

MỘT SỐ ĐỀ BÀI TẬP LỚN GỢI Ý

1. Viết ứng dụng desktop để thực hiện việc chat và truyền dữ liệu (tập tin, hình ảnh) giữa các máy trong mạng LAN. Gồm 2 phần Client và Server **(2SV)**. Nếu sử dụng thêm cơ sở dữ liệu để đăng nhập vào máy chủ chat thì số lượng sinh viên đăng ký tối đa cho đề tài là **3SV**.
2. Viết ứng dụng hoàn chỉnh việc quản lý thông tin về nhân viên của một công ty. Có quản lý tính tiền lương đơn giản sử dụng hệ quản trị CSDL Oracle hoặc SQL Server. **(1SV)**
3. Viết ứng dụng quản lý thông tin của sinh viên, nhập, tính điểm và xếp loại nhiều môn học trong một học kỳ. Có xuất bảng điểm chi tiết cho học kỳ đó. **(1SV)**
4. Viết ứng dụng quản lý và in hóa đơn tính tiền một quán cà phê nhỏ. **(1SV)**
5. Viết game cờ caro và lưu điểm số trực tuyến qua mạng. **(1SV)**
6. Viết game pikachu và lưu điểm trực tuyến bằng Java/C#. **(1SV)**
7. Viết game xếp kim cương và lưu điểm trực tuyến. **(1SV)**
8. Viết game Tetris. Lưu thành tích online. **(1SV)**
9. Viết game cờ cá ngựa online. Mỗi người dùng đăng nhập có quyền tham gia vào trò chơi để lấy điểm. Lưu điểm trực tuyến. **(3SV)**
10. Viết ứng dụng nhỏ bằng Java/C# cho phép vẽ hình. Tạo thành Toolbox và cho sử dụng để vẽ hình, sử dụng các bộ lọc ảnh (vẽ đường thẳng, hình tròn, chữ nhật, ngôi sao, v.v...). **(2SV)**
11. Viết một ứng dụng desktop bằng Java/C#. Giúp tạo và lưu văn bản với các tính năng định dạng (in đậm, in nghiêng, gạch dưới, canh lề và tạo đầu mục (bullet) , chèn ảnh và các đối tượng đa phương tiện khác...). Gợi ý: Dùng mã HTML để định dạng. Có thể sử dụng NativeSwing : <http://dijproject.sourceforge.net/ns/> **(2SV)**
12. Nghiên cứu và sử dụng các hàm API trên thư viện Java để viết các ứng dụng dùng OpenGL để tạo đối tượng 3D (ví dụ: có thể nạp các mẫu texture và tạo mẫu một quả địa cầu xoay quanh trục). Có rất nhiều thư viện OpenGL cho Java/C#. Sinh viên tự chọn thư viện để sử dụng. **(1SV)**