

2020 年 广州工商学院 专插本考试

《程序设计语言》考试大纲

I 考试性质与目的

普通高等学校本科插班考试（以下简称“插班生考试”）《程序设计语言》科目的考试，是普通高等学校（含高职类和各类成人高校从普通高校招生的普通班）应届和往届专科毕业生，以及通过自学考试、成人教育等国民教育系列获得大专毕业证的人员，升入普通高等学校本科专业就读的专业课考试科目。

《程序设计语言》课程考试的目的和要求是：衡量考生是否具备分析问题和进行高级语言程序设计的能力。考生应按本大纲的要求掌握面向对象程序设计的基本概念和 C# 的基础语法知识，掌握 C# 的基本编程，具备运用 C# 语言解决问题的程序设计能力。

II 考试形式、试卷结构及参考书

TM

1. 考试形式为闭卷、笔试，考试时间为 120 分钟，试卷满分为 100 分。
2. 《程序设计语言》科目考试内容包括 C# 概述约占 5%、基本数据类型约占 15%、流程控制约占 20%、数组与方法约占 20%、类与对象约占 20%、继承与多态约占 20%。
3. 《程序设计语言》考试参考书为《C# 程序设计及应用教程》（第 3 版），马骏主编，人民邮电出版社。

III 试题命题的原则

作为一项选拔性考试，插班生《程序设计语言》考试试题在设计上应具有较高的信度和效度、必要的区分度和合理的难度。

1. 命题根据本大纲规定的考试目标和考核内容，考试命题应具有一定的覆盖面且重点突出，侧重考核考生对本课程的基本概念、C# 的基本语法知识和编程方法的掌握程度，以及运用所学知识解决实际问题的能力。
2. 试题对不同能力层次要求的分数比例，识记为 10%，理解 40%，应用 50%。
3. 合理安排试题难度结构。试题难易度分为易、较易、较难、难四个等级。试卷中四种难易度试卷的比例，易约占 20%，较易约占 30%，较难约占 30%，难约占 20%。
4. 试题的题型有：单项选择题、填空题、程序阅读题、程序编程题等。根据考核的要求，适当安排各种题型数量的比例，达到考核考生对知识点的识记、理解和运用的水平和能力。

IV 《程序设计语言》考核内容和要求

《程序设计语言》课程考核的主要内容是 C# 概述、基本数据类型、流程控制语句、C# 面向对象核心语法、异常处理、Windows 窗体编程应用程序等。要求考生理解和掌握本科目的基本概念、基础语法及基本编程方法，掌握 C# 编程开发的流程，能熟练地阅读、理解和编制 C# 程序，具备运用 C# 语言解决问题的程序设计能力。

一、C# 概述

（一）考核目的

考核考生对 C# 的发展、.Net 开发环境、编程过程及 C# 程序基本结构等知识的掌握。

（二）考核知识点

C#语言开发环境、C#程序特点、.Net 开发环境、编程过程及 C#程序基本结构。

（三）考核要求

1. 了解 .Net (概念、体系结构)；
2. 了解 C#的发展背景、优点、功能、发展趋势；
3. 了解 C#与其它计算机语言的区别；
4. 掌握 .Net 开发环境(组成部分及功能、使用)。
5. 了解 C#程序的开发过程及程序类型。
6. 掌握控制台程序的创建及 C#程序的基本结构

二、基本数据类型

（一）考核目的

考核考生对 C#的标识符与关键字、基本数据类型、变量与常量的声明、运算符和表达式、数据转换及计算。

（二）考核知识点

数据类型（整型、浮点型、布尔型、字符型、布尔型、字符、枚举等）、字符串，运算符与表达式、值类型之间转换与计算等。

（三）考核要求

1. 掌握 C#的标识符的命名方法和关键字的含义。
2. 掌握 C#基本数据类型以及数据类型之间的隐式和显示转换。
3. 掌握常量、变量的定义和使用。
4. 掌握运算符和表达式，包括运算符的优先级及数值计算。

三、流程控制语句

（一）考核目的

考核考生对程序控制结构及相应的控制语句的格式及使用、跳转语句、异常处理语句的使用。

（二）考核知识点

分支语句 (if、switch)、循环语句 (for、foreach、while、do)、跳转语句 (break、continue、goto)、异常处理语句 (try-catch、try-finally、try-catch-finally) 等。

（三）考核要求

1. 掌握 if 语句的格式、执行过程及使用。
2. 掌握 switch 语句的格式、执行过程及使用。
3. 掌握 for 语句的格式、执行过程及使用。
4. 掌握 while 语句的格式、执行过程及使用。
5. 掌握 do- while 语句的格式、执行过程及使用。
6. 掌握 foreach 语句的格式、执行过程及使用。

7. 掌握 break 语句、continue 语句、return 语句的使用。
8. 掌握 try-catch 语句的使用。

四、数组与方法

(一) 考核目的

考核考生对数组的概念、声明、创建、引用, 方法的概念、定义、参数传递等

(二) 考核知识点

数组的声明与初始化、多维数组, 数组的使用, 静态变量与方法。

(三) 考核要求

1. 掌握数组的概念、声明、创建、初始化、数组的引用、数组元素的访问、数组对象的赋值, 区分数组的声明和创建。
2. 掌握二维数组的使用, 了解多维数组。
3. 掌握方法的概念、声明格式。
4. 理解引用的意义和作用。
5. 掌握方法的参数传递方式(传值方式、传引用方式)。掌握方法的调用格式, 掌握向方法传递数组。

五、类与对象

(一) 考核目的

考核考生对 C# 面向对象的程序设计方法, 如类的定义(属性、方法)、封装、函数等知识的掌握

(二) 考核知识点

对象、类、封装、属性的基本概念, 构造函数、析构函数的声明, 方法的重载、对象参数、返回值为对象。

(三) 考核要求

1. 了解面向对象基本思想及概念, 了解面向对象程序分析与设计的基本方法。
2. 掌握类的声明, 掌握字段的作用和定义。
3. 掌握类属性的声明格式、意义及与字段的关系, 掌握类的封装, 了解类方法的声明。
4. 掌握创建对象, 类与对象的区别, 理解对象成员与类成员的区别, 理解对象参数与返回对象。
5. 掌握构造函数的作用、声明, 构造函数的重载。
6. 掌握析构函数的作用、声明。
7. 方法重载。

六、继承与多态

(一) 考核目的

考核考生对 C# 面向对象高级语法掌握程序, 如继承、基类、派生类的概念, 类的继承、虚方法及方法重写等。

(二) 考核知识点

继承、基类、派生类、类的继承、虚方法与重写、的作用、声明, 委托与事件的理解。

（三）考核要求

1. 掌握继承的概念、意义，掌握派生类的声明。
2. 理解派生类中构造函数的声明。
3. 掌握委托与事件的作用、声明。
4. 理解成员隐藏。
5. 理解虚拟方法与重写方法。

七、窗体编程基础

（一）考核目的

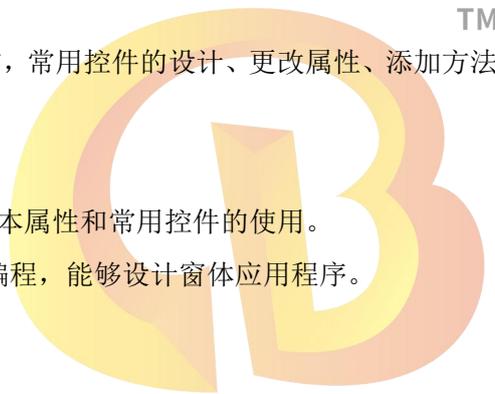
考核考生创建窗体应用程序的能力，利用 Microsoft.NET Framework 的图形用户界面（GUI）库进行程序设计。

（二）考核知识点

Windows 窗体的类层次结构，常用控件的设计、更改属性、添加方法等，对话框编程、菜单栏、工具栏、状态栏的设计。

（三）考核要求

1. 掌握 Windows 窗体的基本属性和常用控件的使用。
2. 掌握 C#.NET 的可视化编程，能够设计窗体应用程序。



启航专插本
www.qihangzcb.com

2020 年 广州工商学院 专插本考试

《设计学概论》考试大纲

I 考试性质与目的

《设计学概论》科目的考试，是普通高等学校（含高职班和各类成人高校从普通高校招生的普通班）应届和往届专科毕业生，以及通过自学考试、成人教育等国民教育系列获得大专毕业证的人员，升入普通高等学校本科专业就读的专业课考试科目。

《设计学概论》课程考试的目的是要求是：以考核学生个人对艺术设计的认知与理解、考核学生个人的设计思维能力为主要目标，以考试指定参考书《设计学概论》内容作为考核材料，要求学生在专业能力达到一定水平的基础上，具备自身的艺术素养，并能综合运用所掌握的相关理论知识，突破惯性思维，具备以新观点新视角进行观察、分析问题与解决问题的能力。

II 考试形式、试卷结构及参考书

1. 考试形式为闭卷、笔试，考试时间为 120 分钟，试卷满分为 100 分。
2. 《设计学概论》科目考试内容包括指定参考书中与设计相关的各项知识，详见以下考核。
3. 《设计学概论》考试参考书为《设计学概论》（全新版），尹定邦、邵宏主编，湖南科学技术出版社。

III 试题命题的原则

作为一项选拔性考试，插班生《设计学概论》考试试题在设计上应具有较高的信度和效度、必要的区分度和合理的难度。

1. 考试内容覆盖面全，并不局限于知识点的考核，将以学生的专业水平、综合能力以及自身素材作为考核重点。
2. 根据试题对不同能力层次要求，试题分了三个层次：识记、理解、综合分析与应用，其分值比例依次约为 20%、30%、50%。
3. 题型包括但不限于：选择、判断、问答、分析论述等考试常见题型。
4. 试题难易度分为易、较易、较难、难四个等级。试卷中四种难易度试卷的比例，易约占 20%，较易约占 30%，较难约占 30%，难约占 20%。

IV 《设计学概论》考核内容和要求

考试内容，以指定参考书的内容为准，其中，除第 3 章、第 7 章为非考试要求范围，其余各章均为考试内容备选范围，请考生熟识参考书，并根据以下纲要对书本内容进行把握：

第 1 章 作为学科的设计

第一节 设计的理论阐述

- 一、设计史
- 二、设计理论
- 三、设计批评

第二节 设计研究的现状

- 一、当代西方设计思潮
- 二、中国设计思想概述

第2章 设计：人类的第一行为（重点）

第一节 功能需求的设计

- 一、现时需求与设计
- 二、设计发展的动力——科技
- 三、功能需求所导致的审美需求

第二节 心理需求的设计

- 一、空白恐惧
- 二、对称心理
- 三、图案类型

第三节 设计附加值

- 一、设计与经济发展
- 二、作为产品附加值的设计
- 三、作为经济体管理手段的设计
- 四、生产和消费中的设计



启航专插本
www.qihangzcb.com

第3章 设计溯源（略）

第4章 现代设计

第一节 机器革命

- 一、机器时代的到来
- 二、印刷业的发展
- 三、现代意义的设计师

第二节 19世纪的设计

- 一、工业革命的产物——博览会模式
- 二、19世纪的设计教育和设计改革
- 二、古代装饰的工业化复兴

第三节 现代主义设计

- 一、色彩实验
- 二、现代主义运动
- 三、第二次世界大战后的设计
- 四、20 世纪 60 年代的“波普”审美观
- 五、技术与反技术

第四节 后现代主义设计

- 一、后现代主义与设计
- 二、新时代的设计现象
- 三、新时代的设计产品

第 5 章 设计的现代分类（重点）

第一节 视觉传达设计

- 一、视觉传达设计的历史沿革
- 二、视觉传达设计的基本要素
- 三、视觉传达设计的类型

第二节 产品设计

- 一、产品设计的基本要素
- 二、产品设计的基本要求
- 三、产品设计的分类

第三节 环境设计

- 一、什么是环境设计
- 二、环境设计的类型

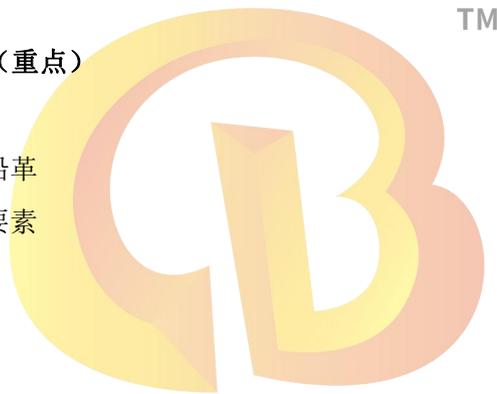
第四节 新媒介设计（重点）

- 一、何为“新媒介”
- 二、互联网
- 三、个人化
- 四、阅读的载体
- 五、消费与娱乐

第 6 章 设计师

第一节 设计师的历史演变

- 一、工匠
- 二、艺术家兼设计师



启航专插本
www.qihangzcb.com

三、专业设计师

第二节 设计师的类型

一、横向的分类

二、纵向的分类

第三节 设计师的从业指南

一、从业准备

二、财务问题

三、法律意识（重点）

第四节 设计师的业务发展

一、拓展业务

二、合适的客户

三、评估自己的发展

第七章 设计批评（略）

设计专业术语表索引



启航专插本
www.qihangzcb.com