

SV hãy xây dựng 1 trong các ứng dụng sau: (Dùng Java Persistence API - Object/Relational Mapper hoặc Java Persistence API - Object/Grid Mapper)

1. Viết ứng dụng quản lý khám bệnh tại 1 phòng khám bao gồm các chức năng sau:
 - a. Nhân viên nhận bệnh:
 - Đăng nhập hệ thống, xem thông tin của mình, đổi mật khẩu khi cần
 - Nhập thông tin bệnh nhân khi đến khám và đưa vào danh sách khám của bác sĩ mà bệnh nhân chọn. (nếu bệnh nhân đã khám thì không cần nhập lại).
 - Sửa thông tin bệnh nhân khi có yêu cầu từ bệnh nhân.
 - Tìm thông tin bệnh nhân khi biết mã hoặc tên.
 - b. Bác sĩ:
 - Đăng nhập hệ thống, xem thông tin của mình, đổi mật khẩu khi cần
 - Nhận bệnh nhân từ danh sách chờ.
 - Thực hiện khám bệnh bao gồm: ghi nhận thông tin tình trạng của bệnh nhân, cho toa thuốc. Nếu bệnh nhân cần xét nghiệm để biết thêm thông tin thì BS sẽ chuyển qua bộ phận xét nghiệm. Khi thực hiện xong xét nghiệm, bệnh nhân sẽ quay về phòng BS để cập nhật các thông tin xét nghiệm.
 - c. Nhân viên phát thuốc:
 - Đăng nhập hệ thống, xem thông tin của mình, đổi mật khẩu khi cần
 - Nhận danh sách bệnh nhân đã khám và phát thuốc dựa trên toa thuốc bác sĩ đã kê trước đó.
 - d. Quản lý:
 - Quản lý thông tin bệnh nhân: xem, thêm, xóa (các bệnh nhân hơn 3 năm chưa khám lại).
 - Quản lý các tài khoản tham gia hệ thống.
 - Quản lý các toa thuốc.
2. Viết ứng dụng quản lý chấm công trong 1 công ty làm việc hành chính với các chức năng như sau:
 - a. Nhân viên:
 - Đăng nhập hệ thống, xem thông tin của mình, đổi mật khẩu khi cần.
 - Mỗi sáng đăng nhập để chấm công giờ bắt đầu làm việc.
 - Xem thông tin lương hàng tháng
 - b. Trưởng phòng:
 - Đăng nhập hệ thống, xem thông tin của mình, đổi mật khẩu khi cần.
 - Quản lý các nhân viên trong phòng của mình.
 - c. Quản lý:

- Quản lý bảng chấm công.
 - Quản lý bảng lương của nhân viên.
 - Quản lý các tài khoản.
3. Viết ứng dụng thi trắc nghiệm triển khai trên mạng local với các chức năng như sau:
- a. Thí sinh:
 - Đăng nhập hệ thống, được phép xem thông tin của mình, đổi mật khẩu khi cần.
 - Tham gia thi khi kỳ thi được mở
 - Xem kết quả sau khi hoàn thành bài thi.
 - b. Giáo viên:
 - Đăng nhập hệ thống, xem thông tin của mình, đổi mật khẩu khi cần.
 - Quản lý ngân hàng câu hỏi theo môn học.
 - c. Quản lý:
 - Quản lý thí sinh.
 - Quản lý giảng viên.
 - Quản lý các môn học.
4. Viết ứng dụng quản lý bán cafe với các chức năng như sau:
- a. Nhân viên:
 - Đăng nhập hệ thống, xem thông tin của mình, đổi mật khẩu khi cần.
 - Nhận đặt món từ bàn của khách.
 - Thanh toán hóa đơn khi khách yêu cầu.
 - b. Quản lý:
 - Quản lý các loại món ăn, thức uống trong quán.
 - Quản lý nhân viên.
 - Quản lý các hóa đơn bán hàng.
5. Viết ứng dụng quản lý bán hàng trong 1 siêu thị với các chức năng như sau:
- a. Nhân viên bán hàng:
 - Đăng nhập hệ thống, xem thông tin của mình, đổi mật khẩu khi cần.
 - Thanh toán hóa đơn khi khách hàng mua hàng.
 - b. Quản lý:
 - Đăng nhập hệ thống, xem thông tin của mình, đổi mật khẩu khi cần.
 - Quản lý các loại hàng, các mặt hàng.
 - Quản lý hóa đơn, hủy chi tiết 1 món hàng trong hóa đơn khi khách hàng yêu cầu.
 - Quản lý nhân viên.

6. Viết ứng dụng quản lý phân công công việc trong 1 dự án của 1 công ty với các chức năng như sau:
- a. Nhân viên:
 - Đăng nhập hệ thống, xem thông tin của mình, đổi mật khẩu khi cần.
 - Đăng nhập vào ứng dụng để xem các công việc được giao, tiến độ, thời gian, deadline thực hiện công việc, nếu hoàn thành thì check vào nội dung đã hoàn thành.
 - Có thể ghi chú trên công việc đang thực hiện.
 - Có thể cập nhật thông tin tài khoản, đăng ký tài khoản nếu là nhân viên mới và có sự kiểm duyệt của người quản lý.
 - b. Quản lý:
 - Quản lý các dự án (đăng, xóa, sửa, phân công cho các nhân viên tham gia dự án, cập nhật trạng thái dự án hoàn thành hay chưa, ...)
 - Quản lý các tài khoản của nhân viên (thêm, xóa thông tin nhân viên).

TÀI LIỆU NỘP

1. Tài liệu Word hoặc Pdf gồm các chương sau: **(LO2)**
 - a. Chương 1: giới thiệu đề tài (tìm hiểu nghiệp vụ)
 - b. Chương 2: phân tích ứng dụng (screen diagram, use case diagram, activity diagram, class diagram, sequence diagram, database diagram)
 - c. Chương 3: xây dựng ứng dụng (các form chức năng đã thực hiện)
 - d. Chương 4: Kết luận (kết quả đạt được, hạn chế, hướng phát triển)
 - e. Tài liệu tham khảo **(LO3)**

Source code của ứng dụng và báo cáo