

100-2 大葉大學 完整版課綱

基本資訊

課程名稱	物件導向程式設計	科目序號 / 代號	0710 / IF11020
開課系所	資訊工程學系	學制 / 班級	大學日間部1年2班
任課教師	黃培壘	專兼任別	專任
必選修 / 學分數	必修 / 3	畢業班 / 非畢業班	非畢業班
上課時段 / 地點	(一)8 / H731 (二)789 / H707	授課語言別	中文

課程簡介

- 1.讓同學認識C++程式設計的基本觀念
- 2.讓同學擁有利用C++寫出有用程式的能力
- 3.本課程包括分析, 設計, 測試, 及程式實作等




課程大綱

- 單元1、 structure and Pointer
- 單元2、 Classes and Data Abstraction
- 單元3、 Operator Overloading
- 單元4、 Inheritance
- 單元5、 Virtual Functions
- 單元6、 Polymorphism

基本能力或先修課程

無

課程與系所基本素養及核心能力之關連

- 1.1 具備資訊工程與資訊應用所需的基本數學和物理學的知識。
- 1.2 具備應用線性代數、離散數學及工程數學的能力，並使用機率統計方法來分析資料的能力。
-  1.3 具備系統分析與程式設計能力。
- 1.4 具備數位系統設計基本能力及熟悉計算機原理與應用。
- 1.5 瞭解電腦網路運作基本原理，並熟練使用相關網路工具解決網路問題之能力。
-  1.6 具備資料結構及演算法之基本知識及應用能力，並具有資料庫設計和多媒體編輯及整合之能力。
- 1.7 瞭解資訊系統的基本架構與運作原理，具備基本資訊系統的設計、分析與整合能力。
-  2.1 有團隊合作的能力。
- 2.2 具備良好的溝通技巧。
- 2.3 具備撰寫計畫、有效的時程管理及執行研究專題與撰寫研究報告之能力。

2.4 具備正確的工程倫理道德觀念。

3.1 能夠了解社會生態及全球經濟發展的脈動，認清其於現代社會中扮演的角色。

3.2 能夠欣賞文化、藝術及具有人文素養。

3.3 具備以英文閱讀資訊相關領域文章之基本能力。

4.1 具備使用網路資源之能力。

4.2 能充分運用圖書館資源。

4.3 具備資料檢索之能力。

4.4 了解國內外相關產業之發展現況。

4.5 了解『終身學習』的重要性。

教學計畫表

系所核心能力	權重(%) 【A】	檢核能力指標(績效指 標)	教學策略	評量方法及配分 權重	核心能力 學習成績 【B】	期末學習 成績 【C=B*A 】
1.3 具備系統分析與程式設計能力。	40%	具備系統分析與程式設計能力。	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等) 學生上台報告	小考: 10% 期中考: 30% 期末考: 40% 作業: 20%	加總: 100	40
1.6 具備資料結構及演算法之基本知識及應用能力，並具有資料庫設計和多媒體編輯及整合之能力。	30%	具備資料結構及演算法之基本知識及應用能力，並具有資料庫設計和多媒體編輯及整合之能力。	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等) 學生上台報告	小考: 10% 期中考: 30% 期末考: 40% 作業: 20%	加總: 100	30
2.1 有團隊合作的能力。	10%	有團隊合作的能力。	小組討論	小組合作狀況: 100%	加總: 100	10
3.3 具備以英文閱讀資訊相關領域文章之基本能力。	10%	具備以英文閱讀資訊相關領域文章之基本能力。	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等) 學生上台報告	小考: 10% 期中考: 30% 期末考: 40% 作業: 20%	加總: 100	10
4.1 具備使用網路資源之能力。	10%	具備使用網路資源之能力。	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等) 學生上台報告	小考: 10% 期中考: 30% 期末考: 40% 作業: 20%	加總: 100	10

成績稽核

期末考: 36%

期中考: 27%

作業: 18%

小組合作狀況: 10%

小考: 9%

教科書(尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

書名	作者	譯者	出版社	出版年
最新 C + + 程式語言	施威銘工作室		旗標出版股份有限公司	0

參考教材及專業期刊導讀(尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

書名	作者	譯者	出版社	出版年
無參考教材及專業期刊導讀				

上課進度

週次	教學內容	分配時數(%)				
		講授	示範	習作	實驗	其他
1	structure and Pointer	30	20	0	50	0
2	structure and Pointer	30	20	0	50	0
3	structure and Pointer	30	20	0	50	0
4	structure and Pointer	30	20	0	50	0
5	Classes and Data Abstraction	30	20	0	50	0
6	Classes and Data Abstraction	30	20	0	50	0
7	Classes and Data Abstraction	30	20	0	50	0
8	Operator Overloading	30	20	0	50	0
9	Operator Overloading	30	20	0	50	0
10	Operator Overloading	30	20	0	50	0
11	Inheritance	30	20	0	50	0
12	Inheritance	30	20	0	50	0
13	Inheritance	30	20	0	50	0
14	Inheritance	30	20	0	50	0
15	Virtual Functions	30	20	0	50	0
16	Virtual Functions	30	20	0	50	0
17	Polymorphism	30	20	0	50	0
18	Polymorphism	30	20	0	50	0