

開南管理學院 93 年度第 2 學期 資訊與電子商務 學系科目教學計劃表

科目代碼	科目名稱	授課教師	修別	開課年級	學分數	每週時數
	中文：程式設計(一)	陳威仰	<input checked="" type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 選修	夜資電一年級	3	3
	英文：	先修課程				
教學目標與內容	藉由本課程一系列的介紹，希望能使同學從最基本的C++語法開始，循序漸進，讓每一位程式設計初學者都可以容易的經由本課程之介紹與實際練習後，可以具備利用C++語言來開發軟體的基本能力。					
實施方法	<input checked="" type="checkbox"/> 講解法。 <input checked="" type="checkbox"/> 實作法。 <input type="checkbox"/> 討論法。 <input type="checkbox"/> 演習法。 <input type="checkbox"/> 問答法。 <input type="checkbox"/> 其他()。					
評量方式	期中測驗 30%。期末測驗 40%。平時成績 30%。其他()成績%。					
授課使用及參考書籍	(請按作者、書名、版別、出版商、發行地、出版年份、起訖頁數順序填寫)。 蔡文輝、黃國峰、張真誠 著, 挑戰C++程式語言, 旗標出版社出版發行					
科目簡介(可含大綱及教學進度)：						

藉由本課程一系列的介紹，希望能使同學從最基本的C++語法開始，循序漸進，讓每一位程式設計初學者都可以容易的經由本課程之介紹與實際練習後，可以具備利用C++語言來開發軟體的基本能力。本課程共分為以下四大部分介紹：

***程式設計基本概念—簡介電腦的歷史、硬體架構、軟體以及程式設計的方法

***流程圖介紹—流程圖是用來描述解決問題的方法與步驟，它可以廣泛的被應用於許多不同的問題領域，而當我們希望利用電腦來覺得問題時，也可以利用流程圖將步驟描述出來，如此我們可以對問題的解決過程有一整體的概念。

*** C++程式語言初步—程式語言的學習過程中首重邏輯觀念，在開始撰寫程式前，應該先去思考的是：如果沒有電腦時我們要如何用人工方式解決問題？有了解決問題的方法與步驟後再思考如何用程式語言提供的指令來完成。這部分將介紹C++程式結構、資料型態與宣告、算術運算、輸入與輸出以及程式編譯的過程與原理。

***選擇指令與重複指令—這部分繼續介紹C++程式語言的核心之一：選擇指令與重複指令。選擇指令是一種條件控制指令，藉由判斷條件是否成立而決定要執行的程式；而重複指令則是藉由條件式的判斷，來決定重複執行某段程式的次數與離開重複指令的時間。

陣列與結構—變數的功能是儲存程式執行過程中的一些暫時性的資料，如果要處理的資料數量十分龐大時，先前介紹的單一變數就比較不適合，此時採用『陣列』方式宣告變數將較適合。而『結構』類似陣列，但它允許不同的資料型態同時存在同一個結構變數中。

週次	1 (0221)	2 (0228)	3 (0307)	4 (0314)	5 (0321)	6 (0328)
進度	Start-up 課程介紹	假日	第一章	第一章 第二章	第二章	第三章
週次	7 (0404)	8 (0411)	9 (0418)	10 (0425)	11 (0502)	12 (0509)
進度	第三章	第三章	第三章	第四章 第四章	第四章	第四章
週次	13 (0516)	14 (0523)	15 (0530)	16 (0606)	17 (0613)	18 (0620)
進度	第四章	第四章	第五章	第五章	第五章	第五章

說明：1.授課教師於學期前填寫本表，經課程委員會審核後，影印分送給教師所屬課程委員會召集人，授課班級所屬系、所及教務處課務組；並於開始上課時，將本內容向學生說明。2.本表於91.4.23第四次校課程委員會討論通過。

課程委員會召集人：

授課教師：陳威仰

資電系曾繁鎮
主任

94.3.04