Hướng dẫn ASM2

1. GIỚI THIỆU

Trong bài ASM2 mình làm gì?

1. Thực thi 1 ADT phức tạp và 1 thuật toán để giải quyết bài toán được giao (P4)
2. Thiết kế ADT

Nêu lại yêu cầu đề bài

Trong bài mình thiết kế các lựa chọn cho người dùng ra sao?

Ví dụ:

Bấm 1 để thêm mới tin nhắn. Đầu tiên, chúng ta thêm tin nhắn, gõ “done” để kết thúc, nếu tin nhắn vượt quá 250 ký tự thì thông báo …

Bấm 2 để gửi

Bấm 3 để hiển thị tin nhắn nhận được

Bấm 4 để thoát

1. Thực thi ADT

* Chụp lại code các class, ghi rõ vai trò

VD: class MyQueue dùng để lưu tin nhắn gửi đi, thực thi sử dụng array hay linked list?

Class MyStack dùng để xử lý tin nhắn, chứa tin nhắn nhận được…

* Chụp lại các kết quả chạy code tương ứng

1. Thực hiện việc xử lý lỗi và báo cáo kết quả kiểm thử (P5)
2. Thực hiện xử lý lỗi

Khi chạy chương trình có rất nhiều lỗi khác nhau như: lỗi do người viết, lỗi sai thông tin đầu vào, hoặc những lỗi không lường trước được. Khi có lỗi Java sẽ dừng lại và hiển thị thông tin lỗi ra …

Trong chương trình tôi thực hiện quản lý lỗi bằng try … catch. (Nêu lại cú pháp của try … catch)

Ví dụ: Khi người dùng bấm các phím để lựa chọn chức năng, người dùng chỉ được phép lựa chọn các số, nếu bấm chữ cái thì chương trình sẽ dừng và không thể chạy tiếp 🡪 Để quản lý điều này dùng try … catch

(chụp lại màn hình code)

1. Viết test case và test results

(Theo mẫu)

1. Kỹ thuật phân tích tiệm cận được sử dụng để đánh giá hiệu quả thuật toán (P6)

* Phân tích thuật toán là gì?

Mục đích của việc phân tích thuật toán? (lựa chọn thuật toán tốt nhất để cài đặt chương trình, cải tiến thuật toán hiện có, …)

* Phân tích tiệm cận là gì?

Giải thích , hình minh họa về BigO notation, Omega Notation, Theta Notation

1. Xác định hai cách có thể đo lường hiệu quả của một thuật toán, minh họa câu trả lời của bạn bằng một ví dụ.(P7)

2 cách chính để đo lường hiệu quả của một thuật toán: Độ phức tạp thời gian và độ phức tạp không gian

1. Độ phức tạp thời gian

Đưa ra khái niệm + ví dụ minh họa

1. Độ phức tạp không gian

Đưa ra khái niệm + ví dụ minh họa

1. KẾT LUẬN

Trong bài đã làm được gì? Còn gì thiếu sót và những điều cần cải tiến  
C. TÀI LIỆU THAM KHẢO

* Liệu rồi một mai, khi mà hai mình không cười nói giống như xưa
* Người nào và ai? Hay là anh nhường luôn phần thắng đó cho em
* Đừng hợp rồi tan như là sương mù, ông trời muốn xoá anh đi
* Chừng nào cần bên cứ gọi đi và ta sẽ sớm thấy nhau thôi
* Hẹn gặp lại vào thứ hai, anh sẽ mang em về
* Đừng lặp lại chuyện tối qua, xin em hãy thôi buồn
* Tạm biệt tại vòng xuyến xoay, sao em không quay đầu?
* Nhìn một lần rồi bước đi, xem như cho sau này