

**ĐẠI HỌC QUỐC GIA THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN
KHOA CÔNG NGHỆ PHẦN MỀM**



BÁO CÁO ĐỒ ÁN 1

**XÂY DỰNG ỨNG DỤNG HỌC TOÁN
THÍCH ỨNG CHO HỌC SINH THPT**

**DEVELOPING AN ADAPTIVE
E-LEARNING APPLICATION FOR
HIGH SCHOOL MATHEMATICS**

**GIẢNG VIÊN HƯỚNG DẪN
TS. LÊ VĂN TUẤN**

**SINH VIÊN THỰC HIỆN
PHẠM TRIỀU DƯƠNG - 23520355
HỒ NGUYỄN MINH SANG - 23521338**

TP. HỒ CHÍ MINH, NĂM 2025

Lời cảm ơn

Lời đầu tiên, nhóm chúng em xin gửi lời cảm ơn chân thành đến tập thể quý Thầy Cô Trường Đại học Công nghệ thông tin – Đại học Quốc gia TP. HCM và quý Thầy Cô khoa Công Nghệ Phần Mềm đã giúp cho nhóm em có những kiến thức cơ bản làm nền tảng để thực hiện đề tài này.

Đặc biệt, nhóm em xin gửi lời cảm ơn và lòng biết ơn sâu sắc nhất tới Thầy Lê Văn Tuấn - Giảng viên hướng dẫn của nhóm em. Thầy đã trực tiếp hướng dẫn tận tình, sửa chữa và đóng góp nhiều ý kiến quý báu giúp nhóm tác giả hoàn thành tốt báo cáo môn học của mình. Trong thời gian thực hiện đề tài, Thầy đã giúp nhóm em chỉnh sửa các thiết kế cũng như báo cáo để đề tài có thể phù hợp với dự án, Thầy đã giúp chúng em rất nhiều trong việc học hỏi và nghiên cứu những kiến thức mới. Từ đó nhóm đã vận dụng tối đa những gì đã thu thập được để hoàn thành một báo cáo đồ án tốt nhất.

Tuy nhiên, trong quá trình thực hiện, nhóm chúng em cũng không tránh khỏi những thiếu sót. Chính vì vậy, chúng em rất mong nhận được những sự góp ý từ phía Thầy nhằm hoàn thiện những phần thiếu sót trong kinh nghiệm lắn kiến thức, giúp chúng em có thêm những kinh nghiệm quý báu làm hành trang để thực hiện tiếp các đề tài khác trong tương lai.

Xin chân thành cảm ơn các quý Thầy Cô!

*TP. Hồ Chí Minh, ngày 30 tháng 12 năm 2025
Nhóm tác giả*

**Phạm Triều Dương
Hồ Nguyễn Minh Sang**

Mục lục

Lời cảm ơn	i
Mục lục	ii
Danh sách từ viết tắt	iv
Danh sách hình vẽ	v
Danh sách bảng	vi
1 GIỚI THIỆU	1
1.1 Lý do chọn đề tài	1
1.2 Mục tiêu nghiên cứu	1
1.3 Vấn đề nghiên cứu và câu hỏi đặt ra	2
1.4 Phạm vi, Mục tiêu và Đóng góp của đề tài	3
1.4.1 Phạm vi và giới hạn	3
1.4.2 Mục tiêu nghiên cứu	3
1.4.3 Đóng góp của đề tài	4
1.5 Phương pháp tiếp cận	4
1.6 Câu trúc báo cáo	5
2 TỔNG QUAN NGHIÊN CỨU VÀ CƠ SỞ LÝ THUYẾT	6
2.1 Tổng quan hướng nghiên cứu liên quan	6
2.2 Các khái niệm và nền tảng lý thuyết	6
2.3 Các phương pháp / mô hình hiện có	7
2.4 So sánh và đánh giá các hướng tiếp cận	7
2.5 Khoảng trống nghiên cứu	7
3 PHƯƠNG PHÁP / KIẾN TRÚC ĐỀ XUẤT	8
3.1 Tổng quan phương pháp đề xuất	8

3.2	Mô hình kiến trúc tổng thể	8
3.3	Mô tả chi tiết các thành phần	8
3.4	Quy trình xử lý / pipeline	9
3.5	Giả định và hạn chế của phương pháp	9
4	THỰC NGHIỆM VÀ ĐÁNH GIÁ	10
4.1	Môi trường và công cụ thực nghiệm	10
4.2	Dữ liệu và kịch bản thử nghiệm	10
4.3	Cách thức triển khai thực nghiệm	10
4.4	Kết quả thực nghiệm	11
4.5	Phân tích và thảo luận kết quả	11
5	DEMO / PROTOTYPE MINH HỌA	12
5.1	Mục đích và phạm vi demo	12
5.2	Kiến trúc demo ở mức tổng quan	12
5.3	Mô tả các chức năng chính của demo	12
5.4	Nhận xét và đánh giá	13
6	KẾT LUẬN VÀ HƯỚNG PHÁT TRIỂN	14
6.1	Kết luận	14
6.2	Những hạn chế của đề tài	14
6.3	Hướng phát triển trong tương lai	14
	Tài liệu tham khảo	16

Danh sách từ viết tắt

ABAC	Attribute-based access control
BLP	Bell – La Padula
CSP	Cloud Service Provider
DAC	Discretionary access control
FsP	Forward search privacy
MAC	Mandatory access control
ORAM	oblivious RAM
PIR	private information retrieval
RBAC	Role-Based access control
SE	Searchable Encryption
SSE	Searchable Symmetric Encryption

Danh sách hình vẽ

Danh sách bảng

Chương 1

GIỚI THIỆU

1.1 Lý do chọn đề tài

Trong bối cảnh chuyển đổi số giáo dục, các nền tảng học trực tuyến ngày càng phổ biến nhưng phần lớn vẫn được thiết kế theo mô hình “một lộ trình cho tất cả”, với nội dung học tập sắp xếp tuyến tính và ít khả năng thích ứng với năng lực cá nhân. Cách tiếp cận này đặc biệt bất lợi đối với học sinh THPT có học lực yếu đến trung bình, khi các em thường tồn tại những lỗ hổng kiến thức nền tảng nhưng không được phát hiện và xử lý kịp thời, dẫn đến việc học tập kém hiệu quả và giảm động lực học.

Đối với môn Toán THPT, khó khăn của học sinh thường xuất phát từ việc chưa nắm vững các kiến thức tiên quyết hơn là độ khó của nội dung mới. Học tập thích ứng (Adaptive Learning) được xem là một hướng tiếp cận tiềm năng nhằm giải quyết vấn đề này thông qua việc mô hình hóa kiến thức, theo dõi năng lực người học và điều chỉnh lộ trình học theo thời gian thực. Trên cơ sở đó, đề tài tập trung nghiên cứu và mô phỏng một hệ thống học tập thích ứng cho môn Toán THPT, kết hợp đồ thị kiến thức với các mô hình đánh giá năng lực như Elo và Lý thuyết Ứng đáp Câu hỏi (IRT), nhằm đánh giá khả năng cá nhân hóa lộ trình học tập cho từng học sinh.

1.2 Mục tiêu nghiên cứu

Mục tiêu tổng quát của đề tài là nghiên cứu và xây dựng một mô hình học tập thích ứng nhằm hỗ trợ học sinh THPT, đặc biệt là nhóm học sinh yếu và trung bình, trong việc lấp đầy các lỗ hổng kiến thức và tối ưu hóa quá trình học tập môn Toán.

Để đạt được mục tiêu tổng quát trên, đề tài hướng đến các mục tiêu cụ thể sau:

- Xây dựng đồ thị kiến thức (Concept Graph) cho một số chương trọng tâm của chương trình Toán THPT, phản ánh mối quan hệ tiên quyết giữa các khái niệm toán học.

-
- Nghiên cứu và áp dụng mô hình thống kê Elo, kết hợp các nguyên tắc của Lý thuyết Ứng đáp Câu hỏi (IRT), nhằm ước lượng năng lực học tập của học sinh và độ khó của câu hỏi.
 - Thiết kế và hiện thực lõi thuật toán của một Adaptive Learning Engine có khả năng đề xuất câu hỏi và lộ trình học phù hợp với năng lực hiện tại của người học.
 - Đánh giá khả năng cá nhân hóa lộ trình học thông qua các kịch bản mô phỏng với nhiều hồ sơ học sinh khác nhau.
 - Xây dựng một ứng dụng demo đơn giản để minh họa hoạt động của hệ thống học tập thích ứng trong thực tế.

1.3 Vấn đề nghiên cứu và câu hỏi đặt ra

Việc ứng dụng học tập thích ứng cho môn Toán THPT gặp thách thức lớn trong mô hình hóa quan hệ tiên quyết giữa các khái niệm, khi hầu hết hệ thống hiện nay vẫn tổ chức nội dung tuyến tính và thiếu liên kết liên chương. Bên cạnh đó, các phương pháp đánh giá truyền thống chưa đáp ứng được nhu cầu điều chỉnh lộ trình học theo thời gian thực. Việc ứng dụng các mô hình như Elo[2] hay Lý thuyết Ứng đáp Câu hỏi (IRT)[1] trong môi trường không đồng nhất đòi hỏi sự điều chỉnh phù hợp để phản ánh chính xác năng lực người học.

Xuất phát từ thực tiễn trên, đề tài tập trung giải quyết các câu hỏi nghiên cứu sau:

- Việc biểu diễn kiến thức Toán THPT dưới dạng đồ thị kiến thức (Concept Graph) có giúp mô hình hóa hiệu quả mối quan hệ phụ thuộc giữa các khái niệm và hỗ trợ xây dựng lộ trình học tập thích ứng hay không?
- Mô hình Elo, khi được điều chỉnh và tham chiếu các nguyên lý của Lý thuyết Ứng đáp Câu hỏi (IRT), có đủ khả năng ước lượng năng lực học sinh trong bối cảnh học tập thích ứng theo thời gian thực hay không?
- Việc bổ sung các liên kết liên chương trong đồ thị kiến thức có tạo ra sự khác biệt đáng kể trong lộ trình học tập so với cách tổ chức nội dung tuyến tính truyền thống hay không?
- Các lộ trình học tập được sinh ra từ hệ thống có phản ánh rõ sự khác biệt về năng lực đầu vào giữa các hồ sơ học sinh khác nhau hay không?

1.4 Phạm vi, Mục tiêu và Đóng góp của đề tài

1.4.1 Phạm vi và giới hạn

Trong khuôn khổ đề tài này, mục tiêu chính là chứng minh khả năng tạo ra sự phân kỳ lô trình học tập (Path Divergence) của một mô-đun học tập thích ứng khi được áp dụng cho môn Toán Trung học Phổ thông. Cụ thể, đề tài tập trung đánh giá việc sử dụng đồ thị kiến thức (Concept Graph) kết hợp với mô hình ước lượng năng lực Elo, có tham chiếu các nguyên lý của Lý thuyết Ứng đáp Câu hỏi (IRT), trong việc sinh ra các lô trình học tập khác nhau tương ứng với năng lực đầu vào của học sinh.

Phạm vi nghiên cứu được giới hạn ở ba nhóm hồ sơ học sinh đại diện cho các mức năng lực khác nhau, bao gồm: học sinh yếu, học sinh trung bình và học sinh giỏi. Mỗi hồ sơ được mô hình hóa bằng các tham số năng lực ban đầu khác nhau và được sử dụng để mô phỏng quá trình học tập trong cùng một không gian kiến thức. Thông qua đó, đề tài nhằm phân tích và so sánh các lô trình học tập được sinh ra, làm rõ mức độ phân kỳ của đường đi học tập giữa các nhóm năng lực khác nhau.

Bên cạnh đó, đề tài không hướng đến việc xây dựng một hệ thống học trực tuyến hoàn chỉnh hay đánh giá hiệu quả sự phạm trên người học thực tế. Việc đánh giá được thực hiện thông qua mô phỏng học tập với dữ liệu và kịch bản giả lập, tập trung vào việc kiểm chứng tính hợp lý của mô hình và thuật toán học tập thích ứng, thay vì các yếu tố như giao diện người dùng, khả năng mở rộng hay triển khai ở quy mô lớn.

1.4.2 Mục tiêu nghiên cứu

Mục tiêu tổng quát của đề tài là nghiên cứu và xây dựng một mô hình học tập thích ứng nhằm hỗ trợ học sinh THPT, đặc biệt là nhóm học sinh yếu và trung bình, trong việc lắp đầy các lỗ hổng kiến thức và tối ưu hóa quá trình học tập môn Toán.

Để đạt được mục tiêu tổng quát trên, đề tài hướng đến các mục tiêu cụ thể sau:

- Xây dựng đồ thị kiến thức (Concept Graph) cho một số chương trọng tâm của chương trình Toán THPT, phản ánh mối quan hệ tiên quyết giữa các khái niệm toán học.
- Nghiên cứu và áp dụng mô hình thống kê Elo, kết hợp các nguyên tắc của Lý thuyết Ứng đáp Câu hỏi (IRT), nhằm ước lượng năng lực học tập của học sinh và độ khó của câu hỏi.
- Thiết kế và hiện thực lõi thuật toán của một Adaptive Learning Engine có khả năng đề xuất câu hỏi và lô trình học phù hợp với năng lực hiện tại của người học.

-
- Đánh giá khả năng cá nhân hóa lộ trình học thông qua các kịch bản mô phỏng với nhiều hồ sơ học sinh khác nhau.
 - Xây dựng một ứng dụng demo đơn giản để minh họa hoạt động của hệ thống học tập thích ứng trong thực tế.

1.4.3 Đóng góp của đề tài

Đề tài đóng góp một hướng tiếp cận mới cho bài toán học tập thích ứng môn Toán THPT thông qua việc kết hợp đồ thị kiến thức có liên kết liên chương và mô hình Elo-IRT. Thay vì đánh giá diện rộng, nghiên cứu tập trung kiểm chứng tính hợp lý của mô hình trong việc cá nhân hóa lộ trình học, phản ánh đúng năng lực người học theo thời gian thực.

Về mặt thực nghiệm, kết quả mô phỏng trên ba nhóm hồ sơ học sinh (yếu, trung bình, giỏi) đã minh họa rõ hiện tượng phân kỳ lộ trình học tập (Path Divergence). Đây là cơ sở quan trọng để khẳng định tính khả thi của thuật toán đề xuất và cung cấp tài liệu tham khảo cho việc phát triển các hệ thống giáo dục thích ứng trong tương lai.

1.5 Phương pháp tiếp cận

Đề tài tiếp cận theo hướng nghiên cứu và mô phỏng, kết hợp giữa mô hình hóa tri thức và mô hình đánh giá năng lực người học, với trọng tâm là kiểm chứng khả năng cá nhân hóa lộ trình thay vì xây dựng một hệ thống hoàn chỉnh. Kiến thức Toán THPT được biểu diễn dưới dạng đồ thị kiến thức (Concept Graph), với các khái niệm là đỉnh và mối quan hệ tiên quyết là cạnh có hướng, được xây dựng dựa trên chương trình chuẩn và tham vấn chuyên môn để đảm bảo tính chính xác.

Để đánh giá năng lực học sinh, hệ thống sử dụng mô hình Elo cập nhật theo thời gian thực sau mỗi tương tác, kết hợp với các nguyên lý tâm trắc học của Lý thuyết Ứng đáp Câu hỏi (IRT) để gán nhãn và hiệu chỉnh độ khó câu hỏi. Phương pháp này cho phép ước lượng độ chính xác trình độ người học trong quá trình tương tác, tạo cơ sở tham chiếu tin cậy cho việc đề xuất nội dung học tập phù hợp.

Trên cơ sở đồ thị kiến thức và năng lực ước lượng, thuật toán học tập thích ứng đề xuất lộ trình cá nhân hóa, ưu tiên khắc phục các lỗ hổng kiến thức tiên quyết. Tính hiệu quả của mô hình được kiểm chứng thông qua các kịch bản mô phỏng với nhiều hồ sơ đầu vào khác nhau, so sánh sự khác biệt (Path Divergence) giữa lộ trình thích ứng và lộ trình tuyến tính truyền thống.

1.6 Cấu trúc báo cáo

Nội dung báo cáo được tổ chức thành 5 chương chính:

- **Chương 1 – Tổng quan đề tài:** Trình bày bối cảnh, mục tiêu, phạm vi và phương pháp nghiên cứu, định vị hướng tiếp cận cá nhân hóa lộ trình học tập.
- **Chương 2 – Cơ sở lý thuyết:** Hệ thống các khái niệm nền tảng về học tập thích ứng, đồ thị kiến thức, mô hình Elo và lý thuyết IRT.
- **Chương 3 – Mô hình đề xuất:** Mô tả chi tiết thiết kế hệ thống, bao gồm cấu trúc đồ thị kiến thức, mô hình năng lực và thuật toán thích ứng.
- **Chương 4 – Mô phỏng và đánh giá:** Phân tích kết quả mô phỏng, chứng minh sự phân kỳ lộ trình giữa các nhóm năng lực so với phương pháp truyền thống.
- **Chương 5 – Kết luận:** Tổng kết kết quả đạt được, hạn chế và định hướng phát triển trong tương lai.

Chương 2

TỔNG QUAN NGHIÊN CỨU VÀ CƠ SỞ LÝ THUYẾT

2.1 Tổng quan hướng nghiên cứu liên quan

Trong lĩnh vực học tập thích ứng, nhiều nghiên cứu tập trung vào việc cá nhân hóa lịch ôn tập và trình tự học dựa trên hành vi ghi nhớ, tiêu biểu là các mô hình spaced repetition. Các cách tiếp cận này được áp dụng rộng rãi trong các lĩnh vực như học từ vựng, ngoại ngữ hoặc các bài học mang tính ghi nhớ, nơi kiến thức có thể được chia nhỏ thành các đơn vị tương đối độc lập.

Tuy nhiên, đối với các môn học có cấu trúc kiến thức phụ thuộc chặt chẽ như Toán học, cách tiếp cận trên bộc lộ nhiều hạn chế. Nhiều hệ thống chưa xuất phát từ việc xác định rõ các mối quan hệ kiến thức tiên quyết, mà chủ yếu điều chỉnh tần suất hoặc thứ tự xuất hiện của nội dung học. Việc thiếu một mô hình biểu diễn minh họa cấu trúc kiến thức khiến hệ thống khó phát hiện chính xác nguyên nhân dẫn đến việc học sinh gặp khó khăn ở một nội dung cụ thể.

Một số hướng nghiên cứu gần đây bắt đầu quan tâm đến việc biểu diễn kiến thức dưới dạng đồ thị (concept graph hoặc knowledge graph) nhằm phản ánh mối quan hệ phụ thuộc giữa các khái niệm. Tuy vậy, việc xây dựng đồ thị kiến thức cụ thể cho môn Toán THPT, cũng như khai thác đồ thị này để tạo ra lộ trình học tập phân hóa rõ ràng giữa các nhóm năng lực khác nhau, vẫn chưa được nghiên cứu một cách hệ thống.

2.2 Các khái niệm và nền tảng lý thuyết

Hello, here is some text without a meaning. This text should show what a printed text will look like at this place. If you read this text, you will get no information. Really? Is there no information? Is there a difference between this text and some nonsense like “Huardest gefburn”? Kjift – not at all! A blind text like this gives you information about the selected font, how the

letters are written and an impression of the look. This text should contain all letters of the alphabet and it should be written in of the original language. There is no need for special content, but the length of words should match the language.

2.3 Các phương pháp / mô hình hiện có

Hello, here is some text without a meaning. This text should show what a printed text will look like at this place. If you read this text, you will get no information. Really? Is there no information? Is there a difference between this text and some nonsense like “Huardest gefburn”? Kjift – not at all! A blind text like this gives you information about the selected font, how the letters are written and an impression of the look. This text should contain all letters of the alphabet and it should be written in of the original language. There is no need for special content, but the length of words should match the language.

2.4 So sánh và đánh giá các hướng tiếp cận

Hello, here is some text without a meaning. This text should show what a printed text will look like at this place. If you read this text, you will get no information. Really? Is there no information? Is there a difference between this text and some nonsense like “Huardest gefburn”? Kjift – not at all! A blind text like this gives you information about the selected font, how the letters are written and an impression of the look. This text should contain all letters of the alphabet and it should be written in of the original language. There is no need for special content, but the length of words should match the language.

2.5 Khoảng trống nghiên cứu

Hello, here is some text without a meaning. This text should show what a printed text will look like at this place. If you read this text, you will get no information. Really? Is there no information? Is there a difference between this text and some nonsense like “Huardest gefburn”? Kjift – not at all! A blind text like this gives you information about the selected font, how the letters are written and an impression of the look. This text should contain all letters of the alphabet and it should be written in of the original language. There is no need for special content, but the length of words should match the language.

Chương 3

PHƯƠNG PHÁP / KIẾN TRÚC ĐỀ XUẤT

3.1 Tổng quan phương pháp đề xuất

Hello, here is some text without a meaning. This text should show what a printed text will look like at this place. If you read this text, you will get no information. Really? Is there no information? Is there a difference between this text and some nonsense like “Huardest gefburn”? Kjift – not at all! A blind text like this gives you information about the selected font, how the letters are written and an impression of the look. This text should contain all letters of the alphabet and it should be written in of the original language. There is no need for special content, but the length of words should match the language.

3.2 Mô hình kiến trúc tổng thể

Hello, here is some text without a meaning. This text should show what a printed text will look like at this place. If you read this text, you will get no information. Really? Is there no information? Is there a difference between this text and some nonsense like “Huardest gefburn”? Kjift – not at all! A blind text like this gives you information about the selected font, how the letters are written and an impression of the look. This text should contain all letters of the alphabet and it should be written in of the original language. There is no need for special content, but the length of words should match the language.

3.3 Mô tả chi tiết các thành phần

Hello, here is some text without a meaning. This text should show what a printed text will look like at this place. If you read this text, you will get no information. Really? Is there no information? Is there a difference between this text and some nonsense like “Huardest gefburn”?

Kjift – not at all! A blind text like this gives you information about the selected font, how the letters are written and an impression of the look. This text should contain all letters of the alphabet and it should be written in of the original language. There is no need for special content, but the length of words should match the language.

3.4 Quy trình xử lý / pipeline

Hello, here is some text without a meaning. This text should show what a printed text will look like at this place. If you read this text, you will get no information. Really? Is there no information? Is there a difference between this text and some nonsense like “Huardest gefburn”? Kjift – not at all! A blind text like this gives you information about the selected font, how the letters are written and an impression of the look. This text should contain all letters of the alphabet and it should be written in of the original language. There is no need for special content, but the length of words should match the language.

3.5 Giả định và hạn chế của phương pháp

Hello, here is some text without a meaning. This text should show what a printed text will look like at this place. If you read this text, you will get no information. Really? Is there no information? Is there a difference between this text and some nonsense like “Huardest gefburn”? Kjift – not at all! A blind text like this gives you information about the selected font, how the letters are written and an impression of the look. This text should contain all letters of the alphabet and it should be written in of the original language. There is no need for special content, but the length of words should match the language.

Chương 4

THỰC NGHIỆM VÀ ĐÁNH GIÁ

4.1 Môi trường và công cụ thực nghiệm

Hello, here is some text without a meaning. This text should show what a printed text will look like at this place. If you read this text, you will get no information. Really? Is there no information? Is there a difference between this text and some nonsense like “Huardest gefburn”? Kjift – not at all! A blind text like this gives you information about the selected font, how the letters are written and an impression of the look. This text should contain all letters of the alphabet and it should be written in of the original language. There is no need for special content, but the length of words should match the language.

4.2 Dữ liệu và kịch bản thử nghiệm

Hello, here is some text without a meaning. This text should show what a printed text will look like at this place. If you read this text, you will get no information. Really? Is there no information? Is there a difference between this text and some nonsense like “Huardest gefburn”? Kjift – not at all! A blind text like this gives you information about the selected font, how the letters are written and an impression of the look. This text should contain all letters of the alphabet and it should be written in of the original language. There is no need for special content, but the length of words should match the language.

4.3 Cách thức triển khai thực nghiệm

Hello, here is some text without a meaning. This text should show what a printed text will look like at this place. If you read this text, you will get no information. Really? Is there no information? Is there a difference between this text and some nonsense like “Huardest gefburn”?

Kjift – not at all! A blind text like this gives you information about the selected font, how the letters are written and an impression of the look. This text should contain all letters of the alphabet and it should be written in of the original language. There is no need for special content, but the length of words should match the language.

4.4 Kết quả thực nghiệm

Hello, here is some text without a meaning. This text should show what a printed text will look like at this place. If you read this text, you will get no information. Really? Is there no information? Is there a difference between this text and some nonsense like “Huardest gefburn”? Kjift – not at all! A blind text like this gives you information about the selected font, how the letters are written and an impression of the look. This text should contain all letters of the alphabet and it should be written in of the original language. There is no need for special content, but the length of words should match the language.

4.5 Phân tích và thảo luận kết quả

Hello, here is some text without a meaning. This text should show what a printed text will look like at this place. If you read this text, you will get no information. Really? Is there no information? Is there a difference between this text and some nonsense like “Huardest gefburn”? Kjift – not at all! A blind text like this gives you information about the selected font, how the letters are written and an impression of the look. This text should contain all letters of the alphabet and it should be written in of the original language. There is no need for special content, but the length of words should match the language.

Chương 5

DEMO / PROTOTYPE MINH HỌA

5.1 Mục đích và phạm vi demo

Hello, here is some text without a meaning. This text should show what a printed text will look like at this place. If you read this text, you will get no information. Really? Is there no information? Is there a difference between this text and some nonsense like “Huardest gefburn”? Kjift – not at all! A blind text like this gives you information about the selected font, how the letters are written and an impression of the look. This text should contain all letters of the alphabet and it should be written in of the original language. There is no need for special content, but the length of words should match the language.

5.2 Kiến trúc demo ở mức tổng quan

Hello, here is some text without a meaning. This text should show what a printed text will look like at this place. If you read this text, you will get no information. Really? Is there no information? Is there a difference between this text and some nonsense like “Huardest gefburn”? Kjift – not at all! A blind text like this gives you information about the selected font, how the letters are written and an impression of the look. This text should contain all letters of the alphabet and it should be written in of the original language. There is no need for special content, but the length of words should match the language.

5.3 Mô tả các chức năng chính của demo

Hello, here is some text without a meaning. This text should show what a printed text will look like at this place. If you read this text, you will get no information. Really? Is there no information? Is there a difference between this text and some nonsense like “Huardest gefburn”?

Kjift – not at all! A blind text like this gives you information about the selected font, how the letters are written and an impression of the look. This text should contain all letters of the alphabet and it should be written in of the original language. There is no need for special content, but the length of words should match the language.

5.4 Nhận xét và đánh giá

Hello, here is some text without a meaning. This text should show what a printed text will look like at this place. If you read this text, you will get no information. Really? Is there no information? Is there a difference between this text and some nonsense like “Huardest gefburn”? Kjift – not at all! A blind text like this gives you information about the selected font, how the letters are written and an impression of the look. This text should contain all letters of the alphabet and it should be written in of the original language. There is no need for special content, but the length of words should match the language.

Chương 6

KẾT LUẬN VÀ HƯỚNG PHÁT TRIỂN

6.1 Kết luận

Hello, here is some text without a meaning. This text should show what a printed text will look like at this place. If you read this text, you will get no information. Really? Is there no information? Is there a difference between this text and some nonsense like “Huardest gefburn”? Kjift – not at all! A blind text like this gives you information about the selected font, how the letters are written and an impression of the look. This text should contain all letters of the alphabet and it should be written in of the original language. There is no need for special content, but the length of words should match the language.

6.2 Những hạn chế của đề tài

Hello, here is some text without a meaning. This text should show what a printed text will look like at this place. If you read this text, you will get no information. Really? Is there no information? Is there a difference between this text and some nonsense like “Huardest gefburn”? Kjift – not at all! A blind text like this gives you information about the selected font, how the letters are written and an impression of the look. This text should contain all letters of the alphabet and it should be written in of the original language. There is no need for special content, but the length of words should match the language.

6.3 Hướng phát triển trong tương lai

Hello, here is some text without a meaning. This text should show what a printed text will look like at this place. If you read this text, you will get no information. Really? Is there no information? Is there a difference between this text and some nonsense like “Huardest gefburn”?

Kjift – not at all! A blind text like this gives you information about the selected font, how the letters are written and an impression of the look. This text should contain all letters of the alphabet and it should be written in of the original language. There is no need for special content, but the length of words should match the language.

Tài liệu tham khảo

- [1] Tam H. Nguyen et al. “An Introduction to Item Response Theory for Patient-Reported Outcome Measurement”. In: *Patient* (2014).
- [2] Radek Pelánek. “Applications of the Elo rating system in adaptive educational systems”. In: *Computers & Education* (2016).