

淡江大學 112 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	梁恩輝 LIANG EN-HUI
	ADVANCED COMPUTER PROGRAMMING		
開課系級	資管三 B	開課 資料	實體課程 必修 下學期 2學分
	TLMXB3B		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育 SDG9 產業創新與基礎設施		
系（ 所 ） 教 育 目 標			
一、精進資訊管理知能。 二、提升資訊科技專業。 三、獨立思考邏輯分析。 四、強化團隊合作能力。 五、重視企業資訊倫理。 六、培育全球化世界觀。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
A. 問題分析與關鍵思考。(比重：5.00) B. 企業基礎與實務知識。(比重：5.00) C. 資訊系統運用。(比重：5.00) D. 程式設計。(比重：65.00) E. 網路系統規劃。(比重：5.00) F. 資料庫設計與管理。(比重：5.00) G. 資訊系統分析、設計與整合。(比重：5.00) H. 專案管理。(比重：5.00)			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
1. 全球視野。(比重：5.00) 2. 資訊運用。(比重：30.00) 3. 洞悉未來。(比重：15.00) 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：5.00)			

8. 美學涵養。(比重：5.00)					
課程簡介	討論物件導向設計概念及物件導向程式語言Java				
	Discussion about the concept of Object Oriented Design and Object Oriented Programming Language Java				
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	學生學習物件導向設計概念及物件導向程式語言Java		Students learn the concept of Object Oriented Design and Object Oriented Programming language Java		
2	討論物件導向設計概念及物件導向程式語言Java		Discussion about the concept of Object Oriented Design and Object Oriented Programming Language Java		
3	討論物件導向設計概念及物件導向程式語言Java		Discussion about the concept of Object Oriented Design and Object Oriented Programming Language Java		
4	討論物件導向設計概念及物件導向程式語言Java		Discussion about the concept of Object Oriented Design and Object Oriented Programming Language Java		
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	技能	ABCDEFGH	12345678	講述、討論	測驗、作業、實作
2	認知	ABCDEFGH	12345678	講述	測驗、作業、實作
3	認知	ABCDEFGH	12345678	講述	測驗、作業
4	認知	ABCDEFGH	12345678	講述	測驗、作業
授 課 進 度 表					
週次	日期起訖	內 容 (Subject/Topics)			備註
1	113/02/19~113/02/25	Inheritance			

2	113/02/26~ 113/03/03	Polymorphism	
3	113/03/04~ 113/03/10	Polymorphism	
4	113/03/11~ 113/03/17	Polymorphism	
5	113/03/18~ 113/03/24	Interface	
6	113/03/25~ 113/03/31	Exception Handling	
7	113/04/01~ 113/04/07	Exception Handling	
8	113/04/08~ 113/04/14	GUI Components	
9	113/04/15~ 113/04/21	期中考試週	
10	113/04/22~ 113/04/28	String, Characters and Regular Expressions	
11	113/04/29~ 113/05/05	String, Characters and Regular Expressions	
12	113/05/06~ 113/05/12	Recursion	
13	113/05/13~ 113/05/19	Searching and Sorting	
14	113/05/20~ 113/05/26	Searching and Sorting	
15	113/05/27~ 113/06/02	Generic Collections	
16	113/06/03~ 113/06/09	Generic Classes and Methods	
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)	
特色教學 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	

修課應 注意事項	本課程為程式撰寫課程
教科書與 教材	採用他人教材:教科書
參考文獻	
學期成績 計算方式	◆出席率： % ◆平時評量：20.0 % ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：40.0 % ◆其他〈作業〉：10.0 %
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。