

Module/môn: ReactJS Advance	Số hiệu Assignment:	% điểm: 60%
Người điều phối :	Ngày ban hành:	
Bài Assignment này đòi hỏi sinh viên phải dùng khoảng 30h làm để hoàn thành		
Tương ứng với mục tiêu môn học: (A) Giới thiệu..... (B) Cung cấp..... (C) Trình bày (D)		

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 trong 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).
- 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 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

Mục tiêu	(A) giúp sinh viên ôn tập tất cả kiến thức đã học (B) rèn luyện tư duy lập trình, cách giải quyết vấn đề (C) Xây dựng cấu trúc project một cách chặt chẽ (D) Xây dựng một sản phẩm hoàn thiện có tính ứng dụng cao
Các công cụ cần có	Visua Studio Code, Nodejs, EpressJS, React CLI, Git, Firebase
Tài nguyên	
Tham khảo	https://codesandbox.io/s/store-esegu https://codesandbox.io/s/github/john-smilga/react-phone-e-commerce-project/tree/master/ https://codesandbox.io/s/store-6hvz8
Số yêu cầu	16

ĐẶT VẤN ĐỀ:

- Các nhóm (gồm từ 4 đến 6 người) hoặc cá nhân
- **Sản phẩm của Assignment sẽ không chú trọng vào công việc lập trình của nhóm**, mà tập trung đánh giá việc **hiểu và vận dụng kiến thức sử dụng các công cụ kiểm thử tự động vào dự án thực tế**.
- **Sau đó, trong buổi bảo vệ Assignment, cả nhóm sẽ bảo vệ trước giảng viên về sản phẩm của mình.**

YÊU CẦU:

Lưu ý: có thể sử dụng lại Assignment của môn học trước để không cần phải xây dựng lại giao diện của đồ án.

Y1. Trang chủ :

- Hiện thị danh sách sản phẩm (hiển thị tất cả và có hỗ trợ phân trang).
- Thông tin sản phẩm ở danh sách chỉ hiển thị ngắn gọn
 - o Tên sản phẩm
 - o Hình đại diện (thumbnail) của sản phẩm.
 - o Giá sản phẩm
- Hiện thị danh sách các sản phẩm được xem nhiều nhất (dựa vào số lần xem chi tiết của một sản phẩm sẽ được cộng một lượt xem).

Y2. Xây dựng menu:

- Hiện thị menu danh sách Brand (nhãn hàng – hãng sản xuất).
- Hiện thị menu danh sách Category (loại sản phẩm).

Y3. Trang hiển thị danh sách theo Category

- Hiện thị danh sách sản phẩm theo Category khi người dùng click chọn một Category.

Y4. Trang hiển thị danh sách theo Brand

- Hiện thị danh sách sản phẩm theo Brand khi người dùng click chọn một Brand.

Y5. Trang thông tin chi tiết sản phẩm

- Khi click chọn trên một sản phẩm bất kỳ, thì sẽ chuyển sang trang thông tin chi tiết của sản phẩm đó.
- Thông tin chi tiết của sản phẩm bao gồm:
 - o Tên sản phẩm
 - o Hình ảnh của sản phẩm
 - o Giá
 - o Tên Category
 - o Tên Brand
 - o Số lượt xem hiện tại của sản phẩm

Y6. Trang quản lý giỏ hàng

- Ở trang chi tiết sản phẩm hoặc ở trang danh sách sản phẩm, khi click chọn vào nút “Add to cart” sẽ thực hiện bỏ sản phẩm nào vào giỏ hàng.
 - Trang quản lý giỏ hàng sẽ hiển thị danh sách các sản phẩm đã được bỏ vào giỏ hàng. Ở đây, cho phép người dùng có thể cập nhật số lượng sản của mỗi sản phẩm đã được bỏ
-

vào giỏ hàng. Và đồng thời, khi click chọn vào button “Delete” thì sẽ xóa bỏ sản phẩm đó ra khỏi giỏ hàng.

- Ngoài ra, ở trang quản lý giỏ hàng, còn hiển thị tổng thành tiền của giỏ hàng.
- Khi người dùng click vào button “Order” sẽ chuyển qua trang tiếp theo (confirm order)

Y7. Trang confirm order

- Ở trang này, cho phép người dùng nhập vào thông tin giao hàng như:
 - o Họ tên người nhận.
 - o Số điện thoại người nhận.
 - o Địa chỉ giao hàng.
 - o Mã số đơn hàng.
- Khi người dùng click vào button “Confirm Order” thì thông tin đơn hàng sẽ được ghi nhận vào hệ thống. Và hiển thị trang thông tin chi tiết của đơn hàng kèm theo mã đơn hàng đã được phát sinh.
- *Lưu ý: trạng thái của đơn hàng sẽ có các trạng thái sau:*
 - o Mới đặt hàng
 - o Đang xử lý
 - o Đang giao hàng
 - o Đã thanh toán
 - o Hủy

Y8. Trang kiểm tra tình trạng đơn hàng

- Ở trang này sẽ cho phép người dùng nhập vào số điện thoại của người dùng đã đặt hàng.
- Hệ thống sẽ hiển thị ra tất cả các đơn hàng đã được đặt bằng số điện thoại này.
- Ở mỗi dòng của mỗi đơn hàng, nếu click chọn button “Detail” thì sẽ chuyển trang thông tin chi tiết của đơn hàng đó. Và ở đây cũng hiển thị trạng thái của đơn hàng hiện tại đang ở bước nào (Lưu ý xem phần Y7).

Y9. Xây Database

- Sử dụng Firebase Database để thiết kế lưu trữ thông tin của các object

Y10. Xây dựng API

- Sử dụng NodeJS để xây dựng tất cả các API để cung cấp dữ liệu từ Firebase cho giao diện.
- Sử dụng Axios để gọi các API từ giao diện React của các yêu cầu trên Y1 → Y8.

Y11. Xây dựng Layout trang Admin dashboard (ReactJS)

- Xây dựng layout trang admin dashboard để quản lý thông tin sản phẩm.
- Xây dựng chức năng login vào admin dashboard, yêu cầu thông tin đăng nhập tài khoản phải được lưu từ Firebase Database.

Y12. Xây dựng trang quản lý sản phẩm

- Xây dựng quản lý thông tin của tất cả các sản phẩm (liệt kê danh sách, thêm mới, cập nhật, xóa và tìm kiếm một sản phẩm dựa vào tên)

Y13. Xây dựng trang quản lý tài khoản

- Xây dựng quản lý thông tin tại khoản (liệt kê danh sách, thêm mới, cập nhật, xóa và tìm kiếm một sản phẩm dựa vào username)

Y14. Xây dựng trang quản lý Category

- Xây dựng quản lý Category (liệt kê danh sách, thêm mới, cập nhật, xóa và tìm kiếm một sản phẩm dựa vào tên).

Y15. Xây dựng trang quản lý Brand

- Xây dựng quản lý Brand (liệt kê danh sách, thêm mới, cập nhật, xóa và tìm kiếm một sản phẩm dựa vào tên).

Y16. Xây dựng trang quản lý đơn đặt hàng

- Xây dựng quản lý đơn đặt hàng (liệt kê danh sách, thêm mới, cập nhật, xóa và tìm kiếm một sản phẩm dựa vào mã đơn đặt hàng).
- Hiện thị thông tin chi tiết của đơn đặt hàng.
- Cho phép thay đổi trạng thái của đơn đặt hàng.

MÔ TẢ SẢN PHẨM PHẢI NỘP

Sản phẩm phải nộp bao gồm các hạng mục sau:

- Source code dự án
- File thiết kế giao diện
- Slide trình bày dự án

Sau đó đóng gói tất cả theo định dạng <Tên nhóm>_ Mã Môn_Assignment.zip (ví dụ: Nhóm1_Angular_Assignment.zip)

Nộp bài theo yêu cầu của giảng viên

HƯỚNG DẪN THỰC HIỆN

- ✓ Giai đoạn 1: Lên ý tưởng thiết kế file giao diện bằng Figma
- ✓ Giai đoạn 2: Khởi tạo dự án ,phân tích giao diện, xây dựng các component
- ✓ Giai đoạn 3: Fix lỗi và hoàn thiện dự án

ĐÁNH GIÁ ASSIGNMENT

Điểm Assignment bao gồm điểm đánh giá nội dung báo cáo là 10% (điểm chung cả nhóm) và điểm bảo vệ Assignment 30% (điểm cá nhân từng sinh viên) bao gồm điểm cho thuyết trình và trả lời câu hỏi của giảng viên. Trước buổi bảo vệ Assignment, giảng viên chấm bài Assignment hoàn chỉnh của nhóm sinh viên trước, kết hợp với vấn đáp trong buổi bảo vệ để cho điểm từng sinh viên.

THANG ĐÁNH GIÁ

A 80%- 100%	<ul style="list-style-type: none">- Hoàn thành các yêu cầu từ Y1- Y16- Nhóm bảo vệ trả lời được các câu hỏi của giảng viên
B 60%- 79%	<ul style="list-style-type: none">- Hoàn thành các yêu cầu từ Y1-Y11- Nhóm bảo vệ trả lời được các câu hỏi của giảng viên
C 50%- 59%	<ul style="list-style-type: none">- Hoàn thành các yêu cầu từ Y1 –Y10- Nhóm bảo vệ trả lời tương đối các câu hỏi của giảng viên
D	<ul style="list-style-type: none">- Hoàn thành dưới 08 yêu cầu- Nhóm bảo vệ không trả lời được câu hỏi của giảng viên

Dưới 50% (FAIL)	
----------------------------	--

Hướng dẫn dành cho giảng viên

Hướng dẫn triển khai

Giảng viên xem và nhận xét về bài Workshop của nhóm SV nộp trên LMS sau đó tổng hợp lại các vấn đề sau:

- Những bài làm có chất lượng tốt để khuyến khích và chia sẻ trước lớp để các SV còn lại tham khảo và học hỏi.
- Những sai sót chung của sinh viên: về lựa chọn đề tài, cách tư duy, trình bày, xử lý số liệu, giải quyết vấn đề...
- Những sai sót cá biệt cần lưu ý, cách khắc phục
- Những sinh viên có bài kém thì GV nên đưa ra cách hỗ trợ cụ thể
- Đưa ra giải pháp để giải quyết các vấn đề mà hầu hết SV gặp phải.
- Đối với lỗi cá nhân trong từng bài Assignment thì Giảng viên sẽ có nhận xét riêng trong bài làm và gửi lại cho SV.
- Giải đáp các thắc mắc khác của SV liên quan đến nội dung bài Assignment
- Sau khi nhận xét và trao đổi xong về sản phẩm đã thực hiện, giảng viên hướng dẫn cho các em cách thức hiện sản phẩm tiếp theo,
- Giải đáp khúc mắc về điểm cho sinh viên và thực hiện điều chỉnh nếu cần thiết
- Gọi sinh viên vấn đáp và thực hiện điều chỉnh tăng hoặc giảm điểm đã chấm trước buổi học tùy vào mức độ trả lời vấn đáp của sinh viên. Mọi sự điều chỉnh phải được công bố ngay trước lớp và chỉ ghi điều chỉnh khi sinh viên không còn khiếu nại.

Hướng dẫn triển khai buổi bảo vệ Assignment

- Giảng viên giảng dạy và hướng dẫn Assignment trực tiếp tham gia buổi bảo vệ Assignment của sinh viên, nếu không thể tham gia, phải có giải trình gửi trưởng ban đào tạo.
- Trong buổi BV, sinh viên sẽ dùng Slide chuẩn bị trước để thuyết trình. Sau đó, giảng viên lắng nghe và đặt ra các câu hỏi liên quan đến Assignment để sinh viên trả lời.
- Căn cứ vào phần thuyết trình và phần trả lời của sinh viên để cho điểm bảo vệ Assignment.
- Điểm bảo vệ được công bố luôn cho các sinh viên sau khi thuyết trình và trả lời hoặc được công bố chung cho cả lớp vào cuối buổi sau khi thống nhất giữa các giảng viên trong hội đồng bảo vệ.
- Mọi thắc mắc của sinh viên được giải đáp ngay, nếu có điều chỉnh điểm cũng thực hiện trước khi kết thúc buổi bảo vệ. Sau buổi bảo vệ này sẽ không nhận bất cứ phản hồi hoặc điều chỉnh nào về điểm bảo vệ.

Tiêu chí để đánh giá phần thuyết trình của sinh viên:

- Kỹ năng trình bày: rõ ràng, dễ hiểu, mạch lạc.
- Hình thức slide: đẹp, sinh động, sáng tạo.
- Nội dung: đầy đủ nội dung theo yêu cầu
- Thời gian: không vượt qua thời gian cho phép.

Hướng dẫn dành cho sinh viên

- Sinh viên có trách nhiệm nộp đầy đủ và đúng thời hạn từng sản phẩm theo đề cương đã ban hành kèm theo.
- Trước khi bảo vệ assignment, Sinh viên nộp toàn bộ sản phẩm cùng với Slide trình bày mà nhóm SV thực hiện.

