

Module/môn: Lập trình Java 3	Số hiệu assignment: 1/1	% điểm: 60%
Người điều phối của FPT Polytechnic	Ngày ban hành:	
Bài assignment này đòi hỏi sinh viên phải dùng khoảng 35h làm để hoàn thành		
Tương ứng với mục tiêu môn học:		

Gian lận là hình thức lấy bài làm của người khác và sử dụng như là mình làm ra. Hình thức đó bao gồm những hành động như: copy thông tin trực tiếp từ trang web hay sách mà không ghi rõ nguồn tham khảo trong tài liệu; gửi bài assignment làm chung như là thành quả cá nhân; copy bài assignment của các sinh viên khác cùng khóa hay khác khóa; ăn trộm hay mua bài assignment của ai đó và gửi lên như là sản phẩm mình làm ra. Những sinh viên bị nghi ngờ gian lận sẽ bị điều tra và nếu phát hiện là có gian lận thì sẽ phải chịu các mức phạt theo quy định của Nhà trường.

Mọi tài nguyên copy hay điều chế từ bất cứ nguồn nào (VD: Internet, sách) phải được đặt trong cặp dấu nháy kép và in nghiêng, với thông tin tham khảo đầy đủ về nguồn tài liệu.

Bài làm của bạn sẽ được đưa vào phần mềm kiểm tra gian lận. Mọi hình thức cố tình đánh lừa hệ thống phát hiện gian lận sẽ bị coi là Vi phạm quy định thi cử.

Quy định nộp bài assignment

- Một bản mềm kết quả bài làm assignment của bạn phải được upload trước nửa đêm (giờ địa phương) vào ngày hạn nộp. **Quá hạn nộp hệ thống sẽ khóa lại và sinh viên không còn quyền nộp bài.**
- Phiên bản upload lên cuối cùng sẽ được chấm điểm. Sinh viên có quyền upload đè file nhiều lần trước khi hết hạn nộp.
- Tất cả những file tài liệu văn bản phải để ở dạng file gốc chứ không file dạng file được xuất ra từ định dạng khác (ví dụ pdf được xuất từ doc). Không được gửi tài liệu văn bản dưới dạng ảnh chụp.
- Đối với bài assignment này bạn cũng phải đưa các bằng chứng hay sản phẩm khác vào trong file nén dạng zip.
- Kích thước file cần tuân thủ theo giới hạn trên hệ thống nộp bài (thông thường là <50M).
- Hãy đảm bảo các file được upload lên không bị nhiễm virus (**điều này có thể dẫn đến file bị hệ thống xóa mất**) và không đặt mật khẩu mở file. Nếu vi phạm những điều này, bài coi như chưa được nộp.
- Hãy chú ý xem thông báo sau khi upload để chắc chắn bài của bạn đã được nộp lên hệ thống chưa.

- Bạn không phải gửi lại file đề bài của assignment (file này).

Quy định đánh giá bài assignment

1. Sinh viên không có bài assignment trên hệ thống sẽ bị 0 điểm bài assignment.
2. Sau hạn nộp bài một tuần, sinh viên nộp muộn có quyền nộp đơn kiến nghị xin được chấp nhận gia hạn nộp. Hội đồng Nhà trường sẽ xét duyệt từng trường hợp. Nếu kiến nghị không được chấp nhận, bài giữ nguyên điểm 0. Nếu quá một tuần không có kiến nghị thì bài cũng sinh viên không nộp mặc nhiên nhận điểm 0.
3. Ngay cả trường hợp bài của sinh viên bị phát hiện gian lận sau khi có điểm, sinh viên sẽ không được công nhận bài đó và chịu mức kỷ luật như quy định của Nhà trường.

=====

Assignment

Lập trình JAVA 3

Mục tiêu cụ thể	Sau bài assignment này , sinh viên cần đạt được: <ul style="list-style-type: none"> - Hiểu về cấu trúc chung của JAVA GUI - Thành thạo thiết kế giao diện bằng NETBEAN, kết nối CSDL - Có đầy đủ kiến thức và kỹ năng để thiết kế các ứng dụng JAVA đơn giản...
Các công cụ cần có	<ul style="list-style-type: none"> - Jdk - NetBean - Eclipse - MS SQL server 2008 hoặc MySQL
Tài nguyên	Thư mục tài nguyên đi kèm

ĐẶT VẤN ĐỀ

Trường cao đẳng FPT Polytechnic sử dụng một phần mềm nghiệp vụ đào tạo để quản lý sinh viên và quá trình học tập của sinh viên. Hãy xây dựng một chương trình JAVA mô phỏng các chức năng đơn giản của chương trình nghiệp vụ đào tạo của trường cao đẳng Fpt Poly với những yêu cầu như sau:

- Chương trình có chức năng đăng nhập
- Các user được chia làm hai loại là: giảng viên và cán bộ đào tạo
- Khi đăng nhập user giảng viên, nếu đăng nhập thành công sẽ hiện ra Chức năng quản lý điểm, cho phép nhập điểm, sửa điểm, xóa điểm, update điểm cho các sinh viên đã có trong trường và có thể tìm sinh viên theo mã sinh viên
- Khi đăng nhập user cán bộ đào tạo, sẽ hiện ra Chức năng quản lý sinh viên, gồm những chức năng, thêm mới một sinh viên, xóa sinh viên và update
- Mỗi khi giảng viên cập nhật điểm cho sinh viên, chương trình sẽ tính lại điểm trung bình của mỗi sinh viên, đồng thời hiển thị danh sách 3 sinh viên có điểm tổng kết cao nhất của mỗi môn học

YÊU CẦU

Y1. Xây dựng giao diện chương trình

1. Cài đặt Netbean
2. Tạo một form đăng nhập gồm username , password và một nút login

Ví dụ:

3. Giao diện chức năng Quản lý điểm

Quản Lý Điểm Sinh Viên

Tìm kiếm

Mã SV:

Họ tên SV: **Nguyen Van Teo**

Mã SV:

Tiếng anh: Điểm TB: **9.0**

Tin học:

Giáo dục TC:

3 Sinh viên có điểm cao nhất:

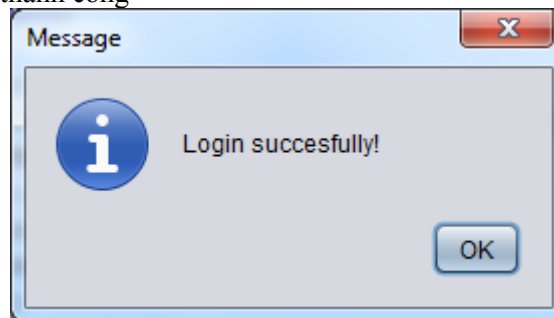
MãSV	Họ tên	Tiếng Anh	Tin học	GDTC	Điểm TB
SV005	Nguyen Thi Tuong Vy	10	10	10	10
SV001	Nguyen Van Teo	9	9	9	9
SV006	Loi Roi	8	8	9	8

4. Giao diện chức năng quản lý sinh viên

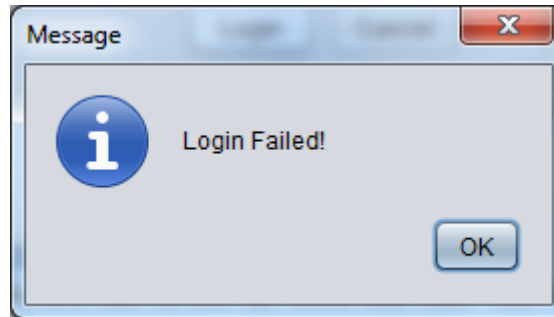
MãSV	Họ tên	Email	Số ĐT	Giới tính	Địa chỉ	Hình
SV001	Nguyen Van Teo	teonv@gmail....	0903414749	true	311 no t...	obama.jpg
SV002	Le Thi Oi	oilt@gmail.com	0903414749	true	319 Na...	User.jpg
SV003	Nguyen Thi Cu	cunt@gmail.c...	01683314129	false	222 No ...	User.jpg
SV004	Le Phung Hieu Kien	kienlph@gmai...	0899899128	false	222 CM...	PhungLV...
SV005	Nguyen Thi Tuong Vy	vyntt81@gmail...	0903936117	false	311 No ...	User.jpg
SV006	Loi Roi	loiroi@gmail.c...	0909090909	true	Ha Noi	loiroi.jpg
SV007	Cu Teo	cuteo@gmail....	0911111111	true	Vung Tau	User.jpg

Y2. Giao diện các Message thông báo

1. Message đăng nhập thành công



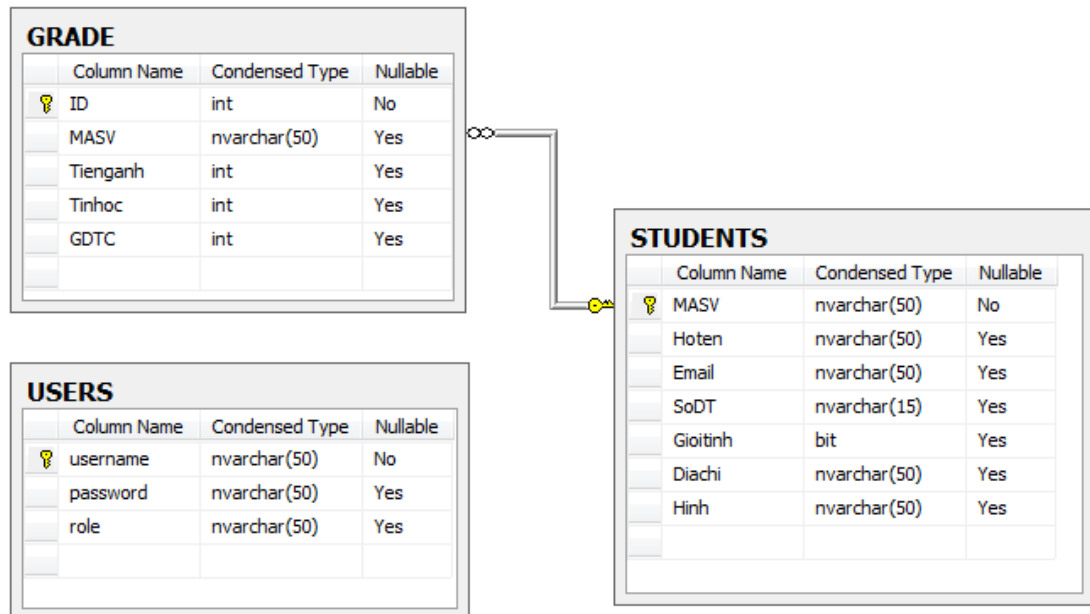
2. Message đăng nhập thất bại



3. Message báo lỗi, nếu cán bộ đào tạo thêm một sinh viên có mã sinh viên trùng lặp với dữ liệu đã có

Y3. Xây dựng cơ sở dữ liệu FPL_Đào Tạo

1. Thông tin người dùng được lưu trong bảng users
2. Thông tin Sinh viên được lưu trong bảng students
3. Bảng điểm của sinh viên được lưu trong bảng Grade gồm các cột: Mã_SV, điểm Tiếng Anh, Điểm Tin học, Điểm GDTC



Y4. Yêu cầu chức năng

1. Mỗi khi click vào nút Login, chương trình phải kiểm tra thông tin đăng nhập có đúng không, nếu đúng thông báo thành công, nếu sai thông báo đăng nhập sai
2. Giảng viên chỉ có thể nhập điểm không thể thêm mới sinh viên
3. Cán bộ đào tạo chỉ có thể thêm mới sinh viên, không thể nhập điểm
4. Mỗi khi giảng viên cập nhật điểm cho sinh viên, chương trình sẽ tính lại điểm trung bình của mỗi sinh viên, đồng thời hiển thị danh sách 3 sinh viên có điểm tổng kết cao nhất của mỗi môn học

Y5. Chức năng nâng cao

- 1, Form Quản lý điểm, giảng viên có thể thêm, xóa, sửa, update điểm cho sinh viên

2, Form Quản lý sinh viên, cán bộ đào tạo có thể thêm, xóa, sửa, update thông tin của sinh viên và khi click chọn 1 dòng trên table thì dữ liệu chi tiết của sinh viên sẽ được hiển thị trên các components tương ứng.

MÔ TẢ SẢN PHẨM PHẢI NỘP

1. Thư mục chứa Project
2. File dữ liệu đã nhập một số nhân viên

Đóng gói tất cả các sản phẩm trên thành một file nén theo định dạng JAVA3_MãSV_Assignment.zip để đưa lên hệ thống LMS theo yêu cầu của giảng viên. Lưu ý về cách đặt tên

THANG ĐÁNH GIÁ

<p style="text-align: center;">A</p> <p style="text-align: center;">70%-100%)</p>	<p>- Đáp ứng Y5</p>
<p style="text-align: center;">B</p> <p style="text-align: center;">60%- 69%</p> <p style="text-align: center;"><i>(đáp ứng phong cách thiết kế)</i></p>	<p>- Đáp ứng Y3, Y4</p>

<p>C</p> <p>50%- 59%</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Đáp ứng Y1, Y2
<p>TRƯỢT</p> <p>< 50% (không đáp ứng yêu cầu nộp bài)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Không đặt tên, đóng gói không theo chuẩn yêu cầu. -