

淡江大學 101 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	魏世杰 WEI SHIH-CHIEH
	OBJECT ORIENTED PROGRAMMING		
開課系級	資管三B	開課 資料	必修 下學期 3學分
	TLMXB3B		
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	本課程上半介紹圖形用戶介面基本元件,Java2D畫圖,多媒體,下半介紹圖形用戶介面進階元件及多緒等技術。		
	The course will introduce Java graphics techniques in two parts. The first part will focus on the GUI basic components, Java 2D graphics and multimedia. The second part will focus on the GUI advanced components and multithreading techniques.		

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	1 學生能描述GUI元件等圖形介面概念	1 Students will be able to summary various Java GUI components and graphics.	C1	ACDGH
2	2 學生能以Java語言實作GUI元件等圖形介面	2 Students will be able to implement GUI by Java GUI components and graphics.	P1	ACDGH

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	1 學生能描述GUI元件等圖形介面概念	講述	紙筆測驗
2	2 學生能以Java語言實作GUI元件等圖形介面	講述	實作

本課程之設計與教學已融入本校校級基本素養

淡江大學校級基本素養	內涵說明
◇ 全球視野	
◇ 洞悉未來	
◆ 資訊運用	
◇ 品德倫理	
◇ 獨立思考	
◇ 樂活健康	
◇ 團隊合作	
◇ 美學涵養	

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	102/02/18~ 102/02/24	Ch11 GUI Components: Part 1	
2	102/02/25~ 102/03/03	Ch11 GUI Components: Part 1	
3	102/03/04~ 102/03/10	Ch11 GUI Components: Part 1	
4	102/03/11~ 102/03/17	Ch11 GUI Components: Part 1	
5	102/03/18~ 102/03/24	Ch12 Graphics and Java 2D	
6	102/03/25~ 102/03/31	Ch12 Graphics and Java 2D	
7	102/04/01~ 102/04/07	Ch12 Graphics and Java 2D	
8	102/04/08~ 102/04/14	Ch21 Multimedia: Applets and Applications	
9	102/04/15~ 102/04/21	Ch21 Multimedia: Applets and Applications	
10	102/04/22~ 102/04/28	期中考試週	
11	102/04/29~ 102/05/05	Ch22 GUI Components: Part 2	
12	102/05/06~ 102/05/12	Ch22 GUI Components: Part 2	

13	102/05/13~ 102/05/19	Ch22 GUI Components: Part 2	
14	102/05/20~ 102/05/26	Ch22 GUI Components: Part 2	
15	102/05/27~ 102/06/02	Ch23 Multithreading	
16	102/06/03~ 102/06/09	Ch23 Multithreading	
17	102/06/10~ 102/06/16	Ch23 Multithreading	
18	102/06/17~ 102/06/23	期末考試週	
修課應 注意事項	1. 所有考試一律上機考		
教學設備	投影機		
教材課本	Java How to Program, 7th Ed, Deitel & Deitel, Prentic Hall, 2007, 全華		
參考書籍	An introduction to programming and object oriented design, Nino and Hosch Practical object-oriented design with UML, Priestley The object of Java, Riley		
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： 30.0 % ◆平時評量：30.0 % ◆期中評量：40.0 % ◆期末評量： % ◆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。		