

淡江大學 99 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	動態程式設計	授課 教師	施建州 Shih, Chien-chou
	COMPUTER PROGRAMMING: ACTIVE SERVER PAGES		
開課系級	資傳二A	開課 資料	選修 單學期 2學分
	TAIXB2A		
學系(門)教育目標			
<p>一、強化專業知識：教導資訊傳播與社會人文核心學理，以培養學生紮實的專業知識理解、分析和詮釋的能力。</p> <p>二、訓練實務知能：教導資訊傳播實務技能，以培養學生數位媒體專案企畫執行的能力。</p> <p>三、開發創意潛能：透過美學探索和作品賞析，以激發學生創意的自我開發。</p> <p>四、鼓勵業界互動：透過校外比賽活動、業界人士演講、進駐資傳產業公司實習或參與教師產學合作專案計畫，以與業界接軌並提升學生產業就業實務能力。</p> <p>五、培養團隊精神：教導溝通協調知識技能和分工合作完成專案技術，以培養學生團隊工作的領導力和適應力。</p> <p>六、深化專業倫理：教導學生資訊傳播專業倫理知識，以培養學生尊重專業倫理的態度和善盡社會責任的精神。</p>			
學生基本能力			
<p>A. 能理解資訊傳播基本學理知識。</p> <p>B. 能蒐集、分析資訊，和解讀、詮釋資訊意義。</p> <p>C. 能掌握資訊傳播發展趨勢。</p> <p>D. 能善用美學知識並激發自我創意。</p> <p>E. 能熟悉、運用資訊傳播實務技術與工具。</p> <p>F. 能規劃、撰寫企畫書，並執行資訊傳播專案。</p> <p>G. 能協調溝通並團隊合作共同完成資訊傳播專案。</p> <p>H. 能知曉專業倫理與社會責任。</p>			
課程簡介	本課程授課對象為資傳系大二學生，希望能延續程式設計學習，並瞭解Flash動態腳本程式的設計基礎，進一步加強未來多媒體互動專題的程式設計能力。		
	Understanding the flash action script design and advancing the dynamic programming skills of the future multimedia interactive projects.		

本課程教學目標與目標層級、學生基本能力相關性

一、目標層級(選填):

- (一)「認知」(Cognitive 簡稱C)領域: C1 記憶、C2 瞭解、C3 應用、C4 分析、C5 評鑑、C6 創造
- (二)「技能」(Psychomotor 簡稱P)領域: P1 模仿、P2 機械反應、P3 獨立操作、P4 聯結操作、P5 自動化、P6 創作
- (三)「情意」(Affective 簡稱A)領域: A1 接受、A2 反應、A3 重視、A4 組織、A5 內化、A6 實踐

二、教學目標與「目標層級」、「學生基本能力」之相關性:

- (一)請先將課程教學目標分別對應前述之「認知」、「技能」與「情意」的各目標層級，惟單項教學目標僅能對應C、P、A其中一項。
- (二)若對應「目標層級」有1~6之多項時，僅填列最高層級即可(例如: 認知「目標層級」對應為C3、C5、C6項時，只需填列C6即可，技能與情意目標層級亦同)。
- (三)再依據所訂各項教學目標分別對應該系「學生基本能力」。單項教學目標若對應「學生基本能力」有多項時，則可填列多項「學生基本能力」(例如: 「學生基本能力」可對應A、AD、BEF時，則均填列)。

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)	相關性	
			目標層級	學生基本能力
1	並瞭解Flash動態腳本程式的設計基礎, 進一步加強未來多媒體互動程式設計能力。	Understanding the flash action script design as the basic skill of the web interactive programming.	P3	E

教學目標之教學策略與評量方法

序號	教學目標	教學策略	評量方法
1	並瞭解Flash動態腳本程式的設計基礎, 進一步加強未來多媒體互動程式設計能力。	課堂講授、分組討論	出席率、報告、小考、期中考、期末考

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	100/02/14~ 100/02/20	Action Script 設計基本操作及flash CS4動作介面講解 Action Script 2.0與3.0的語法差異說明	
2	100/02/21~ 100/02/27	MovieClip 播放控制語法,利用不同觸發介面來控制影片播放	
3	100/02/28~ 100/03/06	MovieClip物件屬性設定:以script來設定物件的屬性,如大小,位置及變形...	
4	100/03/07~ 100/03/13	舞台物件的動態加入及移除:addChild, addChildAt及removeChild, removeChildAt的使用	
5	100/03/14~ 100/03/20	舞台角色演出的控制:角色移動速度, 指定方向及3D位移的控制及持續旋轉效果	
6	100/03/21~ 100/03/27	整合練習一	
7	100/03/28~ 100/04/03	滑鼠事件控制:自訂滑鼠游標及物件自動追蹤游標	
8	100/04/04~ 100/04/10	MovieClip的拖曳與停止:startDrag()及stopDrag()	

9	100/04/11~ 100/04/17	上機考	
10	100/04/18~ 100/04/24	期中考試週	
11	100/04/25~ 100/05/01	物件碰撞測試:hitTestPoint, hitTestObject的使用	
12	100/05/02~ 100/05/08	整合練習二:形狀認知遊戲	
13	100/05/09~ 100/05/15	鍵盤輸入事件:如何利用鍵盤輸入來控制物件的縮放與移動	
14	100/05/16~ 100/05/22	拼字測驗遊戲	
15	100/05/23~ 100/05/29	定時器控制:setInterval(), 亂數產生器	
16	100/05/30~ 100/06/05	整合練習三:隨機占卜遊戲	
17	100/06/06~ 100/06/12	上機考	
18	100/06/13~ 100/06/19	期末考試週	
修課應 注意事項	缺課三次平時成績以零分計, 缺課三次以上,期中考扣考		
教學設備	電腦、投影機、其它(電腦教室,及flash CS4以上)		
教材課本	1. Flash 動畫即戰力 楊東昱 著, 旗標出版 2. Flash 遊戲設計必修技 李篤易 著 蒼峰出版		
參考書籍			
批改作業 篇數	篇 (本欄位僅適用於所授課程需批改作業之課程教師填寫)		
學期成績 計算方式	◆平時考成績:10.0 % ◆期中考成績:30.0 % ◆期末考成績:30.0 % ◆作業成績: 30.0 % ◆其他〈 〉: %		
備 考	「教學計畫表管理系統」網址: http://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處 首頁〈網址: http://www.acad.tku.edu.tw/index.asp/ 〉教務資訊「教學計畫 表管理系統」進入。 ※非法影印是違法的行為。請使用正版教科書, 勿非法影印他人著作, 以免觸法。		