

CS117 OOP

Chapter 0

Welcome to CSMJU

By Dr. Paween Khoenkaw
Computer Science MJU





ชื่อ: อ.ดร. ปวีณ เชื้อนแก้ว

Email: paween_k@gmail.com

Facebook: <http://www.facebook.com/frxprince>

Website: <http://www.drpaween.com>



Contact information

สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้

ประวัติการศึกษา

2539-2543	ปวส. ช่างอิเล็กทรอนิกส์ สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล
2543-2546	วศ.บ. วิศวกรรมคอมพิวเตอร์ สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล
2546-2548	วท.ม. วิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
2548-2557	วศ.ด. วิศวกรรมคอมพิวเตอร์ <u>มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์</u>

ความถนัด

- Multimedia processing
- Multimedia retrieval
- Smart devices and Mobile technology
- Embedded system



Facebook

หลักการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ

คุณจะได้อะไรจากวิชานี้

1 คุยกับนักคอมพิวเตอรืรู้เรื่อง

2 คุยกับคอมพิวเตอรืรู้เรื่อง

3 เข้าใจกระบวนการทัศน์ในการเขียนโปรแกรม ที่มีคนใช้มากที่สุด

4 เขียนโปรแกรมภาษา JAVA ได้ อย่างมืออาชีพ

5 ต่อยอดไปสู่ภาษาอื่นเช่น C# หรือ Python ได้ อย่างง่ายดาย

หลักการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ

ความรู้ของวิชานี้จะเอาไปต่อยอดอะไรได้บ้าง

- 1 การออกแบบซอฟต์แวร์ (วิศวกรรมซอฟต์แวร์)
- 2 สร้างเว็บไซต์ (Java script)
- 3 ระบบฐานข้อมูล
- 4 สร้างโปรแกรมบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์
- 5 การประมวลผลภาพ
- 6 อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง

หลักการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ

เรียนวิชานี้จะเจออะไรบ้าง

- 1 บรรยาย
- 2 ปฏิบัติ
- 3 การบ้าน
- 4 งานกลุ่ม
- 5 สอบ

หลักการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ

สัปดาห์ที่	หัวข้อ/รายละเอียด	จำนวน* (ชั่วโมง)	
1-2	Introduction และทดสอบก่อนเรียน	10	
3-4	Object Oriented Programming	10	
5	Java Fundamental	5	
6-7	Classes Relation	10	
สอบกลางภาค (สัปดาห์ที่ 8)			
8-9	Inheritance	10	
10-11	Interfaces	10	
12	Refactoring	5	
13	Object Oriented Design Pattern	5	
14	Object-Oriented Application Frameworks	5	
15	ทบทวน	5	

หลักการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ

ภาคปฏิบัติ (Laboratory) + เช็ค โปรแกรม + สอบแล็ป 20%

การบ้าน + งานกลุ่ม 10%

เข้าห้องเรียน 10% (เช็คชื่อเข้าห้อง)

ภาคทฤษฎี (Lecture) สอบกลางภาค 30%

สอบปลายภาค 30%

เกณฑ์การประเมินผล				
80 % ขึ้นไป	ระดับคะแนน A	60 – 64 %	ระดับคะแนน C	
75 – 79 %	ระดับคะแนน B+	55 – 59 %	ระดับคะแนน D+	
70 – 74 %	ระดับคะแนน B	50 – 54 %	ระดับคะแนน D	
65 – 69 %	ระดับคะแนน C+	ต่ำกว่า 50 %	ระดับคะแนน F	

หลักการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ

กติกากา

รายการ	บรรยาย	ปฏิบัติ
เครื่องดื่ม	/	X
ขนม	ทานได้แต่ห้ามทำเลอะ	X
ลูกอม	/	/
Notebook	X	/
Facebook, chat ,...	X	เล่นได้เมื่องานเสร็จ
Smartphone	ใช้เฉพาะถ่ายภาพกระดานหรือ แสกน QR	ใช้เฉพาะถ่ายภาพกระดานหรือ แสกน QR
การบ้าน หรืองานวิชาอื่น	X	X

**** ใช้ชื่อทุกคาบ ****

หลักการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ

Facebook: <https://www.facebook.com/groups/1585824261428852/>

