

壹、科目名稱	物件導向程式設計	英文名稱	Object-Oriented Programming			
貳、課程類別	先修課程	程式設計	學期數	1	學分/時數	3/3
參、課程形式	<input type="checkbox"/> 正課 <input checked="" type="checkbox"/> 正課含實習 <input checked="" type="checkbox"/> 電腦教室實習 <input type="checkbox"/> 一般實習課					
肆、教學目標	介紹 C++ 程式語言及物件導向程式設計的概念，加強程式設計邏輯能力。					
單元主題	內容綱要					
物件導向程式基本概念	1. 物件導向程式簡介 2. 物件導向程式的思維 3. 物件導向程式的特性					
C++ 語言的基礎與使用環境介紹	1. C++ 語言的基本架構 2. 常用的前置處理命令 3. 基本資料型態 4. Visual C++ 編譯環境介紹					
程式流程控制	1. 條件敘述句:if、if/else、switch 2. 重複敘述句:while、do/while、for					
函式	1. 函式的基本架構介紹 2. 函式的呼叫方式:call by value and call by reference 3. 遞迴函式、inline 函式、函式重載 4. 變數的存在時間與有效範圍探討					
陣列	1. 一維陣列及二維陣列的宣告與使用 2. 傳遞陣列至函式 3. 陣列的排序法					
指標	1. 指標變數的宣告與使用 2. 指標與陣列的關係 3. 指向函式的指標 4. 動態記憶體配置					
檔案處理	1. 檔案資料的記錄方式 2. 循序存取檔案資料 3. 隨機存取檔案資料					
類別與物件	1. 物件導向程式設計基礎觀念 2. 類別的宣告 3. 建構物件的方式 4. 建構函數與解構函數的使用					
類別的繼承	1. 單一繼承 2. 多重繼承					
friend、虛擬與多型	1. friend 函數與類別的宣告及使用 2. 虛擬函數與虛擬繼承 3. 多型的概念					
樣板	1. 樣板函數 2. 樣板類別					
視窗設計	基礎 MFC 視窗設計					