

淡江大學 103 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	計算機程式語言	授課 教師	陳俊豪 CHUN-HAO CHEN
	COMPUTER PROGRAMMING		
開課系級	資工-C	開課 資料	必修 單學期 3學分
	TEIXBIC		
系 (所) 教育目標			
<p>一、通達專業知能。</p> <p>二、熟練實用技能。</p> <p>三、展現創意成果。</p>			
系 (所) 核心能力			
<p>A. 程式設計應用能力。</p> <p>B. 數學推理演繹能力。</p> <p>C. 資訊系統實作能力。</p> <p>D. 網路技術應用能力。</p> <p>E. 資訊技能就業能力。</p>			
課程簡介	<p>計算機程式語言包含 C/C++, Java, 這門課程主要讓學生學習程式語言主要的基礎語法, 物件導向的觀念, 函式庫及撰寫應用程式。</p>		
	<p>Covering the entire C, C++, and Java, this course is organized into four parts: the programming subset-foundations, object-oriented features, the function library, and applications.</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	建立學生撰寫程式語言的程式基礎	To give a concise introduction to write programs.	C2	A
2	讓學生瞭解結構化的程式設計與流程的控制	To examines the structured programming and introduces additional control structures.	C3	A
3	探討程式語言函式模組, 課程內容包含標準函式庫, 程式設計師自定的函式及遞迴	Discussing the design and construction of program modules. Programming's function-related capabilities includes standard library functions, programmer-defined functions and recursive.	C4	A
4	介紹陣列的原理與應用, 包含排與搜尋的應用	To examines the structuring of data into arrays. A feature of the application of array is the presentation of sorting and searching techniques.	C6	A
5	讓學生瞭解指標的原理與應用, 教導呼叫傳址的參數傳遞方式, 及介紹指標與陣列的關係	To examines pointer operators, call by reference, pointer expressions, pointer arithmetic, the relationship between pointers and arrays.	C6	A

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	建立學生撰寫程式語言的程式基礎	講述、討論、實作	紙筆測驗、實作、上課表現
2	讓學生瞭解結構化的程式設計與流程的控制	講述、討論、實作	紙筆測驗、實作、上課表現

3	探討程式語言函式模組, 課程內容包含標準函式庫, 程式設計師自定的函式及遞迴	講述、討論、實作	紙筆測驗、實作、上課表現
4	介紹陣列的原理與應用, 包含排與搜尋的應用	講述、討論、實作	紙筆測驗、實作、上課表現
5	讓學生瞭解指標的原理與應用, 教導呼叫傳址的參數傳遞方式, 及介紹指標與陣列的關係	講述、討論、實作	紙筆測驗、實作、上課表現

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	培養認識國際社會變遷的能力, 以更寬廣的視野了解全球化的發展。
◆ 資訊運用	熟悉資訊科技的發展與使用, 並能收集、分析和妥適運用資訊。
◇ 洞悉未來	瞭解自我發展、社會脈動和科技發展, 以期具備建構未來願景的能力。
◇ 品德倫理	了解為人處事之道, 實踐同理心和關懷萬物, 反省道德原則的建構並解決道德爭議的難題。
◆ 獨立思考	鼓勵主動觀察和發掘問題, 並培養邏輯推理與批判的思考能力。
◆ 樂活健康	注重身心靈和環境的和諧, 建立正向健康的生活型態。
◆ 團隊合作	體察人我差異和增進溝通方法, 培養資源整合與互相合作共同學習解決問題的能力。
◇ 美學涵養	培養對美的事物之易感性, 提升美學鑑賞、表達及創作能力。

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	103/09/15~ 103/09/21	課程介紹	
2	103/09/22~ 103/09/28	程式語言與C語言的基礎	
3	103/09/29~ 103/10/05	變數、資料型態與運算子	
4	103/10/06~ 103/10/12	基本輸出與輸入	
5	103/10/13~ 103/10/19	流程控制結構	
6	103/10/20~ 103/10/26	流程控制結構(續)	
7	103/10/27~ 103/11/02	函數與巨集	
8	103/11/03~ 103/11/09	函數與巨集(一)	
9	103/11/10~ 103/11/16	陣列型態	

10	103/11/17~ 103/11/23	期中考試週	
11	103/11/24~ 103/11/30	陣列型態(一)	
12	103/12/01~ 103/12/07	指標處理	
13	103/12/08~ 103/12/14	指標處理(一)	
14	103/12/15~ 103/12/21	指標處理(二)	
15	103/12/22~ 103/12/28	字元與字串	
16	103/12/29~ 104/01/04	字元與字串(一)	
17	104/01/05~ 104/01/11	結構、聯合和列舉	
18	104/01/12~ 104/01/18	期末考試週	
修課應 注意事項			
教學設備		電腦、投影機	
教材課本		C/C++程式設計範例教本 陳會安 (學貫出版)	
參考書籍		Java使用SE6初學指引 博碩 陳錦輝著。 陳會安 - Java2程式設計範例教本第二版, 學貫。 Paul Deitel, Harvey Deitel, C How to Program 6/E, Pearson	
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： 10.0 % ◆平時評量：20.0 % ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：30.0 % ◆其他〈個人期末專題〉：10.0 %	
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/CS/main.php 〉業務連結「教師教學 計畫表上傳下載」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。	