

開南大學 95 年度第 1 學期 國際榮譽學程 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	孫宏明	<input checked="" type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 選修	2 年 班	3	3
	英文：Programming Language	先修課程	無			
教學目標與內容	1. 學習基礎的程式設計能力 2. 學習 C++ 程式語言 3. 認識 UML 與活動圖 4. 使用基本程式開發工具					
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 checked="" 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)。 H. M. Deitel and P. J. Deitel, "C++ How to Program," 4 th edition, Prentice Hall, USA, 2003.					
科目簡介(可含大綱及教學進度)：						

大綱：

- I. Visual Studio .NET 程式開發環境介紹
- II. C++基本語法
- III. UML 與活動圖
- IV. C++進階語法

進度：(以週為單位)

1. 程式語言的演進、C/C++語言的編譯程序、C/C++程式的基本觀念、Visual Studio.NET 開發環境介紹、從螢幕輸出資料
2. 變數、變數的命名、資料型別、常數、從鍵盤讀入資料
3. 運算子、運算元、運算子的優先次序、型別的轉換
4. 程式的除錯
5. if...else 判斷式
6. 介紹 UML 與活動圖
7. switch...case 判斷式
8. 陣列
9. 期中考試
10. 二維陣列、多維陣列
11. for 迴圈
12. while 迴圈
13. do...while 迴圈、break、continue、return、goto
14. 指標、指標變數、動態記憶體配置
15. 函數 I
16. 函數 II
17. 結構
18. 期末考試

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：