

# 南台科技大學 100 學年度第 1 學期課程資訊

課程名稱	系統設計模式
課程編碼	K0D33102
系所代碼	0K
開課班級	四技多樂二乙
開課教師	張明裕
學分	3.0
時數	3
上課節次地點	二 7 8 9 教室 T0704
必選修	選修
課程概述	<p>以物件導向技術為主軸，輔以 UML(Unified Modeling Language)為塑模工具來闡述有關近代資訊系統開發之方法。適用對象包含任何對系統開發有興趣之同學。本課程以下列觀點來介紹系統的分析與設計：</p> <p>1.功能觀點：著重於需求分析的捕捉，使用案例圖(Use Case Diagram)的塑模，以及活動圖(Activity Diagram)的流程分析及輔助性。</p> <p>2.靜態觀點：著重於概念模型(Conceptual Modeling)的基本概念，類別圖(Class Diagram)的塑模原則，以及物件圖(Object Diagram)的輔助性。</p> <p>3.動態觀點：著重於分析物件(Analysis Object)的應用，循序圖(Sequence Diagram)的塑模，以及建立原則。</p> <p>4.部署觀點：強調軟體元件的封裝管理(Component Diagram)，配置與部署(Deployment Diagram)。</p> <p>5.設計觀點：內容強調類別以及類別庫的架構設計原則，並介紹基本的設計樣式(Design Pattern)以及框架(Framework)的概念。</p>
課程目標	透過 UML(Unified Modeling Language)工具之學習，培養學生成為遊戲系統設計師所應具備的系統分析與設計能力。
課程大綱	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 系統開發概論</li> <li>2. UML 介紹與使用</li> <li>3. 概念模型</li> <li>4. 系統分析</li> <li>5. 模型設計</li> <li>6. 實例討論</li> <li>7. 實作演練</li> </ol>
英文大綱	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introduction to System Development</li> <li>2. UML Tools</li> <li>3. Conceptual Model</li> <li>4. System Model Analysis</li> </ol>

	5. System Modeling 6. Discussion 7. Practice
教學方式	課堂教授,
評量方法	作業／習題練習,實作評量,課堂討論,課程參與度(出席率),
指定用書	UML 物件導向系統分析與設計[第二版]
參考書籍	顏春煌 軟體工程理論與實務應用 基峯 2009.07
先修科目	
教學資源	電化教室 T0704 投影片講義 數位學習平台
注意事項	略
全程外語授課	0
授課語言 1	華語
授課語言 2	英語
輔導考照 1	
輔導考照 2	