



**CYBERSOFT**

ĐÀO TẠO CHUYÊN GIA LẬP TRÌNH

**KHAI GIẢNG KHÓA HỌC**

---

# CẤP CHỨNG NHẬN



- ▶ Các bài tập theo tuần (20%)
- ▶ 3 bài tập lớn. Bắt buộc hoàn thành cả 3 bài tập (60%)

1. HTML, CSS, Bootstrap

<https://cybersoft.edu.vn>

2. ReactJS

3. Angular

# CẤP CHỨNG NHẬN

---

- ▶ Project cuối khóa (20%):
  - Dự án cuối khóa thực hiện tối đa 40 ngày (không chấp nhận trễ deadline)
  - Học viên tự làm từ wireframe đến full connect api, được tùy chọn dùng Angular hoặc ReactJS
- ▶ Bảo vệ đồ án (10%)
- ▶ Thang điểm 12/10

<https://cybersoft.edu.vn>

**Học viên chỉ được cấp chứng nhận khi đạt tổng điểm từ 7 trở lên ( $\geq 7$ )**

# Quy định học tập

---

- Khi vào lớp không được sử dụng điện thoại, nếu học viên có việc riêng có thể ra ngoài lớp để nghe.
- Nộp bài đúng deadline (Tập thói quen để đi làm)
- Code đúng chuẩn theo yêu cầu (Công ty cũng bắt buộc vậy)
- Toàn bộ tài nguyên học tập sẽ không được truy xuất sau khi hoàn thành khoá học **50 ngày**

# 8 điều giúp bạn luôn giữ động lực để học lập trình

1. Luôn Có một mục tiêu cuối cùng trong tâm trí.
2. Hãy thực tế về mục tiêu của bạn.
3. Chọn tính nhất quán trên tốc độ. (Thách thử mỗi ngày ít nhất 3h code)
4. Giữ vững ý chí mạnh nhất có thể
5. Tránh kiệt sức và nghỉ ngơi.
6. Học chung với bạn, với nhóm
7. Đừng so sánh bản thân với người khác.
8. Hãy tò mò và giữ cho nó vui vẻ!

# KỸ NĂNG CỦA MỘT LẬP TRÌNH FRONT-END - (CHECKLIST)

---

1.Kỹ năng phân tích

2.Nền tảng web

3.Lập trình đối tượng

4.HTML, CSS

5.Javascript

6.Ajax

CYBERSOFT  
ĐÀO TẠO CHUYÊN GIA LẬP TRÌNH

<https://cybersoft.edu.vn>

# KỸ NĂNG CỦA MỘT LẬP TRÌNH FRONT-END - (CHECKLIST)

---

7. Responsive Website

8. Javascript Framework ( REACT JS & ANGULAR)

9. CSS Framework

10. ES6

11. CSS PreProcessor

12. Kỹ năng & coding style

CYBERSOFT

ĐÀO TẠO CHUYÊN GIA LẬP TRÌNH

<https://cybersoft.edu.vn>



# KỸ NĂNG CỦA MỘT LẬP TRÌNH FRONT-END - (CHECKLIST)

---

13. Cross-Browser Development

14. RESTful Services and APIs

15. Tối ưu code và tài nguyên (CSS, JS, Hình ảnh)

16. Testing and Debugging

17. Git and Version Control Systems

18. Teamwork



---

# BẠN SẼ HỌC ĐƯỢC GÌ TỪ KHÓA HỌC TẠI CYBERSOFT ACADEMY ?

<https://cybersoft.edu.vn>

# NGUYÊN TẮC LÀM VIỆC TRONG CÔNG TY

---

👉 **NGUYÊN TẮC 1:** CÔNG VIỆC KHÔNG NUÔI NGƯỜI NHÀN HẠ, TẬP THỂ KHÔNG NUÔI NHỮNG KẺ LƯỜI.

👉 **NGUYÊN TẮC 2:** VÀO MỘT ĐƠN VỊ LÀM VIỆC, ĐỪNG CHỈ CHĂM CHĂM VÀO VIỆC KIẾM TIỀN, TRƯỚC TIÊN HÃY HỌC SAO CHO MÌNH ĐÁNG TIỀN.

👉 **NGUYÊN TẮC 3:**

- KHÔNG KIẾM ĐƯỢC TIỀN, THÌ KIẾM ĐƯỢC KIẾN THỨC.
- KHÔNG KIẾM ĐƯỢC KIẾN THỨC THÌ KIẾM ĐƯỢC KINH NGHIỆM.
- KHÔNG KIẾM ĐƯỢC KINH NGHIỆM, THÌ KIẾM ĐƯỢC TRẢI NGHIỆM.
- KHI KIẾM ĐƯỢC NHỮNG THỨ TRÊN RỒI, THÌ KHÔNG SỢ KHÔNG KIẾM ĐƯỢC TIỀN.

<https://cybersoft.edu.vn>

👉 **NGUYÊN TẮC 4:** CHỈ KHI THAY ĐỔI THÁI ĐỘ CỦA BẢN THÂN, TA MỚI CÓ THỂ THAY ĐỔI ĐƯỢC CHỖ ĐỨNG CỦA MÌNH TRONG XÃ HỘI.

CHỈ KHI THAY ĐỔI THÁI ĐỘ LÀM VIỆC CỦA BẢN THÂN, TA MỚI CÓ ĐƯỢC VỊ TRÍ CAO TRONG NGHỀ NGHIỆP.

👉 **NGUYÊN TẮC 5:** NGUYÊN NHÂN KHIẾN CON NGƯỜI TA CẢM THẤY MƠ HỒ CHỈ CÓ MỘT. ĐÓ CHÍNH LÀ TRONG NHỮNG NĂM

<https://cybersoft.edu.vn>

# BẠN NÊN LÀM GÌ ĐỂ CÓ THỂ TĂNG THU NHẬP TRONG NGHỀ LẬP TRÌNH ?

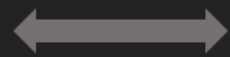
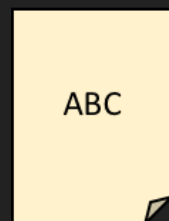
---

1. Tham gia các dự án mã nguồn mở
2. Viết các phần mềm, các app và chia sẻ code, chia sẻ kinh nghiệm
3. Tạo blog, stackoverflow, [medium.org](https://medium.org), youtube
4. Làm miễn phí để tạo cộng đồng và thương hiệu cá nhân

# KỸ NĂNG GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ

---

- ▶ Bước 1: Xác định vấn đề đang xử lý
- ▶ Bước 2: Phân tích vấn đề
  - ✓ Chia nhỏ các vấn đề
  - ✓ Có giống 1 vd đã xảy ra
  - ✓ Mô hình hóa text -> kí hiệu



# KỸ NĂNG GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ

---

- ▶ Bước 3: Giải quyết vấn đề
  - ✓ Giải quyết từng vấn đề 1
  - ✓ Tìm từ khóa cho vấn đề: tự tìm kiếm
  - ✓ Hỏi diễn đàn hoặc group

# BÍ QUYẾT CỦA MỘT CHUYÊN GIA LẬP TRÌNH

---

1. Phân tích kỹ đầu vào: dữ liệu từ đâu, thuật toán, cách xử lý
2. Viết ra giấy & sử dụng Xmind để note tất cả ý tưởng & trường hợp
3. Phân tích dạng đối tượng & Chia nhỏ các thành phần —> Lớp, đối tượng, tái sử dụng (js, css, component, template...)  
<https://cybersoft.edu.vn>
4. Code phải có comment
5. Luôn luôn đọc sách để cập nhật công nghệ, phát triển bản thân (Sách lập trình, sách kinh doanh, sách khởi nghiệp,...)  
<https://cybersoft.edu.vn>

# BÍ QUYẾT CỦA MỘT CHUYÊN GIA LẬP TRÌNH (TT)

---

6. Sử dụng tiết kiệm, tổ chức tốt —> tăng performance
7. Hoàn thành đúng deadline
8. Test kỹ trước khi bàn giao
9. Tối ưu code



## 2 VẤN ĐỀ QUAN TRỌNG CỦA MỘT SẢN PHẨM

---

- ▶ Yếu tố thành bại đầu tiên của một sản phẩm trên nền web —> Performance
- ▶ Yếu tố thứ 2 là UX (User Experience): Trải nghiệm người dùng

<https://cybersoft.edu.vn>

# UX ( USER EXPERIENCE)

---



# UX ( USER EXPERIENCE)

---

1. Quá nhiều click
2. Nhiều popup
3. Không có search
4. Không rõ ràng click
5. Không có báo lỗi trạng thái
6. Quá nhiều thông tin nhập liệu
7. Không responsive

# UX ( USER EXPERIENCE)

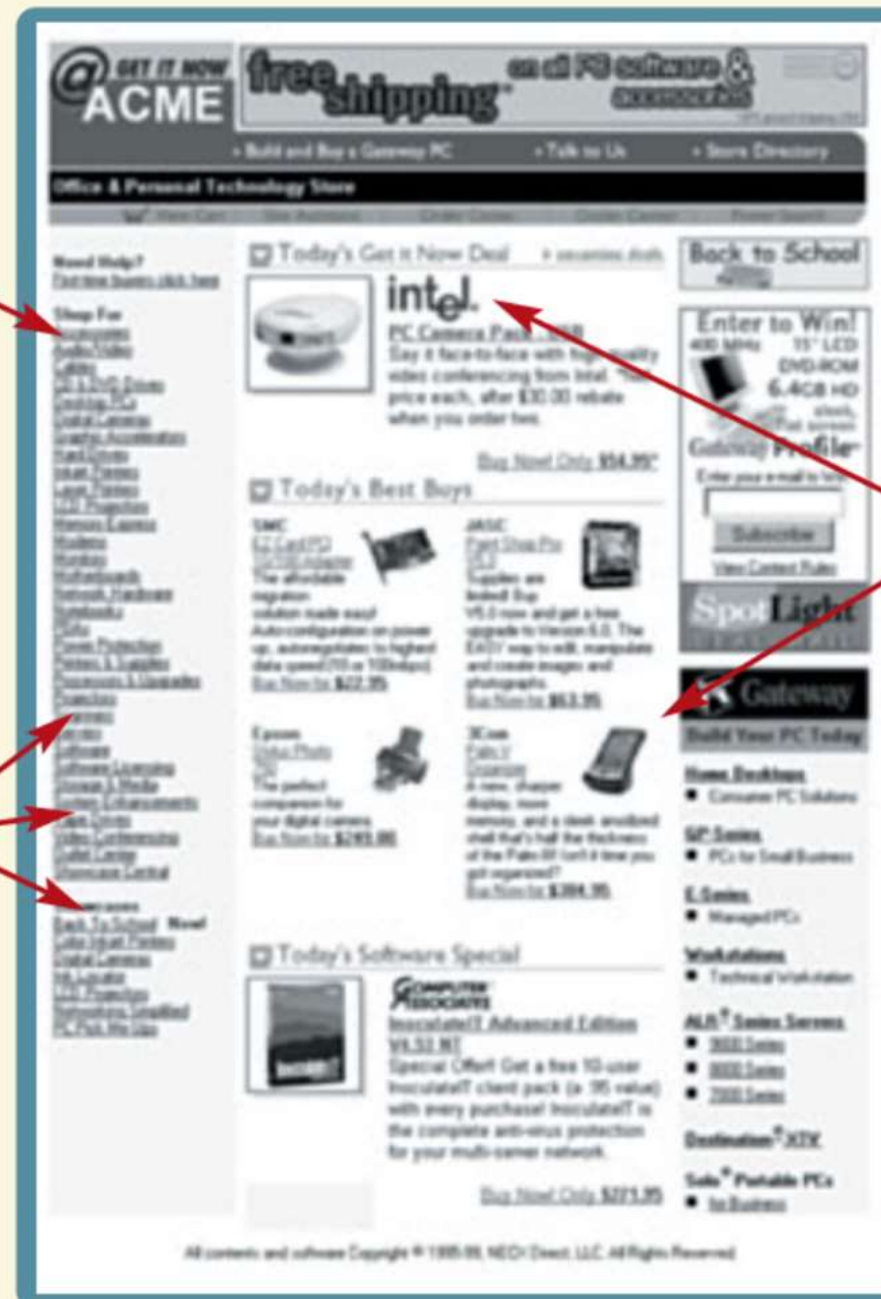
## 1. DON'T MAKE ME THINK - FIRST LAW

### NOT THINKING

OK. This looks like the product categories...



Memory, Modems... There it is: Monitors. **Click**

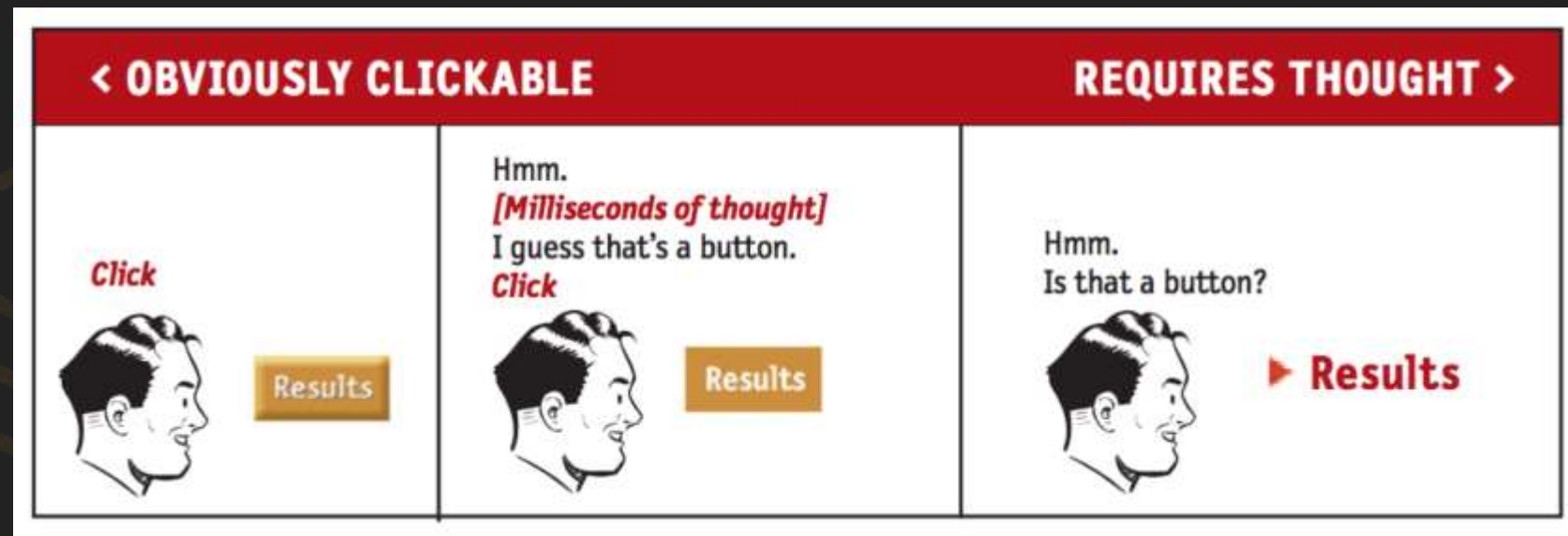


...and these are today's special deals.



# UX ( USER EXPERIENCE)

## 1. DON'T MAKE ME THINK - FIRST LAW



<https://cybersoft.edu.vn>

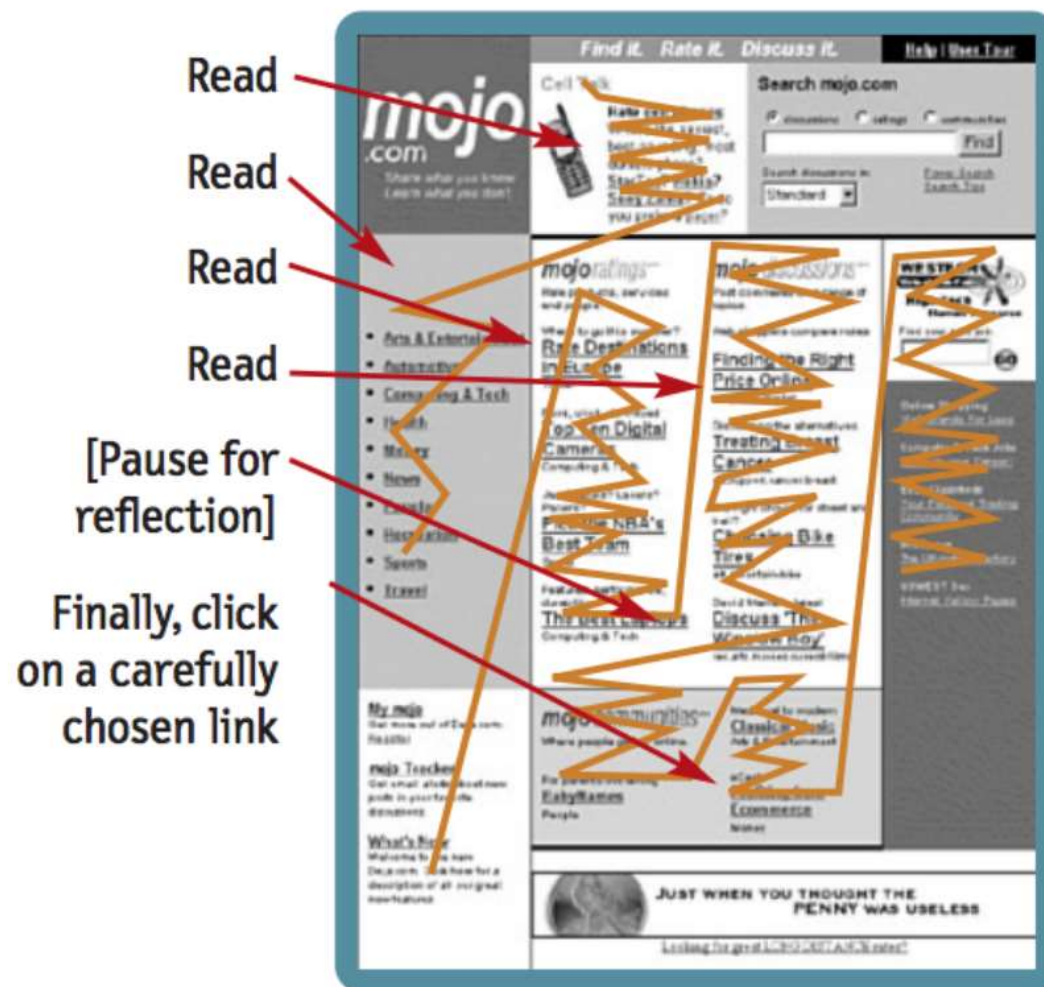




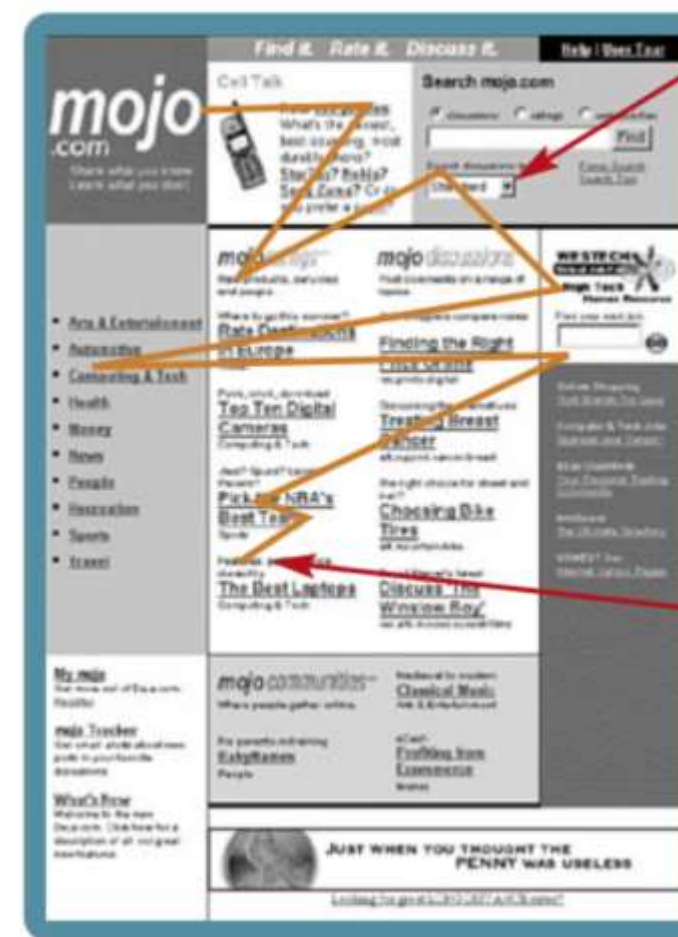
# UX ( USER EXPERIENCE) (TT)

## 2. CHÚNG TA SỬ DỤNG WEB NHƯ THẾ NÀO?

### WHAT WE DESIGN FOR...



### THE REALITY...



# UX ( USER EXPERIENCE) (TT)

---

## 2. CHÚNG TA SỬ DỤNG WEB NHƯ THỂ NÀO?

- FACT OF LIFE #1: Chúng ta không đọc các trang. Chúng ta lướt (scan) qua chúng

CYBERSOFT  
ĐÀO TẠO CHUYÊN GIA LẬP TRÌNH

<https://cybersoft.edu.vn>



# UX ( USER EXPERIENCE) (TT)

---

## 2. CHÚNG TA SỬ DỤNG WEB NHƯ THẾ NÀO?

- ▶FACT OF LIFE #2: Chúng ta không cần tìm hiểu mọi thứ làm việc như thế nào —> Chỉ cần lướt qua, thử nó và tìm cái chúng ta cần —> tìm không được —> ra khỏi web

# TÚM LẠI

---

1. NGƯỜI DÙNG KHÔNG CÓ NHIỀU TIME —> THIẾT KẾ ĐỂ SCANNING KHÔNG PHẢI ĐỂ ĐỌC
2. USER KHÔNG THÍCH ĐỘNG NĂO HOẶC SUY NGHĨ, MUỐN TÌM NHANH, LỰA CHỌN DỄ DÀNG
3. KHÔNG CẦN VIẾT DÀI DÒNG, RỪƠM RÀ, ĐƠN GIẢN NHƯNG HIỆU QUẢ
4. ĐỊNH HƯỚNG NGƯỜI DÙNG DỄ DÀNG, NÚT TÌM KIẾM, LOGO, TIÊU ĐỀ TRANG, BỐ TRÍ THUẬN TIỆN

# XÂY DỰNG UX CHO TRANG CHỦ WEBSITE



★ 2017:

- ◆ Thông điệp rõ ràng
- ◆ Định hướng (Call - to action button)
- ◆ Navigation bar rõ ràng cho người dùng

★ 2009

◆ Tập trung chủ yếu  
nội dung



► <https://medium.com/@simomagazz/homepage-design-for-2018-15-epic-ux-tips-9a9f5004c540>

<https://cybersoft.edu.vn>

# XÂY DỰNG UX CHO TRANG CHỦ WEBSITE

---

1) TELL ME WHAT YOUR SITE IS ABOUT AND WHAT IT IS FOR

2) SHOW ME FROM WHERE DO YOU WANT ME TO START

3) TELL ME WHY I SHOULD BE HERE AND NOT SOMEWHERE ELSE

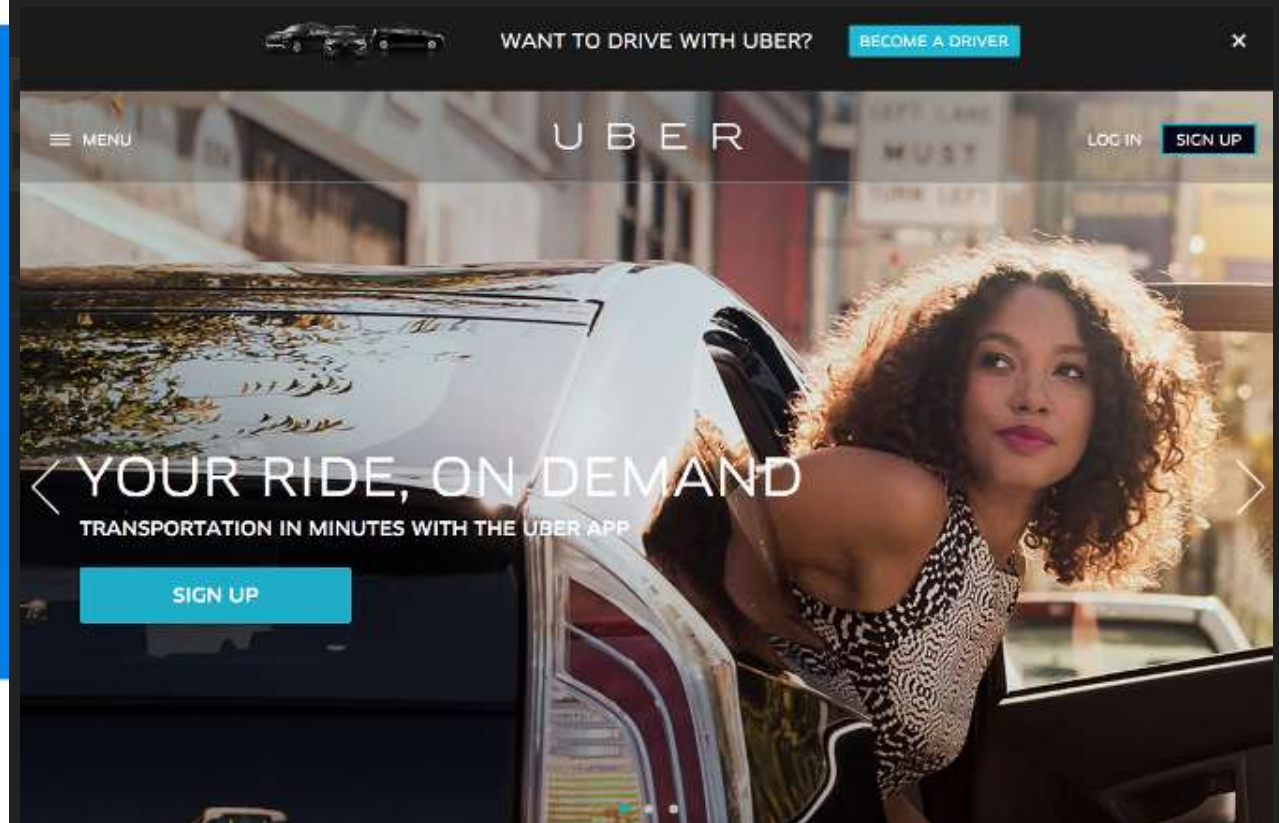
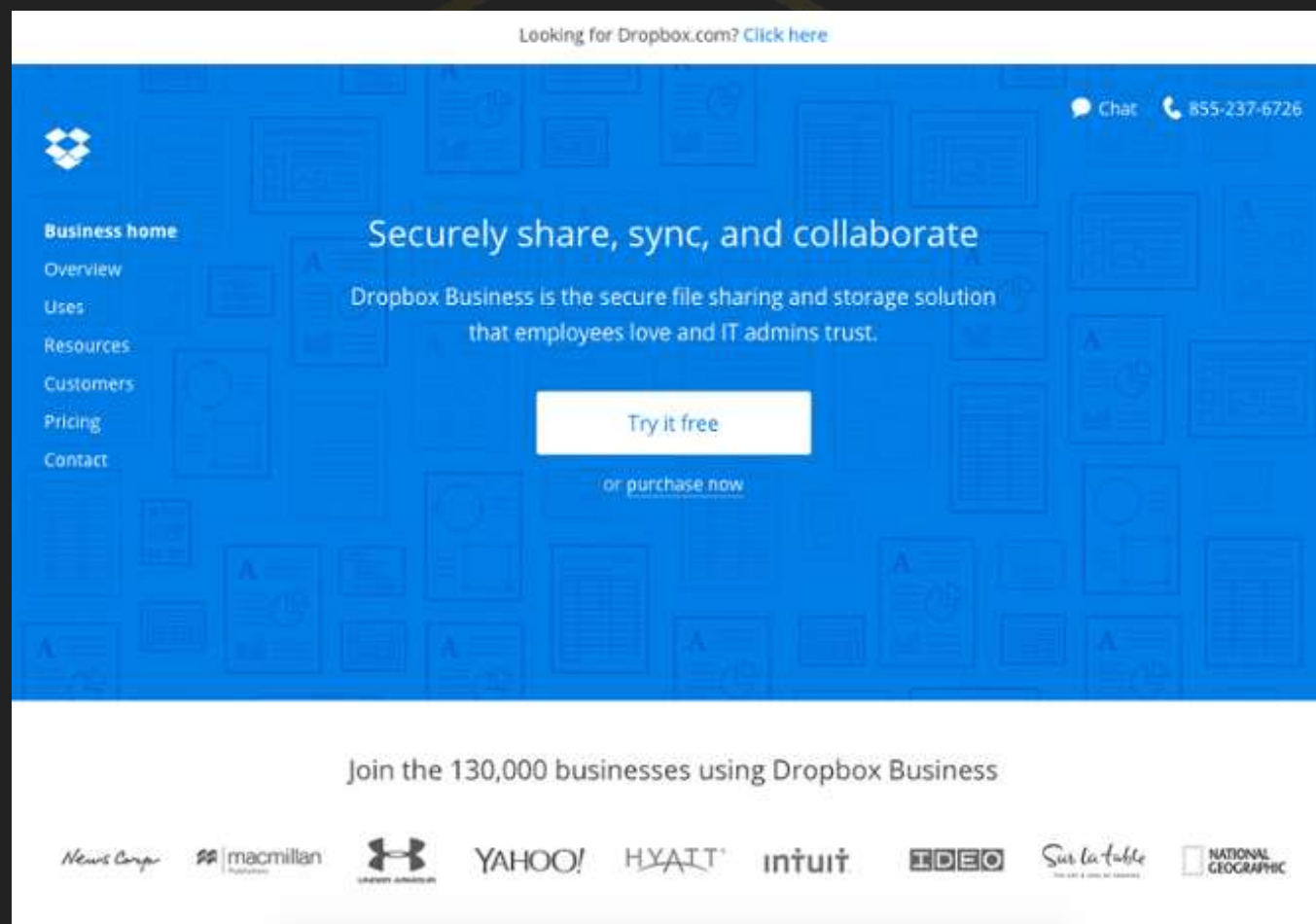
[HTTPS://MEDIUM.COM/@SIMOMAGAZZ/HOMEPAGE-DESIGN-FOR-2018-15-EPIC-UX-TIPS-9A9F5004C540](https://medium.com/@simomagazz/homepage-design-for-2018-15-epic-ux-tips-9a9f5004c540)



# XÂY DỰNG UX CHO TRANG CHỦ WEBSITE

TIP #1 MAKE YOUR HEADLINE UNIQUE AND AUTHENTIC AKA “NO-BULLSHIT”

1) SAY WHAT IT IS  
WHENEVER WE SEE SOMETHING NEW,  
OUR BRAIN ASKS “WHAT IS IT?”



# XÂY DỰNG UX CHO TRANG CHỦ WEBSITE

TIP #1 MAKE YOUR HEADLINE UNIQUE AND AUTHENTIC AKA  
“NO-BULLSHIT”

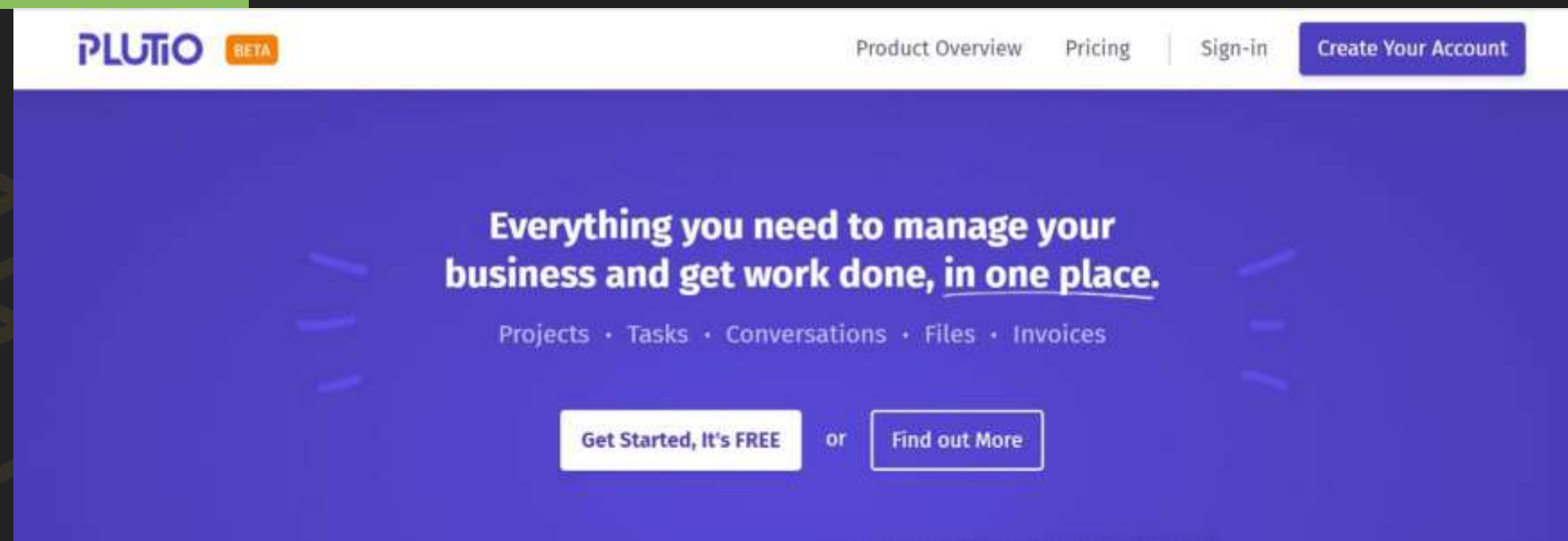
1) SAY WHAT YOU GET  
STATE CLEARLY WHAT THE USER  
GETS WHEN HE/SHE SIGNS UP.



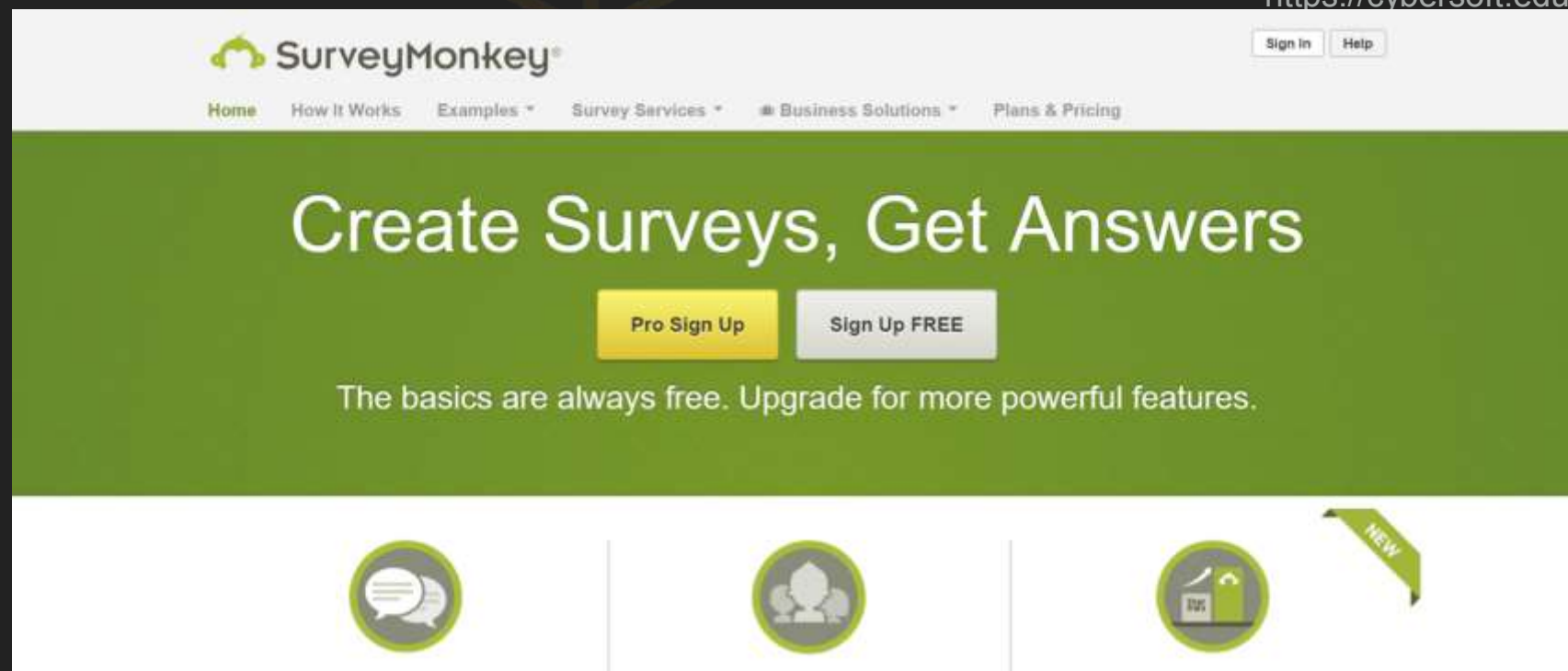
# XÂY DỰNG UX CHO TRANG CHỦ WEBSITE

TIP #1 MAKE YOUR HEADLINE UNIQUE AND AUTHENTIC AKA  
“NO-BULLSHIT”

1) SAY WHAT YOU'RE ABLE TO  
DO (WITH IT)



<https://cybersoft.edu.vn>

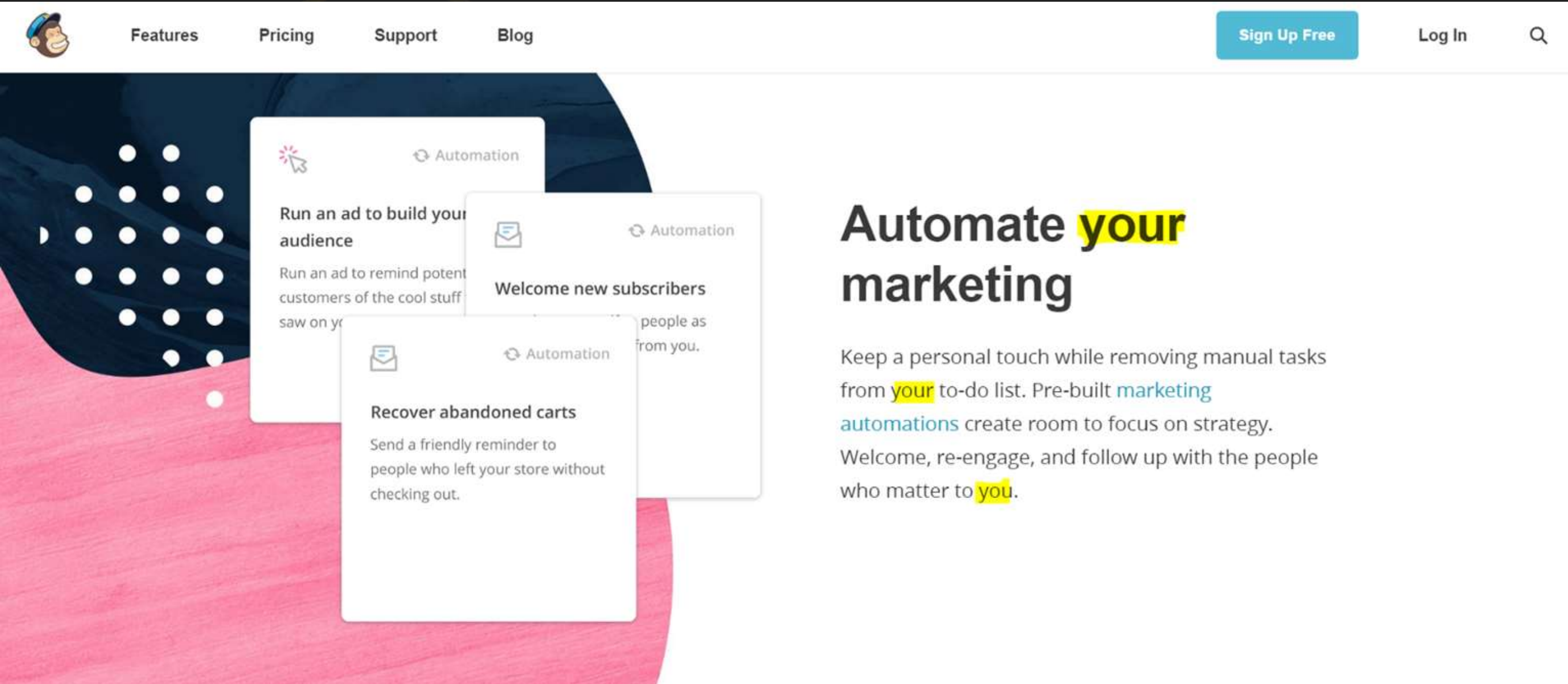




# XÂY DỰNG UX CHO TRANG CHỦ WEBSITE

## TIP #2 MAKE YOUR HEADLINE USER CENTRIC

TRY REPLACING WE/OUR  
WITH YOU/YOURSELF



# XÂY DỰNG UX CHO TRANG CHỦ WEBSITE

## TIP #3 MAKE YOUR HEADLINE CLEAR - BENEFITS OF YOUR VALUE PROPOSITION



What's making your visitors leave?

Find out by seeing how users click and scroll through your website.

Show Me My Heatmap

POTATO IN THE POST 

HOME ABOUT BLOG FAQs CONTACT CART

BECAUSE CARDS ARE BORING,  
ANONYMOUSLY SEND YOUR MESSAGE ON A POTATO.

STEP 1



PICK A PERSON,

STEP 2



WE POST YOUR POTATO,

STEP 3



IT ARRIVES,

# XÂY DỰNG UX CHO TRANG CHỦ WEBSITE

## TIP #4 MAKE YOUR HEADLINE TARGETED

Log In



### What's making your visitors leave?

Find out by seeing how users click and scroll through your website.

Show Me My Heatmap

POTATO IN THE POST 

HOME ABOUT BLOG FAQs CONTACT CART

**BECAUSE CARDS ARE BORING,  
ANONYMOUSLY SEND YOUR MESSAGE ON A POTATO.**

STEP 1



PICK A PERSON,

STEP 2



WE POST YOUR POTATO,

STEP 3



IT ARRIVES,

# XÂY DỰNG UX CHO TRANG CHỦ WEBSITE

---

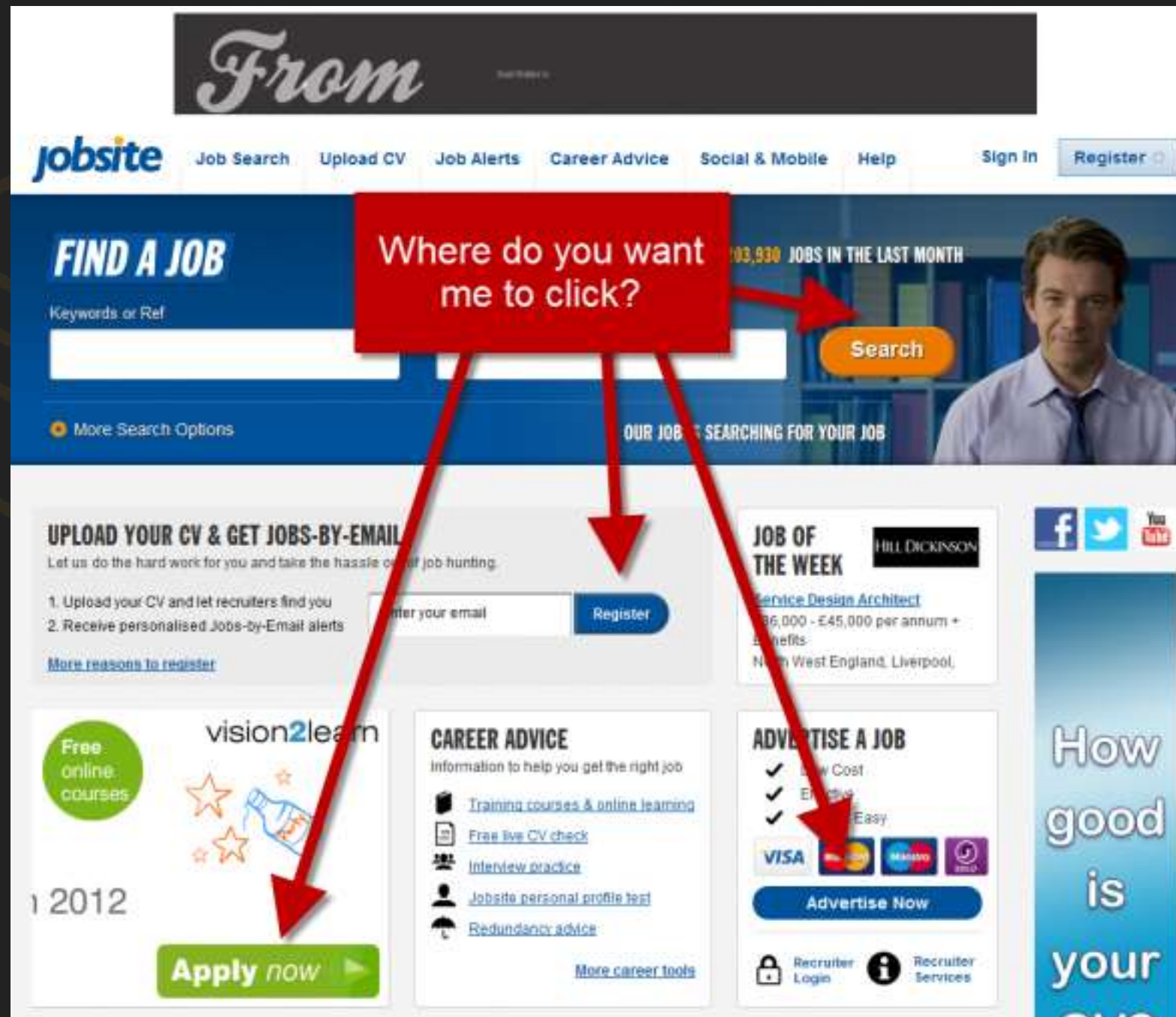
**TIP #5 FOCUS ON WHAT IS MORE IMPORTANT**

<https://cybersoft.edu.vn>



# XÂY DỰNG UX CHO TRANG CHỦ WEBSITE

## TIP #6 MAKE IT OBVIOUS WHERE YOU WANT YOUR USERS TO CLICK



# MATERIAL DESIGN - COLOR

---

1. Công cụ hỗ trợ Color của Google:

<https://material.io/color/>

2. Bảng màu ( Color Palette)

3. Hệ thống màu

<https://cybersoft.edu.vn>

4. Khả năng sử dụng (Usability)

# MATERIAL DESIGN - COLOR

## 1. Công cụ hỗ trợ Color của Google: <https://material.io/color/>





## 2. Bảng màu ( Color Palette):

- ▶ Bảng màu này bao gồm các màu chính (primary) và màu nổi bật để tạo ra màu cho các UI và thương hiệu (secondary)
- ▶ Google đề xuất sử dụng các màu 500 để làm primary color và các màu còn lại để làm màu nhấn

# MATERIAL DESIGN - COLOR

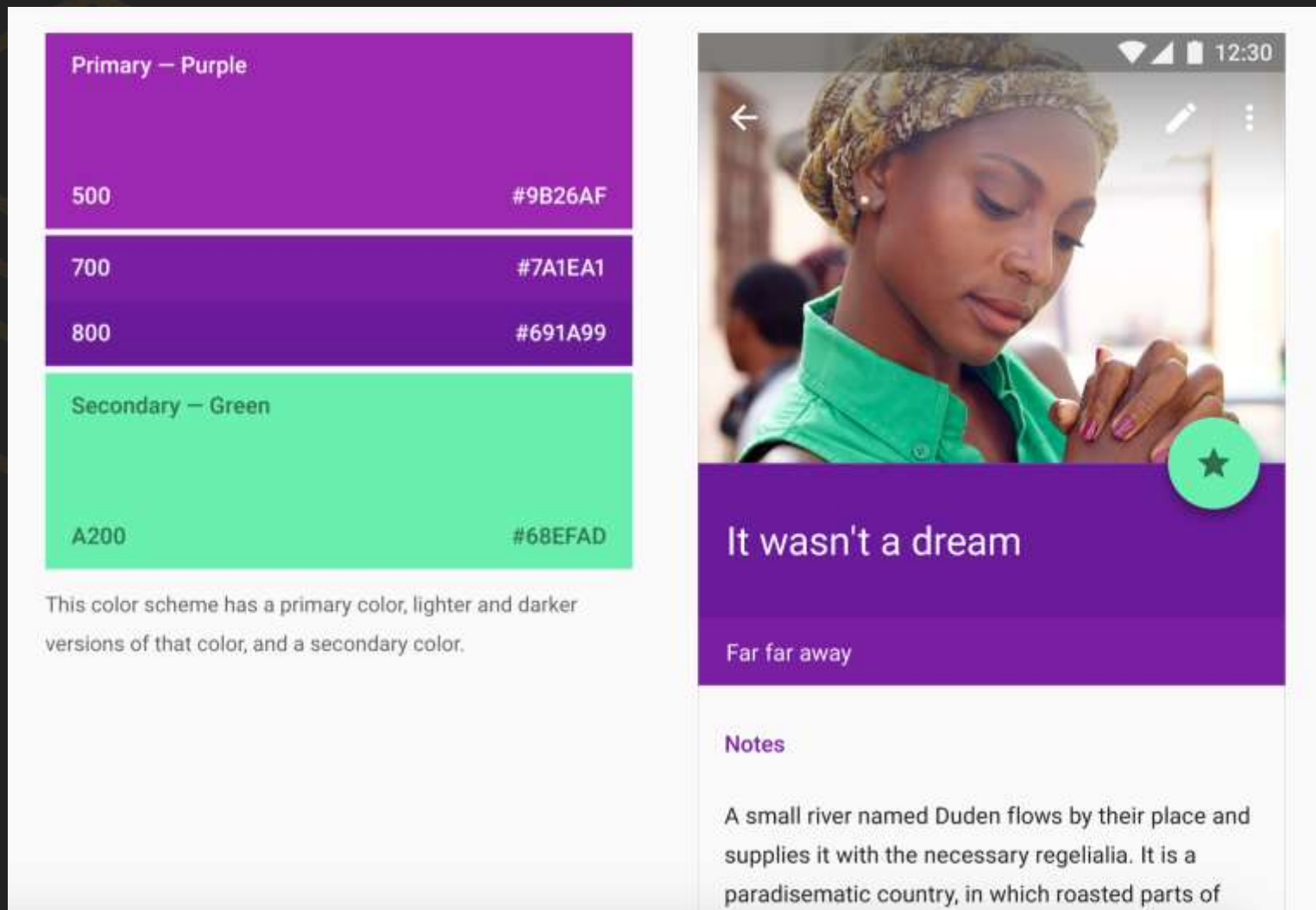
## 2. Bảng màu ( Color Palette):

Red		Pink		Purple	
500	#F44336	500	#E91E63	500	#9C27B0
50	#FFEBEE	50	#FCE4EC	50	#F3E5F5
100	#FFCDD2	100	#F8BBD0	100	#E1BEE7
200	#EF9A9A	200	#F48FB1	200	#CE93D8
300	#E57373	300	#F06292	300	#BA68C8
400	#EF5350	400	#EC407A	400	#AB47BC
500	#F44336	500	#E91E63	500	#9C27B0
600	#E53935	600	#D81B60	600	#8E24AA
700	#D32F2F	700	#C2185B	700	#7B1FA2
800	#C62828	800	#AD1457	800	#6A1B9A
900	#B71C1C	900	#880E4F	900	#4A148C

<https://material.io/guidelines/style/color.html#color-color-palette>

# MATERIAL DESIGN - COLOR

## 3. Hệ thống màu của Material Design



The image displays the Material Design color system. On the left, a color palette shows the Primary color (Purple) in three shades: 500 (#9B26AF), 700 (#7A1EA1), and 800 (#691A99). It also shows the Secondary color (Green) in shade A200 (#68EFAD). A text box explains: "This color scheme has a primary color, lighter and darker versions of that color, and a secondary color." On the right, a mobile app mockup shows a photo of a woman with a purple star icon. Below the photo, the text "It wasn't a dream" is displayed in white on a purple background, followed by "Far far away" in white on a darker purple background. Below this, a "Notes" section contains the text: "A small river named Duden flows by their place and supplies it with the necessary regalia. It is a paradisiatic country, in which roasted parts of".

Primary – Purple	
500	#9B26AF
700	#7A1EA1
800	#691A99

Secondary – Green	
A200	#68EFAD

This color scheme has a primary color, lighter and darker versions of that color, and a secondary color.

It wasn't a dream

Far far away

Notes

A small river named Duden flows by their place and supplies it with the necessary regalia. It is a paradisiatic country, in which roasted parts of

## 3. Hệ thống màu của Material Design

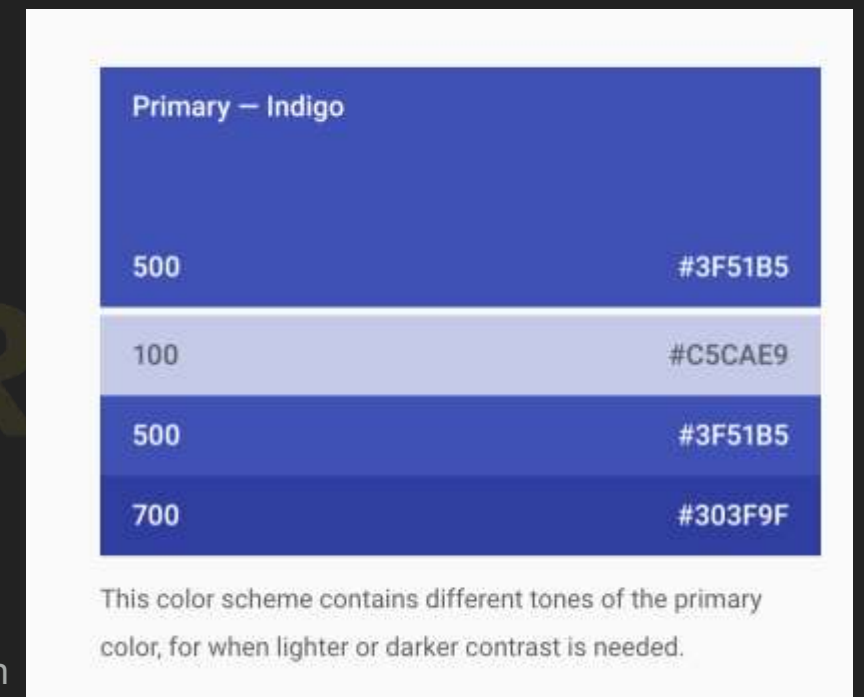
- ▶ Trong Material Design,
  - ▶ Primary Color dùng để thực hiện cho những phần thường xuyên xuất hiện.
  - ▶ Secondary Color sử dụng cho những thành phần nổi bật trong app.

<https://cybersoft.edu.vn>

# MATERIAL DESIGN - COLOR

## • Primary Color

- Được sử dụng trong hầu hết các màn hình và các thành phần
- Cũng có thể được sử dụng làm màu nổi bật nếu không có Secondary Color
- Để tạo sự tương phản chúng ta có thể sử dụng tông màu sáng hoặc tối hơn so với màu chính.  
<https://cybersoft.edu.vn>
- Sự tương phản giữa tông màu sáng và tối giúp hiển thị sự phân chia giữa các vùng rõ hơn.



# MATERIAL DESIGN - COLOR

---

- Secondary Color: Màu thứ cấp

- ▶ Màu thứ cấp được sử dụng để nhấn mạnh các phần của giao diện người dùng.
- ▶ Nó có thể được bổ sung hoặc tương tự như màu chính của bạn, nhưng nó không phải chỉ đơn giản là một biến thể ánh sáng hoặc tối của màu sắc chính của bạn.
- ▶ Nó nên tương phản với các yếu tố bao quanh nó và được áp dụng khi cần nhấn mạnh

<https://cybersoft.edu.vn>



# MATERIAL DESIGN - COLOR

- Secondary Color: Màu thứ cấp



Fallback



A secondary color scheme with varied tones.



Fallback



Secondary color schemes do not have to be colorful. They only need to contrast with surrounding elements and be used sparingly throughout your UI.

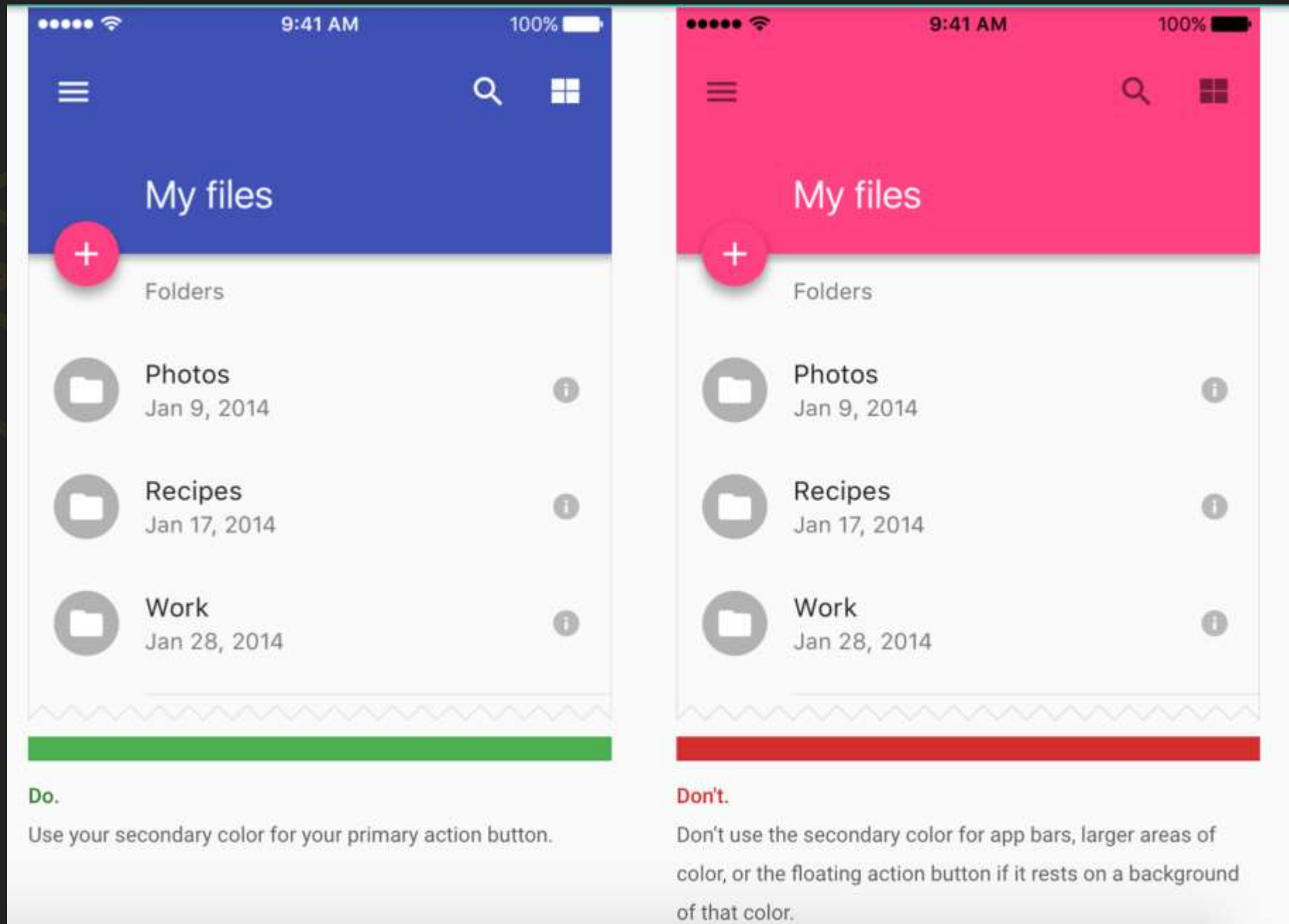
# MATERIAL DESIGN - COLOR

---

- Secondary Color: Màu thứ cấp
  - ▶ Buttons, floating action buttons, and button text
  - ▶ Text fields, cursors, and text selection
  - ▶ Progress bars
  - ▶ Selection controls, buttons, and sliders
  - ▶ Links
  - ▶ Headlines

# MATERIAL DESIGN - COLOR

- Không nên sử dụng Secondary cho những vùng UI lớn



# MATERIAL DESIGN - COLOR

## Sử dụng màu cung cấp thêm thông tin TRẠNG THÁI

- ▶ An element's current state, such as if a button is enabled or disabled
- ▶ An app or element's change of state

