

淡江大學 113 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	程式語言(二)	授課 教師	黃勝志 SHENGZHI HUANG
	COMPUTER PROGRAMMING II		
開課系級	資工-C	開課 資料	實體課程 必修 單學期 4學分
	TEIXB1C		
課程與SDGs 關聯性	SDG9 產業創新與基礎設施		
系 ( 所 ) 教育目標			
<p>一、通達專業知能。</p> <p>二、熟練實用技能。</p> <p>三、展現創意成果。</p>			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
<p>A. 程式設計應用能力。(比重：40.00)</p> <p>B. 數學推理演繹能力。(比重：15.00)</p> <p>C. 資訊系統實作能力。(比重：15.00)</p> <p>D. 網路技術應用能力。(比重：15.00)</p> <p>E. 資訊技能就業能力。(比重：15.00)</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：10.00)</p> <p>4. 品德倫理。(比重：10.00)</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> <p>8. 美學涵養。(比重：5.00)</p>			

課程簡介	物件導向程式設計 (Object-Oriented Programming, OOP) 課程是專門設計來教授學生如何使用物件導向的方法來解決軟件開發中的問題。這門課程深入探討物件導向的核心概念、原則和實踐方法，並通過實際編程練習來加強理論知識的應用。
	Object-Oriented Programming (OOP) is a course designed to teach students how to use object-oriented approaches to solve problems in software development. This course delves into the core concepts, principles, and practical methodologies of object-oriented programming, reinforcing theoretical knowledge through hands-on programming exercises.

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. 物件導向基本概念：介紹類 (Classes)、對象 (Objects)、方法 (Methods) 和屬性 (Properties) 等基本組件。 2. 繼承、封裝和多態：深入解析物件導向的三大基石，並學習如何在程序設計中有效地應用它們。	1. Fundamentals of Object Orientation: Introduction to the basic components such as Classes, Objects, Methods, and Properties. 2. Inheritance, Encapsulation, and Polymorphism: Detailed analysis of the three pillars of object orientation, learning how to effectively apply them in programming.

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	ABCDE	12345678	講述、討論	測驗、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	114/02/17~ 114/02/23	Object Oriented Programming 概要	
2	114/02/24~ 114/03/02	C++ 概要、inline 函式	
3	114/03/03~ 114/03/09	類別與物件	
4	114/03/10~ 114/03/16	繼承	
5	114/03/17~ 114/03/23	多型	

6	114/03/24~ 114/03/30	類別樣板	
7	114/03/31~ 114/04/06	教學行政觀摩日	
8	114/04/07~ 114/04/13	類別樣板	
9	114/04/14~ 114/04/20	期中考/期中評量週(老師得自行調整週次)	
10	114/04/21~ 114/04/27	運算子多載	
11	114/04/28~ 114/05/04	檔案操作	
12	114/05/05~ 114/05/11	Visual Studio Code	
13	114/05/12~ 114/05/18	Visual Studio Code	
14	114/05/19~ 114/05/25	Visual Studio Code	
15	114/05/26~ 114/06/01	final report	
16	114/06/02~ 114/06/08	final report	
17	114/06/09~ 114/06/15	final report	
18	114/06/16~ 114/06/22	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			
跨領域課程			
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	採用他人教材:教科書 教材說明: 一次搞定C++程式設計		
參考文獻			

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>