

淡江大學 112 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	程式設計 (二)	授課 教師	張志勇 CHIH-YUNG CHANG
	COMPUTER PROGRAMMING (II)		
開課系級	A I 一 A	開課 資料	實體課程 必修 單學期 3學分
	TKFXB1A		
課程與SDGs 關聯性	SDG9 產業創新與基礎設施 SDG11 永續城市與社區		
系 (所) 教 育 目 標			
一、教育學生運用程式、數學及人工智慧知識以分析科學與應用之相關問題。 二、訓練學生透過問題分析、實驗執行、數據解釋與推導演繹規劃與實作人工智慧系統，以解決科學與應用之相關問題。 三、教導學生能夠獨立完成任務及具備團隊合作精神之人工智慧工程師，使其專業素養與工作倫理能充分發揮於職場。 四、督促學生具備全球競爭的基本技能，以面對不同的生涯發展，並能持續終身學習。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
A. 專業分析能力。(比重：30.00) B. 實務應用能力。(比重：50.00) C. 專業態度能力。(比重：10.00) D. 國際移動能力。(比重：10.00)			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
1. 全球視野。(比重：10.00) 2. 資訊運用。(比重：30.00) 3. 洞悉未來。(比重：5.00) 4. 品德倫理。(比重：5.00) 5. 獨立思考。(比重：30.00) 6. 樂活健康。(比重：5.00) 7. 團隊合作。(比重：10.00) 8. 美學涵養。(比重：5.00)			

課程簡介	這門課主要讓同學學會並熟悉 C 語言，C語言是程式設計師該有的基礎課程。
	Students can learn the C language in this course. This is the basic course for a programmer.

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	瞭解 C 語言的常用指令，並運用 C 語言訓練邏輯思考能力。	Students can understand the instruction set of C language. It also enhances the students with logic thinking.

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	ABCD	12345678	講述、實作	測驗、作業、報告(含口頭、書面)

授 課 進 度 表

週次	日期起訖	內 容 (Subject/Topics)	備註
1	113/02/19~ 113/02/25	修課需知及評分標準、Python 語言簡介	
2	113/02/26~ 113/03/03	Dev C++ 程式環境說明與練習	
3	113/03/04~ 113/03/10	變數與運算式	
4	113/03/11~ 113/03/17	輸入與輸出	
5	113/03/18~ 113/03/24	for 迴圈	
6	113/03/25~ 113/03/31	進階 for 迴圈的使用	
7	113/04/01~ 113/04/07	while 迴圈的使用	

8	113/04/08~ 113/04/14	重要函式	
9	113/04/15~ 113/04/21	期中考試週	
10	113/04/22~ 113/04/28	陣列的使用	
11	113/04/29~ 113/05/05	副程式的設計	
12	113/05/06~ 113/05/12	指標變數的使用	
13	113/05/13~ 113/05/19	指標變數的使用	
14	113/05/20~ 113/05/26	指標變數的使用	
15	113/05/27~ 113/06/02	物件導向:結構的使用	
16	113/06/03~ 113/06/09	綜合應用	
17	113/06/10~ 113/06/16	期末考試週(本學期期末考試日期 為:113/6/11-113/6/17)	
18	113/06/17~ 113/06/23	教師彈性教學週(應安排學習活動如補救教學、專題學習或者其他教學內容, 不得放假)	
課程培養 關鍵能力	資訊科技、問題解決		
跨領域課程	STEAM課程(S科學、T科技、E工程、M數學, 融入A人文藝術領域) 素養導向課程(探索素養、永續素養或全球議題STEEP(Society ,Technology, Economy, Environment, and Politics))		
特色教學 課程	產學合作課程 專案實作課程 專題/問題導向(PBL)課程		
課程 教授內容	程式設計或程式語言(學生有實際從事相關作業或活動) 邏輯思考 A I 應用		
修課應 注意事項			
教科書與 教材	自編教材:簡報、講義 採用他人教材:教科書		
參考文獻			
學期成績 計算方式	◆出席率: 20.0 % ◆平時評量: 30.0 % ◆期中評量: 25.0 % ◆期末評量: 25.0 % ◆其他〈 〉: %		

備 考

「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。

※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。