TRƯỜNG ĐẠI HỌC THỦY LỢI

**KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

**---------🙞🙜🕮🙞🙜---------**



ĐỒ ÁN TỐT NGHIỆP ĐẠI HỌC

**XÂY DỰNG ỨNG DỤNG DI ĐỘNG HỌC TIẾNG ANH CHO TRUNG TÂM LSRW - LEARN ENGLISH**

Sinh viên thực hiện: Nguyễn Đình Cương

Giảng viên hướng dẫn: TS. Nguyễn Thọ Thông

HÀ NỘI, NĂM 2023

# MỤC LỤC

[MỤC LỤC 2](#_Toc132397927)

[DANH MỤC HÌNH ẢNH 3](#_Toc132397928)

[DANH MỤC BẢNG BIỂU 3](#_Toc132397929)

[DANH MỤC CÁC TỪ VIẾT TẮT VÀ GIẢI THÍCH CÁC THUẬT NGỮ 3](#_Toc132397930)

[I. PHÂN TÍCH ĐỀ TÀI 3](#_Toc132397931)

[1.1. Giới thiệu 3](#_Toc132397932)

[1.2. Mục tiêu của đồ án 3](#_Toc132397933)

[1.3. Kế hoạch đồ án 3](#_Toc132397934)

[1.4. Nội dung thực hiện 3](#_Toc132397935)

[1.5. Ý nghĩa thực tiễn 3](#_Toc132397936)

[II. TỔNG QUAN CƠ SỞ VÀ LÝ THUYẾT 3](#_Toc132397937)

[2.1. Ngôn ngữ lập trình Android 3](#_Toc132397938)

[2.2. Tổng quan về Java Spring Boot 3](#_Toc132397939)

[2.3. Tổng quan về MySQL 3](#_Toc132397940)

[2.4. Tổng kết công nghệ sử dụng 3](#_Toc132397941)

[III. PHÂN TÍCH, ĐẶC TẢ VÀ THIẾT KẾ HỆ THỐNG 3](#_Toc132397942)

[3.1. Đặc tả yêu cầu phần mềm 3](#_Toc132397943)

[3.2. Đặc tả và phân tích chức năng hệ thống 3](#_Toc132397944)

[3.3. Phân tích hệ thống về lớp đối tượng 3](#_Toc132397945)

[3.4. Thiết kế giao diện 3](#_Toc132397946)

[IV. THỰC NGHIỆM, SO SÁNH VÀ ĐÁNH GIÁ 3](#_Toc132397947)

[4.1. Kết quả đạt được 4](#_Toc132397948)

[4.2. Hạn chế 4](#_Toc132397949)

[4.3. Hướng phát triển 4](#_Toc132397950)

[V. Kết Luận 4](#_Toc132397951)

[TÀI LIỆU THAM KHẢO 4](#_Toc132397952)

# DANH MỤC HÌNH ẢNH

# DANH MỤC BẢNG BIỂU

# DANH MỤC CÁC TỪ VIẾT TẮT VÀ GIẢI THÍCH CÁC THUẬT NGỮ

# PHÂN TÍCH ĐỀ TÀI

## Giới thiệu

## Mục tiêu của đồ án

## Kế hoạch đồ án

## Nội dung thực hiện

## Ý nghĩa thực tiễn

# TỔNG QUAN CƠ SỞ VÀ LÝ THUYẾT

## Ngôn ngữ lập trình Android

## Tổng quan về Java Spring Boot

## Tổng quan về MySQL

## Tổng kết công nghệ sử dụng

# PHÂN TÍCH, ĐẶC TẢ VÀ THIẾT KẾ HỆ THỐNG

## Đặc tả yêu cầu phần mềm

## Đặc tả và phân tích chức năng hệ thống

## Phân tích hệ thống về lớp đối tượng

## Thiết kế giao diện

# THỰC NGHIỆM, SO SÁNH VÀ ĐÁNH GIÁ

## Kết quả đạt được

## Hạn chế

## Hướng phát triển

# Kết Luận

# TÀI LIỆU THAM KHẢO