

物件導向程式設計

Object-Oriented Programming

開設年級：☐一上 ☐一下 ☐二上 ☒二下 ☐三上 ☐三下 ☐四上 ☐四下 學年課：☐是 ☒否

選課別：☐必修 ☒選修 ☐選備 (含承認為畢業應修專業選修學分)

學分數：3 學分 授課時數：3 小時 實習時數：0 小時

電腦教室：☒使用 ☐不使用 ☐偶爾使用 (約 週或每週 節) 遠距教學：☐建議 ☐可 ☒不宜

中文
大綱

本課程介紹物件導向的基礎觀念，以及實踐物件導向觀念的程式語言撰寫。透過本課程，學生會學習到物件導向的各種重要觀念，並使用統一塑模語言導引，實作從物件導向分析(OOA)、物件導向設計(OOD)到物件導向程式設計(OOP)的過程。

英文
大綱

This course will introduce students to understand the basic Object-Oriented Programming concepts and programming techniques. Students will learn varied important object-oriented notions and concepts, and study utilizing UML tools to practice from Object-Oriented Analysis to Object-Oriented Design, and eventually to implement Object-Oriented Programming languages.

教學
目標

- 「認知」領域：
1. 學生能瞭解物件導向的重要觀念。(瞭解)
 2. 學生具備將能將所學技能應用到實務的場域。(應用)
 3. 學生能分辨物件導向分析、物件導向設計到物件導向程式設計的流程。(分析)
- 「技能」領域：
1. 學生能修改現有的程式。(模仿)
 2. 學生能利用基礎統一語言塑模語言分析並設計物件物件的需求。(聯結操作)
 3. 學生能以物件導向的技術獨立撰寫可執行的程式。(獨立操作)
- 「情意」領域：培養學生積極解決問題的工作態度。(實踐)

對應
基本素養

- | | | | |
|-------------------------------|----------------------------------|-------|-------------------------------|
| ☐ 團隊合作 | ☐ 工作責任及紀律 | M問題解決 | ☐ 持續學習 |
| ☐ 溝通表達 | ☐ 人際互動 | M創新 | M資訊科技應用 |

對應
核心能力

- | | | |
|-----------------------------------|-------------------------------------|------------------------------------|
| N基礎資訊科技能力 | M軟體程式開發設計能力 | ☐ 網路應用與管理能力 |
| ☐ 基礎資訊管理能力 | ☐ 資料庫設計與應用能力 | |

先修課程

程式設計

延伸課程

考試證照

備註