 並能設計 class hierarchy	講述、討論、實作、問題解決	紙筆測驗、實作、報告、上課表現
3	讓學生學會多型, 並能結合繼承, 做有效的運用	講述、討論、實作、問題解決	紙筆測驗、實作、報告、上課表現
4	讓學生學會Swing 圖形界面元件	講述、討論、實作、問題解決	紙筆測驗、實作、上課表現
5	讓學生依照本身的學習狀況實作可行的期末作業	講述、討論、實作、問題解決	紙筆測驗、上課表現
6	培養以全人學習為基礎的終身學習習慣	講述、討論、實作、問題解決	報告

本課程之設計與教學已融入本校校級基本素養與核心能力

淡江大學校級基本素養與核心能力	內涵說明
◆ 表達能力與人際溝通	有效運用中、外文進行表達, 能發揮合作精神, 與他人共同和諧生活、工作及相處。
◆ 科技應用與資訊處理	正確、安全、有效運用資訊科技, 並能蒐集、分析、統整與運用資訊。
◇ 洞察未來與永續發展	能前瞻社會、科技、經濟、環境、政治等發展的未來, 發展與實踐永續經營環境的規劃或行動。
◇ 學習文化與理解國際	具備因應多元化生活的文化素養, 面對國際問題和機會, 能有效適應和回應的全球意識與素養。
◆ 自我了解與主動學習	充分了解自我, 管理自我的學習, 積極發展自我多元的興趣和能力, 培養終身學習的價值觀。
◆ 主動探索與問題解決	主動觀察和發掘、分析問題、蒐集資料, 能運用所學不畏挫折, 以有效解決問題。
◆ 團隊合作與公民實踐	具備同情心、正義感, 積極關懷社會, 參與民主運作, 能規劃與組織活動, 履行公民責任。
◇ 專業發展與職涯規劃	掌握職場變遷所需之專業基礎知能, 管理個人職涯的職業倫理、心智、體能和性向。

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	101/02/13~ 101/02/19	Introduction to Java Application	
2	101/02/20~ 101/02/26	Migrate from C to Java	
3	101/02/27~ 101/03/04	Introduction to Classes and Objects	
4	101/03/05~ 101/03/11	Methods: a Deeper Look	
5	101/03/12~ 101/03/18	Arrays and its Applications	
6	101/03/19~ 101/03/25	Object-Oriented Programming -- Classes and Objects: a Deeper Look	
7	101/03/26~ 101/04/01	Object-Oriented Programming -- Inheritance	

8	101/04/02~ 101/04/08	Object-Oriented Programming -- Polymorphism	
9	101/04/09~ 101/04/15	Graphics and Java2D	
10	101/04/16~ 101/04/22	期中考試週	
11	101/04/23~ 101/04/29	GUI Components - Part 1	
12	101/04/30~ 101/05/06	GUI Components - Part 2	
13	101/05/07~ 101/05/13	Case Study: Painter	
14	101/05/14~ 101/05/20	Case Study: Java2D Advanced features	
15	101/05/21~ 101/05/27	Introduction to Java Applets	
16	101/05/28~ 101/06/03	Special Topics (1)	
17	101/06/04~ 101/06/10	Special Topics (2)	
18	101/06/11~ 101/06/17	期末考試週	
修課應 注意事項			
教學設備		電腦、投影機、其它(機房上機)	
教材課本		Deitel, Java How to Program 7th ed., 2007 (全華代理)	
參考書籍			
批改作業 篇數		篇 (本欄位僅適用於所授課程需批改作業之課程教師填寫)	
學期成績 計算方式		◆出席率： 20.0 % ◆平時評量：50.0 % ◆期中評量：15.0 % ◆期末評量：15.0 % ◆其他〈 〉： %	
備 考		「教學計畫表管理系統」網址： http://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處 首頁〈網址： http://www.acad.tku.edu.tw/index.asp/ 〉教務資訊「教學計畫 表管理系統」進入。 ※不法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿不法影印他人著作，以免觸法。	