**LẬP TRÌNH THIẾT BỊ DI ĐỘNG  
KIỂM TRA QUÁ TRÌNH 2  
*Thời gian: 150 phút***

Thiết kế ứng dụng với tên dự án là **KiemTraMSV**, với MSV là mã số sinh viên, có bố cục theo các hình gợi ý ở trang sau và có các chức năng gồm:

1. Ứng dụng có đặt tên (AppName), có logo (Icon)
2. Lưu trữ nội dung vào các ***biến***: ***5 câu hỏi***, mỗi câu hỏi có ***4 phương án*** trả lời và ***đáp án*** tương ứng
3. Thiết kế ứng dụng trong đó 02 màn hình: Screen1 và Screen2
   1. **Screen1** (minh họa bằng Hình 1 bên dưới) có các nút "**Xem điểm**" cho phép xem lại ***tên***, ***số điểm đạt được*** và ***thời gian đã chơi*** của người chơi cuối khi đã có lịch sử của lần chơi trước đó, ngược lại nút này không có tác dụng; nút "**Bắt đầu**" cho phép đếm thời gian theo đơn vị giây trong lúc người dùng trả lời theo các yêu cầu chi tiết ở các câu sau; nút "**Thoát**" cho phép đóng ứng dụng lại
   2. **Screen2** có 02 layout chính, mỗi layout sẽ hiển thị giao diện của chức năng xem điểm (minh họa bằng Hình 2a bên dưới) hoặc chức năng trò chơi trắc nghiệm (minh họa bằng Hình 2b bên dưới) tùy thuộc vào người dùng chọn vào nút "**Xem điểm**" hoặc nút "**Bắt đầu**"
4. Ứng dụng hiển thị lần lượt 05 câu hỏi ***một cách ngẫu nhiên, không được trùng lặp lại*** và các phương án tương ứng của từng câu, có hiển thị các ***hình ảnh*** khác nhau phù hợp với từng câu hỏi
5. Người dùng chỉ được phép ***chọn một lần*** trong thời gian tối đa **10 giây** các phương án để trả lời bằng cách chọn vào một trong 4 nút; ứng dụng sẽ ***tự động phản hồi*** người dùng đã trả lời đúng hay sai kèm theo ***âm thanh báo*** đúng hay sai, tính điểm cho mỗi câu trả lời đúng là **+*2***, mỗi câu trả lời sai là ***-1***; ***hiển thị điểm*** ra màn hình khi người dùng trả lời; nếu quá 10 giây mà người dùng không chọn bất kỳ phương án nào thì xem như người dùng đã trả lời sai câu này; nếu người dùng trả lời đúng, nút chọn đúng đó sẽ thay đổi màu chữ thành xanh dương; nếu người dùng trả lời sai, nút chọn sai đó sẽ thay đổi màu chữ thành đỏ, và nút đúng sẽ thay đổi màu chữ thành xanh dương
6. Khi người dùng đã chọn để trả lời và ứng dụng đã phản hồi thì ***tự động*** sau khoảng thời gian ***3 giây*** ứng dụng sẽ chuyển sang câu hỏi tiếp theo với màu chữ của các nút đều là màu đen; khi ứng dụng chuyển đến câu cuối cùng thì hiển thị ***thông báo đã hết câu hỏi*** ra màn hình trong ***vài giây*** rồi ẩn xuống
7. Khi người dùng trả lời xong câu cuối cùng thì cho phép người dùng ***nhập vào tên***, sau đó thực hiện ***lưu vào cơ sở dữ liệu*** với các thông tin bao gồm ***tên người dùng, số điểm đạt được và thời gian đã chơi***

Nộp tập tin gốc dự án lên trang web LMS môn học.

Trắc nghiệm đa lựa chọn

Câu hỏi số ***1***: Tên lớp ta là gì?

Trả lời:

Phản hồi: Bạn đã trả lời đúng.

Thông tin người dùng cuối:

Tên: Phạm Đặng Duy Bảo

Điểm đạt: 10 điểm

Thời gian: 30 giây

Hình cho câu hỏi số 1

Bắt đầu

Thoát

Trắc nghiệm đa lựa chọn

Hình giao diện chính

Xem điểm

Bắt đầu

Thoát

**Hình 1. Màn hình chính Hình 2a. Màn hình xem điểm**

Trắc nghiệm đa lựa chọn  
Thời gian: 1 Điểm: 0

Nội dung câu hỏi … … …?

Nội dung phản hồi đúng/sai

Nội dung phản hồi khi trả lời đúng/sai

Câu hỏi số ***1***: Tên lớp ta là gì?

Trả lời:

Phản hồi: Bạn đã trả lời đúng.

Hình cho câu hỏi

Phương án B

Phương án A

Phương án D

Phương án C

**Hình 2b. Màn hình trả lời câu hỏi**