

**SINH VIÊN THAM GIA LÀM BÀI THI TRỰC TUYẾN MÔN JAVA CHÚ Ý QUY ĐỊNH**

- \*\* Sinh viên chỉ được phép sử dụng tài liệu giấy
- \*\* Không được copy text từ file có sẵn, mọi nội dung SV phải tự gõ.
- \*\* **Bài giống nhau sẽ bị 0 điểm (cả người chép và người cho chép).**
- \*\* Sinh viên phải nộp project và file video quay màn hình, nếu thiếu 1 trong 2 thì coi như bài thi của sinh viên không hợp lệ.

**QUAY PHIM MÀN HÌNH CỦA SINH VIÊN**

1. Sinh viên phải quay phim lại toàn bộ thao tác trên màn hình
2. Thanh Taskbar phải để ở chế độ show 100% (không được ẩn) và phải hiển thị ngày giờ làm bài chính xác.
3. Phim phải quay đủ toàn thời gian, từ lúc nhận đề đến khi nộp bài xong (khi ĐƯỢC phép logout ra khỏi Zoom thì SINH VIÊN mới thực hiện lưu file video).
4. Nộp file phim quay màn hình của sinh viên: Sinh viên upload tập tin video lên driver, copy link, dán vào tập tin **Số thứ tự\_Họ tên sv\_Massv.txt**, và nộp tập tin này vào LMS ngay khi kết thúc môn thi.

**LƯU Ý TRÊN ECLIPSE CỦA SINH VIÊN**

1. Sinh viên phải đảm bảo trên màn hình Eclipse của mình CHỈ CÓ 1 PROJECT DUY NHẤT là bài làm của mình (nếu xem lại video phát hiện có nhiều hơn 1 project là bài thi của sv đó xem như không hợp lệ)
2. Tạo một project và đặt tên theo quy định sau:
  - + **Tên Project:** <Số thứ tự\_Họ tên sv\_Massv>
  - + **Đặt tên file:** với tất cả tập tin java được tạo ra sinh viên phải ghi kèm họ tên và massv của mình  
Ví dụ: GiaoDien\_HoTenSinhVien\_Massv.java
  - + **Trong tất cả các file .java** sinh viên ghi chú thích về thông tin của mình ở phần đầu của mỗi file.  
Ví dụ: /\*Số thứ tự - họ tên sv - massv\*/

**LƯU Ý VỀ BÀI NỘP CHO GIÁM THỊ COI THI**

- Sau khi làm bài xong thì XÓA thư mục LIB và Data (script SQL) rồi nén lại.
- Nộp bài qua email do giám thị cung cấp.
  - o **Subject email** ghi theo mẫu: <<Họ tên sinh viên\_Nộp Bài Thi CK môn LTHSK JAVA>>.
  - o **Gửi File nén:** <<STT\_Họ tên sinh viên\_Massv.Zip/rar>>

**SINH VIÊN ĐƯỢC GIÁM THỊ COI THI CUNG CẤP TÀI NGUYÊN GỒM: SCRIP SQL, DRIVER  
JDBC, GIAO DIỆN.**

## Đề Bài:

Viết chương trình quản lý thông tin vận động viên bóng đá, chương trình có giao diện như sau:

### Yêu cầu:

#### A. Thiết kế đối tượng:

- (1.0 điểm) Xây dựng các lớp **CauThu** và lớp **ViTriThiDau** với các thuộc tính dựa vào các thuộc tính trên CSDL và giao diện đã cho.
- (2.5 điểm) Xây dựng các lớp **CauThu\_DAO** và **ViTriThiDau\_DAO** để truy xuất vào CSDL với các phương thức:
  - Đọc dữ liệu (table *CauThu*) từ cơ sở dữ liệu vào một collection.
  - Đọc dữ liệu (table *ViTriThiDau*) từ cơ sở dữ liệu vào một collection.
  - Thêm mới 1 cầu thủ.
  - Xóa 1 cầu thủ theo mã số của cầu thủ.
  - Lọc danh sách các cầu thủ theo mã vị trí thi đấu (chọn mã vị trí trong ComboBox “Vị trí thi đấu”).

#### B. Hiện thực chương trình:

- (1.5 điểm) Khi chương trình vừa thực thi:
  - Dữ liệu của table Cầu Thủ từ cơ sở dữ liệu sẽ được đưa lên JTable. (xem hình)
  - Dữ liệu của table Vị Trí Thi Đấu (cột mã số) từ cơ sở dữ liệu sẽ được đưa lên JComboBox. (xem hình)
- (0.5 điểm) Khi người dùng Click chọn 1 dòng trên JTable, dữ liệu của dòng được chọn sẽ hiển thị lên các JTextField và ComboBox tương ứng.
- (0.5 điểm) Khi người dùng click nút “**Thêm Mới**” chương trình sẽ xóa trắng các JTextField, JComboBox vị trí thi đấu hiển thị mục đầu tiên và đặt con trỏ lên JTextField Mã Số cầu thủ.
- (0.5 điểm) Khi người dùng click nút “**Lưu**” chương trình sẽ lưu thông tin một Cầu Thủ đã nhập vào cơ sở dữ liệu đồng thời hiển thị trên JTable.
- (0.5 điểm) Khi người dùng click nút “**Xóa**” chương trình sẽ xóa thông tin 1 Cầu Thủ đang được chọn trên JTable, lưu ý phải xuất thông báo hỏi lại việc xóa thông tin có chắc chắn xóa không?
- (0.5 điểm) Nút “**Lọc danh sách cầu thủ theo vị trí thi đấu**” sẽ chỉ hiển thị trên JTable những cầu thủ thuộc vị trí đang chọn trên Jcombobox.
- (0.5 điểm) Nút “**Kết Thúc**”, sẽ thực hiện việc đóng ứng dụng, lưu ý phải xuất thông báo hỏi việc đóng ứng dụng có chắc chắn đóng không?
- (2.0 điểm) Kiểm tra tính hợp lệ của dữ liệu nhập và hiện các thông báo cụ thể khi thực hiện chức năng thêm mới. (với mỗi dữ liệu mà người dùng nhập sai ràng buộc, chương trình **PHẢI** xuất thông báo cho biết rõ chỗ sai, và đưa con trỏ về ô có dữ liệu sai đó).
  - Mã số cầu thủ phải theo qui ước sau: 3 ký tự đầu là “VDV”, tiếp 2 ký số tùy ý (ví dụ: VDV02).
  - Tên cầu thủ có thể gồm nhiều từ ngăn cách bằng khoảng trắng, có thể chứa ký số nhưng không chứa các ký tự đặc biệt.
  - Số tuổi của cầu thủ phải từ 18 đến 23 tuổi

Mã Số	Tên cầu thủ	Tuổi	vị trí thi đấu
VDV01	Bùi Tiến Dũng	21	GK
VDV03	Đỗ Duy Mạnh	21	CB
VDV05	Đoàn Văn Hậu	19	CB
VDV10	Nguyễn Công Phương	23	CF
VDV19	Nguyễn Quang Hải	21	CMF

----- Hết -----