



上海理工大学  
UNIVERSITY OF SHANGHAI FOR SCIENCE AND TECHNOLOGY

# 本科课程教学大纲 面向对象程序课程设计

(适用于专业课程)

制定日期：2023 年 4 月 17 日

## 一、课程基本信息

课程名称	面向对象程序课程设计					
	Object oriented programming experiment					
课程代码	19102580		开课单位	医疗器械与食品学院		
课程负责人	尹梓名/周雷		课程类别	实践类课程		
课程性质	专业课程		学分	1	学时	16
学时分配	理论		实验		上机	16
学习负荷	课内学时 16					
教学团队	周雷, 郑建立					
授课语言	中文					
适用专业	医学信息工程					
前修课程	程序设计及实践 (C)					
后续支撑	软件设计与体系结构、移动医疗应用程序设计					
课程思政设计	通过介绍我们软件行业的发展, 尤其是互联网和移动互联网领域的发展, 使学生了解我国的应用领先地位, 尤其是阿里巴巴, 腾讯, 百度, 京东, 抖音等一系列互联网企业的快速发展, 使得我国在互联网上层取得了丰硕的成果, 培养学生树立民族自豪感。					
课程简介						
<p>课程定位: 该课程作为专业基础课, 使学生具备面向对象的程序设计能力, 为后续专业课的学习打下基础。</p> <p>课程内容: 使学生熟练理论课所讲的知识要点, 如数组, 类, 对象, 抽象类, 接口, 窗体编程等。</p> <p>核心学习成效: 使学生掌握面向对象的设计和编程方法, 并具备使用面向对象程序设计方法设计应用程序的能力。</p> <p>教学方法: 线下实验教学。</p>						

## 二、课程目标

目标	课程目标	支撑毕业要求指标点	毕业要求
----	------	-----------	------

1	掌握 C#的基本语法	1. 1, 1. 2, 2. 1, 2. 2, 2. 3, 3. 1, 3. 2, 3. 4, 4. 2, 5. 1, 5. 2, 6. 1, 8. 2, 8. 3, 9. 1, 9. 2, 9. 3, 10. 1, 11. 2, 12. 2	1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12
2	掌握面向对象程序设计的核心概念	1. 1, 1. 2, 2. 1, 2. 2, 2. 3, 3. 1, 3. 2, 3. 4, 4. 2, 5. 1, 5. 2, 6. 1, 8. 2, 8. 3, 9. 1, 9. 2, 9. 3, 10. 1, 11. 2, 12. 2	1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12
3	掌握利用 C#的窗体开发应用程序的方法	5. 1, 5. 2, 9. 1, 9. 2, 9. 3, 10. 1, 11. 2, 12. 2	5, 9, 10, 12
4			
5			

### 三、教学内容

教学模块	教学内容	学生学习预期成果	教学方式	支撑的课程目标
一 基础 练习	<p>1. 教学内容:</p> <p>1) 循环语句的练习</p> <p>2) 数组的定义与访问练习</p> <p>2. 教学重点:</p> <p>数组和循环语句</p> <p>3. 教学难点:</p> <p>数组和循环语句</p> <p>4. 课程思政:</p> <p>1) 富强、爱国、敬业——我过软件行业的发展现状和成就</p> <p>2) 求真务实的科学精神和爱岗敬业精神——专业知识的学习</p>	<p>1. 掌握数组的定义和使用</p> <p>2. 掌握分支、循环语句的用法</p>	<p>1 教师:</p> <p>线上: 无</p> <p>线下: 课堂指导</p> <p>2 学生</p> <p>线上: 无</p> <p>线下: 课堂完成实验内容</p>	目标 1, 2, 3
二 数	<p>1. 教学内容:</p> <p>1) 数组的练习</p>	<p>1. 掌握数组的定义和使用</p>	<p>1 教师:</p> <p>线上: 无</p>	目标 1, 2, 3

组、类与对象	2) 类的定义与使用练习 3) 对象的使用 2. 教学重点: 数组和类的使用 3. 教学难点: 数组和类的使用	2. 掌握类和对象的使用	线下: 课堂指导 2 学生 线上: 无 线下: 课堂完成实验内容	
三、类与委托	1. 教学内容: 1) 类的练习 2) 委托的练习 2. 教学重点: 委托的结构与应用 3. 教学难点: 委托的结构与应用	1. 掌握类和对象的使用 2. 掌握委托的用法	1 教师: 线上: 无 线下: 课堂指导 2 学生 线上: 无 线下: 课堂完成实验内容	目标 1, 2, 3
四、类与事件	1. 教学内容: 1) 类的练习 2) 事件的练习 2. 教学重点: 事件的定义和用法 3. 教学难点: 事件的定义和用法	1. 掌握类和对象的定义和使用 2. 掌握事件的用法	1 教师: 线上: 无 线下: 课堂指导 2 学生 线上: 无 线下: 课堂完成实验内容	目标 1, 2, 3
五、继承与抽象类	1. 教学内容: 1) 类和继承的练习 2) 抽象类的定义和使用 2. 教学重点: 抽象类的定义和使用 3. 教学难点: 抽象类的定义和使用	掌握抽象类的定义和使用方法	1 教师: 线上: 无 线下: 课堂指导 2 学生 线上: 无 线下: 课堂完成实验内容	目标 1, 2, 3
六、虚函数、抽象类和	1. 教学内容: 1) 虚函数的定义 2) 抽象类和接口的异同 2. 教学重点:	1. 掌握接口的定义和使用 2. 掌握抽象类和接口的异同	1 教师: 线上: 无 线下: 课堂指导 2 学生 线上: 无	目标 1, 2, 3

接口	抽象类和接口的异同 3. 教学难点： 抽象类和接口的异同		线下：课堂完成实验内容	
七、Windows 应用程序设计	1. 教学内容： Windows 窗体应用程序的编程方法 2. 教学重点： 窗体应用程序的编程方法 3. 教学难点： 窗体应用程序的编程方法	掌握窗体应用程序的编程方法	1 教师： 线上：无 线下：课堂指导 2 学生 线上：无 线下：课堂完成实验内容	目标 1, 2, 3

#### 四、教材与学习资源

课程网站	
课程教材	C#程序设计教程（第3版），李春葆，清华大学出版社
参考书目	C++面向对象程序设计（第2版）/中国高等院校计算机基础教育课程体系规划教材，谭浩强教授力作，清华大学出版社
教学条件	使用线下教学的方式，学生在实验室完成实验内容。

## 五、教学进程安排

序号	教学内容	课内学时	课外学时	课外学习内容
1	题目讲解和分配	2/实践	0	完成实验报告
2	课程设计综合练习-类设计	2/实践	0	完成实验报告
3	课程设计综合练习-类设计	2/实践	0	完成实验报告
4	课程设计综合练习-编码	2/实践	0	完成实验报告
5	课程设计综合练习-编码	2/实践	0	完成实验报告
6	课程设计综合练习-调试	2/实践	0	完成实验报告
7	课程设计综合练习-调试	2/实践	0	完成实验报告
8	答辩考核	2/实践	0	

注：教学进程可按教学周数制定，教师可根据实际教学要求添加或删除表格行数。

## 六、课程考核

课程目标	考核要点	考核与评价方式及成绩比例 (%)				期末考试	成绩比例 (100%)
		过程考核					
		作业	报告	设计	自测		
1	掌握 C#的基本语法		10%			30%	40%
2	掌握面向对象程序设计的核心概念		10%			40%	50%
3	掌握利用 C#的窗体开发应用程序的方法					10%	10%
合计			20%			70%	100%
<b>期末考试资格</b>							
无故缺课 3 次及以下且作业完成超过二分之一							

期末考试形式				
<input type="checkbox"/> 闭卷笔试	<input type="checkbox"/> 开卷/半开卷	<input type="checkbox"/> 小论文	<input type="checkbox"/> 报告	
<input type="checkbox"/> 口试	<input type="checkbox"/> 作品	<input type="checkbox"/> 口笔试兼用	<input checked="" type="checkbox"/> 上机	<input type="checkbox"/> 技能操作
<input type="checkbox"/> 其他（请注明）_____（必填）				

附件：各类考核评分标准表

大纲制定：应填写课程负责人

大纲审核：应填写专业负责人或教研室主任等

制定单位：应填写课程归属单位（敲章）

制定日期：2023 年 4 月 日

附件：各类考核评分标准表

### 面向对象程序设计实验评分标准

课程目标	评分标准				权重 (%)
	90-100	80-89	60-79	0-59	
掌握 C# 的基本语法	能够准确的运用所学 C# 基本语法进行应用综合性程序的设计	能够使用的运用所学 C# 语法编写相关程序	能够合理的运用所学 C# 的基本语法，编写相关程序	了解 C# 的基本语法	40
掌握面向对象程序设计的核心概念	能够准确的运用所学面向对象相关的知识进行应用程序的设计	能够运用所学面向对象程序设计的思想编写相关程序	掌握 C# 面向对象程序设计的方法，能编写相关程序	了解 C# 面向对象程序设计的基本语法	40
掌握利用 C# 的窗体开发应用程序的方法	能够准确的运用所学窗体应用程序的知识进行应用程序的设计	能够运用所学窗体应用程序设计的思想编写相关程序	掌握 C# 窗体应用程序设计的基本方法，能编写相关程序	了解 C# 窗体应用程序设计的基本语法	20