

淡江大學 113 學年度第 1 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	實體課程 必修 上學期 2學分
	TLMXB3A		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育		
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			
<p>A. 問題分析與關鍵思考。(比重：5.00)</p> <p>B. 企業基礎與實務知識。(比重：5.00)</p> <p>C. 資訊系統運用。(比重：5.00)</p> <p>D. 程式設計。(比重：65.00)</p> <p>E. 網路系統規劃。(比重：5.00)</p> <p>F. 資料庫設計與管理。(比重：5.00)</p> <p>G. 資訊系統分析、設計與整合。(比重：5.00)</p> <p>H. 專案管理。(比重：5.00)</p>			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
<p>1. 全球視野。(比重：5.00)</p> <p>2. 資訊運用。(比重：30.00)</p> <p>3. 洞悉未來。(比重：15.00)</p> <p>4. 品德倫理。(比重：5.00)</p> <p>5. 獨立思考。(比重：30.00)</p> <p>6. 樂活健康。(比重：5.00)</p> <p>7. 團隊合作。(比重：5.00)</p>			

8. 美學涵養。(比重：5.00)

課程簡介

(中) 本課程上半介紹物件導向技術的基本觀念，包含封裝，繼承，多型，泛型。下半介紹圖形用戶介面技術，包含元件、2D繪圖。

The first half of this course introduces the basic concepts of object-oriented technology, including encapsulation, inheritance, polytypes, and generics. The second half introduces graphical user interface technology, including components and 2D drawing.

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	1. 學生能描述物件導向技術及圖形用戶介面技術的概念	1 Students will be able to summary the concepts of object-oriented techniques and graphical user interface techniques.
2	2 學生能以Java語言的物件導向技術及圖形用戶介面技術，實作應用程式。	2 Students will be able to implement applications using object-oriented techniques and graphical user interface techniques in 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	認知	ABCDEFGH	12345678	講述、討論	作業、討論(含課堂、線上)
2	技能	ABCDEFGH	12345678	講述、實作、體驗	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	113/09/09~ 113/09/15	Introduction	
2	113/09/16~ 113/09/22	Chapter 9.Object-Oriented Programming: Inheritance	
3	113/09/23~ 113/09/29	Chapter 9.Object-Oriented Programming: Inheritance	
4	113/09/30~ 113/10/06	Chapter 9.Object-Oriented Programming: Inheritance	

5	113/10/07~ 113/10/13	Chapter 10.Object-Oriented Programming: Polymorphism and Interfaces	
6	113/10/14~ 113/10/20	Chapter 10.Object-Oriented Programming: Polymorphism and Interfaces	
7	113/10/21~ 113/10/27	Chapter 10.Object-Oriented Programming: Polymorphism and Interfaces	
8	113/10/28~ 113/11/03	Chapter 20.Generic Classes and Methods: A Deeper Look	
9	113/11/04~ 113/11/10	期中考試週	
10	113/11/11~ 113/11/17	Chapter 26.Swing GUI Components: Part 1	
11	113/11/18~ 113/11/24	Chapter 26.Swing GUI Components: Part 1	
12	113/11/25~ 113/12/01	Chapter 26.Swing GUI Components: Part 1	
13	113/12/02~ 113/12/08	Chapter 35.Swing GUI Components: Part 2	
14	113/12/09~ 113/12/15	Chapter 35.Swing GUI Components: Part 2	
15	113/12/16~ 113/12/22	Chapter 35.Swing GUI Components: Part 2	
16	113/12/23~ 113/12/29	Chapter 27.Graphics and Java 2D	
17	113/12/30~ 114/01/05	期末考試週	
18	114/01/06~ 114/01/12	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	專業課程		
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)		
修課應 注意事項	1.所有考試一律上機考		
教科書與 教材	採用他人教材:教科書 教材說明: Java How to Program- Early Objects Version, 11th Ed, Deitel & Deitel, Pearson, 2018, 全華		

參考文獻	
學期成績 計算方式	<p>◆出席率： % ◆平時評量：10.0 % ◆期中評量：30.0 %</p> <p>◆期末評量：30.0 %</p> <p>◆其他〈實習〉：30.0 %</p>
備 考	<p>「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>※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>