

# GIỚI THIỆU MÔN HỌC

1. TS. Nguyễn Tấn Trần Minh Khang
2. ThS. Võ Duy Nguyên
3. ThS. Nguyễn Hoàng Ngân
4. Hồ Thái Ngọc – Source code.

# 1. THÔNG TIN CHUNG

# 1. THÔNG TIN CHUNG

- Tên môn: **Phương pháp lập trình hướng đối tượng.**
- Lý thuyết: **45 tiết.**
- Thực hành: **30 tiết.**
- Số tín chỉ: 4TC.
- Giáo viên: **Nguyễn Tấn Trần Minh Khang.**
- Bí danh: Tổ chức, Chủ Vựa Bưởi
- EMail: [nttmkhang@gmail.com](mailto:nttmkhang@gmail.com).

## 2. CÁC QUI ĐỊNH

## 2. CÁC QUI ĐỊNH

- Đi học phải mang theo tập bài giảng.
- Không nói chuyện trong lớp.
- Tuyệt đối không để điện thoại reo trong giờ học.
- Tuyệt đối không nói chuyện điện thoại trong lớp học.
- Khi ra khỏi lớp trong giờ học vui lòng đi cửa sau.
- Đi học đúng giờ.
- Được ăn trong lớp (vừa học vừa ăn).

# 3. CÁCH TÍNH ĐIỂM CUỐI KỲ

# 3. CÁCH TÍNH ĐIỂM CUỐI KỲ

— Điểm quá trình:

**ĐQT:** 2 điểm.

— Thi thực hành cuối kỳ:

**ĐTH:** 3 điểm.

— Thi lý thuyết cuối kỳ:

**ĐLT:** 5 điểm.

— Điểm tổng kết:

$ĐTK = ĐQT + ĐTH + ĐLT;$

`if (ĐTK ≥ 5)`

`cout << "Đậu";`

`else`

`cout << "Rụng";`

# 4. CÁCH HỌC



# 4. CÁCH HỌC

- Photo tài liệu đầy đủ (bắt buộc).
- Tập nháp chỉ thể hiện các bài tập làm nhanh trong lớp mà thôi.
- Đi học chuyên cần để làm bài quá trình.
- Chịu khó trả lời các câu hỏi của thầy đặt ra trong lớp.
- Phải biết cười.

# 5. TÀI LIỆU THAM KHẢO

# 5. TÀI LIỆU THAM KHẢO