

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 C 語言實務	授課 教師	陳至善 CHEN, CHIH-SHAN
	ADVANCED C PROGRAMMING		
開課系級	資工進學班四 B	開課 資料	實體課程 選修 單學期 3學分
	TEIXE4B		
課程與SDGs 關聯性	SDG1 消除貧窮 SDG2 消除飢餓 SDG3 良好健康和福祉 SDG9 產業創新與基礎設施		
系 (所) 教育目標			
一、通達專業知能。 二、熟練實用技能。 三、展現創意成果。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
A. 程式設計應用能力。(比重：40.00) B. 數學推理演繹能力。(比重：15.00) C. 資訊系統實作能力。(比重：15.00) D. 網路技術應用能力。(比重：15.00) E. 資訊技能就業能力。(比重：15.00)			
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：10.00) 4. 品德倫理。(比重：10.00) 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	C語言為資訊工程必要會的基礎語言，本門為進階C語言實務，為考量實務上的應用，將以Visual C#為主軸，除了可以撰寫Windows 視窗應用程式的實務外，也可以善加.Net的元素以實作網頁程式開發。
	The C programming language is a fundamental requirement for information engineering. This course focuses on advanced practical applications of C language, with an emphasis on Visual C#. In consideration of practical applications, the course will primarily cover the development of Windows desktop applications, while also leveraging .NET elements to implement web application development.

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	讓學生善用C語言，了解其強大的功能並有能力開發實務。	Enable students to effectively utilize the C language, understand its powerful capabilities, and gain the skills necessary for practical development.

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	ABCDE	12345678	講述、實作	測驗、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	C#的基礎	
2	113/09/16~ 113/09/22	建立C#應用程式	
3	113/09/23~ 113/09/29	變數、資料型別與運算子	
4	113/09/30~ 113/10/06	視窗應用程式的基本輸出入	
5	113/10/07~ 113/10/13	選擇控制項與條件敘述	
6	113/10/14~ 113/10/20	迴圈結構	
7	113/10/21~ 113/10/27	函數	

8	113/10/28~ 113/11/03	字串與陣列	
9	113/11/04~ 113/11/10	期中考/期中評量週(老師得自行調整週次)	
10	113/11/11~ 113/11/17	類別與物件	
11	113/11/18~ 113/11/24	繼承與介面	
12	113/11/25~ 113/12/01	過載與多型	
13	113/12/02~ 113/12/08	例外處理、委派與執行緒	
14	113/12/09~ 113/12/15	視窗應用程式的事件處理	
15	113/12/16~ 113/12/22	表單視窗應用程式與清單控制選項	
16	113/12/23~ 113/12/29	檔案與資料處理	
17	113/12/30~ 114/01/05	期末考/期末評量週(老師得自行調整週次)	
18	114/01/06~ 114/01/12	教師彈性教學週(原則上不上實體課程，教師得安排教學活動或期末評量等)	
課程培養 關鍵能力	自主學習、資訊科技、問題解決、跨領域		
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	USR課程 專案實作課程		
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	採用他人教材:教科書、簡報 教材說明: 新觀念Microsoft Visual C#程式設計範例教本，陳會安著，旗標出版		
參考文獻			
學期成績 計算方式	◆出席率： 30.0 % ◆平時評量： % ◆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：<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。