

淡江大學99學年度第2學期課程教學計畫表

課程名稱	物件導向技術	授課 教師	張昭憲 Chang Jau-shien
	OBJECT ORIENTED TECHNIQUES		
開課系級	資管三A	開課 資料	必修 下學期 2學分
	TMIXB3A		
學系(門)教育目標			
因應國際學術潮流及國內實務需求，培育深具敬業態度與團隊精神之優越資訊技術、資訊應用、管理與規劃人才。			
學生基本能力			
<p>A. 問題分析與關鍵思考。</p> <p>B. 企業基礎與實務知識。</p> <p>C. 資訊系統運用。</p> <p>D. 程式設計。</p> <p>E. 網路系統規劃。</p> <p>F. 資料庫設計與管理。</p> <p>G. 系統整合。</p> <p>H. 資訊系統分析與設計。</p> <p>I. 專案管理。</p>			
課程簡介	<p>本課程讓同學能更深入了解物件導向程式設計的應用。本學期承接上學期的基礎，將介紹GUI的進階單元與事件處理機制。之後為網路程式設計單元，將依序介紹URL, Socket與UDP網路連線。接著，本課程將介紹如何使用Java Applet來進行網頁程式設計，最後則以資料庫程式設計與Java 2D繪圖做為結束。</p>		
	<p>This course introduces the advanced topics of Java programming. Based on the contents of the last semester, this course first introduce the Java GUI programming and then describe the network programming by using the URL, Socket and UDP programming. After that, the Java Applet and the JDBC are present to teach the students how to construct a practical web page. Finally, the Java 2D Graphics programming will be introduced.</p>		

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	讓同學熟練Java程式語言的進階主題，並利用物件導向概念來實作軟體系統。此外，希望同學能獨力寫出較大規模的正確程式。	This course aims on training the students to be familiar with advanced Java programming topics. And, let the students be able to program a system with object-oriented concepts. In addition, we also hope the students have the capability to implement a large system in a right way.	P6	AD

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	讓同學熟練Java程式語言的進階主題，並利用物件導向概念來實作軟體系統。此外，希望同學能獨力寫出較大規模的正確程式。	課堂講授、機房實習	出席率、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	Introductions	
2	100/02/21~ 100/02/27	GUI: Event Handling	
3	100/02/28~ 100/03/06	GUI: Layout Manager	
4	100/03/07~ 100/03/13	Advanced Swing Components (I)	
5	100/03/14~ 100/03/20	Advanced Swing Components (II)	

6	100/03/21~ 100/03/27	Java Network Programming	
7	100/03/28~ 100/04/03	URL and Socket Connections	
8	100/04/04~ 100/04/10	UDP	
9	100/04/11~ 100/04/17	網路綜合應用實例	
10	100/04/18~ 100/04/24	期中考試週	
11	100/04/25~ 100/05/01	網頁程式基礎	
12	100/05/02~ 100/05/08	Java Applet (I)	
13	100/05/09~ 100/05/15	Java Applet (II)	
14	100/05/16~ 100/05/22	JDBC (I)	
15	100/05/23~ 100/05/29	JDBC (II)	
16	100/05/30~ 100/06/05	Java 2D	
17	100/06/06~ 100/06/12	綜合演練	
18	100/06/13~ 100/06/19	期末考試週	
修課應 注意事項	希望修課同學有Java物件導向程式設計基本概念，有資料結構概念者更佳。		
教學設備	電腦、投影機		
教材課本	announce after school opens		
參考書籍	“The Java Programming Language (4th Edition)” Arnold, Gosling, Holmes, Addison-Wesley出版 “The JFC Swing Tutorial, Second Edition: A Guide to Constructing GUIs” Walrath, Campione, Huml, Zakhour, Addison-Wesley出版		
批改作業 篇數	8 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	<p>「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。</p> <p>※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。</p>
----	---