

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	黃彥鈞 HUANG, YEN-CHUN
	COMPUTER PROGRAMMING (II)		
開課系級	A I - B	開課 資料	實體課程 必修 單學期 3學分
	TKFXB1B		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育 SDG5 性別平等 SDG8 尊嚴就業與經濟發展 SDG10 減少不平等		
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	C語言廣泛應用於作業系統開發、韌體開發，以及眾多系統內核心程式的撰寫。為了培養學生未來就業所需的技能，本課程將介紹C程式設計的知識與技巧，並培育學生在使用C語言設計程式方面的能力。
	The C programming language is widely utilized in operating system development, firmware development, and the writing of numerous core programs within systems. In order to cultivate the skills necessary for students' future employment, this course will introduce the knowledge and techniques of C programming, aiming to nurture students' abilities in designing programs using the C language.

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語言語法及程式架構	Student can understand the syntax and structure of C Program
2	具備瞭解問題及設計解決問題流程的能力	Student can understand engineering problems and design flowchart to solve problem

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、討論、實作	測驗、作業、討論(含課堂、線上)、實作
2	認知	ABCD	12345678	講述、討論、實作	測驗、作業、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
1	113/02/19~ 113/02/25	Course Introduction	
2	113/02/26~ 113/03/03	C Language Elements	
3	113/03/04~ 113/03/10	if Statement	
4	113/03/11~ 113/03/17	while/do while loop	
5	113/03/18~ 113/03/24	for loop	

6	113/03/25~ 113/03/31	nested for loop	
7	113/04/01~ 113/04/07	switch Statement	
8	113/04/08~ 113/04/14	Function and Recursive (I)	
9	113/04/15~ 113/04/21	期中考試週	
10	113/04/22~ 113/04/28	Function and Recursive (II)	
11	113/04/29~ 113/05/05	Array (I)	
12	113/05/06~ 113/05/12	Array (II)	
13	113/05/13~ 113/05/19	Structure and Union	
14	113/05/20~ 113/05/26	Parameter passing - pass by value, address, reference (I)	
15	113/05/27~ 113/06/02	Parameter passing - pass by value, address, reference (II)	
16	113/06/03~ 113/06/09	Pointer and Function	
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(Online teaching)	
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)		
特色教學 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		
修課應 注意事項			
教科書與 教材	自編教材:學習單 採用他人教材:教科書、簡報、影片		
參考文獻	C HOW TO PROGRAM: WITH CASE STUDIES IN APPLICATIONS AND SYSTEMS PROGRAMMING 9/E (GE) 作(編/譯)者: DEITEL、DEITEL		

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：40.0 % ◆其他〈 〉：        %
備 考	「教學計畫表管理系統」網址： <a href="https://info.ais.tku.edu.tw/csp">https://info.ais.tku.edu.tw/csp</a> 或由教務處 首頁→教務資訊「教學計畫表管理系統」進入。 <b>※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。</b>