

Assignment 2

Môn học: Lập trình Web

Hieu Nguyen

Ngày 25 tháng 10 năm 2017

1 Mục tiêu

Lập trình ứng dụng Web dựa trên các giao diện đã được thiết kế ở assignment 1, sử dụng ngôn ngữ lập trình PHP và cơ sở dữ liệu MySQL.

2 Yêu cầu sản phẩm

- Dùng các kiến thức đã được học: **HTML5/CSS3, Javascript, PHP và MySQL**. Sinh viên xây dựng ứng dụng Web bằng các ngôn ngữ khác không phù hợp với chương trình học sẽ nhận 0 điểm cho Assignment 2.
- **SV được phép sử dụng các thư viện PHP có sẵn nhưng Không được sử dụng bất kì PHP Framework, CMF (Content Management Framework) hay CMS (Content Management System).** Nếu bị phát hiện sử dụng Framework, CMF, CMS, sinh viên sẽ nhận 0 điểm cho Assignment 2.
- Tất cả mã HTML5/CSS3 phải được kiểm tra và sửa lỗi theo chuẩn W3C. <http://validator.w3.org>
- Sử dụng responsive design (trang web có khả năng hiển thị tốt trên các thiết bị điện thoại di động, máy tính bảng, máy tính để bàn,...)
- Ứng dụng phải tương thích trên các trình duyệt web khác nhau như: Firefox, IE, Chrome, Safari, Opera.
- **Các tính năng cơ bản tối thiểu:**
 - Thiết kế tính năng cho các loại người dùng:
 - * **Khách:**
 - Xem các trang thông tin public trên trang web.
 - Đăng kí thành viên.
 - Đăng nhập, quên mật khẩu,...
 - * **Thành viên (sau khi đã đăng nhập):** cho phép thực hiện một số hàm chức năng cơ bản:
 - Thay đổi thông tin cá nhân.
 - Thay đổi mật khẩu.
 - Đăng bài viết, viết bình luận, đăng tin, mua hàng,... (tùy vào từng đề cụ thể)
 - * **Quản trị viên:**
 - Tính năng cho phép quản lý thành viên (xem thông tin, xóa thành viên,...).
 - Tính năng quản lý (xem, thêm, sửa, xóa) các tài nguyên của ứng dụng web (tùy vào từng đề cụ thể).
 - Thực hiện kiểm tra dữ liệu đầu vào (sử dụng cả kiểm tra bằng javascript (client side) và PHP (server side)).
 - Tính năng tìm kiếm tài nguyên đơn giản trên trang web.

3 Cách thức báo cáo, tính điểm

- Sinh viên chạy Demo trực tiếp vào giờ học Lab tuần cuối cùng (**tuần 16**, tính theo tuần học của Phòng đào tạo).
- Các nhóm nộp lại mã nguồn, kèm theo báo cáo (**bản cứng** và **bản mềm** được trình bày theo quy định ở mục 4), cách cài đặt ứng dụng,...
- Cách thức tính điểm tùy thuộc vào số lượng và chất lượng các tính năng của ứng dụng.
- Xây dựng được càng nhiều tính năng, điểm càng cao (Nhóm hoàn thành tốt các tính năng cơ bản sẽ được tính: 8 điểm)
- Số lượng tính năng nhiều, thiết kế đẹp, tương tác tốt, ý tưởng hay sẽ được cộng điểm bonus.
- Assignment 2 chiếm 70% cột điểm Assignment. **Sinh viên không tham gia assignment 2 sẽ không được tính điểm assignment 1.**
- Các nhóm báo cáo trễ assignment 2 sẽ nhận 0 điểm cho cột điểm assignment 2.

4 Quy định báo cáo

- Tối thiểu 20 trang.
- Ghi địa chỉ email để liên hệ nhóm vào trang bìa báo cáo.
- Mô tả thiết kế cơ sở dữ liệu, cấu trúc mã nguồn
- Mô tả các tính năng được thiết kế kèm giải thích, hình ảnh,...
- Cách thức cài đặt ứng dụng, phiên bản PHP/MySQL hỗ trợ,...
- Nhiệm vụ, vai trò của từng thành viên trong nhóm.

5 Ghi chú

- Danh sách đề và danh sách nhóm không có thay đổi so với assignment 1.
- Các sinh viên tự liên hệ với nhóm của mình để làm assignment, thành viên nào không tham gia làm assignment sẽ nhận 0 điểm.
- Mọi thay đổi về danh sách nhóm, sinh viên vui lòng thông báo qua email: huuhieubk@gmail.com để được giải quyết.