

# GIỚI THIỆU MÔN HỌC OOP

- Nguyễn Hữu Lợi
- Đoàn Chánh Thống
- ThS. Nguyễn Thành Hiệp
- ThS. Trương Quốc Dũng
- ThS. Võ Duy Nguyên
- ThS. Nguyễn Văn Toàn
- TS. Nguyễn Duy Khánh
- TS. Nguyễn Tấn Trần Minh Khang

# 1. THÔNG TIN CHUNG

# 1. Thông tin chung

- Tên môn: Phương pháp lập trình hướng đối tượng.
  - + Lý thuyết: 45 tiết.
  - + Thực hành: 30 tiết.
- Số tín chỉ: 4TC.
- Giảng viên: Nguyễn Tấn Trần Minh Khang.
- Bí danh:
  - + Tổ chức
  - + Chủ Vựa Bưởi
- EMail:
  - + [nttmkhang@gmail.com](mailto:nttmkhang@gmail.com).
  - + [khangnttm@uit.edu.vn](mailto:khangnttm@uit.edu.vn).

## 2. CÁC QUI ĐỊNH

## 2. Các qui định

- Đi học phải mang theo tập bài giảng.
- Không nói chuyện trong lớp.
- Tuyệt đối không để điện thoại reo trong giờ học.
- Tuyệt đối không nói chuyện điện thoại trong lớp học.
- Khi ra khỏi lớp trong giờ học vui lòng đi cửa sau.
- Đi học đúng giờ.
- Được ăn trong lớp (vừa học vừa ăn).

## 3. CÁCH TÍNH ĐIỂM CUỐI KỲ

## 3. Cách tính điểm cuối kỳ

- Điểm quá trình (ĐQT): 2 điểm.
- Thi thực hành cuối kỳ (ĐTH): 3 điểm.
- Thi lý thuyết cuối kỳ (ĐLT): 5 điểm.

— Điểm tổng kết:

11.  $\text{ĐTK} = \text{ĐQT} + \text{ĐTH} + \text{ĐLT};$

12. `if(ĐTK >= 5)`

13. `cout << "Đậu";`

14. `else`

15. `cout << "Rụng";`

## 4. CÁCH HỌC

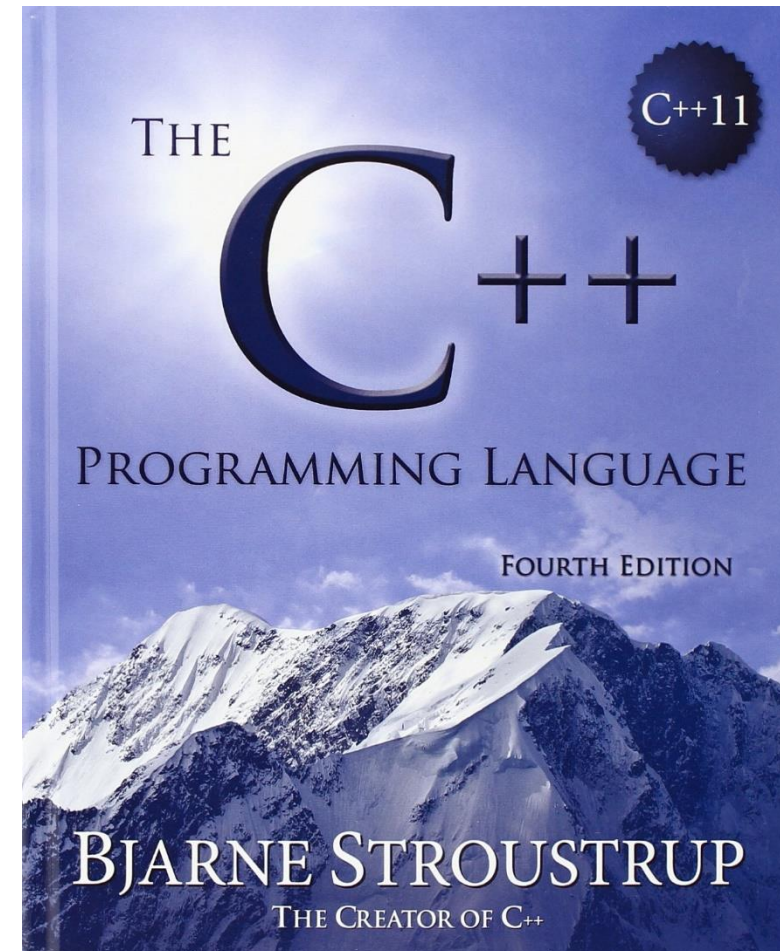
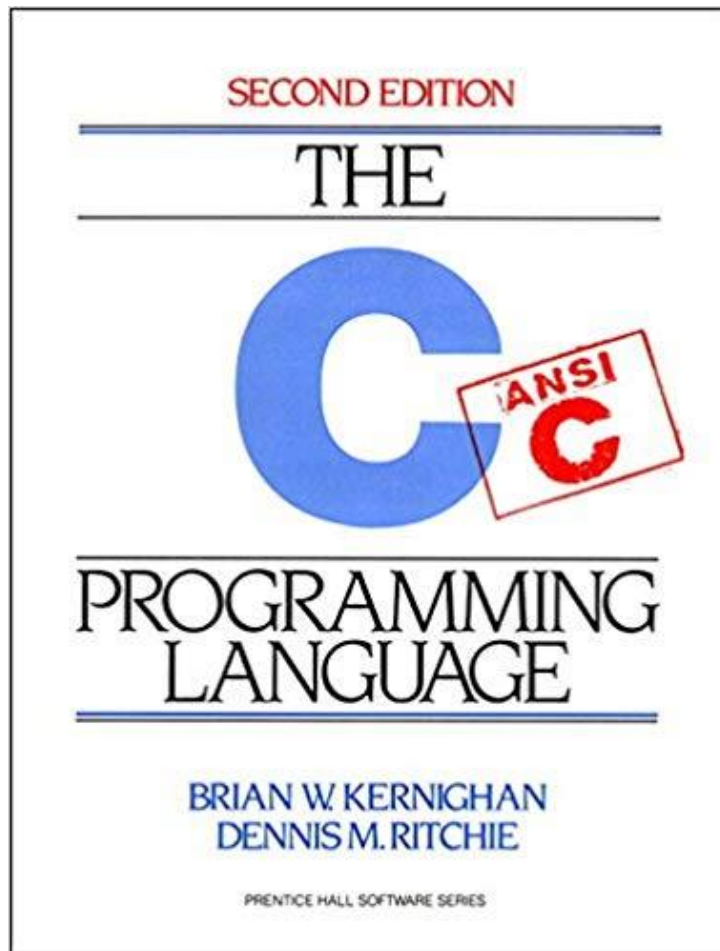


## 4. Cách học

- Photo tài liệu đầy đủ (bắt buộc).
- Tập nháp chỉ thể hiện các bài tập làm nhanh trong lớp mà thôi.
- Đi học chuyên cần để làm bài quá trình.
- Chịu khó trả lời các câu hỏi của thầy đặt ra trong lớp.
- Phải biết cười.

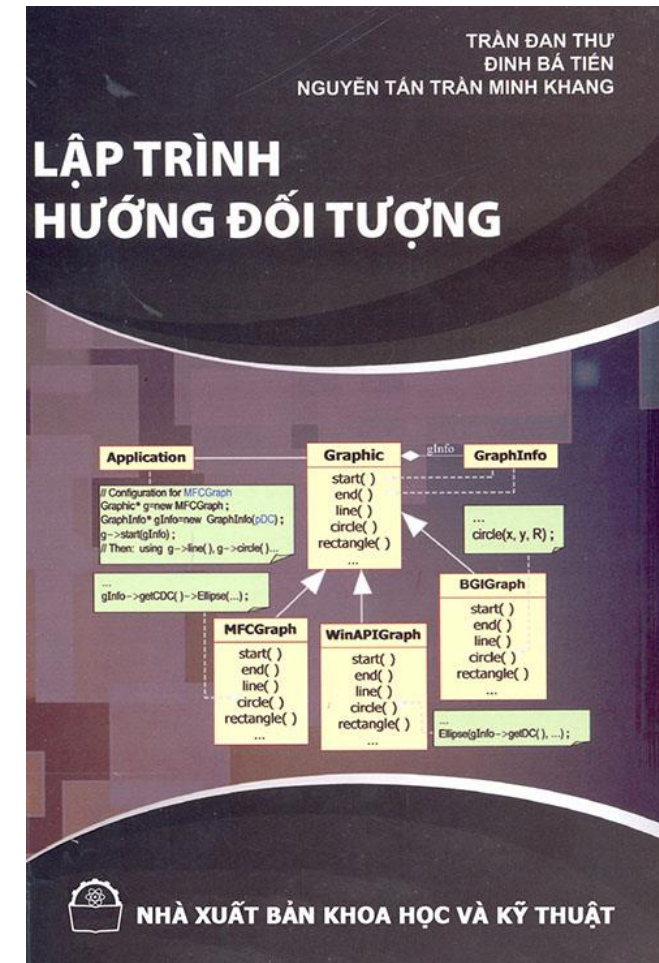
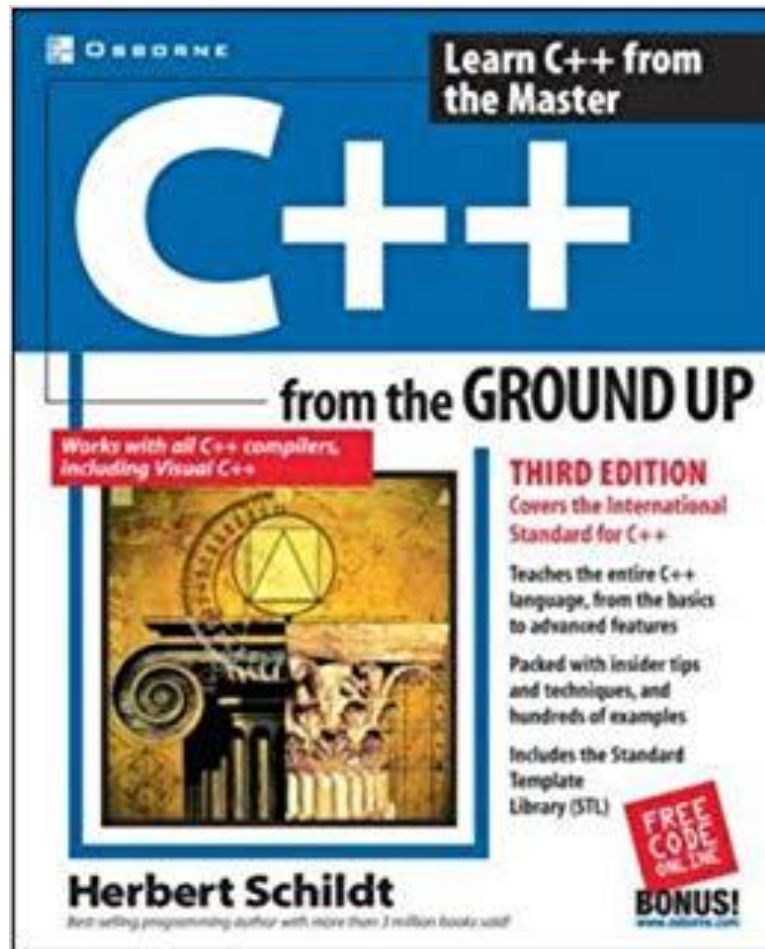
## 5. TÀI LIỆU THAM KHẢO

## 5. Tài liệu tham khảo





# 5. Tài liệu tham khảo



**Cảm ơn quý vị đã lắng nghe**

**Nhóm tác giả**

**TS. Nguyễn Tấn Trần Minh Khang**