

淡江大學 114 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	程式語言(一)	授課 教師	吳孟倫 MENG-LUEN WU
	COMPUTER PROGRAMMING I		
開課系級	資工一 B	開課 資料	實體課程 必修 單學期 4學分
	TEIXB1B		
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、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	計算機程式語言包含 C/C++, 這門課程主要讓學生學習C語言主要的基礎語法, C++ 物件導向的觀念, C的函式庫及撰寫應用程式。
	Covering the entire C or C++, this course is organized into four parts: the C subset-foundations of C/C++, C++ object-oriented features, the C function library, and applications.

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	學習C語言的程式設計語法, 並能以C語言完成一些基礎的工程運算。培養程式設計的邏輯能力。	Learn the design grammar of C language, and complete some basic engineering program operations in C language. Cultivate the logical ability of 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、實作	測驗、作業

授 課 進 度 表

週次	日期起訖	內 容 (Subject/Topics)	備註
1	114/09/15~ 114/09/21	C Language Introduction	
2	114/09/22~ 114/09/28	Data Type/Expression	
3	114/09/29~ 114/10/05	Flow Control - if	
4	114/10/06~ 114/10/12	Flow Control - switch case	
5	114/10/13~ 114/10/19	Flow Control - while/do while	
6	114/10/20~ 114/10/26	Flow Control - goto/break/continue	
7	114/10/27~ 114/11/02	Array	

8	114/11/03~ 114/11/09	Midterm Review	
9	114/11/10~ 114/11/16	期中考試週	
10	114/11/17~ 114/11/23	Function	
11	114/11/24~ 114/11/30	Recursion	
12	114/12/01~ 114/12/07	Pointer	
13	114/12/08~ 114/12/14	String	
14	114/12/15~ 114/12/21	Parameter Passing - Pass by Value & Address & Reference	
15	114/12/22~ 114/12/28	Memory Allocation - Static & Dynamic Allocation	
16	114/12/29~ 115/01/04	Final Review	
17	115/01/05~ 115/01/11	期末多元評量週/教師彈性教學週	
18	115/01/12~ 115/01/18	教師彈性教學週	
課程培養 關鍵能力		資訊科技	
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)	
修課應 注意事項			
教科書與 教材		自編教材:講義 採用他人教材:教科書 教材說明: Deitel, Deitel, C++ How to Program, 10/e How to Program Series	
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：30.0 % ◆其他〈Project〉：10.0 %	

備 考	<p>「教學計畫表管理系統」網址：https://web2.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>※「遵守智慧財產權觀念」及「不得非法影印、下載及散布」。請使用正版教科書，勿非法影印他人著作，以免觸法。</p>
-----	---