

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(二)	授課教師	黃勝志 SHENGZHI HUANG					
	COMPUTER PROGRAMMING II							
開課系級	資工一A	開課資料	實體課程 必修 單學期 4學分					
	TEIXB1A							
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								
<ol style="list-style-type: none"> 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	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(Clases)、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，並學習如何在程式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、發表、實作	測驗、作業、實作、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	114/09/15~ 114/09/21	課程介紹 + OOP 概念總覽	
2	114/09/22~ 114/09/28	C++ 語法複習與 inline 函式	
3	114/09/29~ 114/10/05	類別與物件 (class & object)	
4	114/10/06~ 114/10/12	繼承 (Inheritance)	
5	114/10/13~ 114/10/19	多型 (Polymorphism)	

6	114/10/20~ 114/10/26	類別模板 (Template)	
7	114/10/27~ 114/11/02	運算子多載 (Operator Overloading)	
8	114/11/03~ 114/11/09	檔案處理 (File I/O)	
9	114/11/10~ 114/11/16	期中測驗	
10	114/11/17~ 114/11/23	Stack vs. Queue	
11	114/11/24~ 114/11/30	STL 容器概觀 (vector, list, map)	
12	114/12/01~ 114/12/07	STL 應用技巧與 iterator	
13	114/12/08~ 114/12/14	AI工具介紹與專題準備	
14	114/12/15~ 114/12/21	AI工具介紹與專題準備	
15	114/12/22~ 114/12/28	專題開發輔導週	
16	114/12/29~ 115/01/04	專題開發輔導週	
17	115/01/05~ 115/01/11	專題開發輔導週	
18	115/01/12~ 115/01/18	教師彈性教學週	
課程培養 關鍵能力	自主學習、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) A I 應用		
修課應 注意事項	本課程鼓勵使用生成式AI工具，但產生結果時應充分理解，勿單純複製貼上就交差了事！		
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	<p>◆出席率： 20.0 % ◆平時評量：20.0 % ◆期中評量：20.0 %</p> <p>◆期末評量：40.0 %</p> <p>◆其他〈 〉： %</p>
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「不得不法影印、下載及散布」。請使用正版教科書，勿不法影印他人著作，以免觸法。</p>