

100-2 大葉大學 完整版課綱

基本資訊

課程名稱	樣式導向設計	科目序號 / 代號	1235 / IFR5081
開課系所	資訊工程學系碩士班	學制 / 班級	研究所碩士班1年1班
任課教師	張顧耀	專兼任別	專任
必選修 / 學分數	選修 / 3	畢業班 / 非畢業班	非畢業班
上課時段 / 地點	(五)234 / H708	授課語言別	中文

課程簡介

This course help you gain a solid underatnding of design patterns and a pattern used in analysis. You will learn that design patterns do not exist in isolation, but work in concert with other design patterns to help you c r e a t e e more robust applications.

課程大綱

1. An Introduction to Object-Oriented Software Development
2. The Limitations of Traditional Object-Oriented Design
3. Design Patterns
4. Thinking in Patterns
5. Toward a New Paradigm of Design
6. Other Values of Patterns
7. Factories

基本能力或先修課程

Object-Oriented Concept
Object-Oriented Programming Language, such as C/C++

課程與系所基本素養及核心能力之關連

1.1 具備軟硬體設計與系統整合之能力。

 1.2 具備至少以下一種特定資訊工程領域之專業知識：(1) IC設計與自動化 (2) 網路多媒體 (3) 知識工程 (4) 行動通訊。

2.1 具備應用相關數學、科學及工程原理解決工程技術或學術研究問題之能力。

 2.2 具備撰寫研究成果報告之能力。

3.1 具備溝通與協調之能力。

3.2 具有團隊合作之能力。

4.1 具備專題策劃及專案執行之能力。

4.2 具備專案領導之技巧與時程管理之能力。

5.1 瞭解全球資訊研究及相關產業之發展現況與趨勢。

5.2 具備應用外語之能力。

6.1 瞭解終身學習的重要性及具備自我學習之能力。

6.2 具備使用圖書資訊與網路資源之能力。

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 】
1.2 具備至少以下一種特定資訊工程領域之專業知識：(1) IC設計與自動化(2) 網路多媒體(3) 知識工程(4) 行動通訊。	40%	具備至少以下一種特定資訊工程領域之專業知識：(1) IC設計與自動化(2) 網路多媒體(3) 知識工程(4) 行動通訊。	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等) 專題報告	期中考: 30% 作業: 40% 課程參與度: 10% 書面報告: 20%	加總: 100	40
2.2 具備撰寫研究成果報告之能力。	30%	具備撰寫研究成果報告之能力。	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等) 專題報告	期中考: 30% 作業: 40% 課程參與度: 10% 書面報告: 20%	加總: 100	30
5.2 具備應用外語之能力。	30%	具備應用外語之能力。	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等) 專題報告	期中考: 30% 作業: 40% 課程參與度: 10% 書面報告: 20%	加總: 100	30

成績稽核

作業: 40%

期中考: 30%

書面報告: 20%

課程參與度: 10%

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
Design Patterns Explained	Alan Shalloway and James R. Trott		Addison Wesley	2005

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				

無參考教材及專業期刊導讀

上課進度		分配時數(%)				
週次	教學內容	講授	示範	習作	實驗	其他
1	Introducion	50	20	0	30	0
2	Object-Oriented Paramdigm	50	20	0	30	0
3	Unified Modeling Language	50	20	0	30	0
4	Flexible Code	50	20	0	30	0
5	Standard Object-Oriented Solution	50	20	0	30	0
6	Design Patterns	50	20	0	30	0
7	Facade Patterns	50	20	0	30	0
8	Adapter Patterns	50	20	0	30	0
9	Midterm	0	0	0	0	100
10	Expanding Our Horizons	50	20	0	30	0
11	Strategy Pattern	50	20	0	30	0
12	Bridge Pattern	50	20	0	30	0
13	Abstract Factory Pattern	50	20	0	30	0
14	How Do Experts Design	50	20	0	30	0
15	CAD/CAM Problem with Patterns	50	20	0	30	0
16	Commonality and Variability Analysis	50	20	0	30	0
17	Decorator Pattern	50	20	0	30	0
18	Final	0	0	0	0	100