

## DANH SÁCH ĐỀ TÀI HỌC PHẦN LẬP TRÌNH DI ĐỘNG

VỀ HÌNH THỨC: Làm theo nhóm

- Mỗi nhóm : 03 -05 sinh viên

- Các thành viên phải tham gia vào tất cả các công việc của đề án

- Phân tích nghiệp vụ
- Viết báo cáo
- Trình bày
- Cài đặt

Các đề tài phải mang ý nghĩa thực tế và có khả năng áp dụng vào thực tế để giải quyết một công việc nào đó với ít nhất 02 quy trình và ứng dụng các nội dung của học phần

- Xây dựng giao diện

- Thiết kế xử lý Thời gian hoàn thành:

- Nộp bài trước tuần 14

- Báo cáo theo thứ tự phân công vào tuần 14,15

Một số đề tài gợi ý:

1. Xây dựng ứng dụng hỗ trợ học sinh lớp 12 THPT ôn thi các môn thi tốt nghiệp
2. Xây dựng ứng dụng hỗ trợ nhà hàng, quán cafe quản lý việc order, tính tiền và phục vụ
3. Xây dựng ứng dụng hỗ trợ thu chi cá nhân
4. Xây dựng ứng dụng đăng ký nhóm và chọn đề án môn học
5. Xây dựng ứng dụng hỗ trợ quản lý thiết bị cho thuê của công ty tại các đơn vị
6. Xây dựng ứng dụng quản lý chi tiêu theo nhóm (nhiều nhóm, nhiều loại chi tiêu)
7. Xây dựng ứng dụng giới thiệu, quảng bá, tìm kiếm các địa danh du lịch ở Việt Nam (thông tin, đánh giá, nhận xét, ...)
8. Xây dựng ứng dụng đăng ký khám chữa bệnh với trung tâm y tế (cho phép đăng ký, lựa chọn bác sĩ)
9. Xây dựng theo dõi quy trình xử lý yêu cầu của SV với Khoa CNTT
10. Xây dựng ứng dụng hỗ trợ đồng hồ thời trang online

11. Xây dựng ứng dụng quản lý khách thuê trọ (nhiều cơ sở, nhiều phòng trọ)
  12. Xây dựng ứng dụng quản lý, nhắc nhở công việc cá nhân
  13. Xây dựng ứng dụng hỗ trợ tuyển dụng và tìm việc làm
  14. Xây dựng ứng dụng đọc sách
  15. Xây dựng ứng dụng đăng ký tham gia các hoạt động học thuật, hoạt động đoàn tại khoa
- CNTT cho SV
16. Xây dựng ứng dụng quản lý sức khỏe
  17. Xây dựng ứng dụng quản lý giao việc

### 3.1.3 Các widgets trong Material Design (topic 1)

- 3.1.3.1. Buttons
- 3.1.3.2. Scaffold
- 3.1.3.3. Dialogs
- 3.1.3.4. Text fields

### 3.1.3 Các widgets trong Material Design (topic 10)

- 3.1.3.5. Selection widgets
- 3.1.3.5. Date picker
- 3.1.3.6. Time picker

3.1.4 Một số layout cơ bản của flutter.

### 3.2. Xử lý sự kiện (Gesture) (topic 2)

- 3.2.1. Giới thiệu về Gesture và Pointer
- 3.2.2. Tap
- 3.2.3. Double Tap

### 3.2. Xử lý sự kiện (Gesture) (topic 3)

- 3.2.4. Press and hold
- 3.2.5. Drag, pan và scale

### 3.3 Các widget nhập dữ liệu (topic 4)

### 3.4. Theme và style

### 3.5. Điều hướng Navigation

#### 4.1. SQLite (topic 5)

#### 4.2. Sử dụng tài nguyên của thiết bị (topic 6)

#### 4.3. Map (topic 7)

#### 4.4. Notification (topic 8)

### Chương 5. Firebase (topic 9)