

淡江大學 108 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	基礎程式設計	授課 教師	解燕豪 HSIEH, YEN-HAO
	FUNDAMENTALS OF COMPUTER PROGRAMMING		
開課系級	資管一 A	開課 資料	以實整虛課程 必修 下學期 2學分
	TLMXB1A		
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>			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
D. 程式設計。(比重：100.00)			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
2. 資訊運用。(比重：90.00)			
5. 獨立思考。(比重：10.00)			
課程簡介	<p>本課程先帶領同學認識基本電腦硬體及軟體架構，包含電腦常用2進位制轉換，並使同學能學習基本Java程式撰寫，包含編譯、執行、除錯過程、基本類別物件概念及程式流程控制指令。</p>		
	<p>This course will first cover the basics about computer hardware and software, including the binary number systems. Then basic programming skills in Java will be introduced which include the debugging process, basic class/object concepts, and flow control statements.</p>		

本課程教學目標與認知、情意、技能目標之對應

將課程教學目標分別對應「認知 (Cognitive)」、「情意 (Affective)」與「技能(Psychomotor)」的各目標類型。

- 一、認知(Cognitive)：著重在該科目的事實、概念、程序、後設認知等各類知識之學習。
- 二、情意(Affective)：著重在該科目的興趣、倫理、態度、信念、價值觀等之學習。
- 三、技能(Psychomotor)：著重在該科目的肢體動作或技術操作之學習。

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)
1	認識電腦基本硬體及軟體架構	to have basic concepts about the computer hardware and software
2	具備基本程式寫作能力	to have learned the basic programming skill

教學目標之目標類型、核心能力、基本素養教學方法與評量方式

序號	目標類型	院、系(所)核心能力	校級基本素養	教學方法	評量方式
1	認知	D	25	講述、實作	測驗、作業、實作
2	技能	D	25	講述、實作	測驗、討論(含課堂、線上)、實作

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註 (採數位教學之週次，請填「線上非同步教學」)
1	109/03/02~ 109/03/08	Introduction	
2	109/03/09~ 109/03/15	Chapter 6 Methods: A Deeper Look	
3	109/03/16~ 109/03/22	Chapter 6 Methods: A Deeper Look	線上非同步教學
4	109/03/23~ 109/03/29	Chapter 6 Methods: A Deeper Look	線上非同步教學
5	109/03/30~ 109/04/05	Chapter 7: Arrays and ArrayLists	線上非同步教學
6	109/04/06~ 109/04/12	Chapter 7: Arrays and ArrayLists	
7	109/04/13~ 109/04/19	Chapter 7: Arrays and ArrayLists	
8	109/04/20~ 109/04/26	期中上機考	期中上機考
9	109/04/27~ 109/05/03	期中考試週	
10	109/05/04~ 109/05/10	Chapter 8 Classes and Objects: A Deeper Look	
11	109/05/11~ 109/05/17	Chapter 8 Classes and Objects: A Deeper Look	
12	109/05/18~ 109/05/24	Chapter 8 Classes and Objects: A Deeper Look	

13	109/05/25~ 109/05/31	Chapter 9 Object-Oriented Programming: Inheritance	
14	109/06/01~ 109/06/07	Chapter 9 Object-Oriented Programming: Inheritance	
15	109/06/08~ 109/06/14	Chapter 9 Object-Oriented Programming: Inheritance	
16	109/06/15~ 109/06/21	期末上機考	期末上機考
17	109/06/22~ 109/06/28	期末考試週(本學期期末考試日期 為:109/6/18-109/6/24)	
18	109/06/29~ 109/07/05	教師彈性補充教學: Object-Oriented Programming	線上非同步教學
修課應 注意事項	1.上課需備教科書 2.上課禁用手機與筆記型電腦 3.缺課三次(含請假)則扣考		
教學設備	電腦、投影機		
教科書與 教材	JAVA HOW TO PROGRAM (EARLY OBJECTS) 11/E (GE) Deitel & Deitel, Pearson Education, 2018 JAVA程式設計藝術(第十版)(國際版), 張子庭, 全華圖書, 2017		
參考文獻	其他JAVA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: % ◆平時評量: % ◆期中評量: 35.0 % ◆期末評量: 35.0 % ◆其他〈實習課與平時成績〉: 30.0 %		
備 考	<p>1. 「教學計畫表管理系統」網址: https://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處首頁→教務資訊「教學計畫表管理系統」進入。</p> <p>2. 依「專科以上學校遠距教學實施辦法」第2條規定:「本辦法所稱遠距教學課程,指每一科目授課時數二分之一以上以遠距教學方式進行」。</p> <p>3. 依「淡江大學數位教學施行規則」第3條第2項,本校遠距教學課程須為「於本校遠距教學平台或同步視訊系統進行數位教學之課程。授課時數包含課程講授、師生互動討論、測驗及其他學習活動之時數」。</p> <p>4. 如有課程臨時異動(含遠距教學、以實整虛課程之上課時間及教室異動),請依規定向教務處提出申請。</p> <p>※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。</p>		