

<b>Module/môn: Lập trình Mobile đa nền tảng 1</b>	<b>Số hiệu assignment: 1/1</b>	<b>% điểm: 60%</b>
<b>Người điều phối của FPT Polytechnic:</b>	<b>Ngày ban hành:</b>	
<b>Bài assignment này đòi hỏi sinh viên phải dùng khoảng .... giờ làm để hoàn thành</b>		
<b>Tương ứng với mục tiêu môn học: G1-G7</b>		

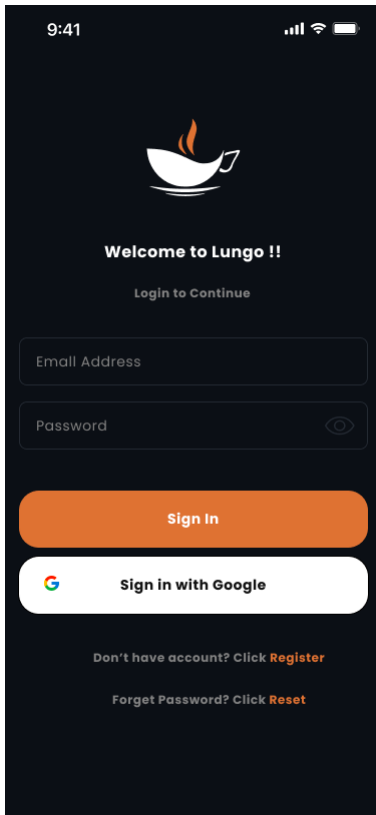
## Assignment

<b>Mục tiêu cụ thể</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>G1:</b> Xây dựng màn hình đăng nhập, đăng ký (2.1 -&gt; 3.2)</li> <li>- <b>G2:</b> Tạo stack navigator và bottom navigator</li> <li>- <b>G3:</b> Xây dựng màn hình chính (4.1)</li> <li>- <b>G4:</b> Xây dựng màn hình chi tiết sản phẩm (5.1)</li> <li>- <b>G5:</b> Xây dựng màn hình giỏ hàng, thanh toán (6.1, 7.1)</li> <li>- <b>G6:</b> Xây dựng màn hình yêu thích, lịch sử mua (8.1, 9.1)</li> <li>- <b>G7:</b> Xây dựng màn hình cài đặt, chỉnh sửa thông tin tài khoản và modal (10.1 -&gt; 10.3)</li> </ul>
<b>Các công cụ cần có</b>	- <b>Visual Studio Code, Android Studio, Flipper...</b>
<b>Tài nguyên</b>	- Slides, Labs, Assignment

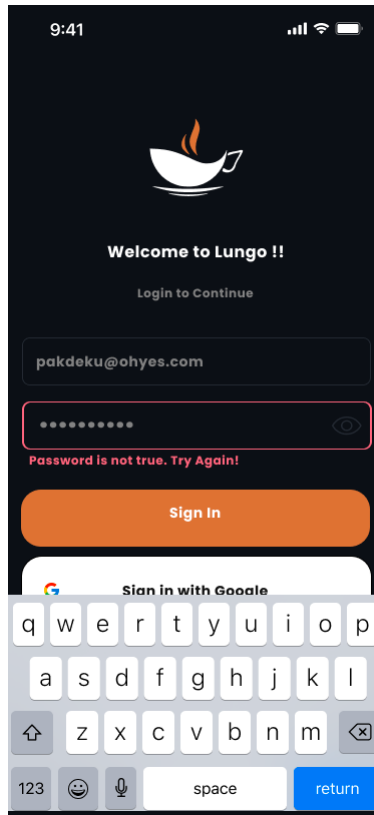
## ĐẶT VẤN ĐỀ:

Viết chương trình đặt dịch vụ tại nhà( Bác sĩ, thợ làm tóc, nha sĩ...), người dùng sẽ đặt lịch dịch vụ phục vụ tại nhà mà họ muốn, có thể nhắn tin trao đổi, thanh toán bằng thẻ ngân hàng...

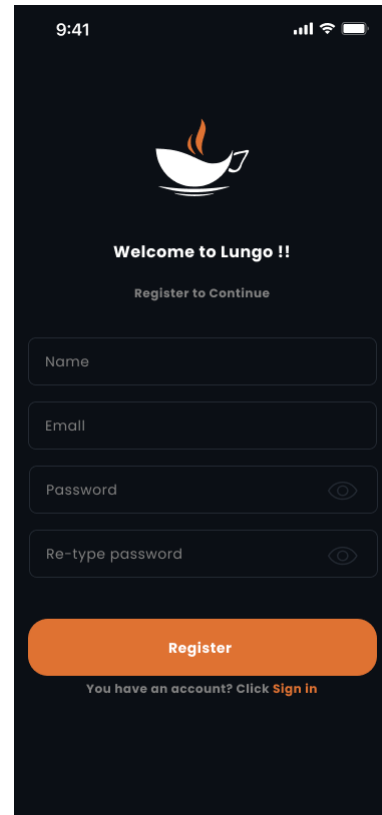
**YÊU CẦU:** Các yêu cầu và giao diện chỉ mang tính gợi ý, khuyến khích sự sáng tạo của sinh viên.



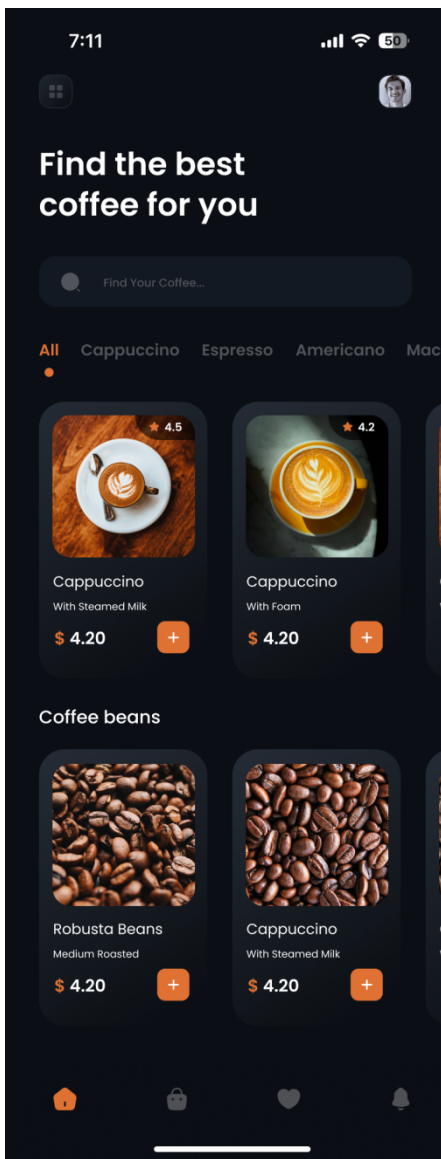
2.1 Màn hình đăng nhập



2.3 Màn hình đăng nhập (báo lỗi)



3.1 Màn hình đăng ký



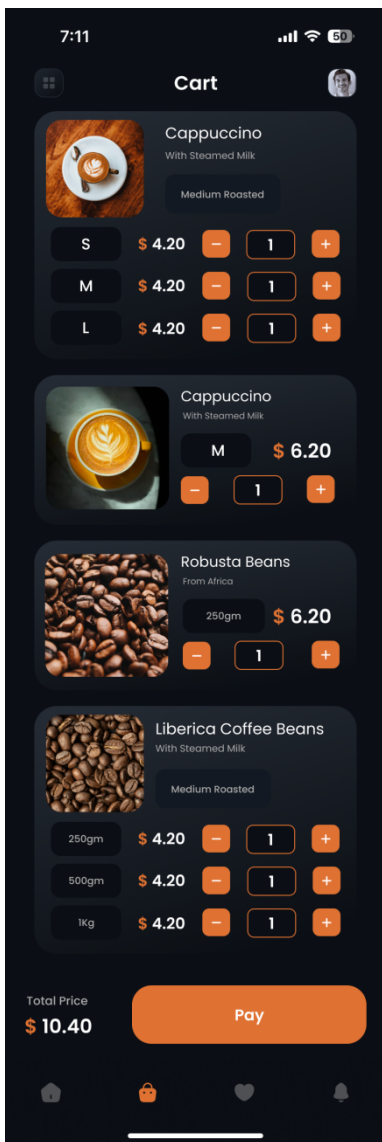
4.1 Màn hình chính



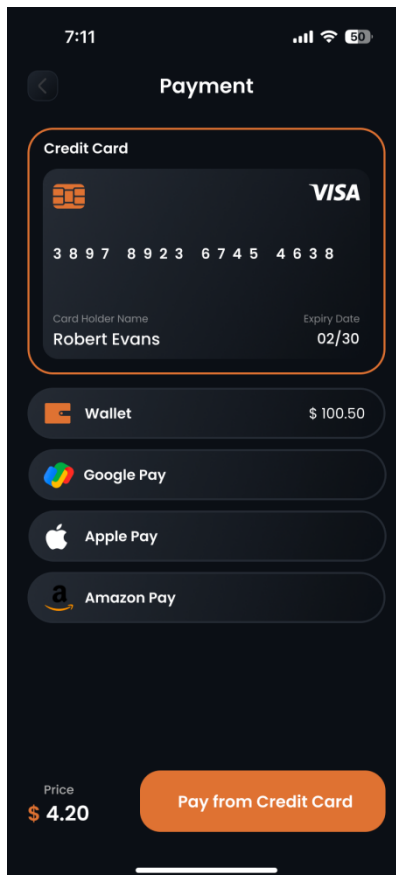
5.1 Màn hình sản phẩm chi tiết



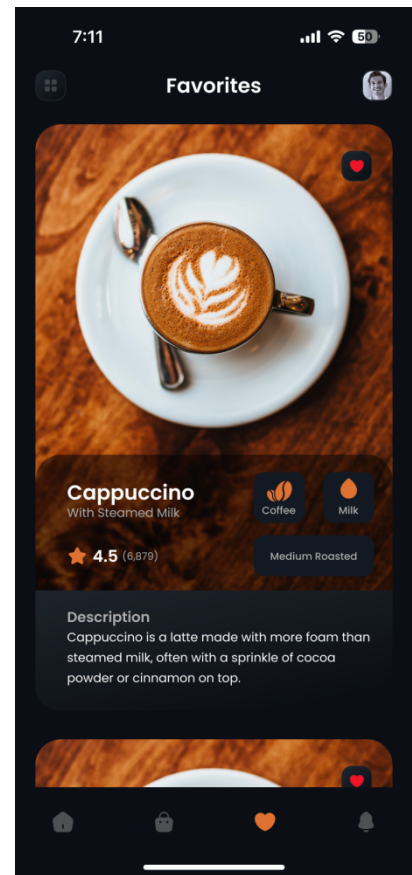
5.2 Màn hình sản phẩm chi tiết (2)



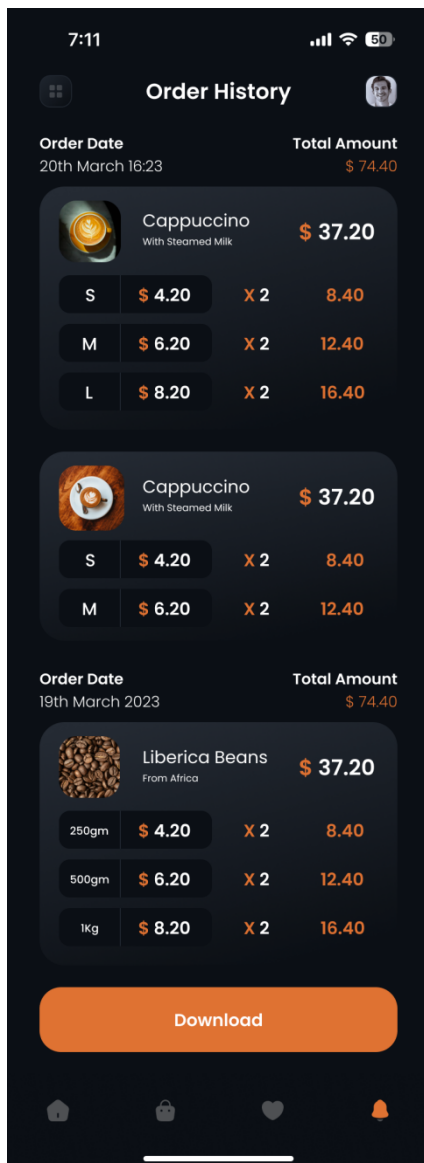
6.1 Màn hình giỏ hàng



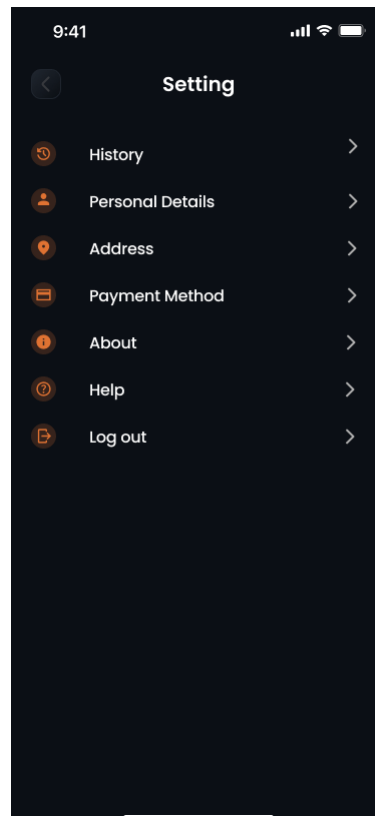
7.1 Màn hình thanh toán



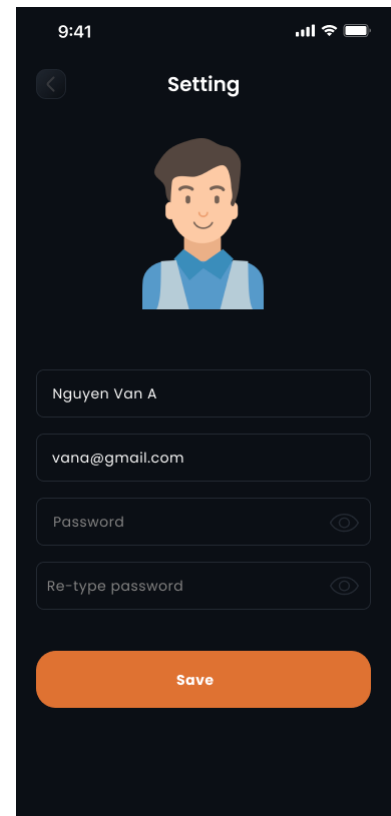
8.1 Màn hình sản phẩm yêu thích



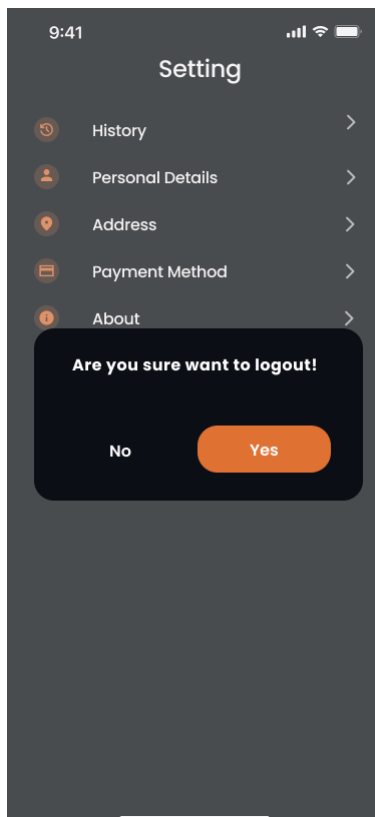
9.1 Màn hình lịch sử thanh toán



10.1 Màn hình cài đặt



10.2 Màn hình chỉnh sửa tài khoản



### 10.3 Màn hình xác nhận đăng xuất

#### Y1. Xây dựng màn hình đăng nhập, đăng ký (2.1 -> 3.2)

- Xây dựng màn hình đăng nhập, đăng ký theo giao diện trên link Figma

(<https://www.figma.com/file/Eo1hNV4TRI3LgoPbG1Ur3E/Coffee-Shop-App-UI?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=dwoRn8MjMtgPp1zm-1>)

- Ở màn hình đăng nhập, kiểm tra lỗi người dùng phải nhập đúng định dạng email, nhập sai hiện text đỏ bên dưới. Nếu mật khẩu nhập sai, theo báo lỗi text đỏ giống design.

- Ở màn hình đăng ký, yêu cầu phải nhập tên, email đúng định dạng, mật khẩu mới và mật khẩu xác nhận phải trùng nhau thì mới cho đăng ký

#### Y2. Tạo stack navigator và bottom navigator

- Tạo stack navigator lồng với bottom tabs navigator.

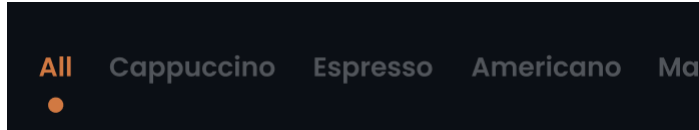
- Khi người dùng chưa đăng nhập hiện màn hình đăng nhập.

- Khi người dùng đã đăng nhập, trực tiếp vào màn hình chính.

- Không cần làm đăng nhập google, ở màn đăng nhập nếu có sử dụng api để đăng nhập là một điểm cộng. Có thể hashcode ở màn đăng nhập, mà không cần gọi api.

### Y3. Xây dựng màn hình chính (4.1)

- Lấy 2 danh sách sản phẩm từ api của bạn.
- Loading khi tải dữ liệu
- Lọc danh sản phẩm theo liệu ở menu.



- Tạo màn hình tiềm kiếm sản phẩm (là một điểm cộng)

### Y4. Xây dựng màn hình chi tiết sản phẩm (5.1)

- Xây dựng giao diện giống như design
- Đổ dữ liệu từ api lên giao diện.
- Khi người dùng nhấn vào nút yêu thích, lưu sản phẩm vào danh sách yêu thích trên DB.
- Khi người dùng nhấn vào nút “Add to cart”, lưu sản phẩm vào giỏ hàng trên DB.

### Y5. Xây dựng màn hình giỏ hàng, thanh toán (6.1, 7.1)


- Xây dựng màn hình giống như design, hiển thị danh sách từ api
- Huỷ được lịch hẹn với người hỗ trợ tại nhà
- Xây dựng màn hình thanh toán giống như giao diện. Nhấn nút thanh toán lưu sản phẩm đã mua vào lịch sử trên DB.

### Y6. Xây dựng màn hình yêu thích, lịch sử mua hàng (8.1, 9.1)

- Xây dựng màn hình sản phẩm yêu thích, lấy dữ liệu từ api.
- Xây dựng màn hình lịch sử mua hàng, lấy dữ liệu từ api.

### Y7. Xây dựng màn hình cài đặt, chỉnh sửa thông tin tài khoản và tạo modal đăng xuất



- Khi người dùng nhấn nút  chuyển đến màn hình cài đặt (10.1).
- Xây dựng màn hình cài đặt giống như design
- Xây dựng màn hình cập nhật thông tin tài khoản, lưu thông tin trên DB.
- Nhấn nút “Log out” hiện modal xác nhận đăng xuất (10.3). Nhấn “Yes” trở lại màn hình đăng nhập (2.1).

## MÔ TẢ SẢN PHẨM PHẢI NỘP

Sản phẩm phải nộp bao gồm các hạng mục sau:

- Giai đoạn 1: Phân tích và và hoàn thành 3 yêu cầu
  - o Hoàn thành xây dựng giao diện đăng nhập, đăng ký và tạo bottom menu giống như trên trên figma
- Giai đoạn 2: Thực hiện xử lý chức năng
  - o Xử lý toàn bộ các chức năng có trong Assignment
  - o Hoàn thiện các chức năng.
  - o Hoàn thiện tất cả giao diện
- Final Assignment
  - o Hoàn thiện và kiểm lỗi

Sau đó đóng gói tất cả theo định dạng <MSV>\_ Mã Môn\_Assignment.zip (ví dụ: PS012345\_CRO101\_Assignment.zip)

Nộp bài lên LMS theo yêu cầu của giảng viên



## ĐÁNH GIÁ ASSIGNMENT

Điểm Assignment bao gồm điểm đánh giá sản phẩm là 10% và điểm bảo vệ Assignment 30% bao gồm điểm cho thực hành và trả lời câu hỏi của giảng viên tại buổi bảo vệ. Trước buổi bảo vệ Assignment, giảng viên chấm bài Assignment hoàn chỉnh của nhóm sinh viên trước, kết hợp với vấn đáp trong buổi bảo vệ để cho điểm từng sinh viên.

### THANG ĐÁNH GIÁ

<b>A</b>  80%- 100%	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hoàn thành các yêu cầu từ Y1 đến Y5</li> <li>- Sinh viên bảo vệ trả lời được các câu hỏi của giảng viên</li> </ul>
<b>B</b>  60%- 79%	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hoàn thành các yêu cầu từ Y1 đến Y4</li> <li>- Sinh viên bảo vệ trả lời được các câu hỏi của giảng viên</li> </ul>
<b>C</b>  50%- 59%	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hoàn thành các yêu cầu từ Y1 đến Y3</li> <li>- Sinh viên bảo vệ trả lời tương đối các câu hỏi của giảng viên</li> </ul>
<b>D</b>  Dưới 50% (FAIL)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hoàn thành dưới 3 yêu cầu</li> <li>- Sinh viên bảo vệ không trả lời được câu hỏi của giảng viên</li> </ul>