**Bảng đánh giá**

**Mini-project 1 – Ứng dụng Paint X**

**Lập trình Windows – 15VP**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **STT** | **Chức năng** | **Điểm** | |  | **Người thực hiện** |
| **SV** | **GV** | **Thang điểm** |
| 1 | Xây dựng các lớp đối tượng cần thiết[[1]](#footnote-1) |  |  | 50 | check |
| 2 | Menu, phím tắt |  |  | 5 | check |
| 3 | Vẽ đường và hình học cơ bản |  | | | |
| 3.1 | Đường thẳng, đường cong |  |  | 10 | check |
| 3.2 | Hình vuông, chữ nhật, tròn, ê-líp |  |  | 20 | check |
| 3.3 | Tô màu cho hình vuông, chữ nhật, tròn, ê-líp |  |  | 20 | check |
| 4.1 | Tùy chỉnh màu, độ dày, loại đường nét của bút vẽ |  |  | 15 | check |
| 4.2 | Sử dụng dialog riêng cho phần tùy chỉnh |  |  | 5 | check |
| 5.1 | Tùy chỉnh loại brush và màu tương ứng cho loại brush |  |  | 15 | check |
| 5.2 | Sử dụng dialog riêng cho tùy chỉnh |  |  | 5 | check |
| 6 | Sử dụng Color dialog cho phần chọn màu |  |  | 5 | check |
| 7.1 | Vẽ text (được nhập từ người dùng) |  |  | 5 | Check |
| 7.2 | Vẽ text theo đường (ví dụ như đường cong) |  |  | 5 |  |
| 7.3 | Tùy chỉnh font bằng Font dialog |  |  | 10 | check |
| 8.1 | Lựa chọn một hoặc nhiều đối tượng |  |  | 5 | check |
| 8.2 | Di chuyển đối tượng được lựa chọn |  |  | 5 | Check |
| 8.3 | Phóng to hoặc thu nhỏ đối tượng được lựa chọn |  |  | 10 | Check |
| 8.4 | Cắt, dán, sao chép các đối tượng được lựa chọn |  |  | 5 | check |
| 9.1 | Lưu bản vẽ theo dữ liệu (csv, xml, json) |  |  | 5 | check |
| 9.2 | Lưu bản vẽ dưới dạng BMP |  |  | 5 | check |
| 9.3 | Mở bản vẽ theo dữ liệu |  |  | 5 | check |
| 10 | Sử dụng Bitbucket |  |  | 10 | check |
| **TỔNG** | |  |  | 220 |  |

**TỰ NHẬN XÉT (VỀ NHÓM, CÁ NHÂN, ĐỒ ÁN):**

**Họ Tên: Nguyễn Xuân Hoàng Tú**

**MSSV: 1552009**

**Tự nhận xét:**

* **Đồ án còn thiếu 1 vài chức năng như phím tắt**
* **Link git : https://Nockex@bitbucket.org/Nockex/windows.git**

**Một số lưu ý:**

1. Khi xây dựng các lớp đối tượng cho ứng dụng cần áp dụng các kỹ thuật trong phương pháp lập trình hướng đối tượng như kế thừa, đa hình, giao diện để tăng tính tái sử dụng cho chương trình. Tham khảo một ví dụ của ứng dụng vẽ trên Java: https://creately.com/diagram/example/i3gcx2zv1/Paint%20Class%20Diagram [↑](#footnote-ref-1)