

TRƯỜNG ĐẠI HỌC GIAO THÔNG VẬN TẢI (Bold, size 14)
PHÂN HIỆU TẠI TP. HỒ CHÍ MINH (Bold, size 14)
BỘ MÔN CÔNG NGHỆ THÔNG TIN (Bold, size 14)



BÁO CÁO THỰC TẬP CHUYÊN MÔN
(Bold, size 15)

ĐỀ TÀI:
.....
.....

(Bold, size 16)

Sinh viên thực hiện: (size 14, chữ in hoa)

Lớp : (size 14, chữ in hoa)

Khoá : (size 14, chữ in hoa)

Tp. Hồ Chí Minh, năm 20... (size 14)

TRƯỜNG ĐẠI HỌC GIAO THÔNG VẬN TẢI (Bold, size 14)
PHÂN HIỆU TẠI TP. HỒ CHÍ MINH (Bold, size 14)
BỘ MÔN CÔNG NGHỆ THÔNG TIN (Bold, size 14)



BÁO CÁO THỰC TẬP CHUYÊN MÔN
(Bold, size 15)

ĐỀ TÀI:
.....
.....

(Bold, size 16)

Sinh viên thực hiện: (size 14, chữ in hoa)

Lớp : (size 14, chữ in hoa)

Khoá : (size 14, chữ in hoa)

Tp. Hồ Chí Minh, năm 20... (size 14)

THIẾT KẾ TỔNG QUAN ĐỀ TÀI

Mã sinh viên: Họ tên SV:

.....

Khóa: Lớp:

.....

1. Tên đề tài
2. Mục đích, yêu cầu
3. Nội dung và phạm vi đề tài
4. Công nghệ, công cụ và ngôn ngữ lập trình
5. Các kết quả chính dự kiến sẽ đạt được và ứng dụng
6. Giảng viên và cán bộ hướng dẫn

Họ tên:

Đơn vị công tác:

Điện thoại:

Email:

Ngày tháng năm 2021
Giảng viên hướng dẫn

LỜI CẢM ƠN (size 15, bold)

(Cách 1 tab, Time newRoman, 20)

[illegible]

NHẬN XÉT CỦA GIẢNG VIÊN HƯỚNG DẪN (size 15, bold)

(Cách 1 tab, Time newRoman, 20)

Size 13.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

***Tp. Hồ Chí Minh, ngày tháng năm
Giảng viên hướng dẫn***

MỤC LỤC (size 15, bold)

(Cách 1 tab, Time newRoman, 20)

BẮT BUỘC DỪNG MỤC LỤC TỰ ĐỘNG

[illegible]

DANH MỤC CHỮ VIẾT TẮT

STT	Mô tả	Ý nghĩa	Ghi chú

BẢNG BIỂU, SƠ ĐỒ, HÌNH VẼ (size 15, bold)

(Cách 1 tab, Time newRoman, 20, mỗi nội dung trình bày bắt đầu từ 1 trang mới)

Bảng 1.1: (size 13).....

Bảng 1.2:

Sơ đồ 1.1:.....

Hình 1.1:

Ghi chú:

- Xếp sau trang Mục lục
- Chữ số thứ nhất chỉ tên chương
- Chữ số thứ hai chỉ thứ tự bảng biểu, sơ đồ, hình,...trong mỗi chương
- Ở cuối mỗi bảng biểu, sơ đồ, hình,...trong mỗi chương phải có ghi chú, giải thích, nêu rõ nguồn trích hoặc sao chụp,...

CHƯƠNG 1. MỞ ĐẦU

1.1 Tổng quan về

1.2 Mục tiêu nghiên cứu

1.3 Phạm vi

1.4 Cấu trúc báo cáo thực tập tốt nghiệp

1.4.1 Chương 1: trình bày ...

1.4.2 Chương 2: trình bày ...

1.4.3 Chương 3: trình bày

CHƯƠNG 2. TÌM HIỂU NGÔN NGỮ LẬP TRÌNH PYTHON, ỨNG DỤNG VÀO BÀI TOÁN GIẢI GAME SODOKU

2.1 Tổng quan về ngôn ngữ lập trình Python

2.1.1 Cấu trúc dữ liệu

2.1.2

2.2 Ứng dụng giải game Sudoku

2.2.1 Bài toán Sudoku

2.2.2 Thiết kế thuật toán, cấu trúc dữ liệu, cơ sở dữ liệu, các sơ đồ kiến trúc phần mềm, kiến trúc phần cứng,

2.2.3 Xây dựng ứng dụng bằng ngôn ngữ lập trình Python

CHƯƠNG 3. KẾT QUẢ VÀ KIẾN NGHỊ

3.1 Kết quả đạt được

3.2 Kiến nghị

PHỤ LỤC

Phụ lục 1: hướng dẫn cài đặt

Phụ lục 2: hướng dẫn sử dụng

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1]. T.S Lê Phan Thị Diệu Thảo, Nguyễn Thảo Phương, *Nợ công và những vấn đề cần bàn thêm*, Nhà xuất bản Kinh Tế.
- [2]. Boulding, K.E. (1995), *Economics analysis*, Hamish Hamilton, London.
- [3]. [Http://dantri.com.vn/c76/s76-402058/nhung-moc-chinh-cua-khung-hoang-no-chau-au.htm](http://dantri.com.vn/c76/s76-402058/nhung-moc-chinh-cua-khung-hoang-no-chau-au.htm),
“Những mốc chính của khủng hoảng nợ châu Âu”