

LẬP TRÌNH HƯỚNG ĐỐI TƯỢNG

Khoa Công nghệ phần mềm

C++



Microsoft®

Visual Studio®

Nội dung

1

Giới thiệu chung

2

Thông tin môn học

3

Tài liệu tham khảo

4

Đánh giá kết quả

5

Nội dung môn học

Giới thiệu chung

❖ Môn học trước:

- Cơ sở lập trình/Nhập môn lập trình

❖ Thông tin giảng viên giảng dạy:

- ThS. Trần Anh Dũng
- Email: dungta@uit.edu.vn

Thông tin môn học

❖ Tên: Lập trình hướng đối tượng

❖ Số tín chỉ: 4

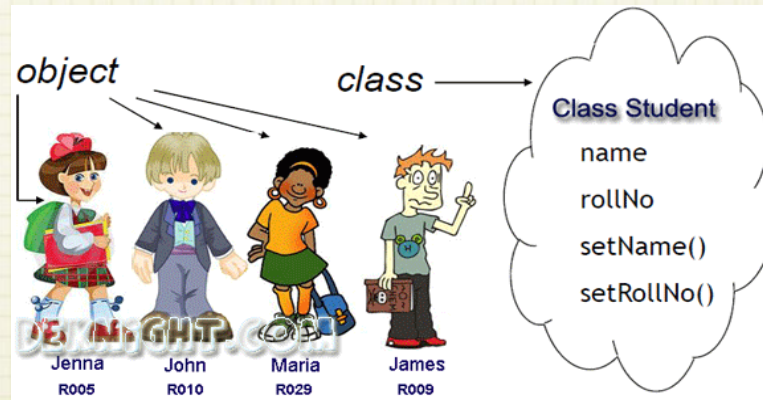
❖ Số tiết:

- Lý thuyết: 45 tiết
- Thực hành: 30 tiết
- Tự học: 90 tiết

❖ Ngôn ngữ thực hành: C++

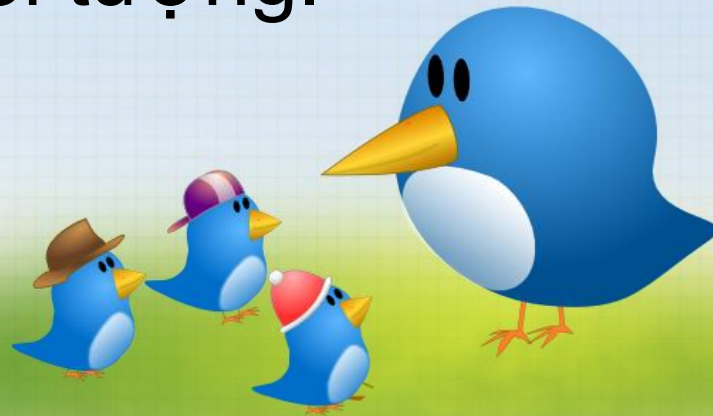
Mục tiêu môn học

- ❖ Trang bị cho sinh viên kiến thức và kỹ năng về lập trình hướng đối tượng, các nguyên lý cơ bản của thiết kế hướng đối tượng, các vấn đề căn bản và một số vấn đề nâng cao trong việc cài đặt các lớp và phương thức.



Mục tiêu môn học

- ❖ Những quan niệm nằm sau cây **thừa kế**, **đa hình**, các tính chất của đối tượng, thừa kế và phân lớp. Cách thức trao đổi và truyền thông giữa các đối tượng.



www.oopbook.com

Tài liệu tham khảo

- [1] C++ và lập trình hướng đối tượng, GS Phạm Văn Ất, Khoa học kỹ thuật, 2000
- [2] A Complete Guide to Programming in C++, Ulla Kirch-Prinz and Peter Prinz, Jones and Bartlett Publishers, 2002
- [3] The C++ Programming Language, The 3rd Edition, Bjarne Stroustrup, Addison-Wesley Professional, 2003

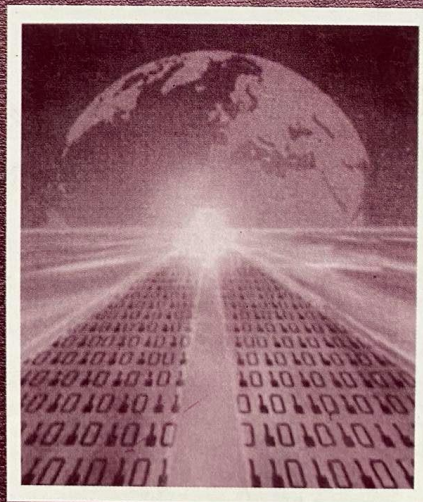


UIT

ĐẠI HỌC QUỐC GIA THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

TÀI LIỆU HƯỚNG DẪN THỰC HÀNH LẬP TRÌNH HƯỚNG ĐỐI TƯỢNG

Biên soạn: ThS Phạm Thị Vương - ThS Trần Anh Dũng
ThS Phan Nguyệt Minh - ThS Lê Thanh Trọng



NHÀ XUẤT BẢN
ĐẠI HỌC QUỐC GIA TP. HỒ CHÍ MINH

Đánh giá kết quả

- ❖ Quá trình: Bài tập + kiểm tra: 20%
- ❖ Thực hành (thi trên máy): 30%
- ❖ Thi cuối kỳ (tự luận): 50%



Nội dung môn học

- ❖ Chương 1: Các đặc điểm của C++
- ❖ Chương 2: Tổng quan về lập trình HĐT
- ❖ Chương 3: Lớp và đối tượng
- ❖ Chương 4: Khởi tạo đối tượng, hàm bạn, lớp bạn
- ❖ Chương 5: Tái định nghĩa toán tử
- ❖ Chương 6: Tính kế thừa
- ❖ Chương 7: Tính đa hình
- ❖ Chương 8: Một số vấn đề khác

Q & A

