

# National Taipei University of Technology

課程名稱：物件導向程式設計實習(課程代碼：5902209)

授課班級：四資二

授課教師：陳偉凱

辦公室：科技大樓1523

電話：(02) 2771-2171 轉 4230

電子郵件：wkc@csie.ntut.edu.tw

網址：http://www.ntut.edu.tw/~wkchen

參考教材：Design Patterns, by E. Gamma, etc.

先修課程：物件導向程式設計(課程代碼：5901206)

## 課程概述：

使學生熟悉，物件導向程式設計之環境、方法、及原則，內容含：1. C++ 設計環境 2. 類別與物件實習 3. 建構者與解構者實習 4. 繼承實習 5. 虛擬函式與多型實習 6. 運算子溢載實習 7. 例外處理實習 8. 泛型程式設計實習 9. 標準模板程式庫實習 10. 期末專題設計

## 本學期課程內容：

1. Object Oriented Programming
2. Windows/Android/HTML5 遊戲程式設計與製作

## 重要時程：

週次	事項	說明
1	第一次上課	練習 Game framework、討論分組與題目
2	確定分組	請上網登錄分組情形。
2	確定實習題目	請上網登錄實習題目。
3	完成練習	Game framework 及 Git 練習
6	實習進度展示(1)	互相觀摩實習進度(各組 Demo)
12	實習進度展示(2)	互相觀摩實習進度(每組 Demo)
??	業界參訪	可能安排於上課時間參觀國內資訊業界(限 40 人)
17	完成實習成果	各組 Demo，作品必須上傳供評分。
	期末實習報告	書面報告

## 評分項目及比重：

1. 本學期將分組(每組以兩人為限)，製作一個遊戲程式。學期成績以平時成績(20%)、實習進度展示(20%)、實習報告(30%)、實習成果(30%)等項目為計分標準。唯：(1)實習成果之成績未達標準(C+或以下)者，不論其他成績為何，其學期成績均調整為不及格；(2)未完成實習報告所規定之事項者，學期總成績依該規定扣分；(3)同組兩人貢獻程度不同者，學期成績依貢獻比例適度調整。
2. 學期中老師(或助教)每隔週(或隔兩週)會考察一次進度，考察的目的是了解遊戲程式的進度，並協助解決程式設計的問題。平時成績以每次考察時進度之控制為計分標準，進度愈快者成績愈佳。第三週未完成練習者，每樣練習扣平時成績 10 分。
3. 每缺席、遲到 1 節課，學期總成績扣 1 分。
4. 期末實習報告應指出組員的分工情形，以及組員對實習貢獻的百分比，以供調整評分之參考。
5. 為量化各組每週投入實習的時間與程式的數量，每次上課時，各組均須上網填寫前一週用於製作遊戲程式的時間與工作內容，並上傳程式。