

課程編號	2	5	1	0	4	0	0	9	0	<input type="checkbox"/> 必修 <input checked="" type="checkbox"/> 選修	授課教師：鄧姚文 老師 開課系所：進修部 資訊管理 學系 年級班別：四年 A 班
班次	01										
課程名稱(中文)										學分數	課程名稱(英文)
行動裝置程式設計										3	Mobile Device Programming
教學目標 與內容	行動裝置在現代生活中隨處可見，M 化的應用亦成爲最熱門的資訊技術領域之一。本課程以目前最普及的 J2ME 作爲行動裝置程式設計的主要平台，開發出來的程式可以用電腦上的模擬器進行測試，也可以透過各家手機廠商的工具程式載入到支援 JAVA 的手機上執行。										
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 30% 平時成績 40% 其他_____ 成績 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> %										
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)。 鄭博元 (2006) Java：由初學邁向認證，金禾資訊股份有限公司，書號：R601，ISBN 986-149-166-X。 蔡進裕 (2005)，J2ME 手機遊戲設計，學貫行銷股份有限公司，書號：P713，ISBN 986-7198-10-7。										

科目簡介(可含大綱及教學進度)：

週次	日期 (月/日)	進度	備註
1	02/26~03/02		228 放假一天
2	03/05~03/09	JAVA 簡介與程式開發工具介紹	
3	03/12~03/16	程式語言基本概念、控制敘述	
4	03/19~03/23	陣列	
5	03/26~03/30	字串	
6	04/02~04/06	物件導向程式設計	
7	04/09~04/13	例外處理與 Assertion	
8	04/16~04/20	I/O 串流與檔案	
9	04/23~04/27	期中考	
10	04/30~05/04	J2ME 平台簡介	
11	05/07~05/11	MIDlet 程式簡介	
12	05/14~05/18	手機畫面控制	
13	05/21~05/25	期末考試	畢業考週

說明：

9. 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。

10. 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：

資訊系管子忠
主任官蓋忠(乙)

授課教師：鄧姚文

課務組
辦事員 郭惠姍

課務組
96.3.14