北一女中 101 學年度高一程式設計入門課程簡介

開課教師:何雪溱 Email: jennyher@fg.tp.edu.tw

時間:每周三下午 3:20~5:10 Web: http://web.fg.tp.edu.tw/~jennyher/blog

地 點:電腦教室 209 TEL: (02) 2382-0484 轉 852

Content...

Programming Using C++

♣ Algorithm & Data Structure using C++

> Compilers...

♣ Dev C++ 4.9.9.2

Books...

▲ 上課用書:C++風格與藝術 第二版 Steve Oualline 著 黃吉霈編譯 O'REILLY

♣ 参考用書:C++程式設計原理與實務 Bjarne Stroustrup 著 胡嘉璽譯 上奇

C++教學手冊 第二版 洪維恩編著 博碩文化

C++程式設計藝術 第七版 DEITEL 原著 蔡鴻旭等編譯 全華

C++ PRIMER 中文版 侯捷譯 碁峯

The joys of the field...

Although many people make career changes that take them into the computer field, few choose to leave it. In fact, surveys of computer professionals, especially programmers, consistently report a high level of job satisfaction. There are several reasons for this contentment. One is the challenge; most jobs in the computer industry are not routine. Another is security: Established computer professionals can usually find work. And that work pays well—you should certainly be comfortable and, if you should happen to be part of an organization that offers stock options to all employees, possibly very comfortable. The computer industry has historically been a rewarding place for women and minorities. And finally, the industry holds endless fascination, since it is always changing.

Do you have the properties of "資訊人"?

傻子的精神 + 寬闊的胸襟 + 十足的耐力 Just For Fun!

Our Schedule...

週次	日期	課程活動	作業	備註
-1	9/5	高一選修專題演講		
=	9/12	● 課程簡介	Homework#0	認識我、認識妳
		● 電腦運作原理		認識環境、新夥伴
		● 數字系統 二、八、十六進位		
四	9/19	● 什麼是 C ++	Homework#1	
		● 程式設計的基礎		
		● 風格的展現		
五	9/26	把資料存在電腦裏	Homework#2	
		● 資料型態與變數		
		● 四則運算式		
六	10/3	如何讓電腦與人對話?	Homework#3	
		● 基本輸出輸入		
セ	10/10	國慶日 (放假一天)		
八	10/17	讓電腦想一想…(邏輯遊戲)	Homework#4	
		● 運算式		
		● 判斷結構		
九	10/24	讓電腦有條件的,重複做很多次	Homework#5	
+	11/7	讓電腦重複做很多次	Homework#6	
+-	11/14	專研期中考		
		● 紙筆測驗		
		● 上機寫程式		
十二	11/21	數字資料坐火車——談陣列結構	Homework#7	
十三	11/28	數字來排隊——泡泡排序法	Homework#8	
十四	12/5	文字資料也來坐火車—談字串陣列	Homework#9	
十五	12/12	校慶(全校同樂一天)		
十六	12/19	程式堆積木函數、費氏數列	Homework#10	
十七	12/26	專研期末考		
		● 紙筆測驗		
		● 上機寫程式		
十八	1/2	Game Maker (—)	Homework#11	
十九	1/9	Game Maker (二)	寒假作業	
二十	1/16	本校期末考,好好加油!!		

本學期評量方式:

- 1. 隨堂練習程式,一定要做完。課堂上未完成者,請於隔週繳交書面程式碼。 請於註解加上「班級、座號、姓名、問題敘述…」。
- 2. 期中、期末測驗,各佔20%。隨堂練習與回家作業共佔60%。