BÁO CÁO CÔNG VIỆC HÀNG TUẦN

|  |  |
| --- | --- |
| **Họ và tên** | Hoàng Cao Long |
| **Lớp** | c0922i1 |
| **Ngày báo cáo** | 7 tháng 10 |
| **Ngày bắt đầu** | 3 tháng 10 |
| **Ngày kết thúc** | 7 tháng 10 |

**Tự kiểm tra**

Đặt ký tự **○** để trả lời "có" và ký tự ✕ để trả lời "không".

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Đã nghiêm túc nỗ lực để hiểu các học liệu? | **○** | Có hiểu giải pháp để giải quyết các bài tập trước khi bài tập được giao không? | **○** |
| Đã cùng làm việc với bạn học trên những vấn đề của bài tập? | **○** | Có yêu cầu giải thích các điểm cản trở bạn giải quyết các bài tập trong giờ học có hướng dẫn không? | **○** |
| Đã thử tóm tắt lại bài tập trước khi trao đổi cùng bạn học? | **○** | Có đố bạn cùng lớp giải quyết thách thức nào (mà bạn đã tìm ra) không? | **○** |
| Đã tham gia tích cực vào các buổi trao đổi về bài tập? | **○** | Có ngủ đủ trước ngày học không? | **○** |
| Có tham khảo ý kiến với giảng viên/tutor khi gặp rắc rối không? | **○** | Có nỗ lực để ngủ đủ trước ngày học không? | **○** |

**Tự học**

Bạn đã dành bao nhiêu thời gian cho việc hoàn thành các nhiệm vụ học tập (được giao và tự giao việc)?

Di chuyển ký tự ○ vào ô tương ứng:

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| < 1h | 1~2hs | 3~4hs | 4~6hs | 6~8hs | 10~15hs | > 15hs |
|  |  |  | ○ |  |  |  |

**Những bài học đã xong hoàn toàn**

Những bài học đã hoàn thành 100% nhiệm vụ bắt buộc.

|  |  |
| --- | --- |
| **Bài học** | **Các công việc đã làm** |
| 1. Học cách học và quản lý công việc với KanBan 2. Nhập môn tư duy lập trình 3. Mô tả thuật toán bằng Pseudo code và Flowchart 4. Git và HTML   5. HTML Form và Table | - Hoàn thành khóa học “Học cách học”  - Hoàn thành kháo học “ Hoàn thành mọi công việc với Kanban 2.0”  - Hoàn thành khóa học “Kỹ năng làm việc tại doanh nghiệp  - Hoàn thành khóa học 1 trên code.org  - Hoàn thành khóa học 2 trên code.org  - Thuật toán  - Các bước lập trình để giải quyết vấn đề  - Pseudo – code và flowchart  - Thuật toán chuyển đổi nhiệt độ  - Thuật toán game đoán số  - Pseudo-code và Flowchart (Quiz)  - Mô tả thuật toán tính điểm trung bình  - Mô tả thuật toán chuyển đổi tiền tệ  - Mô tả thuật toán có cấu trúc điều kiện  - Cách sử dụng Git  - Một trang web cơ bản và thẻ HTML  - Tổng quan về GIT  - Các bước làm việc cơ bản với GIT  - Một trang web cơ bản và thẻ HTML  - Thẻ HTML và thuộc tính  - Các thẻ tiêu đề h1, h2, h3, h4, h5, h6  - Thẻ tạo đoạn văn bản: p  - Thẻ tạo liên kết: a  - Thẻ hiển thị hình ảnh: img  - Sử dụng các thẻ tạo danh sách ul, ol, li  - Chú thích trong HTML  - Sử dụng HTML entity  - Các hệ thống quản lý mã nguồn và phiên bản  - Máy tính hoạt động như thế nào  - Tạo dự án mới trên GitHub  - Clone dự án từ Git  - Sử dụng thẻ HTML cơ bản  - Căn bản về web và HTML  - Sử dụng các thẻ căn bản  - Sử dụng GIT  - Bài tập sử dụng GIT  - Tạo danh sách  - Tạo trang CV cá nhân  - HTML Form  - Thẻ Input  - Phương thức POST và GET  - Tạo bảng trong HTML  - Tạo biểu mẫu cho trang web  - Sử dụng input, button và textarea  - Sử dụng select, option  - Tạo bảng trong HTML  - Tạo form cơ bản  - Tạo một form tìm kiếm Google  - Tạo bảng cơ bản  - Tạo bảng nâng cao  - Làm việc với form  - Sử dụng bảng  - Tạo giao diện form đăng ký người dung  - Tạo form lấy survey khách hang  - Tạo bảng đơn giản  - Tạo bảng nâng cao |

**Những bài học còn chưa xong hoàn toàn**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Bài học** | **Những nội dung chưa hoàn thành** | **Thời gian hoàn thành dự kiến** |
| HTML Form và Table | Tạo bảng nâng cao | 2 ngày tới |

**Những nhiệm vụ tự giao**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nhiệm vụ** | **Kết quả** |
| Hoàn thành khóa học 3 trên code.org | Đã hoàn thành |

**Những trở ngại gặp phải**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Trở ngại** | **Những hành động tháo gỡ đã thực hiện** | **Đã xong chưa**  **(○/** | **Những hành động tháo gỡ kế tiếp** |
| Sử dụng các câu lệnh Git khi học | Hỏi giảng viên | **○** | Làm đi làm lại |

**Các câu hỏi quan trọng nhất đã đặt ra**

|  |  |
| --- | --- |
| **Câu hỏi** | **Kết quả nhận được/tìm được/rút ra được** |
| Ý nghĩa của việc học lập trình và luyện tư duy lập trình | Đã có thể tư duy logic rõ ràng và mạch lạc |

**Những kiến thức/kỹ năng gia tăng có ý nghĩa nhất**

|  |  |
| --- | --- |
| **Kiến thức/kỹ năng** | **Nguyên nhân nhận được** |
| Sử dụng GIT | Giảng viên chỉ dạy |

**Những hành động cải tiến tuần tới**

Đặt các hành động theo tiêu chuẩn SMART, chấm điểm từ 1 đến 4 theo mô tả trong khóa Kanban.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Hành động** | **S** | **M** | **A** | **R** | **T** | **Tổng** |
| Việc nào dễ làm trước |  | **○** |  |  |  | 8 |

**Những nhiệm vụ cốt lõi của tuần tới**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nhiệm vụ** | **Thời gian ước tính** |
| Tổng quan JavaScript | 10/10/2022 |
| Biến, kiểu dữ liệu và toán tử | 11/10/2022 |
| Cấu trúc điều kiện 1 | 12/10/2022 |
| Cấu trúc điều kiện 2 | 13/10/2022 |
| Cấu trúc lặp | 14/10/2022 |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |