

## 98-2 大葉大學 完整版課綱

### 基本資訊

|           |                          |            |                |
|-----------|--------------------------|------------|----------------|
| 課程名稱      | 系統分析與設計                  | 科目序號 / 代號  | 2189 / IFI3016 |
| 開課系所      | 資訊工程學系                   | 學制 / 班級    | 大學日間部3年3班      |
| 任課教師      | 邱紹豐                      | 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 | (二)34 / H708 (四)8 / H708 | 授課語言別      | 中文             |

### 課程簡介

在本課程中，我們著重於應用物件導向技術於系統分析與設計，說明分析與設計在系統開發中的重要性，並介紹傳統的方法。在完成概論的說明後，則詳細介紹物件導向分析與設計的技術，並以UML作為實作的工具。

### 課程大綱

1. 專案管理
2. 需求確立
3. 功能塑模
4. 結構塑模
5. 行為塑模
6. 類別與方法設計

### 基本能力或先修課程

計算機概論

### 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。
- 1.4 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。
- 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。
- 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。

## 成績稽核

### 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 |
|--------|----|----|-----|-----|
| 無參考教科書 |    |    |     |     |

### 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  | 認識系統分析與設計       | 50      | 20 | 30  | 0  | 0  |
| 2  | 認識OOSAD與UML 2.0 | 50      | 20 | 30  | 0  | 0  |
| 3  | 專案啟動            | 50      | 20 | 30  | 0  | 0  |
| 4  | 專案管理            | 50      | 20 | 30  | 0  | 0  |
| 5  | 需求確立            | 50      | 20 | 30  | 0  | 0  |
| 6  | 需求確立            | 50      | 20 | 30  | 0  | 0  |
| 7  | 功能塑模            | 50      | 20 | 30  | 0  | 0  |
| 8  | 功能塑模            | 50      | 20 | 30  | 0  | 0  |
| 9  | 期中考             | 0       | 0  | 100 | 0  | 0  |
| 10 | 結構塑模            | 50      | 20 | 30  | 0  | 0  |
| 11 | 結構塑模            | 50      | 20 | 30  | 0  | 0  |
| 12 | 行為塑模            | 50      | 20 | 30  | 0  | 0  |
| 13 | 行為塑模            | 50      | 20 | 30  | 0  | 0  |
| 14 | 邁向設計之路          | 50      | 20 | 30  | 0  | 0  |
| 15 | 類別與方法設計         | 50      | 20 | 30  | 0  | 0  |
| 16 | 類別與方法設計         | 50      | 20 | 30  | 0  | 0  |
| 17 | 實體架構層設計         | 50      | 20 | 30  | 0  | 0  |
| 18 | 建構              | 50      | 20 | 30  | 0  | 0  |