



แผนบริหารการสอน



การเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ

IT43204



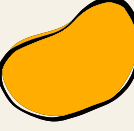
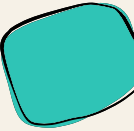








เทอม 1/2568



คำอธิบายรายวิชา

ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาซอฟต์แวร์เชิงวัตถุ หลักการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ คุณลักษณะและพฤติกรรมของ วัตถุ การสืบทอด การพ้องรูป อินเตอร์เฟส การจัดการข้อยกเว้น การฝึกปฏิบัติการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุด้วยเครื่องมือช่วยพัฒนา และภาษาคอมไพเลอร์ที่กำหนด การเขียนโปรแกรมแบบส่วน ประสานผู้ใช้

เนื้อหารายวิชา

-  แนวคิดการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุและการพัฒนาซอฟต์แวร์
-  พื้นฐานการเขียนโปรแกรมภาษาจาวา
-  การสร้างคลาสและออบเจกต์
-  การควบคุมโปรแกรมแบบเลือกทำ
-  การควบคุมโปรแกรมแบบวนซ้ำ
-  อาร์เรย์และอาร์เรย์ลิสต์
-  การออกแบบคลาส
-  การถ่ายทอด
-  การพ้องรูป
-  อินเทอร์เฟส
-  การจัดการข้อผิดพลาด
-  การเขียนโปรแกรมแบบ GUI

สื่อประกอบการสอน

สไลด์ประกอบการ
การสอน
google
classroom

ใบงาน/แบบ
ฝึกหัด
google
classroom

เครื่องมือเขียนโปรแกรม
IntelliJ/VS code

การวัดและประเมินผล

สอบ Mid-term

25

สอบ Final

25

สอบ Programming

20

การบ้าน/ แบบฝึกหัด/ งานที่มอบหมาย

20

การเข้าชั้นเรียน/ มีส่วนร่วมในชั้นเรียน

10

รวม

100

เกณฑ์การวัดผล

A

B+

B

C+

C

D+

D

F

80-100

75-79

70-74

65-69

60-64

55-59

50-54

0-49