

職能單元代碼	MEM3R2257v2
職能單元名稱	開發與測試物件導向程式碼
領域類別	製造 / 設備安裝維護
職能單元級別	3
工作任務與行為指標	<p>一、 準備開發物件導向程式碼</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 依據相關法令、組織規範與作業流程，瞭解與確認該工作內容與場區應遵循之職業安全衛生規範、流程，並遵守既有的風險控制措施。 2. 與工作團隊成員協商、討論程式碼預期功能與規格，建立程式碼開發作業內容規劃、以及預定的時間表。 3. 依據規劃結果選用合適的開發套件與軟體。 4. 確認開發工作遵循之組織或產業標準，作為掌控產出品質之依循。 5. 規劃執行內容分工與策略，以確保團隊有效地展開與執行開發程式工作。 <p>二、 開發程式碼</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 遵循程式碼開發工作所需，建立符合職業安全衛生風險控管之措施與程序。 2. 使用正確的語法開發程式碼。 3. 開發和測試解決答案，使用物件導向程式語言的關鍵特性。 4. 編寫碼特性含資料封裝、資料繼承和資料庫。 5. 面臨問題或困難進行討論或分析問題以構思有效的解決途徑。 <p>三、 測試物件導向程式碼</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 發展分析程式編碼的測試流程。 2. 修正程式碼的問題與漏洞，以確保符合規格內容。 3. 撰寫測試報告。
職能內涵 (K=knowledge 知識)	<p>一、 認識物件程式語言元件</p> <p>二、 了解導向程式語言運算符號和控制結構</p> <p>三、 建立新類別</p> <p>四、 <u>使用資料庫</u>【註1】</p> <p>五、 <u>繼承</u>【註2】</p> <p>六、 定義與使用陣列</p>

	<p>七、 運用程式庫類別</p> <p>八、 使用圖形使用者介面 GUI 元件和事件驅動程式</p> <p>九、 了解集合與集合框架</p>
<p>職能內涵 (S=skills 技能)</p>	<p>一、 問題解決能力</p> <p>二、 專案管理能力</p> <p>三、 溝通協調能力</p>
<p>評量設計參考</p>	<p>一、 評量證據</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 使用物件導向程式設計的所有關鍵特性。 2. 發展測試流程。 3. 確認編碼裡的問題與漏洞。 4. 修正和文件代碼的問題與漏洞。 5. 處理意外事件，所使用必需的知識和技能，與前述項目併入整體的評量。 <p>二、 評量情境與資源</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 有關職業安全衛生之政策、工作程序、說明。 2. 適合的工作環境、設施、設備及材料，以利進行本職能單元要求之作業。 3. 評量本單元所需資源已列於上方評量情境，該等資源亦應用於正式學習與評量環境。 4. 若適合採用模擬評量，須確保評量條件符合真實場景，盡量重現並複製實際工作場所，並遵守經核准的產業模擬政策。 <p>三、 評量方法</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 透過於工作場域或模擬情境直接觀察受評者的基本職能是否符合，並適時提問判斷受評者對開發與測試物件導向程式碼的熟悉程度。 2. 本單元的評量中，受評者必須展現開發物件導向程式碼之職能，應包含多個使用者類別，且下列每一個項目必須至少應用兩次：繼承、陣列、GUI 元件、異常、檔案的輸入與輸出、事件處理。
<p>說明與補充事項</p>	<p>【註1】 使用資料庫的職能知識：如系統、字串、字串緩衝、數學和包裹等類別。</p> <p>【註2】 繼承包括：繼承和物件導向程式設計、繼承支援、存</p>

	取修飾詞和繼承、覆寫、使用 this 和 super 指令、繼承與建構、擴充類別、介面、多態與動態集結...等。
--	--