



ĐẠI HỌC BÁCH KHOA HÀ NỘI
VIỆN CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG

Mã HP: IT3100

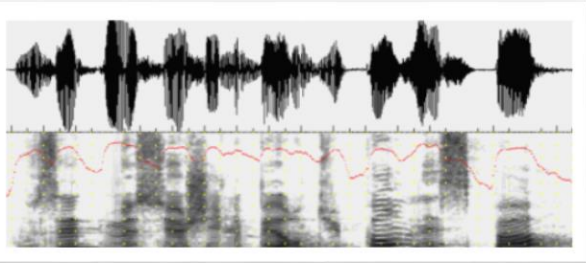
LẬP TRÌNH HƯỚNG ĐỐI TƯỢNG

Bài 00: Giới thiệu về khóa học

Thông tin giảng viên

- ❖ TS. Đỗ Thị Ngọc Diệp
- ❖ Phòng Tương tác tiếng nói, Viện NCQT MICA, 1004 B1
- ❖ Email: diep.dothingoc@hust.edu.vn
- ❖ ĐT: 0912606900

International Research
Institute on Multimedia,
Information, Communication
and Applications



Thông tin lớp học

- ❖ Thông tin môn học (Bài giảng, danh sách nhóm, thông báo, bảng điểm, v.v.) – Theo dõi tại lớp trên Microsoft Teams

Lập trình hướng đối tượng (LTHĐT)

1. Giới thiệu học phần
2. Đề cương chi tiết
3. Tài liệu tham khảo
4. Đánh giá môn học
5. Thảo luận

Lập trình hướng đối tượng (LTHĐT)

1. Giới thiệu học phần
2. Đề cương chi tiết
3. Tài liệu tham khảo
4. Đánh giá môn học
5. Thảo luận

1. Giới thiệu học phần

❖ Mục đích môn học: Sau khi kết thúc môn học, sinh viên sẽ có thể:

- Giải thích được các khái niệm, các kỹ thuật thiết kế và lập trình chương trình theo hướng tiếp cận hướng đối tượng
- Nắm được kiến thức cơ bản về 1 ngôn ngữ LTHĐT (Java/C++), các kỹ năng sử dụng ngôn ngữ đó minh họa các kỹ thuật LTHĐT
- Hiểu được các ký pháp của ngôn ngữ UML và sử dụng trong LTHĐT

1. Giới thiệu học phần

- ❖ **Điều kiện:** Sinh viên nên học qua các môn Cấu trúc dữ liệu và giải thuật, Hệ điều hành.
- ❖ **Thời lượng môn học:** 45 tiết lý thuyết và bài tập được phân bổ trong 15 tuần.

1. Giới thiệu học phần

❖ Nhiệm vụ của sinh viên:

- Tham dự đầy đủ các buổi học.
- Tự tìm hiểu và làm quen với cú pháp của các ngôn ngữ LTHĐT
- Phong cách lập trình (chú thích, lùi đầu dòng, tách dòng...) sẽ được yêu cầu trong các bài tập hàng tuần, bài tập lớn, bài thi.
- Bài tập:
 - Hoàn thành các bài tập hàng tuần theo cá nhân
 - Hoàn thành các bài tập lớn được giao theo nhóm

Lập trình hướng đối tượng (LTHĐT)

1. Giới thiệu về khóa học
2. **Đề cương chi tiết**
3. Tài liệu tham khảo
4. Đánh giá môn học
5. Thảo luận

2. Đề cương môn học

- ❖ Bài 1: Tổng quan về lập trình hướng đối tượng
- ❖ Bài 2: Cú pháp Java cơ bản
- ❖ Bài 3: Lớp và đối tượng
- ❖ Bài 4: Các kỹ thuật xây dựng lớp và sử dụng đối tượng
- ❖ Bài 5: Kết tập và kế thừa
- ❖ Bài 6: Một số kỹ thuật trong kế thừa

2. Đề cương môn học (2)

- ❖ Bài 7: Đa hình
- ❖ Bài 8: Lập trình tổng quát
- ❖ Bài 9: Ngoại lệ và xử lý ngoại lệ
- ❖ Bài 10: Lập trình giao diện với JavaFX
- ❖ Bài 11: Phân tích thiết kế hướng đối tượng và biểu đồ lớp

Lập trình hướng đối tượng (LTHĐT)

1. Giới thiệu về khóa học
2. Đề cương chi tiết
3. **Tài liệu tham khảo**
4. Đánh giá môn học
5. Thảo luận

3. Tài liệu tham khảo môn học

- [1] Danny Poo, Derek Kiong, Swarnalatha Ashok (2009). **Object-oriented programming and Java**, Second Edition. Springer
- [2] Peter Coad, Jill Nicola (1993). **Object-Oriented Programming**. Prentice Hall Publisher
- [3] Harvey M. Deitel, Paul J. Deitel (2017). **C++ How to Program**. Pearson India; 10th edition
- [4] Harvey M. Deitel, Paul J. Deitel (2009). **How to Java Program** (7th Edition). Pearson india; 8th edition
- [5] Bruce Eckel (2000). **Thinking in C++**. Prentice Hall; 2nd edition.
- [6] Bruce Eckel (2006). **Thinking in Java**. Prentice Hall; 4th edition
- [7] Martin Fowler UML Distilled (2003). **A Brief Guide to the Standard Object Modeling Language**. Addison-Wesley Professional
- [8] Đoàn Văn Ban, **Lập trình hướng đối tượng với Java**, NXB KHKT
- [9] Phạm Văn Ất, **C++ và Lập trình hướng đối tượng**, NXB KHKT

Lập trình hướng đối tượng (LTHĐT)

1. Giới thiệu về khóa học
2. Đề cương chi tiết
3. Tài liệu tham khảo
4. **Đánh giá môn học**
5. Thảo luận

4. Đánh giá môn học

❖ Điểm Quá trình: 30%

- Thảo luận trên lớp + bài tập tuần: 40%
- Bài tập lớn theo nhóm: 60%

❖ Thi cuối kỳ: thi viết: 70%

5. Thảo luận

❖ SV giới thiệu về bản thân

- Tên, khóa
- Kỹ năng lập trình: các ngôn ngữ sử dụng? Đã biết khái niệm lập trình hướng đối tượng chưa?
- Đã phát triển được phần mềm gì?
- Mong muốn của SV về môn học, về giảng viên?

❖ Câu hỏi thêm của SV

