

# 102-1 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	1397 / 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	(三)234 / A402-2	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
Design Patterns	Erich Gamma et al.		Addison-Wesley	1995

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' & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書)	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