

- Đề 1: Xây dựng ứng dụng (web app/desktop app/mobile) luyện tập ngữ pháp tiếng anh (dạng bài tập trắc nghiệm và điền từ)

Mô tả đề tài: ứng dụng có chức năng chính như sau

- + Admin: quản lý lớp, học viên; quản lý ngân hàng câu hỏi bài tập (trắc nghiệm, điền từ), xây dựng các bài kiểm tra từ ngân hàng câu hỏi
- + Giáo viên: xây dựng đề, giao bài,
- + Học viên: làm bài tập, xem kết quả

1. Nguyễn Quang Huy - 1916081

2. Phan Hoàng Phúc - 2010057

3. Nguyễn Đức An - 2010102

4. Trần Phúc Anh - 2010133

Web app

Admin:

- Quản lý GV
- quản lý lớp
- Quản lý học viên
- quản lý ngân hàng câu hỏi bài tập (phân loại theo chủ đề - ít nhất 2 mức)
 - Trắc nghiệm - 1 câu đúng
 - Điền từ: 1 chỗ trống
 - I _____ (be) a doctor.
 - am (1 từ, nhiều từ)
- Không phân biệt chữ hoa, chữ thường, khoảng trắng
- Câu hỏi có gợi ý, chú thích
- Đáp án
- Câu hỏi: Mức độ dễ khó: TB, khó (mặc định)
- Chủ đề có thể có thứ tự hoặc không
- ÔN TẬP
 - Chọn theo chủ đề: mức độ, pre-setting thông số thời gian, câu hỏi
- Xây dựng bài test - theo chủ đề / tổng hợp
 - Chọn câu hỏi từ ngân hàng
 - Chọn tay
 - Random: mỗi chủ đề bao nhiêu câu, số câu khó
 - Thời gian làm bài: tổng, từng câu (?)
 - Sau khi làm xong:
 - Điểm
 - Đáp án
 - Thống kê về câu hỏi (nhóm tự đề xuất)
 - Làm 1 lần hay nhiều lần

Giáo viên:

- Chọn chủ đề - bài test cho HV làm: thời gian bắt đầu - thời gian kết thúc cho từng lớp-
- Report câu hỏi / đáp án sai
- Thống kê liên quan bài test, chủ đề của từng lớp (điểm, điểm TB, thời gian làm bài, ...)

Học viên:

- làm bài tập, xem kết quả
- Thống kê các bài test, chủ đề
- Phản hồi câu hỏi sai

Đồ án HTTT		
Tuần	Công việc	Chi tiết nội dung công việc
1	TÌM HIỂU, PHÂN TÍCH & ĐỀ XUẤT	<ul style="list-style-type: none"> - Tìm hiểu các hệ thống tương tự cùng lĩnh vực của đề tài: về tính năng, công nghệ, kiến trúc, đối tượng người dùng, ... SV nên sử dụng thử các hệ thống đó (nếu được) thay vì chỉ đọc phần giới thiệu. - Brainstorm idea, liệt kê ra các tính năng, actor (dưới dạng list hoặc mindmap) - Từ đó nêu ra các ý tưởng liên quan đến đề tài sắp hiện thực
2	THIẾT KẾ	- Hoàn chỉnh usecase, lập danh sách chi tiết các màn hình, user story
3		- Sử dụng Figma để phác họa giao diện, thực hiện bản mẫu prototype
4		<ul style="list-style-type: none"> - Hoàn chỉnh thiết kế giao diện Figma, CSDL và kiến trúc hệ thống - Tìm hiểu và đề xuất công nghệ sử dụng hiện thực hệ thống
5	HIỆN THỰC	
6		
7		
8		
9		
10		
11	TRIỂN KHAI	
12	ĐÁNH GIÁ KIỂM THỬ	
13	HOÀN THIỆN BÁO CÁO	<ul style="list-style-type: none"> - Báo cáo tổng kết - Slide thuyết trình
14	BÁO CÁO CUỐI KỲ	- Báo cáo với GVHD