

## 開南大學 96 年度第一學期 資訊傳播學 學系、所、中心科目教學計劃表

課程編號	2 0 3 0 4 0 7 5 0	<input checked="" type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 選修	授課教師：李華富 開課系所：資訊傳播學 年級班別：4 年	老師 學系 班
班次	01			
課程名稱(中文)		學分數	課程名稱(英文)	
LINGO 進階程式語言設計與遊戲製作		3		
教學目標 與內容	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學習 Flash: ActionScript2.0 的程式語法</li> <li>● 使用各種 Action Script 2.0 程式語言架構以建立各種 Flash 技術應用程式</li> <li>● 使用 ActionScript 判斷及迴圈結構及方法以控制程式流程</li> <li>● 期末專題訓練大型 Flash 遊戲的實作與分工</li> </ul>			
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 20% 期末測驗 30% 平時成績 15% 其他 期末專題 _____ 成績 35%			
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)。 課程用書: 上課投影片 參考用書 1. Flash 8 ActionScript 學習筆記 (基峰出版社 2006) 2. Flash 8 ActionScript 創意精修 (學貫出版社 2006) 3. Flash 8 跟 macromedia 學 ActionScript (旗編出版社 2006) (主要課程大綱與內容來源) 4. Flash MX ActionScript 遊戲製作大師 (學貫出版社 2003)			
科目簡介(含課程大綱及教學進度)：				
第 1 週 (09/14): 認識 ActionScript 2.0 第 2 週 (09/21): 函式 第 3 週 (09/28): 使用條件邏輯 第 4 週 (10/05): 陣列與迴圈 第 5 週 (10/11): 使用內建物件類別 第 6 週 (10/18): 建立自訂類別 第 7 週 (10/25): 事件(events), 事件接受函式(listeners)與回調(callbacks) 第 8 週 (11/01): 鍵盤與滑鼠 第 9 週 (11/08): 期中考週 第 10 週 (11/15): 物件導向設計 第 11 週 (11/22): 繪圖 第 12 週 (11/29): 控制聲音與影片 第 13 週 (12/06): 組件運用與控制 第 14 週 (12/13): 資料驗證與資料存取 第 15 週 (12/20): 載入外部 (連接伺服器與資料庫) 第 16 週 (12/27): Final Project Demo 第 17 週 (01/03): Final Project Demo 第 18 週 (01/10): 期末考週				
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：李華富

