

淡江大學 99 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	物件導向程式設計	授課 教師	林銀河 Lin In-ho
	OBJECT ORIENTED PROGRAMMING		
開課系級	資創系通訊一 A	開課 資料	必修 單學期 3學分
	TPIBB1A		
學系(門)教育目標			
<p>一、提供學用並進的優質學習環境(LearningEnvironment)。</p> <p>二、培養具備人文精神與專業倫理之企業人才(Entrepreneurship)。</p> <p>三、發展學生國際經驗(Internationalization)。</p> <p>四、培育資通訊專業人才(Professionalism)。</p>			
學生基本能力			
<p>A. 具有數理基礎、邏輯推理與分析辯證能力。</p> <p>B. 具有資通訊科技專業與管理的知能及軟體開發能力。</p> <p>C. 具有資訊創新與創業發展能力與社會責任之素養。</p> <p>D. 具有溝通領導之團隊合作精神及學術研究與倫理素養，能從事資通訊專業理論研究與實務之規劃與管理能力。</p> <p>E. 具有國際化的跨領域多元專業知識與終身學習能力。</p>			
課程簡介	<p>本課程介紹物件導向程式設計的基本概念，介紹如何利用 C++ 程式語言語法撰寫物件導向程式，並熟練物件導向程式語言的應用，解決數理邏輯的問題。課程內容包括：物件導向觀念介紹、C++語言的語法、類別設計、字串類別、指標、多載、繼承等在物件導向程式設計的應用。</p>		
	<p>The primary purpose of this course is to help students to learn and develop their understanding of the theory and practice of object-oriented program design, focusing on techniques of program development using the C++ programming language. Students will also broaden their understanding of object-oriented program design and programming language features that are applicable to many computer languages. Students will also continue to hone their problem solving skills as they become more proficient at programming the computer, and hopefully, will seek to learn more.</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	認識物件導向方法及程式設計的基本概念	Basic Concept of Object-Oriented Programming methods and Technologies	C2	ABD
2	熟悉C++程式語言的語法、類別設計與應用	Familiar with the syntax of C++ language, the design and applications of classes in the C++ language	P3	ACD
3	利用C++程式語言及軟體工程方法解決計算機問題的程式設計。	using C++ language and Software Engineering to solve Computer Problems	A4	ABDE

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	認識物件導向方法及程式設計的基本概念	課堂講授	出席率
2	熟悉C++程式語言的語法、類別設計與應用	課堂講授、分組討論	出席率、小考、Homework
3	利用C++程式語言及軟體工程方法解決計算機問題的程式設計。	課堂講授、分組討論	出席率、期中考、Homework

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	100/02/14~100/02/20	Introduction to the Object Oriented Programming	
2	100/02/21~100/02/27	Overview of Function Basics, Parameters and Overloading, Complete the Basics	
3	100/02/28~100/03/06	Strings	

4	100/03/07~ 100/03/13	Strings class, I/O Streams and Data Files	
5	100/03/14~ 100/03/20	Introduction to Structures	
6	100/03/21~ 100/03/27	Introduction to Classes	
7	100/03/28~ 100/04/03	Classes Constructor, and Overloading function	
8	100/04/04~ 100/04/10	教學觀摩週	
9	100/04/11~ 100/04/17	Class Functions and Conversions	
10	100/04/18~ 100/04/24	期中考試週	
11	100/04/25~ 100/05/01	Operator Overloading, Friends, and References	
12	100/05/02~ 100/05/08	Separate Compilation and Namespaces	
13	100/05/09~ 100/05/15	Inheritance	
14	100/05/16~ 100/05/22	Pointers and Dynamic Array	
15	100/05/23~ 100/05/29	Recursion and Data Structure using pointer	
16	100/05/30~ 100/06/05	Function Templates, Class Templates	
17	100/06/06~ 100/06/12	Exception Handling, Standard Template Library	
18	100/06/13~ 100/06/19	期末考試週	
修課應 注意事項	必須在資創系的moodle網站註冊： http://moodle.iit.tku.edu.tw		
教學設備	電腦、投影機		
教材課本	C++ for Engineers and Scientists (Third Edition) by Gary J. Bronson 滄海		
參考書籍	1、Absolute C++ by Walter Savitch (Forth Edition) 開發圖書有限公司 2、Problem Solving With C++ by Walter Savitch (Seventh Edition) 開發圖書 3、C++ How to Program (Deitel) 全華圖書 4、 http://www.cppreference.com/wiki/ 5、 http://www.cplusplus.com/reference/ 6、 http://inho.iit.tku.edu.tw		
批改作業 篇數	4 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：15.0 % ◆期中考成績：20.0 % ◆期末考成績：30.0 % ◆作業成績： 15.0 % ◆其他〈課堂參與〉：20.0 %		

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。