

<b>Module/môn: MOB202_Thiết kế giao diện Android</b>	<b>Số hiệu assignment: 1/1</b>	<b>% điểm: 60%</b>
<b>Người điều phối của FPT Polytechnic: Cuongch</b>	<b>Ngày ban hành: 14/08/2014</b>	
<b>Bài assignment này đòi hỏi sinh viên phải dùng khoảng 25h làm để hoàn thành</b>		
<b>Tương ứng với mục tiêu môn học: A, B, C, D</b>		

**Gian lận** là hình thức lấy bài làm của người khác và sử dụng như là mình làm ra. Hình thức đó bao gồm những hành động như: copy thông tin trực tiếp từ trang web hay sách mà không ghi rõ nguồn tham khảo trong tài liệu; gửi bài assignment làm chung như là thành quả cá nhân; copy bài assignment của các sinh viên khác cùng khóa hay khác khóa; ăn trộm hay mua bài assignment của ai đó và gửi lên như là sản phẩm mình làm ra. Những sinh viên bị nghi ngờ gian lận sẽ bị điều tra và nếu phát hiện là có gian lận thì sẽ phải chịu các mức phạt theo quy định của Nhà trường.

**Mọi tài nguyên copy hay điều chế từ bất cứ nguồn nào (VD: Internet, sách) phải được đặt trong cặp dấu nháy kép và in nghiêng, với thông tin tham khảo đầy đủ về nguồn tài liệu.**

**Bài làm của bạn sẽ được đưa vào phần mềm kiểm tra gian lận. Mọi hình thức cố tình đánh lừa hệ thống phát hiện gian lận sẽ bị coi là Vi phạm quy định thi cử.**

### Quy định nộp bài assignment

- Một bản mềm kết quả bài làm assignment của bạn phải được upload trước nửa đêm (giờ địa phương) vào ngày hạn nộp. **Quá hạn nộp hệ thống sẽ khóa lại và sinh viên không còn quyền nộp bài.**
- Phiên bản upload lên cuối cùng sẽ được chấm điểm. Sinh viên có quyền upload đè file nhiều lần trước khi hết hạn nộp.
- Tất cả những file tài liệu văn bản phải để ở dạng file gốc chứ không file dạng file được xuất ra từ định dạng khác (ví dụ pdf được xuất từ doc). Không được gửi tài liệu văn bản dưới dạng ảnh chụp.
- Đối với bài assignment này bạn cũng phải đưa các bằng chứng hay sản phẩm khác vào trong file nén dạng zip.
- Kích thước file cần tuân thủ theo giới hạn trên hệ thống nộp bài (thông thường là <50M).
- Hãy đảm bảo các file được upload lên không bị nhiễm virus (**điều này có thể dẫn đến file bị hệ thống xóa mất**) và không đặt mật khẩu mở file. Nếu vi phạm những điều này, bài coi như chưa được nộp.

- Hãy chú ý xem thông báo sau khi upload để chắc chắn bài của bạn đã được nộp lên hệ thống chưa.
- Bạn không phải gửi lại file đề bài của assignment (file này).

### Quy định đánh giá bài assignment

1. Sinh viên không có bài assignment trên hệ thống sẽ bị 0 điểm bài assignment.
2. Sau hạn nộp bài một tuần, sinh viên nộp muộn có quyền nộp đơn kiến nghị xin được chấp nhận gia hạn nộp. Hội đồng Nhà trường sẽ xét duyệt từng trường hợp. Nếu kiến nghị không được chấp nhận, bài giữ nguyên điểm 0. Nếu quá một tuần không có kiến nghị thì bài cũng sinh viên không nộp mặc nhiên nhận điểm 0.
3. Ngay cả trường hợp bài của sinh viên bị phát hiện gian lận sau khi có điểm, sinh viên sẽ không được công nhận bài đó và chịu mức kỷ luật như quy định của Nhà trường.

=====

## Assignment

<b>Mục tiêu cụ thể</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Giúp sinh viên tiếp cận &amp; làm việc với kỹ năng thiết kế ứng dụng giao diện android</li> <li>- Sử dụng kiến thức java, design UI để thực hiện</li> <li>- Giúp sinh viên kết hợp được các công việc: thiết kế &amp; viết mã</li> </ul>
<b>Các công cụ cần có</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Eclipse</li> </ul>
<b>Tài nguyên</b>	
<b>Tham khảo</b>	

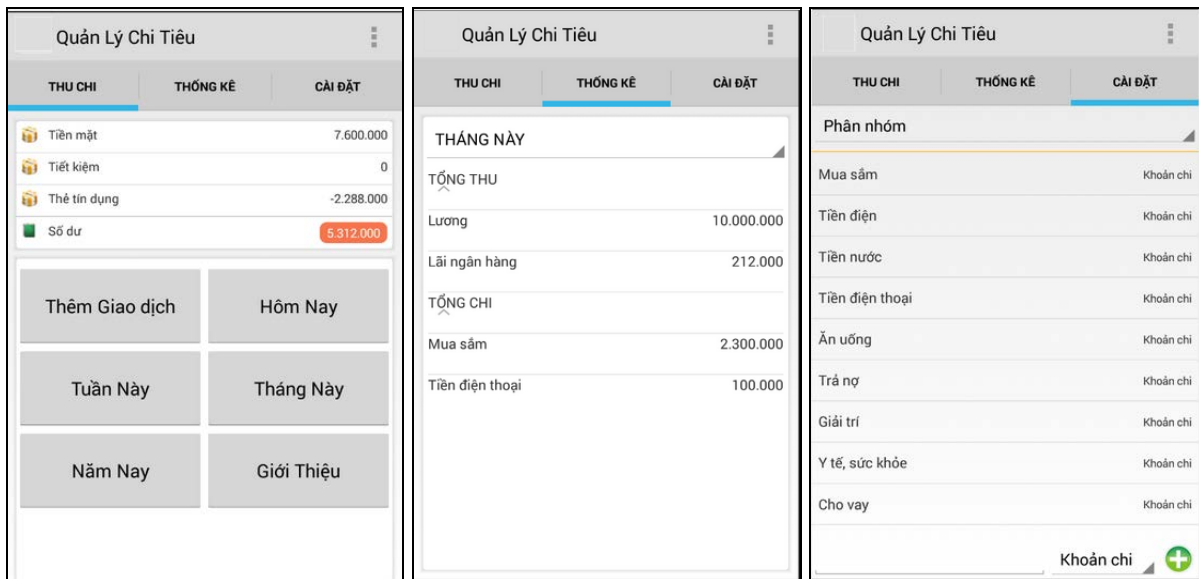
## ĐẶT VẤN ĐỀ

Viết chương trình Android quản lý chi tiêu. Qua phần mềm, người dùng có thể:

- Thêm/ sửa/xóa các khoản thu/ chi: mua sắm, tiền điện, tiền nước, giải trí, tiền lương, tiền làm thêm,.....
- Thêm/sửa/xóa: từng đợt giao dịch.

## YÊU CẦU

**Y1. Thiết kế chương trình có giao diện sau:**



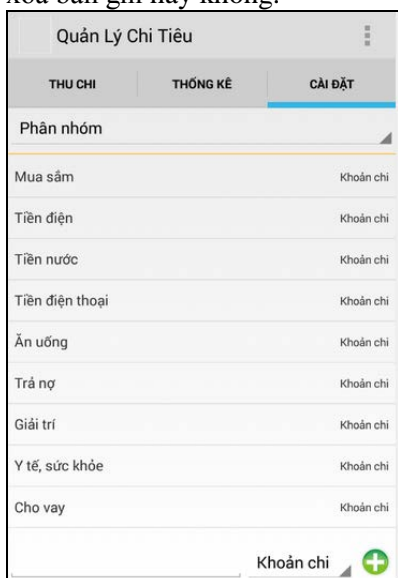
- Chương trình có 3 Tab:
  - o Tab thu chi: Hiển thị số dư các tài khoản: Tiền mặt, Tiết kiệm, Thẻ tín dụng và tổng số dư hiện có. Các nút thêm giao dịch, thông tin tài khoản theo ngày, tuần, tháng, năm.
  - o Tab thống kê: hiển thị Tổng thu, tổng chi với từng khoản thu chi theo tiêu chí: Ngày, tuần, tháng, năm.
  - o Tab cài đặt: cấu hình quản lý các loại khoản thu chi: mua sắm, tiền điện, nước, cho vay, lương, lãi ngân hàng.....

**Y2. Thiết kế cơ sở dữ liệu SQLite ít nhất gồm 2 bảng lưu thông tin Khoản thu chi, Thông tin giao dịch.**

**Y3. Chức năng Xem các khoản thu chi:**

Khi chạy chương trình sẽ hiển thị Tab thu chi. Phần đầu tiên của tab này sẽ là Customize Listview và dữ liệu hiển thị cho các mục như Tiền mặt, Tiết kiệm, Thẻ tín dụng và số tiền tương ứng phải đọc và tổng hợp dữ liệu từ CSDL SQLite

Click vào **Tab Cài đặt**, Click lâu vào một item trên ListView, sẽ hiển thị thông báo confirm có xóa bản ghi hay không.



Click vào **Có** sẽ xóa bản lớp khỏi cơ sở dữ liệu SQLite

Click vào **Không** sẽ không xóa dữ liệu

#### Y4. Chức năng Thêm mới Khoản thu chi.(Tab cài đặt)

Khi click vào nút **Khoản thu chi**, chương trình sẽ hiển thị ra dialog thêm mới một khoản thu chi. Click vào nút **OK**, sẽ lưu thông tin Khoản thu chi vào SQLite. Khi lưu thành công sẽ hiển thị thông báo Toast thông báo lưu thành công

#### Y5. Chức năng thêm mới Giao dịch (Tab Thu chi)

Click vào nút **Thêm giao dịch**, sẽ hiển thị form quản lý chi tiêu

Quản Lý Chi Tiêu

Tài khoản

Tiền mặt

Loại Giao dịch

Khoản chi

Số tiền

Nhập số tiền

Lý do

Nhập lý do giao dịch

Phân nhóm

Mua sắm

Trạng thái giao dịch

Đã trả

Ngày giao dịch

13/01/2014

05:22

Hiện tại

Lưu

Lưu & Đóng

Sử dụng điều khiển spinner để nhập thông tin Tài khoản, Loại giao dịch, Phân nhóm (Khoản thu chi); Trạng thái giao dịch  
Nhập thông tin Số tiền, Lý do giao dịch, chọn ngày giao dịch sau đó click vào nút **Lưu hoặc Lưu & Đóng**. Khi đó, Thông tin giao dịch sẽ được thêm vào lưới ở bên dưới. Để thoát ra Màn hình chứa Tab Thu chi, sử dụng nút Back Action ở góc bên trái trên màn hình, nếu muốn thêm tiếp giao dịch thì nhấn nút bên phải trên cùng.

Quản Lý Chi Tiêu		
06/01/2014	07/01/2014	08/01/2014
2014-01-07 19:02:37	10.000.000	
Lương	Tiền mặt	
2014-01-07 19:03:06	200.000	
Lãi ngân hàng	Thẻ tín dụng	
2014-01-07 20:41:04	12.000	
Lãi ngân hàng	Thẻ tín dụng	
2014-01-07 20:55:38	-100.000	
Tiền điện thoại	Tiền mặt	

## MÔ TẢ SẢN PHẨM PHẢI NỘP

Sau đó đóng gói tất cả theo định dạng <Tên đăng nhậpSV>\_ **Thiết kế giao diện Android**  
\_Assignment1.zip (ví dụ: anhnvpt09490\_ThietKeGiaoDienAndroid\_Assignment1.zip).

Nộp bài lên LMS theo yêu cầu của giảng viên

## THANG ĐÁNH GIÁ

<p><b>A</b></p> <p><b>70%-</b> <b>100%</b> (đáp ứng tính thẩm mỹ và sáng tạo )</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hoàn thành các yêu cầu từ Y1 đến Y5</li> <li>- Giao diện đẹp, chạy không bị lỗi</li> </ul>
<p><b>B</b></p> <p><b>60%-</b> <b>69%</b> (đáp ứng yêu cầu xô lệch bố cục trên trình duyệt)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hoàn thành các yêu cầu từ Y1 đến Y4</li> </ul>
<p><b>C</b></p> <p><b>50%-</b> <b>59%</b> (đáp ứng yêu cầu chuẩn mã, tính ứng dụng thực tế)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hoàn thành các yêu cầu từ Y1 đến Y3</li> </ul>

<p><b>D</b></p> <p><b>40%- 49%</b></p> <p><i>(không đáp ứng tiêu chuẩn viết mã, ứng dụng công nghệ, số lượng)</i></p>	<p>- Hoàn thành các yêu cầu từ Y1 đến Y2</p>
<p><b>TRƯỢT</b></p> <p><b>&lt; 40%</b></p> <p><i>(không đáp ứng yêu cầu nộp bài)</i></p>	<p>- .Chỉ làm được yêu cầu Y1</p>