

# 103-2 大葉大學 完整版課綱

## 基本資料

課程名稱	物件導向程式設計	科目序號/代號	1071 / IFI1020
必選修/學分數	必修 /3	上課時段/地點	(一)5 /H707、(五)234 /H707
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	黃培壚 / 專任	畢業班/非畢業班	非畢業班
學制/系所/年班	大學日間部 / 資訊工程學系 / 1年1班		

## 課程簡介與目標

- 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.本課程含括分析, 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

- 1.5 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。
- 1.1 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。
- 1.6 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	期中考: 30% 期末考: 40% 作業: 10% 課程參與度: 10% 上課筆記: 10%	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	期中考: 30% 期末考: 40% 作業: 10% 課程參與度: 10% 上課筆記: 10%	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	期中考: 30% 期末考: 40% 作業: 10% 課程參與度: 10% 上課筆記: 10%	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	期中考: 30% 期末考: 40% 作業: 10% 課程參與度: 10% 上課筆記: 10%	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	期中考: 30% 期末考: 40% 作業: 10% 課程參與度: 10% 上課筆記: 10%	加總: 100	10

## 成績稽核

期末考: 40%  
 期中考: 30%  
 課程參與度: 10%  
 上課筆記: 10%  
 作業: 10%

書籍類別

書名

作者

教科書

最新 C++ 程式語言

施威銘工作室

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	structure and Pointer & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
2	structure and Pointer	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
3	structure and Pointer	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
4	structure and Pointer	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
5	Classes and Data Abstraction	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
6	Classes and Data Abstraction	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
7	Classes and Data Abstraction	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
8	Operator Overloading	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
9	Operator Overloading	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
10	Operator Overloading	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
11	Inheritance	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
12	Inheritance	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
13	Inheritance	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
14	Inheritance	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
15	Virtual Functions	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
16	Virtual Functions	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
17	Polymorphism	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
18	Polymorphism	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)