

ĐỀ BÀI: PHÁT TRIỂN PHẦN MỀM MẠNG XÃ HỘI (FACEBOOK CLONE)

1. Mục tiêu:

Thiết kế giao diện web phần mềm Mạng xã hội (Facebook Clone) và lập trình bằng ngôn ngữ Java (backend) và JavaScript (frontend).

Front end: React

Backend: Spring Boot

Database: Tùy chọn (MySQL, PostgreSQL, hoặc MongoDB)

Các tính năng cơ bản cho ứng dụng sử dụng trên mã nguồn mở Linux.

2. Yêu cầu phát triển phần mềm Mạng xã hội (Facebook Clone):

1. Chức năng đăng ký/đăng nhập người dùng:
2. Chức năng đăng bài viết (bao gồm văn bản, hình ảnh, video):
3. Chức năng tương tác (thích, bình luận, chia sẻ bài viết):
4. Chức năng quản lý bạn bè (kết bạn, hủy kết bạn, danh sách bạn bè):
5. Chức năng quản lý hồ sơ cá nhân (cập nhật thông tin, ảnh đại diện):
6. Trang Admin (quản lý người dùng, bài viết):
7. Optional: Có thêm tính năng AI.

3. Yêu cầu:

- Nhóm tối đa 5 thành viên, theo danh sách được cập nhật trên trang môn học.
- Sử dụng React và Spring Boot.
- Sinh viên tìm hiểu cách thức hoạt động, thiết kế giao diện và xây dựng tính năng cho website phần mềm Mạng xã hội (Facebook Clone) đang phát triển.
- Hình ảnh đã hoàn thành.
- Hướng dẫn người dùng các chú ý, cách cài đặt phần mềm, được viết vào file README.md của GitHub.

4. Cách thức báo cáo và tính điểm:

Cách thức báo cáo và tính điểm:

- Cách thức tính điểm phụ thuộc vào số lượng và chất lượng các tính năng của ứng dụng theo yêu cầu đề bài.

- Cách thức tính điểm phụ thuộc vào số lượng và chất lượng các tính năng của ứng dụng theo yêu cầu đề bài.
- Cách thức tính năng nhiều, thiết kế giao diện đẹp, cơ sở dữ liệu tốt sẽ được cộng điểm bonus.
- Cách thức tính (30%) + tính năng (70%), bao gồm điểm báo cáo.
- Sinh viên sao chép toàn bộ mã nguồn của các trang web khác mà không tự mình viết code sẽ bị 0 điểm.
- Các bài làm giống nhau hoàn toàn hoặc vi phạm các yêu cầu ở mục 3 sẽ được xem là gian lận và bị 0 điểm, kể cả những bài làm giống với các khóa trước.

5. Quy định báo cáo

- Báo cáo tối thiểu 15 trang.
- Ghi địa chỉ email để liên hệ nhóm vào trang bìa báo cáo.
- Cơ sở lý thuyết:
Mô tả các thư viện, công nghệ được sử dụng trong bài tập lớn, ứng dụng (nếu có). Trình bày cấu trúc mã nguồn, mô hình ứng dụng, các tính năng được xây dựng, flowchart,...
Xây dựng database cho project.
- Hiện thực: Các tính năng được thiết kế và hình ảnh,...
- Cách thức cài đặt ứng dụng, môi trường chạy ứng dụng,
- Nhiệm vụ, vai trò của từng thành viên trong nhóm.
- Tài liệu tham khảo