Những việc đã học được khi vào thử việc

1. Viết tài liệu cài đặt môi trường cho mô hình dạng cử chỉ tay
2. Viết BenchMark để đánh giá mô hình
3. Viết tài liệu phân tích thiết kế
4. Thiết kế giao diện và vẽ mockup
5. Tinh chỉnh và thiết kế lại mô hình cho mục đích sử dụng mới
6. Tìm hiểu về lập trình trong Unity
7. Cách degbug bằng Unity và Visual Studio
8. Tìm hiểu cách xây dựng Socket TCP/IP bằng C#
9. Tìm hiểu cách xây dụng Socket TCP/IP bằng Python
10. Các phân chia module trong Python
11. Đóng gói và thiết lập môi trường trong Server Python
12. Cách viết TestCase
13. Viết báo cáo tổng kết