



โครงการสอน

ชื่อวิชา การโปรแกรมเชิงวัตถุด้วยภาษาคอมพิวเตอร์ รหัสวิชา 30901-2102 ทฤษฎี 1 ปฏิบัติ 4 หน่วยกิต 3
เชิงวัตถุ

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

ประเภทวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ

สาขางาน เทคโนโลยีสารสนเทศ

จัดทำโดย

นางสุปรียา รัตนวิทยาพันธุ์

วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

กระทรวงศึกษาธิการ

โครงการสอน

วิชา การโปรแกรมเชิงวัตถุด้วยภาษาคอมพิวเตอร์เชิงวัตถุ (30901-2102) ท-ป-น (1-4-3) ระดับ ปวส.
ประเภทวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

1.จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. มีความเข้าใจหลักการออกแบบเชิงวัตถุด้วยภาษาคอมพิวเตอร์เชิงวัตถุ
2. ออกแบบเชิงวัตถุด้วยภาษาคอมพิวเตอร์เชิงวัตถุ
3. มีกิจนิสัยในการทำงานด้วยความประณีต รอบคอบและปลอดภัย ตระหนักถึงคุณภาพของงาน และมีจริยธรรมในงานอาชีพ

2.สมรรถนะรายวิชา

1. ออกแบบโปรแกรมด้วยภาษาคอมพิวเตอร์เชิงวัตถุวิเคราะห์และออกแบบโครงสร้างสถาปัตยกรรมคอมพิวเตอร์
2. เขียนโปรแกรมด้วยภาษาคอมพิวเตอร์เชิงวัตถุ
3. ทดสอบการใช้โปรแกรมที่เขียนด้วยภาษาคอมพิวเตอร์เชิงวัตถุ

3.คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการพื้นฐานของการโปรแกรมเชิงวัตถุ ภาษาคอมพิวเตอร์เชิงวัตถุ การติดตั้งและกำหนดการทำงานของโปรแกรมที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาโปรแกรมเชิงวัตถุ ลำดับขั้นตอนการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ การสร้างและเรียกใช้งาน Classes และ Objects, หลักการของ Inheritance, Constant and References, Polymorphism และ Over Loading, การจัดการ Exceptions Handlings และการทำงานกับแฟ้มข้อมูล

4. วัตถุประสงค์การเรียนรู้การสอน

4.1 เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจ ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับหลักการพื้นฐานของการโปรแกรมเชิงวัตถุ ภาษาคอมพิวเตอร์เชิงวัตถุ การติดตั้งและกำหนดการทำงานของโปรแกรมที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาโปรแกรมเชิงวัตถุ ลำดับขั้นตอนการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ การสร้างและเรียกใช้งาน Classes และ Objects, หลักการของ Inheritance, Constant and References, Polymorphism และ Over Loading, การจัดการ Exceptions Handlings และการทำงานกับแฟ้มข้อมูล

4.2 ด้านคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 4.2.1 มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีต่อเพื่อนร่วมชั้นเรียนและต่อครู - อาจารย์
- 4.2.2 มีความรับผิดชอบต่องานของตนเองและผู้อื่น
- 4.2.3 มีความเชื่อมั่นในตนเอง
- 4.2.4 มีความสนใจใฝ่รู้ในเนื้อหาวิชาที่เรียน
- 4.2.5 มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในงานที่ได้รับมอบหมาย

5. ผลการวิเคราะห์เนื้อหาวิชา(Content Analysis)

เนื้อหาวิชาภาคทฤษฎีและปฏิบัติ

สัปดาห์ที่	หน่วย(Units)	หัวเรื่อง(Topic)	จำนวนชั่วโมง
1	หลักการพื้นฐานของโปรแกรมเชิงวัตถุ	1.ความเป็นมาของแนวคิดแบบ OOP 2.องค์ประกอบของ OOP 3.วัตถุ (Object) 4.คลาส (Class) และวัตถุ (Object)	
	การติดตั้งและการกำหนดค่าการทำงานของโปรแกรม		
	ขั้นตอนการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ		
	การสร้างและเรียกใช้งาน Classes และ Object		
	การห่อหุ้ม (Encapsulation)		
	การสืบทอด(Inheritance)		
	การพ้องรูป(Polymorphism)		
	การจัดการข้อผิดพลาด Exception Handling		5
	การทำงานกับแฟ้มข้อมูล		5
			5
			10
			10
			5
			5
18			5
รวม			90

6. วิธีการสอน/รูปแบบการสอน

- 6.1 Brian Based Learning การจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน
- 6.2 กระบวนการการกลุ่ม
- 6.3 การทดลอง
- 6.4 การอภิปราย

7. สื่อการเรียนการสอน

7.1 เอกสารประกอบการสอนวิชาการพิมพ์ดีดแบบสัมผัส

7.2 ใบงาน

7.3 เครื่องคอมพิวเตอร์

8. การวัดผล

รายการ	คะแนน(ร้อยละ)	หมายเหตุ
8.1 การทดสอบวัดความรู้ตามสภาพจริง	30	หมายเหตุ การวัดผลตามสภาพจริงจะต้องไม่น้อยกว่า 4 ครั้ง/ภาคเรียน
8.2 การทดสอบวัดความรู้ภาคปฏิบัติ	20	
8.3 การทดสอบวัดความรู้จากแบบฝึกหัด	10	
8.4 การสังเกตเกี่ยวกับคุณธรรม จริยธรรม	20	
8.5 การสอบประมวลผล	20	
รวม	100	

9.การประเมินผล ประเมินผลแบบอิงเกณฑ์

คะแนน 80 – 100

ระดับผลการเรียน 4

คะแนน 75 – 79

ระดับผลการเรียน 3.5

คะแนน 70 – 74

ระดับผลการเรียน 3

คะแนน 65 – 69

ระดับผลการเรียน 2.5

คะแนน 60 – 64

ระดับผลการเรียน 2

คะแนน 55 – 59

ระดับผลการเรียน 1.5

คะแนน 50 – 54

ระดับผลการเรียน 1

คะแนน 0 – 49

ระดับผลการเรียน 0