

淡江大學100學年度第2學期課程教學計畫表

課程名稱	物件導向程式設計	授課 教師	張昭憲 CHANG JAU-SHIEN
	OBJECT ORIENTED PROGRAMMING		
開課系級	資管三C	開課 資料	必修 下學期 3學分
	TMIXB3C		
系（所）教育目標			
因應國際學術潮流及國內實務需求，培育深具敬業態度與團隊精神之優越資訊技術、資訊應用、管理與規劃人才。			
系（所）核心能力			
<p>A. 問題分析與關鍵思考。</p> <p>B. 企業基礎與實務知識。</p> <p>C. 資訊系統運用。</p> <p>D. 程式設計。</p> <p>E. 網路系統規劃。</p> <p>F. 資料庫設計與管理。</p> <p>G. 系統整合。</p> <p>H. 資訊系統分析與設計。</p> <p>I. 專案管理。</p>			
課程簡介	<p>本課程讓同學能更深入了解物件導向程式設計的應用。本學期承接上學期的基礎，將介紹GUI的進階單元與事件處理機制。之後為網路程式設計單元，將依序介紹URL, Socket與UDP網路連線。接著，本課程將介紹如何使用Java Applet來進行網頁程式設計，最後則以資料庫程式設計與Java 2D繪圖做為結束。</p>		
	<p>This course introduces the advanced topics of Java programming. Based on the contents of the last semester, this course first introduce the Java GUI programming and then describe the network programming by using the URL, Socket and UDP programming. After that, the Java Applet and the JDBC are present to teach the students how to construct a practical web page. Finally, the Java 2D Graphics programming will be introduced.</p>		

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	讓同學熟練Java程式語言的進階主題，並利用物件導向概念來實作軟體系統。此外，希望同學能獨力寫出較大規模的正確程式。	This course aims on training the students to be familiar with advanced Java programming topics. And, let the students be able to program a system with object-oriented concepts. In addition, we also hope the students have the capability to implement a large system in a right way.	P6	CD

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	讓同學熟練Java程式語言的進階主題，並利用物件導向概念來實作軟體系統。此外，希望同學能獨力寫出較大規模的正確程式。	實作	實作

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	Introductions	
2	101/02/20~ 101/02/26	GUI: Event Handling	
3	101/02/27~ 101/03/04	GUI: Layout Manager	
4	101/03/05~ 101/03/11	Advanced Swing Components (I)	
5	101/03/12~ 101/03/18	Advanced Swing Components (II)	
6	101/03/19~ 101/03/25	Java Network Programming	
7	101/03/26~ 101/04/01	URL and Socket Connections	
8	101/04/02~ 101/04/08	UDP	
9	101/04/09~ 101/04/15	網路綜合應用實例	
10	101/04/16~ 101/04/22	期中考試週	
11	101/04/23~ 101/04/29	網頁程式基礎	
12	101/04/30~ 101/05/06	Java Applet (I)	

13	101/05/07~ 101/05/13	Java Applet (II)	
14	101/05/14~ 101/05/20	JDBC (I)	
15	101/05/21~ 101/05/27	JDBC (II)	
16	101/05/28~ 101/06/03	Java 2D	
17	101/06/04~ 101/06/10	綜合演練	
18	101/06/11~ 101/06/17	期末考試週	
修課應 注意事項	希望修課同學有Java物件導向程式設計基本概念，有資料結構概念者更佳。		
教學設備	電腦、投影機		
教材課本	announce after school opens		
參考書籍	“The Java Programming Language (4th Edition)” Arnold, Gosling, Holmes, Addison-Wesley出版 “The JFC Swing Tutorial, Second Edition: A Guide to Constructing GUIs” Walrath, Campione, Huml, Zakhour, Addison-Wesley出版		
批改作業 篇數	8 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： 10.0 % ◆平時評量：30.0 % ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：30.0 % ◆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。		