HƯỚNG DẪN THỰC HIỆN ĐỒ ÁN MÔN LẬP TRÌNH WEB & ÚNG DỤNG

1. THÔNG TIN CHUNG

- **1.1.** Lập nhóm: Lập nhóm gồm 2-3 sinh viên (1 nhóm trưởng)
- **1.2. Đề tài:** Nhóm sinh viên thực hiện giao diện website giới thiệu sản phẩm bao gồm giao diện cho người sử dụng cuối và người quản trị web. Các trang web có đầy đủ liên kết (tĩnh). So sánh trang web mà nhóm tạo với các trang tương tự (những trang bán cùng mặt hàng trên thị trường) để rút ra ưu khuyết điểm.

1.3. Quản lý dự án

- Xác định yêu cầu
- Soạn kế hoạch đồ án
- Phân công nhiệm vụ
- Các mẫu biểu cần báo cáo: Biên bản họp nhóm.
- Nếu kết quả đồ án tốt (>=8.5), nhóm có đầy đủ các biên bản, phân công rõ ràng hợp lý, thì trưởng nhóm sẽ có điểm cộng.

1.4. Sản phẩm nộp:

- **1.4.1.** Quyển báo cáo (*PDF và/hoặc in*), bao gồm các nội dung cơ bản sau:
 - 1. Giới thiệu đồ án
 - 2. Quản lý dự án (lập nhóm, kế hoạch, phân công, lịch làm việc...)
 - 3. Công cụ sử dụng
 - 4. Phân tích và thiết kế
 - 5. Lập trình và Kiểm thử
 - 6. Giao diện và so sánh
 - 7. Kết luận

Hình thức: theo format của Trường. Chú ý: trích dẫn theo chuẩn APA hoặc Harvard. Số trang từ 25-40 trang.

1.4.2. File thuyết trình

Mỗi nhóm sẽ thuyết trình theo lịch (những buổi học cuối), trong mỗi nhóm sẽ có ít nhất 2 thành viên tham gia thuyết trình, khuyến khích tất cả thành viên đều thuyết trình.

File thuyết trình (PowerPoint hoặc Prezi) bao gồm ít nhất các nội dung cơ bản sau:

- 1. Giới thiệu
- 2. Quản lý dự án
- 3. Công cụ
- 4. Phân tích, thiết kế, lập trình, kiểm thử
- 5. Giao diện, Demo, so sánh
- 6. (Tham khảo, Cảm ơn, Q&A....)

- 1.4.3. Demo video (nếu có).
- **1.4.4.** Source code website.

Không khuyến khích sử dụng các thư viện sẵn có trên Internet. Nếu sử dụng thì tỷ lệ <10% trong toàn bộ trang web, và phải có trích dẫn tham khảo đầy đủ.

Khuyến khích Nhóm nào có thể, xây dựng backend xử lý cho trang web. Nhưng đây không phải là mục tiêu chính của môn học, chỉ khuyến khích tìm hiểu thêm.

1.5. Chống đạo văn:

- Sinh viên được tham khảo những đồ án tương tự, nhưng không được copy nguyên văn (cần viết lại theo cách hành văn của bản thân), tỷ lệ tham khảo không quá 10%, và phải có trích dẫn tham khảo đầy đủ.
- Sinh viên được tham khảo code những đồ án tương tự, nhưng không được copy nguyên văn code, tỷ lệ tham khảo không quá 10%, và phải có trích dẫn tham khảo đầy đủ.
- Các nhóm không được copy bài lẫn nhau (chung hoặc khác lớp).
- Tất cả các thông tin, code tham khảo đều phải thỏa mãn:
 - o Nhóm **hiểu** các thông tin và source code đó.
 - O Nhóm giải thích được về các thông tin và source code đó.
 - O Nhóm **có ghi chú** các thông tin và source code đó lấy từ đâu.
 - O Nhóm **trích dẫn đầy đủ** trong danh sách tài liệu tham khảo.

1.6. Nộp bài:

- Tùy tình hình (việc học online hay offline, lịch thi, và tùy vào quy định của Trường)
 thì thời hạn nộp bài hoặc hình thức nộp bài có thể thay đổi.
- Thời hạn nộp bài (dự kiến):
 - Trước ngày báo cáo tối thiểu 1 ngày, nhóm gửi slide cho cả lớp để tham khảo trước.
 - Sau ngày báo cáo tối đa 3 ngày, nhóm nộp tất cả các sản phẩm (mục 1.4).

2. DANH SÁCH CÁC ĐỀ TÀI GOI Ý

- **2.1.** Trang web bán sách
- **2.2.** Trang web bán khóa học Tiếng Anh online
- **2.3.** Trang web bán trang sức
- **2.4.** Trang web bán giày
- **2.5.** Trang web bán quần áo, dụng cụ thể thao
- **2.6.** Trang web bán truyện tranh
- 2.7. Trang web bán tinh dầu
- **2.8.** Trang web bán đa thể loại (như Tiki)
- **2.9.** Trang web bán điện thoại
- 2.10. Trang web bán máy tính.

3. YÊU CÂU

Nhóm sinh viên thực hiện hoàn chỉnh website BÁN sản phẩm (viết bằng HTML, CSS, Javascript) theo đề tài đã đăng ký. Trang web này cần có đầy đủ các file html giao diện và các file này được liên kết với nhau, tạo thành một phiên bản giao diện tương đối hoàn chỉnh cho website với các chức năng sau:

STT	Yêu cầu	Điểm
1.	Các chức năng cho người dùng cuối (end-user)	4.0
	+ Hiển thị sản phẩm theo bộ lọc phân loại (có phân trang)	
	+ Hiển thị chi tiết sản phẩm, có hình ảnh và thông tin chi tiết, giá tiền sản phẩm.	
	+ Tìm kiếm (kết quả tìm kiếm được phân trang)	
	- Có thể tìm kiếm cơ bản dựa vào tên sản phẩm	
	- Có thể tìm kiếm nâng cao: theo tên sản phẩm, có chọn phân loại và khoảng giá	
	+ Đăng nhập / đăng xuất	
	+ Đăng ký (Khách hàng phải đăng ký trở thành người dùng mới được phép mua hàng)	
	+ Người dùng chọn mua sản phẩm, có chọn số lượng, sản phẩm được chọn vào giỏ hàng.	
	+ Người dùng có thể xem lại giỏ hàng để kiểm tra và xác nhận mua.	
	+ Người dùng có thể xem lại các đơn hàng đã đặt.	
	+ Người dùng có thể xem cài đặt tài khoản cá nhân.	
2.	Các chức năng cho người quản trị web (web-admin)	3.0
	+ Giao diện admin (Đăng nhập/đăng xuất)	
	+ Thêm sản phẩm mới, sửa thông tin các sản phẩm đã có, xóa sản phẩm: trang web cần hỏi	
	trước khi xóa.	
	+ Tăng giảm số lượng sản phẩm.	
	+ Quản lý đơn hàng của khách:	
	- Xem các đơn hàng trong một khoảng thời gian/ xem chi tiết một đơn hàng / xem đơn	
	hàng dựa vào thành tiền.	
	- Đánh dấu đơn hàng: chưa xử lý (khách hàng mới đặt) và đã xử lý, đã thanh toán.	
	+ Thống kê tình hình kinh doanh trong một khoảng thời gian của các sản phẩm thuộc một	
	loại nào đó hoặc tất cả các sản phẩm.	
	+ Quản lý người dùng cuối đã đăng ký.	
3.	Hệ thống liên kết hoạt động đúng và đủ	1.0
4.	Tính thẩm mĩ	1.0
	+ Website có giao diện đẹp, thân thiện, dễ nhìn.	
	+ Website có tính tiện dụng	
	+ Màu sắc hài hòa	

	+ Bố cục hợp lý + Có tùy chỉnh cho màn hình hiển thị khác nhau (điện thoại, máy tính, máy tính bảng)	
5.	Thuyết trình, đặt câu hỏi	1.0
	+ Hiểu và trình bày tốt chức năng website. Giải thích được các câu hỏi.	
	+ Đặt câu hỏi cho các nhóm khác.	
6.	Điểm cộng: cho các thiết kế tốt.	1.0
	Ví dụ:	
	+ Tự thiết kế đồ họa bằng Photoshop hoặc các chương trinh đồ họa, thiết kế video (nộp kèm	
	file thiết kế)	
	+ Tạo các Favicon, icon, logo đặc trưng cho trang web.	
	+ Úng dụng Javascript để thể hiện nội dung hợp lý	
	+ Xây dựng một vài xử lý backend, xử lý dữ liệu (nếu được)	
	+ Sáng tạo trong thiết kế.	
	+	

Lưu ý: chấm bài trên web browser Firefox hay Google Chrome trên máy của phòng thực hành (máy giảng viên) hoặc máy của giảng viên (khi học online). Mọi lý do trục trặc (mất font tiếng Việt, mất hình ảnh, hiệu ứng, lỗi dữ liệu...) đều bị tính là lỗi. Mọi trường hợp lỗi đều bị trừ điểm (trừ 0.25-0.5 cho một trường hợp lỗi).