



GIỚI THIỆU MÔN HỌC

1. ThS. Nguyễn Hữu Lợi
2. ThS. Nguyễn Văn Toàn
3. TS. Nguyễn Duy Khánh
4. 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.
- Giáo viên: Nguyễn Tấn Trần Minh Khang.
- Bí danh:
 - + Tổ chức
 - + Chủ Vựa Bưởi
- EMail:
 - + nttmkhang@gmail.com.
 - + 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

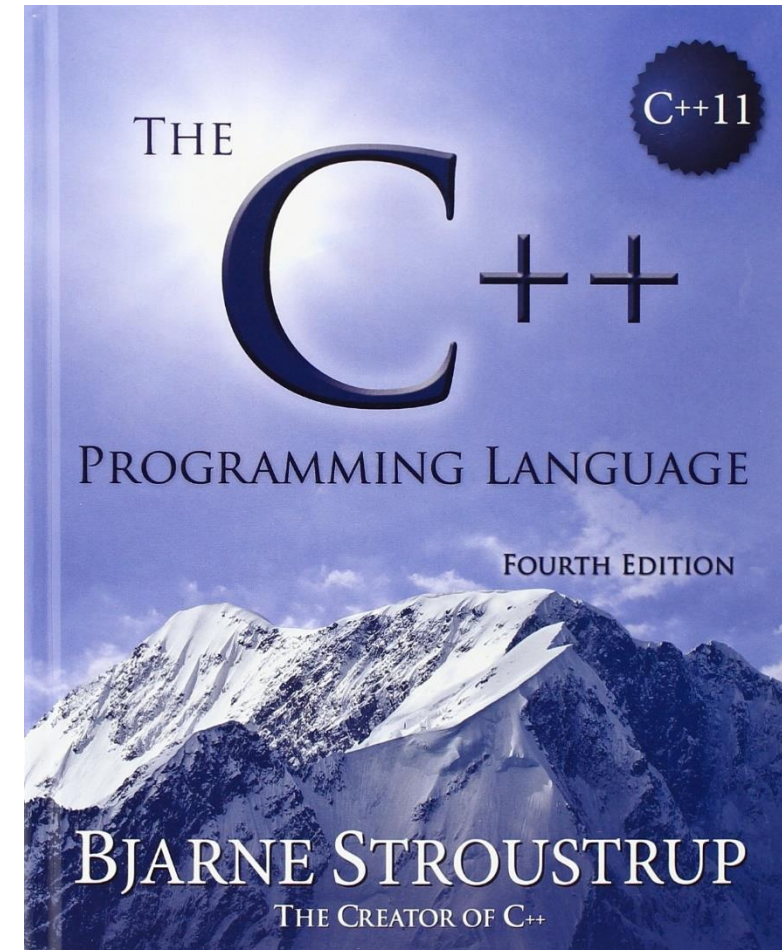
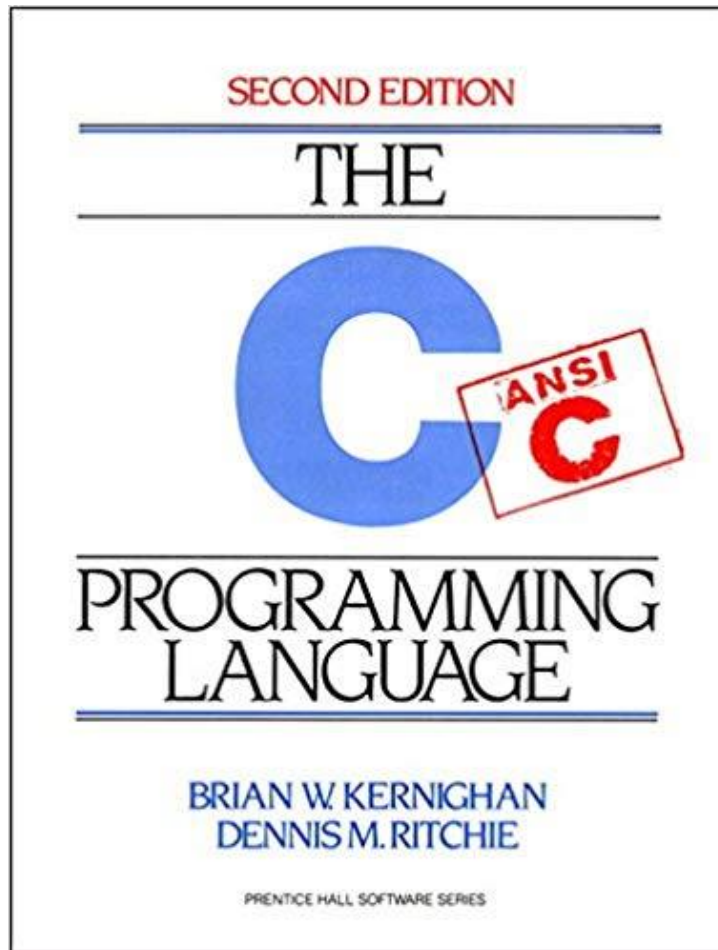


- Photo tài liệu đầy đủ (bắt buộc).
- Tập nháp chỉ thể hiện các bài tập làm nhanh trong lớp mà thôi.
- Đi học chuyên cần để làm bài quá trình.
- Chịu khó trả lời các câu hỏi của thầy đặt ra trong lớp.
- Phải biết cười.

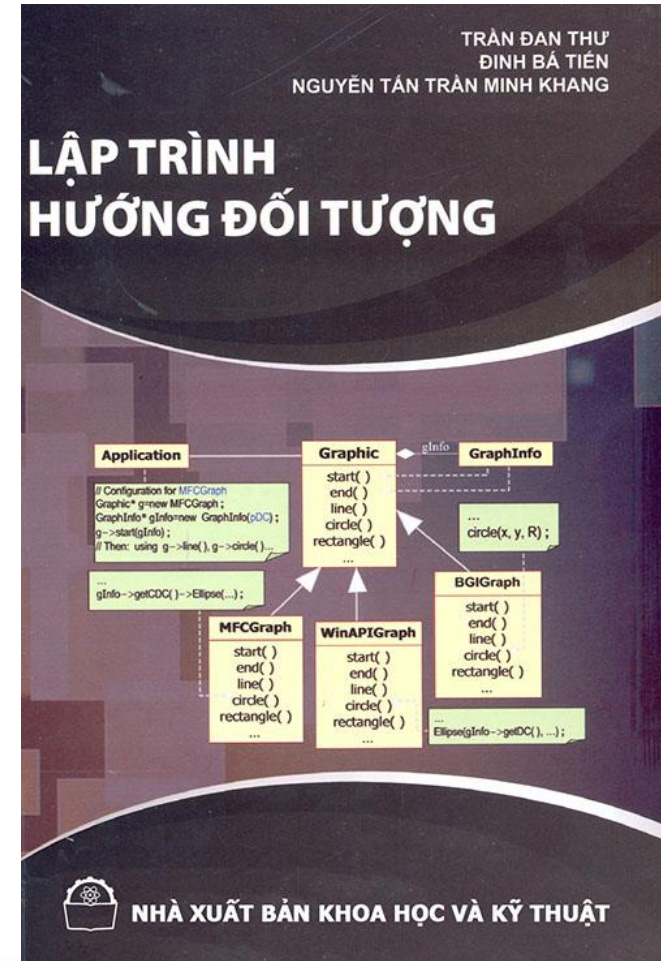
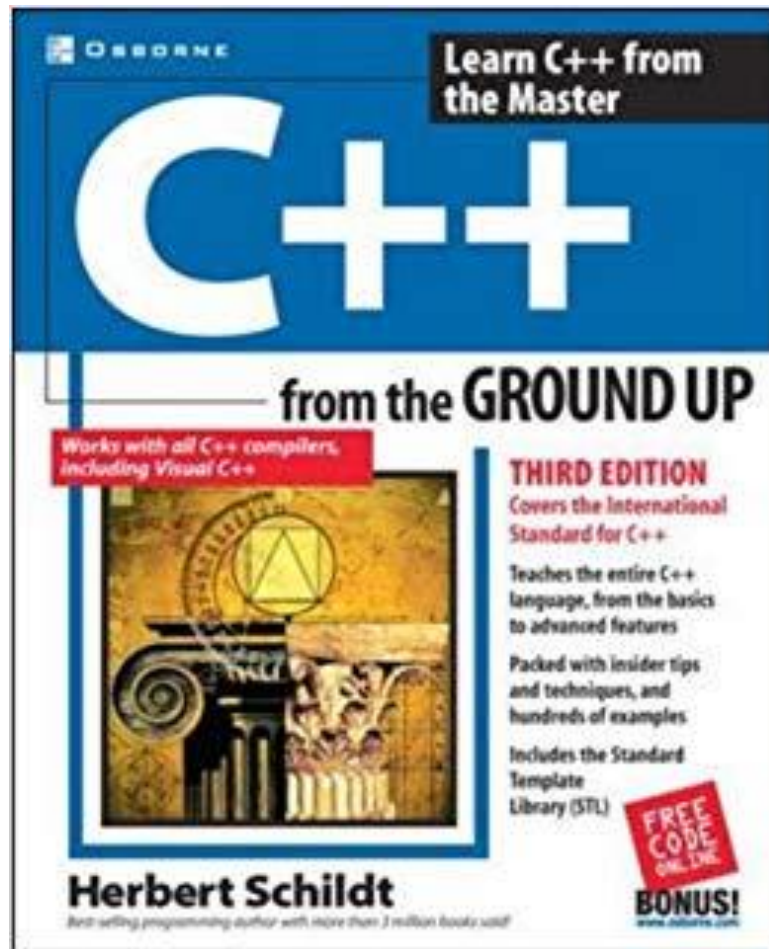


5. TÀI LIỆU THAM KHẢO

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