**1. Nội dung được học trong OOP**

* Kiểu dữ liệu (byte, sbyte, short, ushort, int, uint, long, ulong)

(float, double)

(char , string)

* Biến, hằng số (Xử lí nhập xuất)
* Cấu trúc rẽ nhánh (if/else, switch/case)
* Vòng lặp (for, while, do while, foreach)
* Mảng (phân loại mảng…)
* OOP

1) class, object, attribute, method

2) access modifier (phạm vi truy cập)

3) constructor (phương thức khởi tạo)

4) 4 tính chất của OOP (Kế thừa, đóng gói, đa hình, trừu tượng) What – Why/When – How

5) Cơ chế nạp chồng (overloading) vs Cơ chế ghi đề (overriding) (sự khác nhau giữa 2 cơ chế)

6) static (hiểu được static là gì)

* Xử lí ngoại lệ (exception) để xử lí lỗi thực thi

Có 3 lỗi: Lỗi cú pháp, lỗi luận lý, lỗi thực thi

* Tương tác vơi Database (cơ sở dữ liệu): CRUD (Create – Read – Update – Delete: ghi – đọc - chỉnh sửa – xóa)

Quản lí tài khoản đăng nhập

* Đăng kí 1 tài khoản ~ C, ghi dữ liệu
* Thay đổi mật khẩu ~ U, cập nhật chỉnh sửa
* Xóa tài khoản ~ D, xóa
* Đăng nhập ~ R, đọc
* Tự xem thêm: Xử lý file (Đọc, ghi file)

**2. Những phần mềm cần thiết để học**

+ IDE ~ Visual Studio Community 2019

+ Hệ quản trị cơ sở dữ liệu: SQL server express 2014

**3. Hình thức đánh giá**

Final = Điểm quá trình + Điểm cuối kỳ

ĐQT = avg (các cột điểm tại lớp: những bài tập )

ĐCK = Điểm báo project (Làm theo nhóm 3 - 5 người) vào tuần 14 và 15

Đồ án nộp trước tuần 14

A screenshot of a video game

Description automatically generated with medium confidence

**TỰ TÌM HIỂU**

Var a = 8 là kiểu số nguyên gì : int

Dùng lệnh gì để hiện thị tiếng Việt có dấu