#### 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)

ÐE		A1:
••••	••••	
		(Bold, size 16)
Sinh v	iên	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)
		(Dold, Size 10)
Sinh vi	iên	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)

#### CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHIÃ VIỆT NAM Độc lập – Tự do – Hạnh phúc

## THIẾT KẾ TỔNG QUAN ĐỀ TÀI

M		Họ tên SV:
Kl	hóa:	Lớp:
1	Tên đề tài	
	Mục đích, yêu cầu	X
	Nội dung và phạm vi đ	
<b>4.</b>	Công nghệ, công cụ và	ngôn ngữ lập trình
<b>5.</b>	Các kết quả chính dự k	ciến sẽ đạt được và ứng dụng
	Giảng viên và cán bộ h	
	Họ tên:	
	Đơn vị công tác:	
	Điện thoại:	Email:

Ngày tháng năm 2021 Giảng viên hướng dẫn

# LỜI CẨM ƠN (size 15, bold)

(Cách 1 tab, Time newRoman, 20)

Size 13

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

(Cách 1 tab, Time newRoman, 20)

	Tp. Hồ Chí Minh, ngày Giảng viên	
Size 13		

### MUC LUC (size 15, bold)

### (Cách 1 tab, Time newRoman, 20) BẮT BUỘC DÙNG MỤC LỤC TỰ ĐỘNG

CHƯƠNG 1: TỔNG QUAN 1
1.1. Tổng quan về nợ công
1.1.1. Nợ công Việt Nam

### DANH MỤC CHỮ VIẾT TẮT

STT	Mô tả	Ý nghĩa	Ghi chú

### BẢNG BIỂU, SƠ ĐỒ, HÌNH VỄ (size 15, bold)

(Cách 1 tab, Time newRoman, 20, mỗi nội dung trình bày bắt đầu từ 1 trang mới)
Bång 1.1: (size 13)
Bảng 1.2:
Sσ 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 HIỀU 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 Úng dụng giải game Sodoku
  - 2.2.1 Bài toán Sodoku
- 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

#### PHŲ LŲC

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]. <a href="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</a>, "Những mốc chính của khủng hoảng nợ châu Âu"