

淡江大學 104 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	進階程式設計	授課 教師	魏世杰 WEI SHIH-CHIEH
	ADVANCED COMPUTER PROGRAMMING		
開課系級	資管三A	開課 資料	必修 下學期 3學分
	TLMXB3A		
系（所）教育目標			
<p>一、精進資訊管理知能。</p> <p>二、提升資訊科技專業。</p> <p>三、獨立思考邏輯分析。</p> <p>四、強化團隊合作能力。</p> <p>五、重視企業資訊倫理。</p> <p>六、培育全球化世界觀。</p>			
系（所）核心能力			
<p>A. 精進資訊管理知能。</p> <p>B. 企業基礎與實務知識。</p> <p>C. 獨立思考邏輯分析。</p> <p>D. 程式設計。</p> <p>E. 重視企業資訊倫理。</p> <p>F. 資料庫設計與管理。</p> <p>G. 資訊系統分析、設計與整合。</p> <p>H. 專案管理。</p>			
課程簡介	<p>本課程上半介紹物件導向三大要素：封裝，繼承，多型；下半介紹圖形用戶介面元件,Java2D畫圖,多媒體,多緒等技術。</p>		
	<p>This course will first introduce Java object-oriented techniques which include encapsulation, inheritance, and polymorphism. Then it will introduce graphics techniques which include the GUI components, Java 2D graphics, multimedia, and multithreading.</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	1 學生能描述物件導向及GUI元件等圖形介面概念	1 Students will be able to summary various object-oriented techniques and Java GUI components and graphics.	C1	D
2	2 學生能以Java語言實作物件導向概念及GUI元件等圖形介面	2 Students will be able to apply the object-oriented techniques and implement GUI by Java GUI components and graphics.	P3	D

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 學生能描述物件導向及GUI元件等圖形介面概念	講述	紙筆測驗
2	2 學生能以Java語言實作物件導向概念及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	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	105/02/15~ 105/02/21	Ch8 Classes and Objects: A Deeper Look	
2	105/02/22~ 105/02/28	Ch8 Classes and Objects: A Deeper Look	
3	105/02/29~ 105/03/06	Ch9 Object-Oriented Programming: Inheritance	
4	105/03/07~ 105/03/13	Ch9 Object-Oriented Programming: Inheritance	
5	105/03/14~ 105/03/20	Ch10 Object-Oriented Programming: Polymorphism	
6	105/03/21~ 105/03/27	Ch10 Object-Oriented Programming: Polymorphism	
7	105/03/28~ 105/04/03	Ch12 ATM Case Study: Part 1: Object-Oriented Design with the UML	
8	105/04/04~ 105/04/10	Ch12 ATM Case Study: Part 2: Implementing an Object-Oriented Design	
9	105/04/11~ 105/04/17	Ch26 Multithreading	
10	105/04/18~ 105/04/24	期中考試週	
11	105/04/25~ 105/05/01	Ch14 GUI Components: Part 1	
12	105/05/02~ 105/05/08	Ch14 GUI Components: Part 1	

13	105/05/09~ 105/05/15	Ch14 GUI Components: Part 1	
14	105/05/16~ 105/05/22	Ch15 Graphics and Java 2D	
15	105/05/23~ 105/05/29	Ch25 GUI Components: Part 2	
16	105/05/30~ 105/06/05	Ch25 GUI Components: Part 2	
17	105/06/06~ 105/06/12	Ch24 Multimedia: Applets and Applications	
18	105/06/13~ 105/06/19	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, 9th Ed, Deitel & Deitel, Pearson, 2012, 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	5 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： % ◆平時評量：30.0 % ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：40.0 % ◆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/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。		