



## Mau Bao Cao Do An Lap Trinh Truc Quan

Lập trình trực quan (Trường Đại học Công nghệ thông tin, Đại học Quốc gia Thành phố Hồ Chí Minh)



Scan to open on Studocu

**BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO**  
**TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**  
**KHOA CÔNG NGHỆ PHẦN MỀM**



**ĐỒ ÁN MÔN HỌC**  
**LẬP TRÌNH TRỰC QUAN**

**TÊN ĐỒ ÁN**

**Giảng viên hướng dẫn : ....**

**Sinh viên thực hiện 1 : ...**

**Mã sinh viên 1 : ...**

**Sinh viên thực hiện 2 : ...**

**Mã sinh viên 2 : ...**

**Lớp : IT008.N13.PMCL**

**Bộ môn : Phát triển phần mềm**

**TP. HỒ CHÍ MINH, THÁNG ... NĂM 2023**

## NHIỆM VỤ ĐỒ ÁN MÔN HỌC

Họ và tên SV 1: ...

MSSV: ...

Họ và tên SV 2: ...

MSSV: ...

Họ và tên SV 2: ...

MSSV: ...

...

Lớp: ...

Tên đề tài: ....

Giảng viên giảng dạy: ...

Thời gian thực hiện: **từ... đến ...**

Nhiệm vụ đồ án môn học: (phụ thuộc vào từng chủ đề)

1. Xây dựng CSDL trong SQL Server.
2. Thiết kế giao diện phần mềm.
3. Lập trình xử lý phần mềm với các chức năng sau:  
.....
4. Nộp file nén (\*.rar) lưu sản phẩm đề tài bao gồm:
  - File báo cáo word (\*.docx)
  - File thuyết trình (\*.pptx)
  - Thư mục chứa dự án (project), các class thư viện, CSDL, hình ảnh, ...)

*Tp.HCM, ngày ... tháng ... năm 2023*

**GIẢNG VIÊN GIẢNG DẠY**

*(Ký và ghi rõ họ tên)*

.....

**BẢNG PHÂN CÔNG THỰC HIỆN ĐỒ ÁN MÔN HỌC**

(Nếu đồ án chỉ có 1 SV thực hiện thì không làm trang này)

|  |  |  |
|--|--|--|
| Họ tên SV1:<br><br>...<br><br>MSSV: ..       | Họ tên SV2:<br><br>1. ...<br><br>MSSV: ...   | Họ tên SV3:<br><br>..<br><br>MSSV: ...       |
| ...  | ...  | ...  |
| ...  | ...  | ...  |
| ...  | ...  | ...  |
| <b>SV thực hiện 1</b><br><br><i>(Ký tên)</i> | <b>SV thực hiện 2</b><br><br><i>(Ký tên)</i> | <b>SV thực hiện 3</b><br><br><i>(Ký tên)</i> |
| 1...   | 2. ...                                       | 3. ...                                       |

## LỜI CẢM ƠN

.....

**Nhóm sinh viên thực hiện**

.....

## **NHẬN XÉT CỦA GIẢNG VIÊN HƯỚNG DẪN**

Tp.HCM, ngày ... tháng ... năm ...

**GVHD**

...

## MỤC LỤC

|           |                      |   |
|-----------|----------------------|---|
| Chương 1. | TÊN CHƯƠNG 1.....    | 3 |
| 1.1.      | Chủ đề cấp độ 2..... | 3 |
| 1.1.1.    | Chủ đề cấp độ 3..... | 3 |
| 1.1.2.    | Chủ đề cấp độ 3..... | 3 |
| 1.1.2.1.  | Chủ đề cấp độ 4..... | 3 |
| Chương 2. | TÊN CHƯƠNG 2.....    | 4 |
| 2.1.      | Chủ đề cấp độ 2..... | 4 |
| 2.1.1.    | Chủ đề cấp độ 3..... | 4 |
| 2.1.1.1.  | Chủ đề cấp độ 4..... | 4 |
| 2.2.      | Chủ đề cấp độ 2..... | 4 |
| 2.2.1.    | Chủ đề cấp độ 3..... | 4 |
| Chương 3. | TÊN CHƯƠNG 3.....    | 5 |
| 3.1.      | Chủ đề cấp độ 2..... | 5 |
| 3.1.1.    | Chủ đề cấp độ 3..... | 5 |
| 3.1.1.1.  | Chủ đề cấp độ 4..... | 5 |
| 3.2.      | Chủ đề cấp độ 2..... | 5 |



## **TÊN CHƯƠNG 1**

### **1.1. Chủ đề cấp độ 2**

Nội dung .....

Nội dung.....

#### **1.1.1. Chủ đề cấp độ 3**

Nội dung

#### **1.1.2. Chủ đề cấp độ 3**

##### **1.1.2.1. Chủ đề cấp độ 4**

Nội dung

Hình 1.1: Tên hình 1

Bảng 1.1: Tên bảng 1

## Chương 2. TÊN CHƯƠNG 2

### 2.1. Chủ đề cấp độ 2

#### 2.1.1. Chủ đề cấp độ 3

##### 2.1.1.1. Chủ đề cấp độ 4

Bảng 2.1: Tên bảng 1

### 2.2. Chủ đề cấp độ 2

#### 2.2.1. Chủ đề cấp độ 3

### Chương 3. TÊN CHƯƠNG 3

#### 3.1. Chủ đề cấp độ 2

Nội dung .....

Nội dung.....

##### 3.1.1. Chủ đề cấp độ 3

##### 3.1.1.1. Chủ đề cấp độ 4

#### 3.2. Chủ đề cấp độ 2

## **TÀI LIỆU THAM KHẢO**

Theo chuẩn IEEE

Phụ lục:

Một số gợi ý nội dung các chương của đồ án

## **Chương 1: GIỚI THIỆU ĐỀ TÀI**

### **1.1. Tên đề tài**

- ....

### **1.2. Mô tả đề tài:**

- Mô tả các nhiệm vụ mà đề tài thực hiện và các yêu cầu cần đạt được

### **1.3. Lý do chọn đề tài:**

- ....

### **1.4. Các chức năng chính của đề tài:**

- Liệt kê các chức năng chính của đề tài

### **1.5. Công nghệ sử dụng:**

- ....

### **1.6. Môi trường lập trình:**

.....

### **1.7. Công cụ hỗ trợ (nếu có):**

....

## **Chương 2: GIỚI THIỆU CÔNG NGHỆ**

**Giới thiệu về các công nghệ sử dụng trong đề tài**

- Lịch sử
- Chức năng, nhiệm vụ
- Áp dụng (trong đề tài)

## **Chương 3: THIẾT KẾ CƠ SỞ DỮ LIỆU (THIẾT KẾ HỆ THỐNG)**

- 3.1. Khảo sát hiện trạng hệ thống**
- 3.2. Xác định các chức năng của hệ thống**
- 3.3. Thiết kế CSDL**
- 3.4. Database diagram trong SQL:**
- 3.5. Cấu trúc các bảng dữ liệu trong SQL:**
- 3.6. Dữ liệu mẫu (Cho các bảng)**  
(Đối với các đề tài không thuộc chủ đề Game khác mục từ 3.3 trở đi thiết kế linh hoạt, cần nêu ý tưởng thuật toán và sơ đồ thuật toán hoặc mã giả)

## **Chương 4: XÂY DỰNG ỨNG DỤNG**

Giới thiệu giao diện chương trình

Mô tả các chức năng thực hiện, lưu đồ thuật toán thực hiện cho các chức năng

Giao diện kết quả thực hiện các chức năng

## **Chương 5: KẾT LUẬN**

- 5.1. Các kết quả đạt được của đề án**
- 5.2. Ưu điểm của đề án**
- 5.3. Hạn chế của đề án**
- 5.4. Hướng phát triển của đề án**