

**BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO**  
**TRƯỜNG ĐẠI HỌC HOA SEN**  
**KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

# **BÁO CÁO** **THỰC TẬP NHẬN THỨC**

Tên cơ quan thực tập : Công ty TNHH Dịch vụ Đào tạo và Giải pháp ITSS

Thời gian thực tập : Từ 11/01/2021–10/03/2021

Người hướng dẫn : Ông Nguyễn Tuấn Kiệt

Sinh viên thực hiện : Diệp Thiên Thiên

Lớp : QL181

Tháng 03 / năm 2021

**BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO**  
**TRƯỜNG ĐẠI HỌC HOA SEN**  
**KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

# **BÁO CÁO**

# **THỰC TẬP NHẬN THỨC**

Tên cơ quan thực tập : Công ty TNHH Dịch vụ Đào tạo và Giải pháp ITSS

Thời gian thực tập : từ 11/1/2021 – 10/3/2021

Người hướng dẫn: : Nguyễn Tuấn Kiệt

Sinh viên thực hiện : Diệp Thiên Thiên

Lớp : QL181

Tháng 03 / năm 2021

## TRÍCH YẾU

Học luôn đi chung với hành nên do vậy trường đại học Hoa Sen đã tổ chức một học kỳ cho sinh viên tiếp thu, làm quen sớm môi trường làm việc chuyên nghiệp của các doanh nghiệp thông qua kỳ này. Đây cũng là lúc thử thách năng lực bản thân để có thể tiến bộ hơn.

Thời gian thực tập kéo dài từ ngày 11/01/2021 đến ngày 10/03/2021, kéo dài đến 7 tuần, ca sáng từ 8 giờ 30 đến 12 giờ và sau đó từ 1 giờ tới 6 giờ. Qua thời gian 7 tuần tôi đã học được nhiều điều từ chuyên ngành của mình, những điểm yếu của bản thân và cố gắng khắc phục chúng. Học kỳ này đã cho tôi nhiều kiến thức bổ ích và cần thiết cho tương lai sau này, đây sẽ là bước đi đầu tiên cho của con đường dài cho sự nghiệp mai sau.

Learning always goes together with actions so Hoa Sen University organizes a semester for the students, getting acquainted early with the professional working environment of businesses through the period. This is also at the testation the body to be processors.

The implementation period lasts from 11/01/2021 to 10/03/2021, lasts up to 7 weeks, the morning shift from 8:30 to 12 o'clock, and then from 1:00 to 6:00. Over the course of 7 weeks, I learned many conditions from my major, my weaknesses and tried to recover them. This period is for me much useful knowledge and necessary for the future, this will be the first step of the long road to future careers.

# MỤC LỤC

TRÍCH YẾU .....	II
MỤC LỤC.....	III
DANH MỤC CÁC TỪ KHÓA .....	V
DANH MỤC HÌNH ẢNH.....	VI
LỜI CẢM ƠN .....	VIII
NHẬN XÉT CỦA NGƯỜI HƯỚNG DẪN .....	IX
NHẬP ĐỀ.....	1
CÔNG VIỆC THỰC TẬP CHÍNH .....	2
I.Thông tin về công ty .....	2
1.Giới thiệu công ty .....	2
2.Sơ đồ tổ chức .....	2
II.Những công cụ hỗ trợ .....	3
III.Công việc thực tập chính và kết quả .....	5
1.Giai đoạn 1 (HTML, CSS, JS) .....	5
1.1.Công việc chính.....	5
1.2.Kết quả. ....	7
2.Giai đoạn 2 (Angular).....	7
2.1.Công việc chính.....	7
2.2.Kết quả. ....	9
3.Giai đoạn 3 (Backend). ....	9
3.1.Công việc chính.....	9
3.2.Kết quả. ....	9
4.Giai đoạn 4 (Project).....	10
4.1. Kết quả.....	10

5.Hackathon .....	15
5.1. Hackathon lần 1.....	15
5.2.Hackathon lần 2.....	16
5.2.Hackathon lần 3.....	17
6. Tổng kết kinh nghiệm .....	21
LỜI KẾT.....	22
TÀI LIỆU THAM KHẢO .....	23

## DANH MỤC CÁC TỪ KHÓA

Ký hiệu	Từ đầy đủ
HTML	HyperText Markup Language
CSS	Cascading Style Sheets
JS	Javascript
UI	User Interface
API	Application Programming Interface

# DANH MỤC HÌNH ẢNH

Hình 1 Sơ đồ tổ chức.....	2
Hình 2 Vscode, Git, Slack.....	3
Hình 3 Công cụ hỗ trợ.....	3
Hình 4 Angular.....	3
Hình 5 mongo DB.....	4
Hình 6 Firebase.....	4
Hình 7 Trang CV.....	5
Hình 8 Web clone GitHub login.....	6
Hình 9 Web clone GitHub register.....	6
Hình 10 Web bán hàng.....	7
Hình 11 Máy tính đơn giản.....	8
Hình 12 Web bán trái cây.....	8
Hình 13 Giỏ hàng web bán trái cây.....	9
Hình 14 Project trang login.....	10
Hình 15 Project trang Register.....	11
Hình 16 Project Note/home.....	11
Hình 17 Lưu hình, tiêu đề.....	12
Hình 18 Tạo note.....	12
Hình 19 Chỉnh sửa màu, hình, ghim.....	13
Hình 20 Lưu trữ.....	13
Hình 21 Trang xóa.....	14
Hình 22 Web project Hackathon 1.....	15
Hình 23 Chạy web Hackathon 1.....	16

Hình 24 Web clone excel .....	16
Hình 25 Chức năng web clone excel .....	17
Hình 26 Web home flappy bird .....	17
Hình 27 Đăng nhập web flappy bird .....	18
Hình 28 Chọn nhân vật web flappy bird .....	18
Hình 29 Demo web .....	19
Hình 30 Chơi game của web .....	19
Hình 31 Lưu điểm .....	20



## LỜI CẢM ƠN

Trước tiên với tình cảm sâu sắc và chân thành nhất, cho phép tôi được bày tỏ lòng biết ơn đến tất cả các anh chị tạo điều kiện hỗ trợ, giúp đỡ tôi trong suốt quá trình học tập này. Trong suốt thời gian từ khi bắt đầu học tập tại trường đến nay, tôi đã nhận được rất nhiều sự quan tâm, giúp đỡ của anh chị và bạn bè.

Với lòng biết ơn sâu sắc nhất, em xin gửi đến Ông Nguyễn Tuấn Kiệt đã truyền đạt vốn kiến thức quý báu cho tôi trong suốt thời gian học tập. Nhờ có những lời hướng dẫn, dạy bảo của các anh chị nên chuyển đi thực tập nhân thức của tôi mới có thể hoàn thiện tốt đẹp.

Tôi xin chân thành cảm ơn!

## This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

## Người hướng dẫn

## Đại diện công ty

(Ký, ghi rõ họ tên và đóng dấu)

## **NHẬP ĐỀ**

Trường đã tổ chức cho các sinh viên tại đại học Hoa Sen như chúng tôi đợt thực tập nhận thức trong học kỳ tết năm 2021 để chúng tôi có thể vận dụng, rèn luyện các kiến thức đã học tại trường vào thực tiễn, và có thể trải nghiệm trực tiếp các môi trường làm việc tại các công ty của ngành mình. Công ty TNHH Dịch vụ Đào tạo và Giải pháp ITSS là công ty mà tôi trải nghiệm trong đợt này. Tôi được phân vào phòng ban phát triển web của công ty sau khi đã trao đổi thông tin với người hướng dẫn. Trong khoản thời gian (từ ngày 11/1/2021 đến ngày 13/3/2021) là khoản thời gian trong đợt thực tập nhận thức lần này. Say khi làm quen với môi trường làm việc của công ty tôi đã làm ra các mục tiêu riêng của bản thân để có thể làm việc tốt hơn, hoàn thành công việc tốt hơn trong khoản thời gian thực tập nhận thức này.

- Mục tiêu 1: Hiểu rõ và làm quen các quy trình làm việc tại công ty
- Mục tiêu 2: Cải thiện bản thân hơn về việc mở rộng và xây dựng kỹ năng mềm như thuyết trình, làm việc nhóm.
- Mục tiêu 3: Tìm hiểu về cách tự học và trao đổi kiến thức thường xuyên
- Mục tiêu 4: Học cách đưa ra các kiến thức đã học để áp dụng thực tiễn trong công việc của mình.

# CÔNG VIỆC THỰC TẬP CHÍNH

## I. Thông tin về công ty

### 1. Giới thiệu công ty

Tên: Công ty TNHH Dịch vụ Đào tạo và Giải pháp ITSS

Địa chỉ: Số 279, Đường Trần Nhân Tôn, Phường 2, Quận 10, TP.HCM.

Tên người đại diện: Ông Kiều Nhật Nam.

Ngày thành lập: 1/12/2017

Lĩnh vực hoạt động:

Đào tạo: Training cho doanh nghiệp.

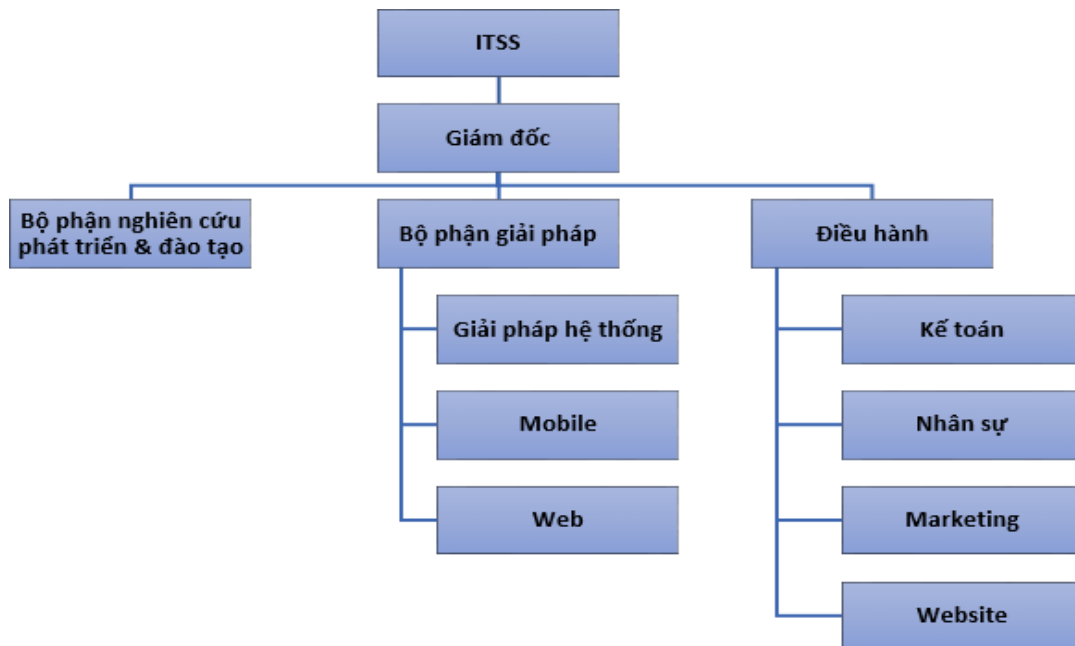
Giải pháp: Ứng dụng Web, Mobile.

Điện thoại: 0901 858 758

Website: <https://www.itsstraining.edu.vn>

Email: [itss.hcm@gmail.com](mailto:itss.hcm@gmail.com)

### 2. Sơ đồ tổ chức



Hình 1 Sơ đồ tổ chức.

## II. Những công cụ hỗ trợ

Trong quá trình thực tập, tôi đã được mentor giới thiệu và hướng dẫn sử dụng những công cụ cho công việc phát triển web.

- Visual Studio Code: công cụ quan trọng nhất để code.
- Git & GitHub: sử dụng để lưu trữ và cập nhật code, xem tiến độ công việc, ghi chú của từng thành viên trong nhóm.
- Slack: dùng để ghi chú nhật ký hằng ngày.



Hình 2 Vscode, Git, Slack

Các công cụ hỗ trợ làm web: HTML, CSS, JS.



Hình 3 Công cụ hỗ trợ

Sau đó tôi được giới thiệu một framework mạnh mẽ để hỗ trợ cho lập trình web là Angular:



Hình 4 Angular

Với backend tôi được giới thiệu với Database có tên là MongoDB, Firebase:



Hình 5,6 mongo DB, Firebase

### III. Công việc thực tập chính và kết quả

#### 1. Giai đoạn 1 (HTML, CSS, JS)

Ở giai đoạn đầu tiên, hầu hết thời gian là dành để làm quen với môi trường làm việc, tìm hiểu các công vụ và ngôn ngữ hỗ trợ việc phát triển web: HTML, CSS, JS.

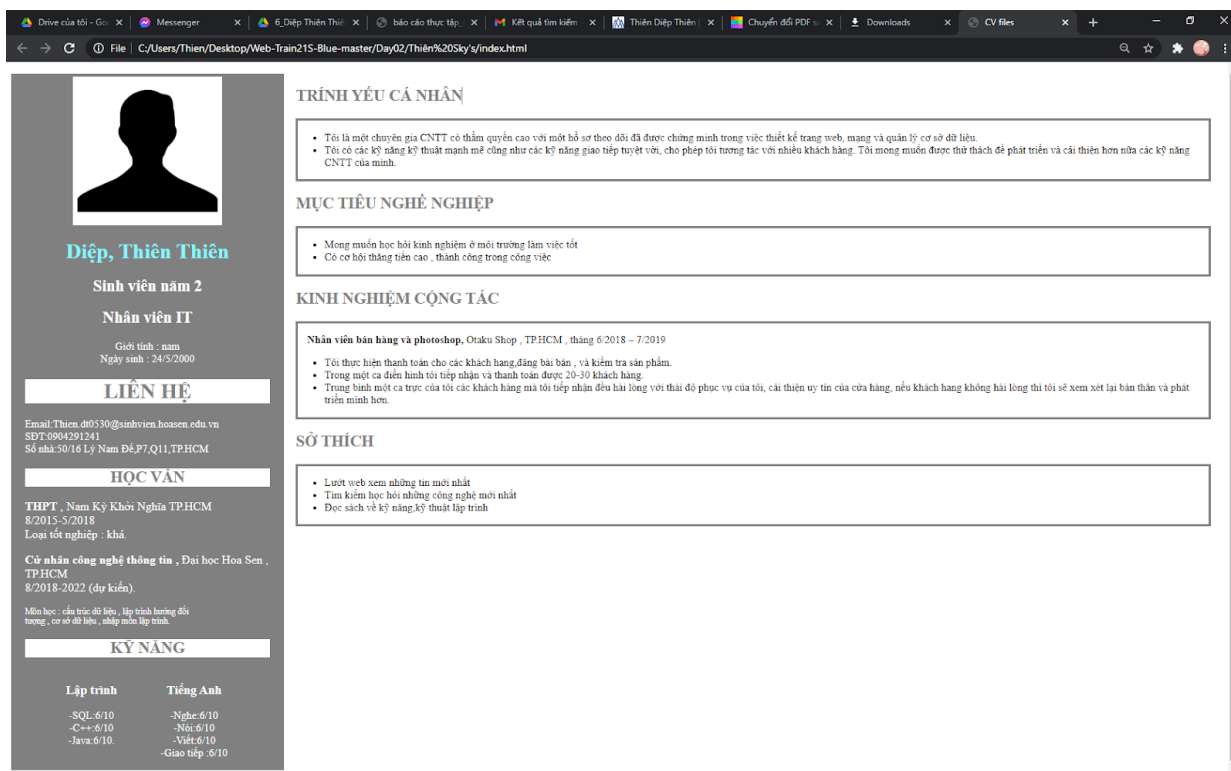
##### 1.1. Công việc chính

Vì đây là nơi thực tập mới và là tuần đầu tiên nên hầu như các công việc đầu là giới thiệu qua các nhân viên cũng như nội quy của công ty, làm quen với các bạn thực tập chung tại cơ sở bằng cách giới thiệu sơ lược về bản thân mình với tất cả mọi người. Nhờ thế, tôi có thể hòa nhập, và làm quen với những người nơi thực tập. Bên cạnh đó tôi còn được hướng dẫn việc sử dụng các công cụ để hỗ trợ cho việc phát triển web và học được những bài học quan trọng về cách sử dụng GitHub trong làm việc nhóm.

Trong những ngày tiếp theo đó, chúng tôi được tiếp cận với HTML, CSS và JS, bên cạnh đó cũng có những bản demo nhỏ về HTML, và học những bài toán cơ bản về JS.

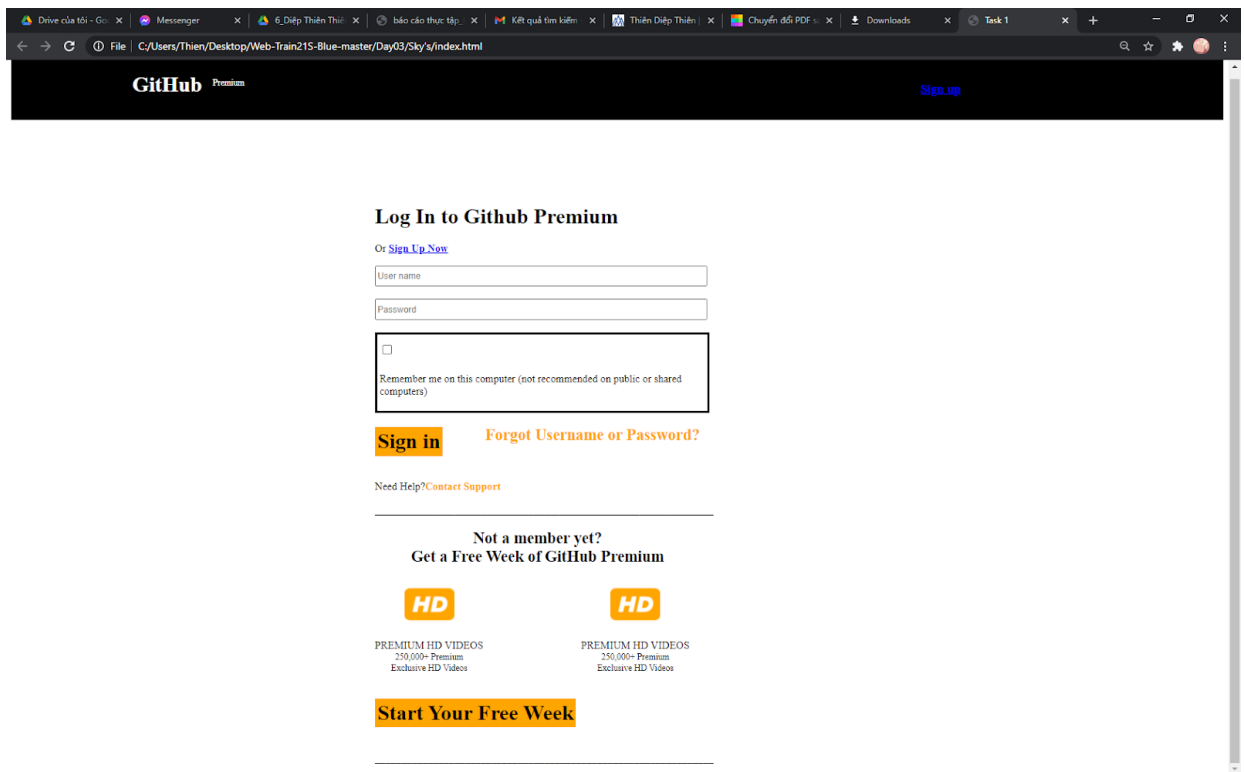
Tôi đã học được những câu lệnh đơn giản của HTML và CSS để làm những bản demo đơn giản.

Tôi đã dùng HTML và CSS để làm một bản demo về CV (Curriculum Vitae) của mình.

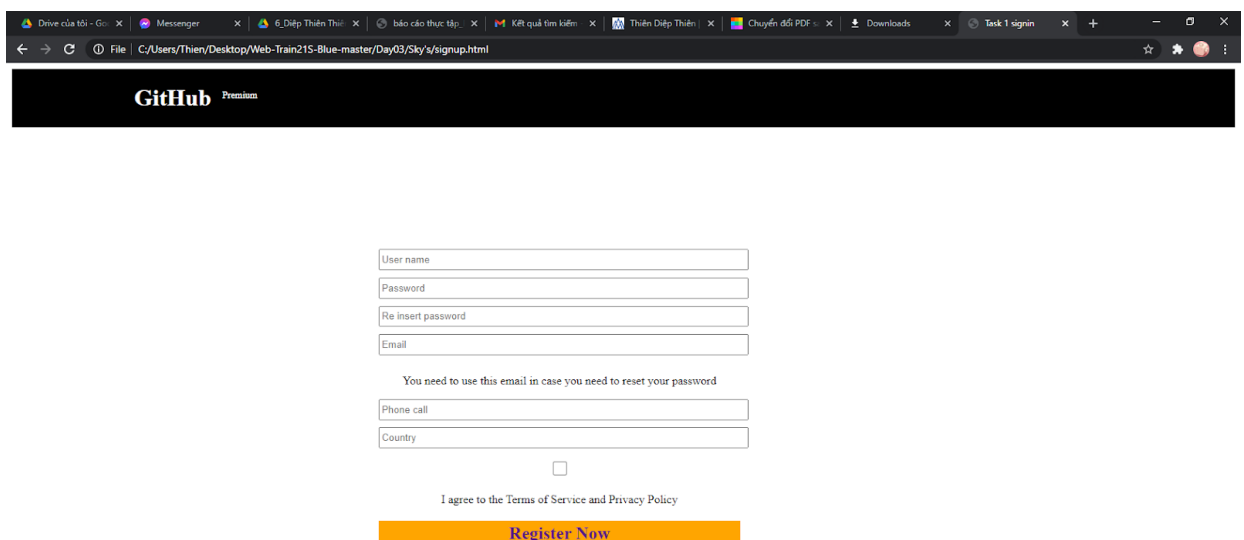


Hình 6 Trang CV

Ngoài bản demo trên tôi còn làm những trang static web có chức năng như sau:  
Trang GitHub có chức năng sign in và register.



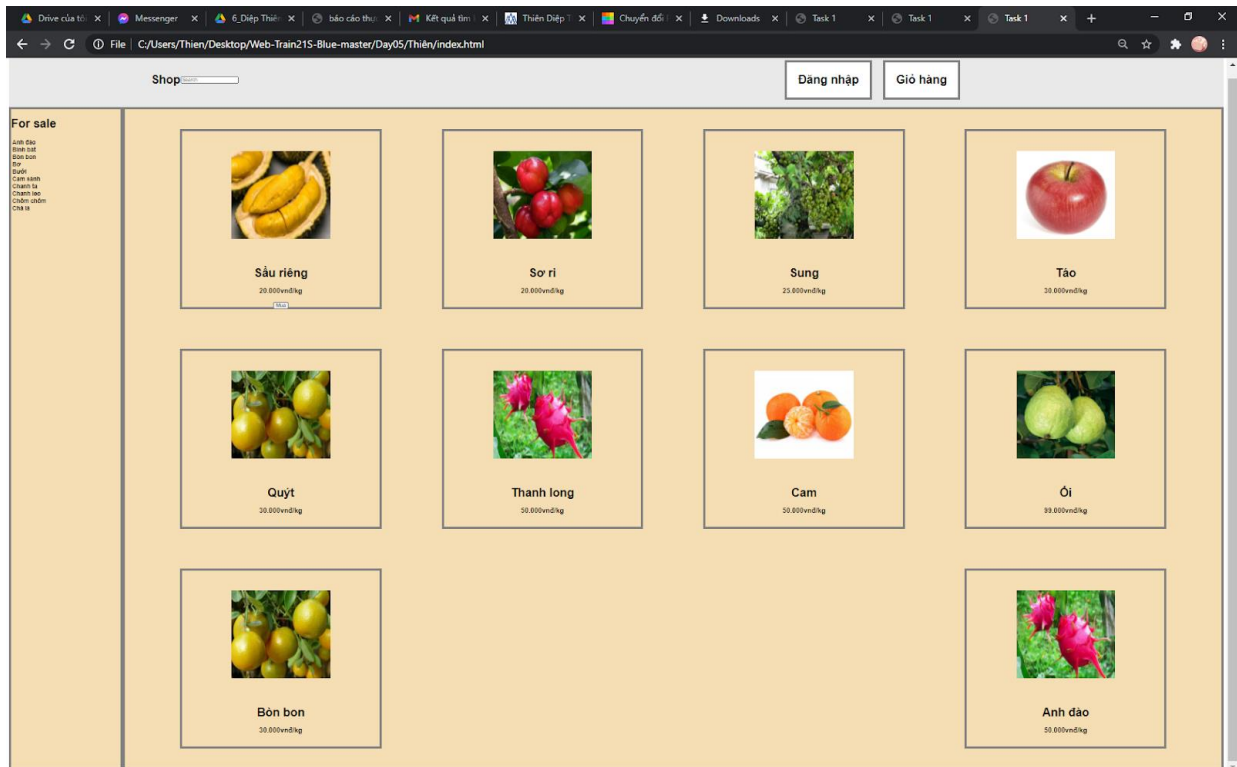
Hình 7 Web clone GitHub login



Hình 8 Web clone GitHub register



Ngoài ra tôi còn làm một bản demo bán hàng, thêm giỏ hàng đơn giản.



Hình 9 Web bán hàng

Ngoài ra tôi còn làm một số thuật toán đơn giản về JavaScript như Fibonacci, chuyển số thành chữ, và tính cộng đơn giản hơn 30 chữ số.

## 1.2.Kết quả.

Tổng kết kinh nghiệm tuần 1:

- Sử dụng HTML, CSS, JS để thiết kế UI của những web đơn giản.
- Kết hợp JS với HTML, CSS để thực hiện những yêu cầu về logic đơn giản như: đăng nhập, đăng ký, thực hiện những bài toán về JS đơn giản.

## 2.Giai đoạn 2 (Angular)

Ở giai đoạn này thì tôi được giới thiệu với công cụ framework mới là Angular nên mấy ngày đầu tiên phải dành thời gian tìm hiểu và cài đặt những thư viện cần thiết để chạy được Angular.

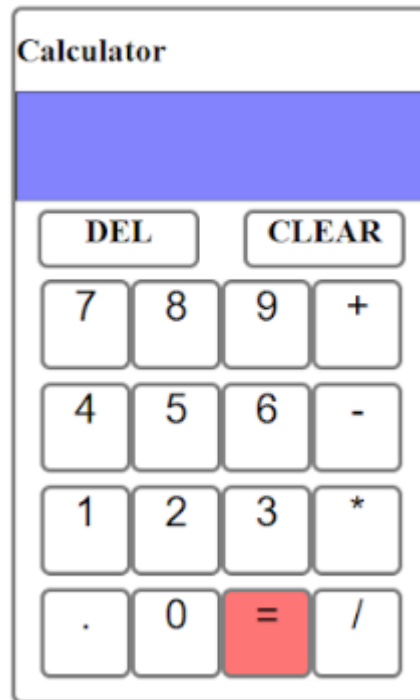
### 2.1.Công việc chính

Công việc đầu tiên trong tuần hầu hết dành hết thời gian để tìm hiểu và khám phá Angular, tôi được tiếp cận với những tính năng mạnh mẽ trong Angular và áp dụng nó.

Tôi đã làm được 2 web đơn giản thông qua các bài demo được giao để củng cố lại kiến thức mình đã học được:

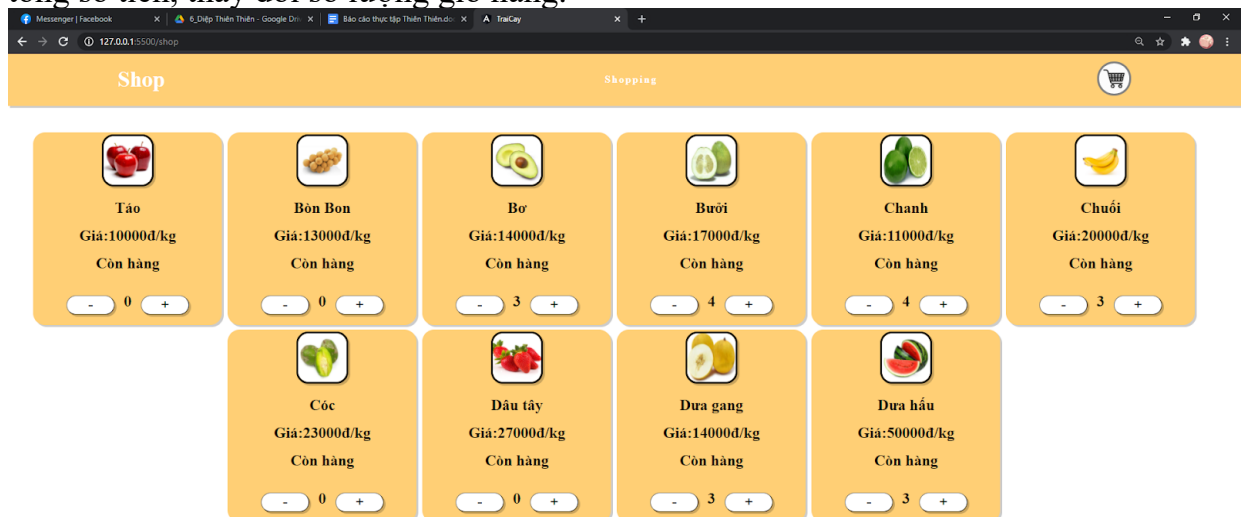
Tôi làm được 2 bản demo web đơn giản, đầu tiên là một static web máy tính đơn giản và một trang bán hàng trái cây online có các chức năng mua, giỏ hàng, tính tổng tiền.

Trong trang web bên dưới tôi dùng HTML, CSS để thiết kế giao diện để hoàn thành một máy tính trên web đơn giản.



Hình 10 Máy tính đơn giản

Trong trang web bán hàng đơn giản tôi sử dụng các tính năng mạnh mẽ của Angular và làm một web bán hàng có các chức năng mua hàng, tính toán số lượng hàng, tổng số tiền, thay đổi số lượng giỏ hàng.



Hình 11 Web bán trái cây



Hình 12 Giỏ hàng web bán trái cây

## 2.2.Kết quả.

Tổng kết kinh nghiệm tuần 2:

- Sử dụng Angular để thiết kế bản demo web đơn giản.
- Kết hợp các chức năng trong Angular để thực hiện những thuật toán đơn giản.

## 3.Giai đoạn 3 (Backend).

### 3.1.Công việc chính.

Ở giai đoạn này, tôi được hướng dẫn sử dụng một API là MongoDB, tôi được tìm hiểu những chức năng của MongoDB mang đến, và qua những bài demo nhỏ cuối mỗi ngày tôi đã tiếp thu được cách sử dụng các chức năng của MongoDB.

Song song với việc tìm hiểu và học cách sử dụng API mới tôi đã cải thiện tư duy code của mình bằng việc giải những bài toán đơn giản, đồng thời củng cố lại các kiến thức tư duy code của mình.

MongoDB là một database hướng tài liệu (document), một dạng NoSQL database. MongoDB sử dụng lưu trữ dữ liệu dưới dạng Document JSON nên mỗi một collection sẽ các kích cỡ và các document khác nhau.

### 3.2.Kết quả.

Tổng kết kinh nghiệm tuần 3:

- Sử dụng MongoDB để thiết kế một RESTful API đơn giản.
- Kết hợp các chức năng trong Angular để thực hiện với MongoDB để lưu và lấy dữ liệu.

## 4. Giai đoạn 4 (Project).

Trước khi kết thúc giai đoạn này chúng tôi đảm nhiệm một Project cuối để có thể áp dụng những kiến thức mình đã học trong các tuần qua, sau khi biết được thành viên nhóm chúng tôi cũng biết được đề tài của mình, đó là sao chép một trang web của google đó là Google Keep, Google Keep là một trang web do google vận hành và nó có chức năng là lưu trữ những mẫu giấy note.

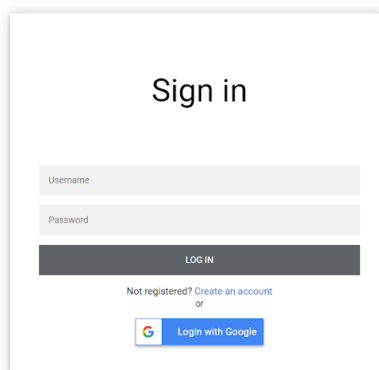
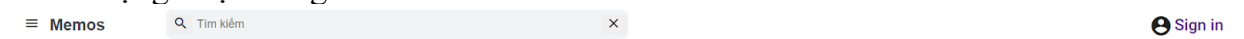
Kết hợp sử dụng Angular Material UI và Backend với Firebase chúng tôi đã xây dựng được một trang web sao chép của google keep, tôi được phân công và đảm nhiệm làm các chức năng cơ bản và backend của trang web. Vì lần này chúng tôi đã định sẵn được hướng đi UI của trang web và các chức năng nên chúng tôi không tốn quá nhiều thời gian, vì thế nên chúng tôi đã dành nhiều thời gian hơn để hoàn thiện các chức năng và backend của server, tuy các chức năng vẫn còn thiếu nhưng những chức năng cơ bản như tạo, xóa, Realtime và mỗi người dùng có database riêng.

Tuy có rất nhiều sự giúp đỡ của bạn bè và các mentor, nhưng vì thiếu kinh nghiệm và kiến thức vì thế trang web của chúng tôi có ít chức năng hơn so với dự định rất nhiều và còn rất nhiều thiếu sót.

### 4.1. Kết quả.

Trang web của chúng tôi có tên là Memos tượng trưng cho lưu trữ note. Nó gồm có chức năng như sau: tạo note, đổi màu note, upload hình ảnh vào note, ghim note, chuyển note vào lưu trữ, xóa note, xóa vĩnh viễn note trong thùng rác, xóa hết note trong thùng rác, login bằng Google. Tất cả mọi thứ đều lưu trữ trên Firebase và lấy dữ liệu từ nó.

Khi người dùng tới trang chính, trang web yêu cầu người dùng đăng nhập mới có thể sử dụng được trang web.



Hình 13 Project trang login

Nếu người dùng không có tài khoản thì có thể đăng nhập bằng Google hoặc đăng ký.

Memos

Tìm kiếm

Sign in

Register

Email

Username

Password

Re-enter your password

Phone number

Register

Already have an account? [Sign in here](#)

Hình 14 Project trang Register

Sau khi đăng nhập người dùng tạo note, note có thể thay đổi màu, upload hình ảnh và lưu trữ hoặc xóa note.

Memos

Tìm kiếm

Sign in

Note

Notifications

Edit outline

Archive

Trash

Tạo ghi chú

Được ghim

firsttitle

firstdescription

firsttitle

firstdescription

firsttitle

firstdescription

Khác

firsttitle

firstdescription

firsttitle

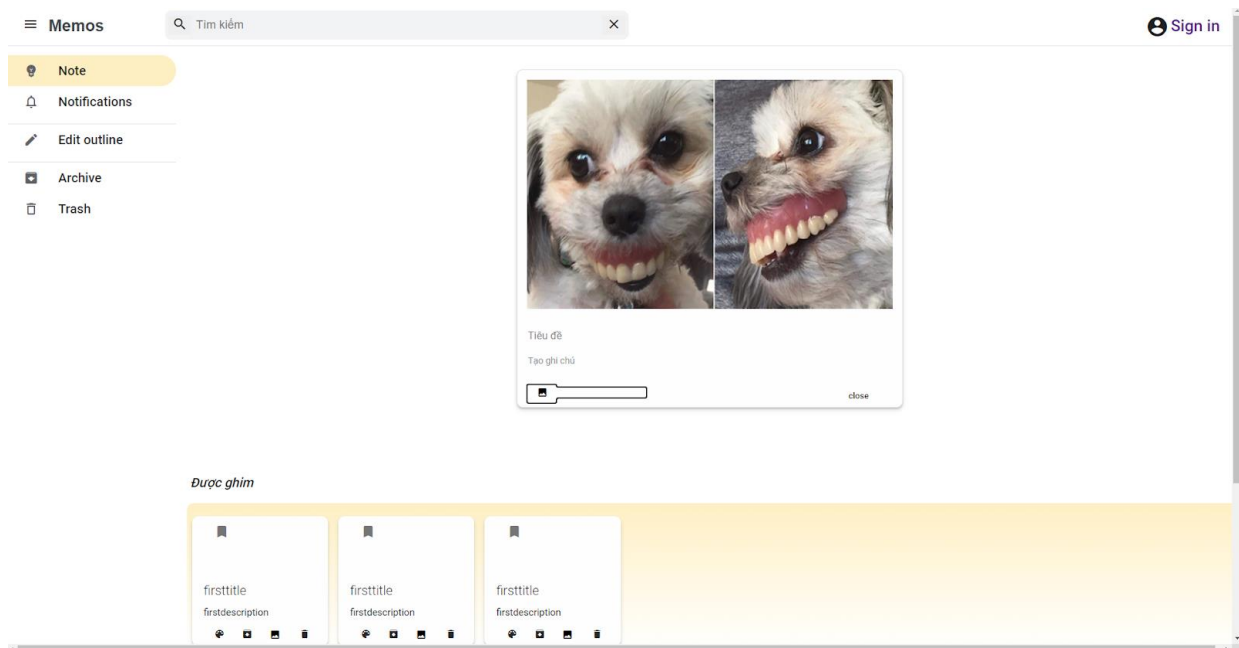
firstdescription

firsttitle

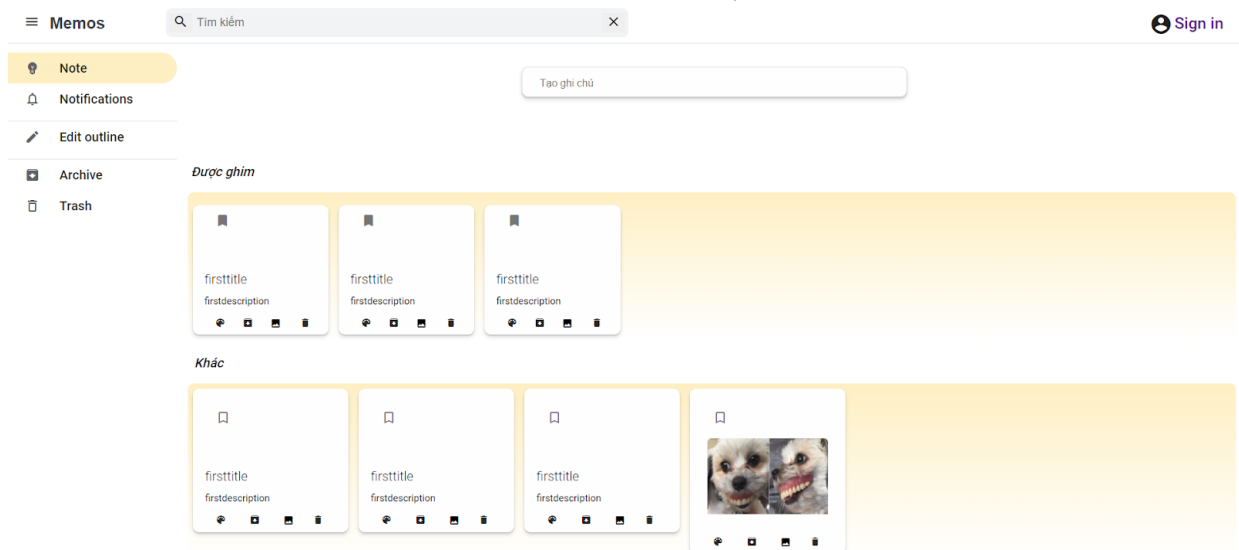
firstdescription

Hình 15 Project Note/home

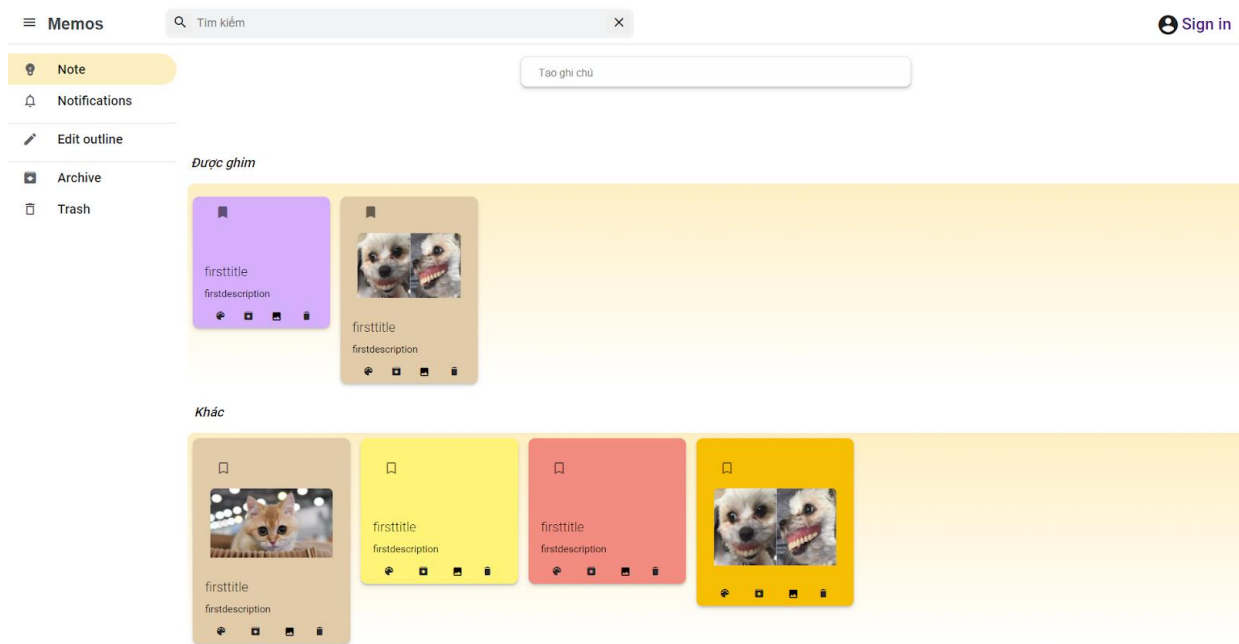
11



Hình 16 Lưu hình, tiêu đề

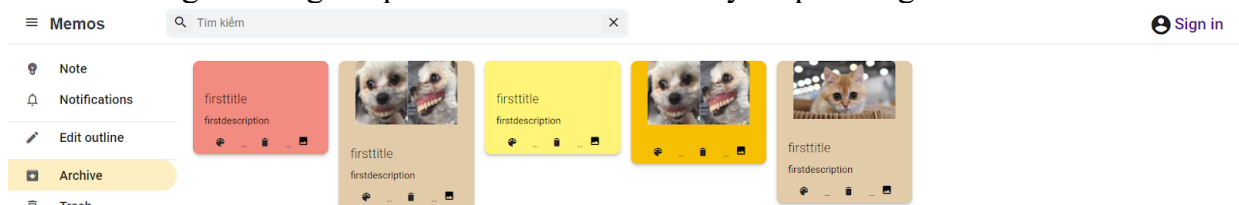


Hình 17 Tạo note



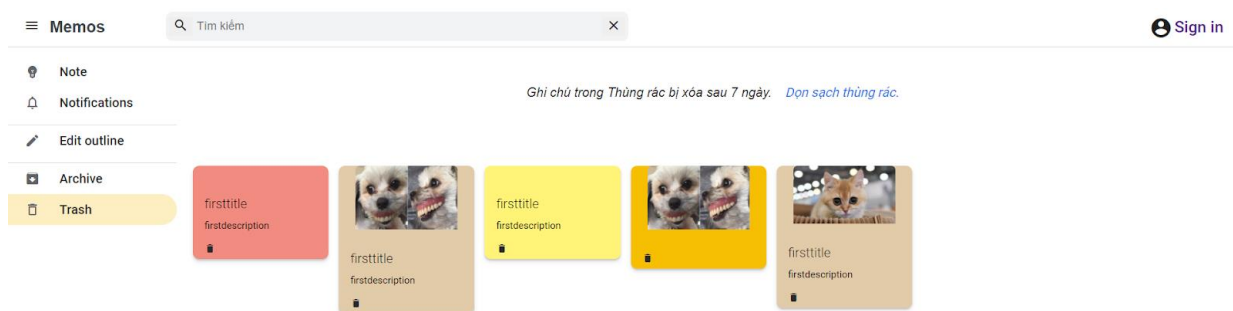
Hình 18 Chỉnh sửa màu, hình, ghim

Khi người dùng nhấp vào lưu trữ note sẽ chuyển qua trang lưu trữ.



Hình 19 Lưu trữ

Khi người dùng xóa note, note sẽ chuyển qua trang xóa và ở xóa người dùng có thể xóa lần nữa để xóa vĩnh viễn. Và khi muốn xóa hết thì người dùng bấm xóa hết.



Hình 20 Trang xóa



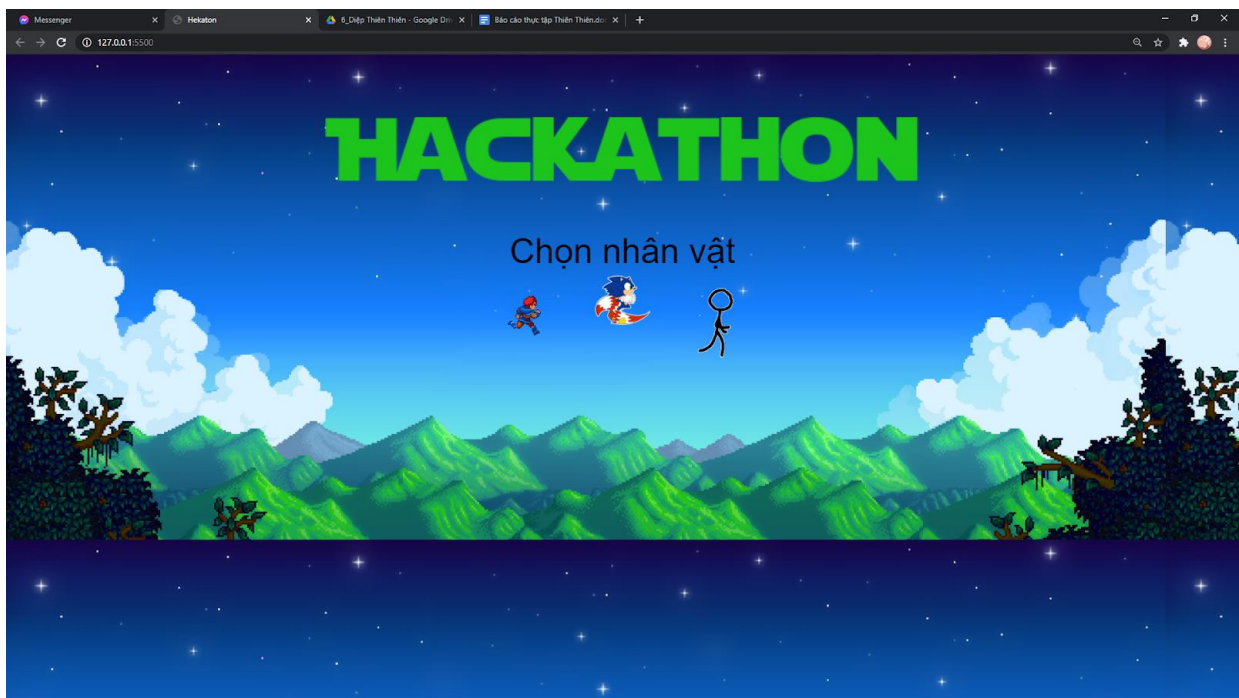
## 5.Hackathon

### 5.1. Hackathon lần 1.

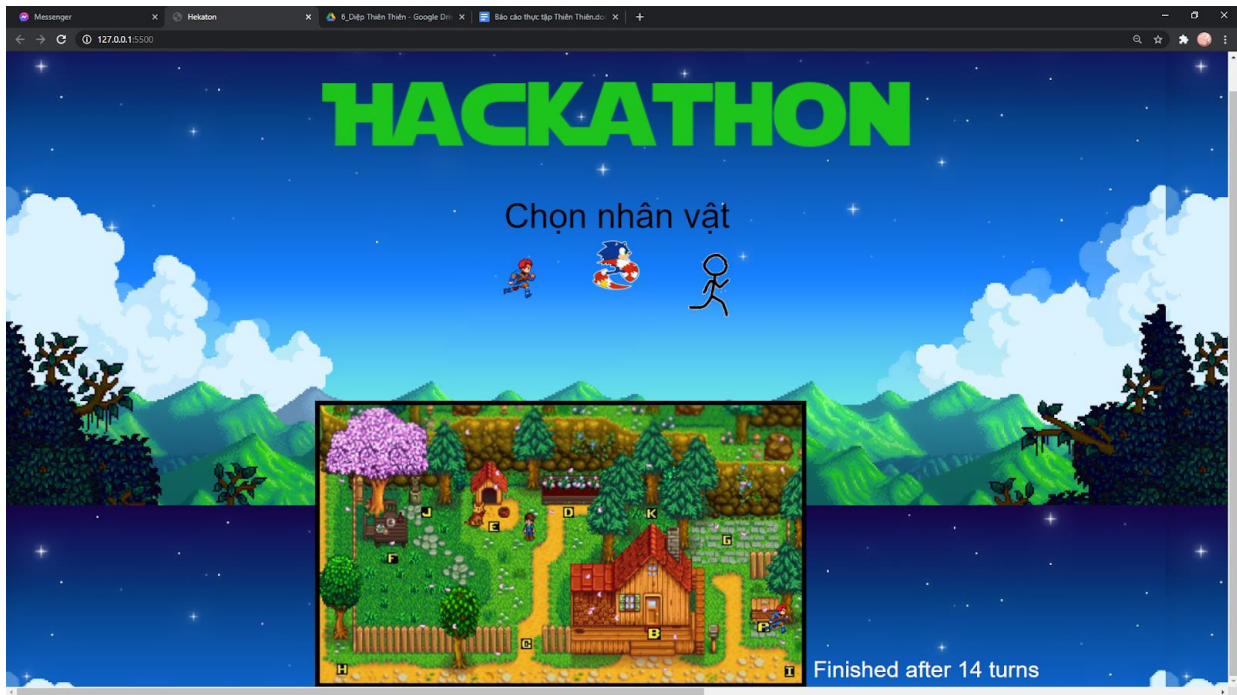
Cuối tuần chúng tôi cũng có một chương trình là Hackathon. Hackathon tóm tắt lại tất cả chúng tôi đã học và làm về trong tuần qua trong 24 giờ.

Chủ đề chúng tôi được giao là đọc sách và tìm hiểu về một project robot giao hàng trên mạng. Sau đó chúng tôi sẽ tìm hiểu về cách hoạt động của nó làm thành một bản demo đơn giản.

Trong trang web đó chúng tôi cho vào các chức năng như chọn nhân vật cho robot giao hàng, làm HTML để hợp theme với robot giao hàng đó. Sau khi chọn đã chọn nhân vật, robot sẽ bắt đầu giao hàng theo từng tự đã được lập trình.



Hình 21 Web project Hackathon 1

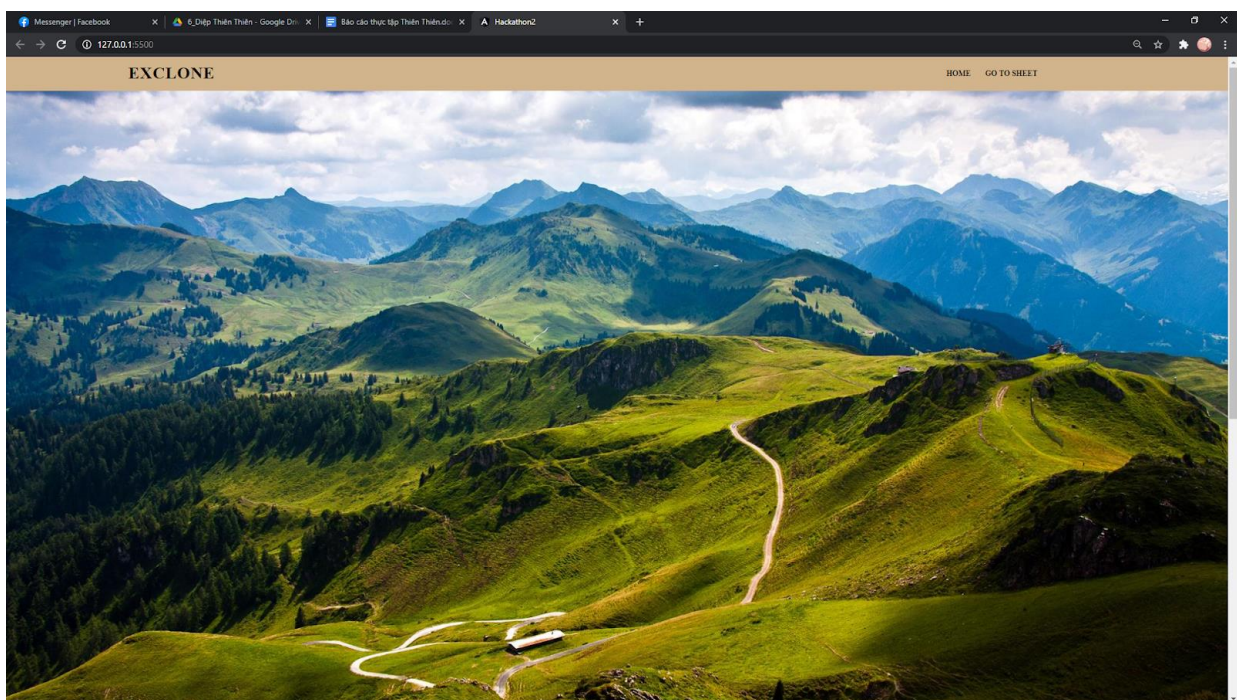


Hình 22 Chạy web Hackathon 1

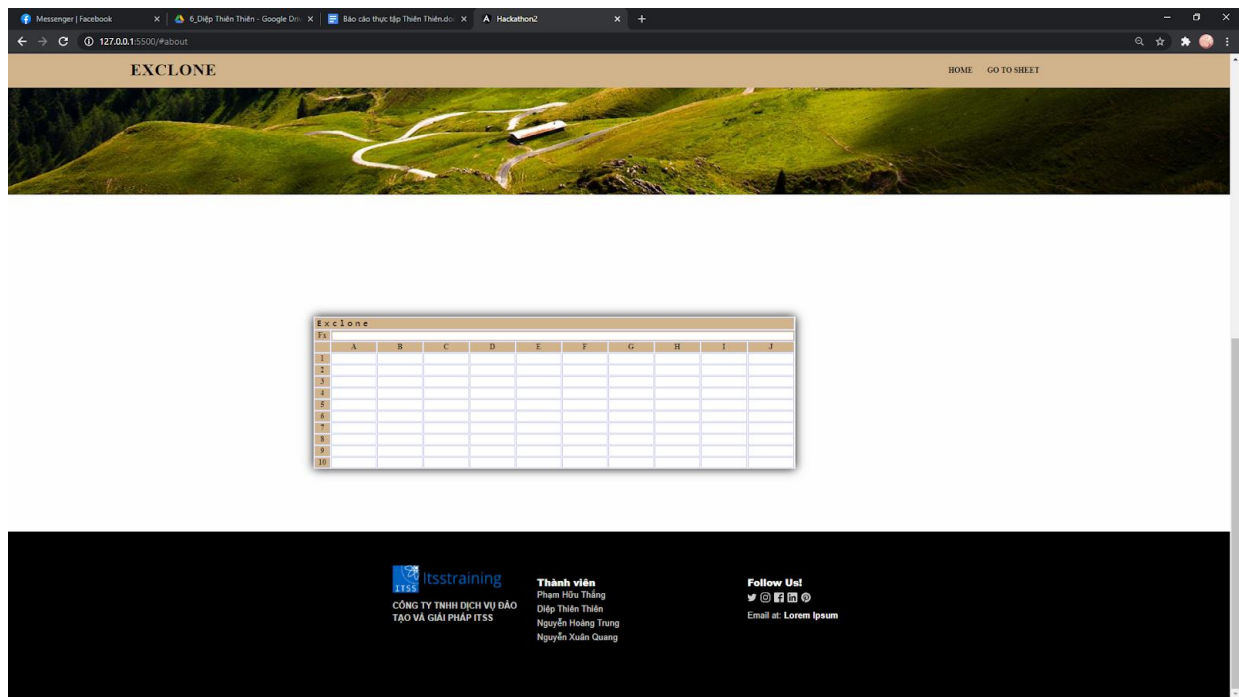
Những bài trong những tuần qua đã giúp tôi hiểu hơn về lập trình web, nhất là hackathon nó đã giúp cho tôi hiểu thêm về việc làm theo nhóm, thuyết trình, làm slide và đọc hiểu code.

## 5.2.Hackathon lần 2.

Ở hackathon lần này chúng tôi được giao đề tài là mô phỏng lại các chức năng đơn giản của Excel như cộng trừ nhân chia, nhập chữ và số, công cụ sử dụng chính là Angular.



Hình 23 Web clone excel



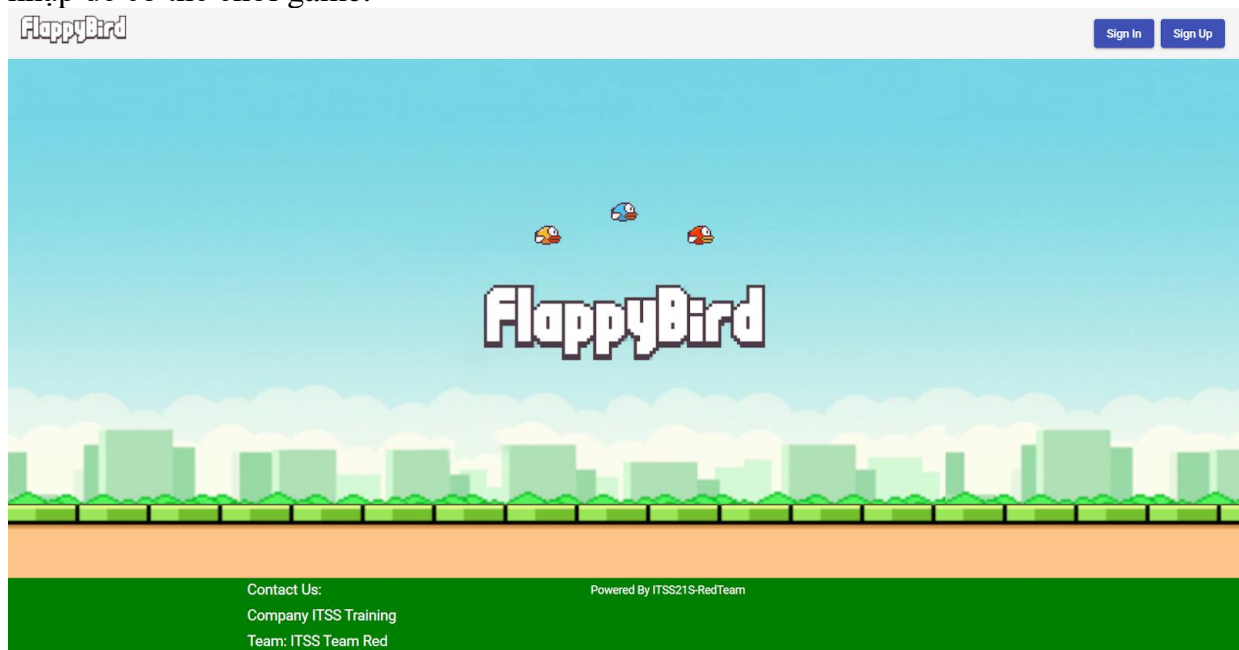
Hình 24 Chức năng web clone excel

Những bài tuần học tuần qua nó giúp tôi hiểu hơn về Angular và cách sử dụng nó, và nhờ Hackathon cuối tuần giúp tôi củng cố lại kiến thức khi làm việc nhóm và kiến thức lập trình nói chung.

## 5.2.Hackathon lần 3.

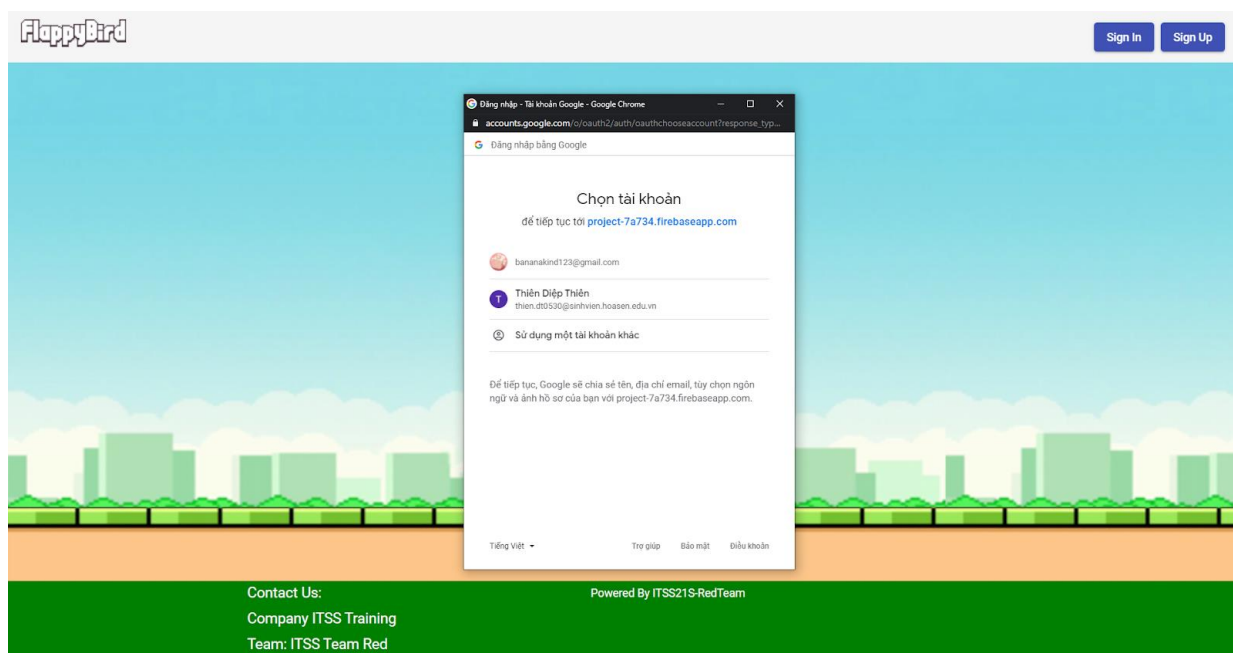
Ở hackathon lần này chúng tôi được giao đề tài là mô phỏng lại game có tên là Flappy bird, có các chức năng gồm đăng nhập, đăng xuất và lập bảng xếp hạng với số điểm mà đã mình chơi. Khác với lần Hackathon các kỳ trước chúng tôi có 48 tiếng để làm những điều này.

Trang này là trang menu chính của trang web, nó yêu cầu người dùng phải đăng nhập để có thể chơi game.



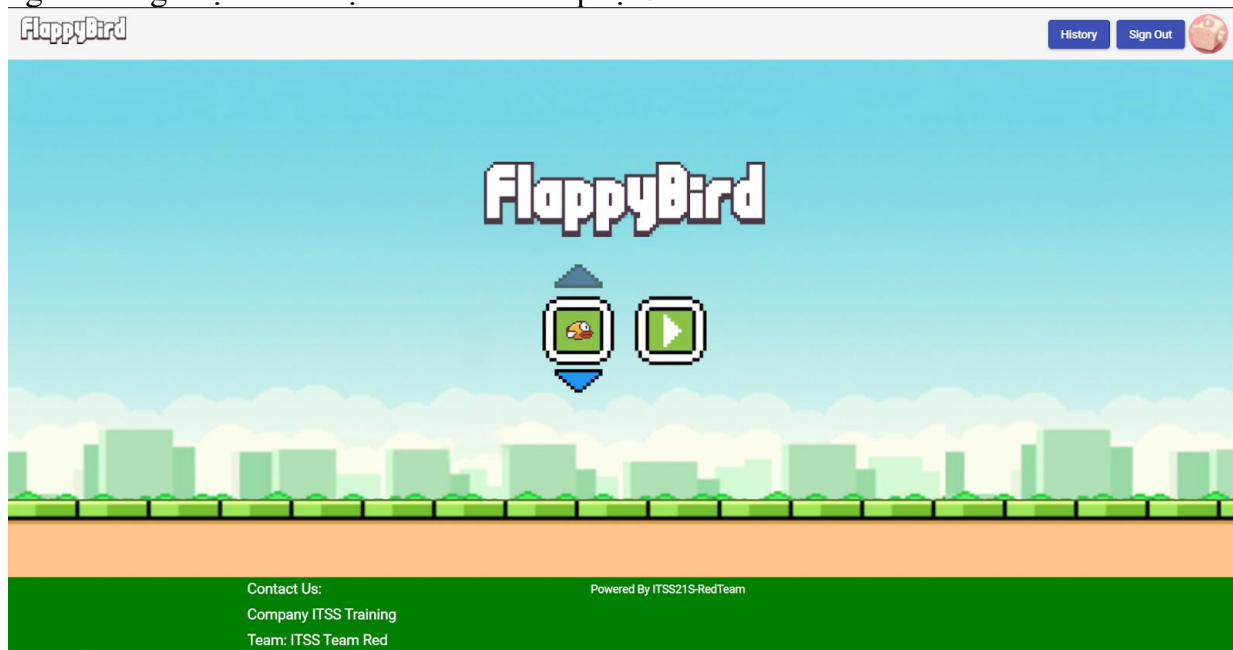
Hình 25 Web home flappy bird



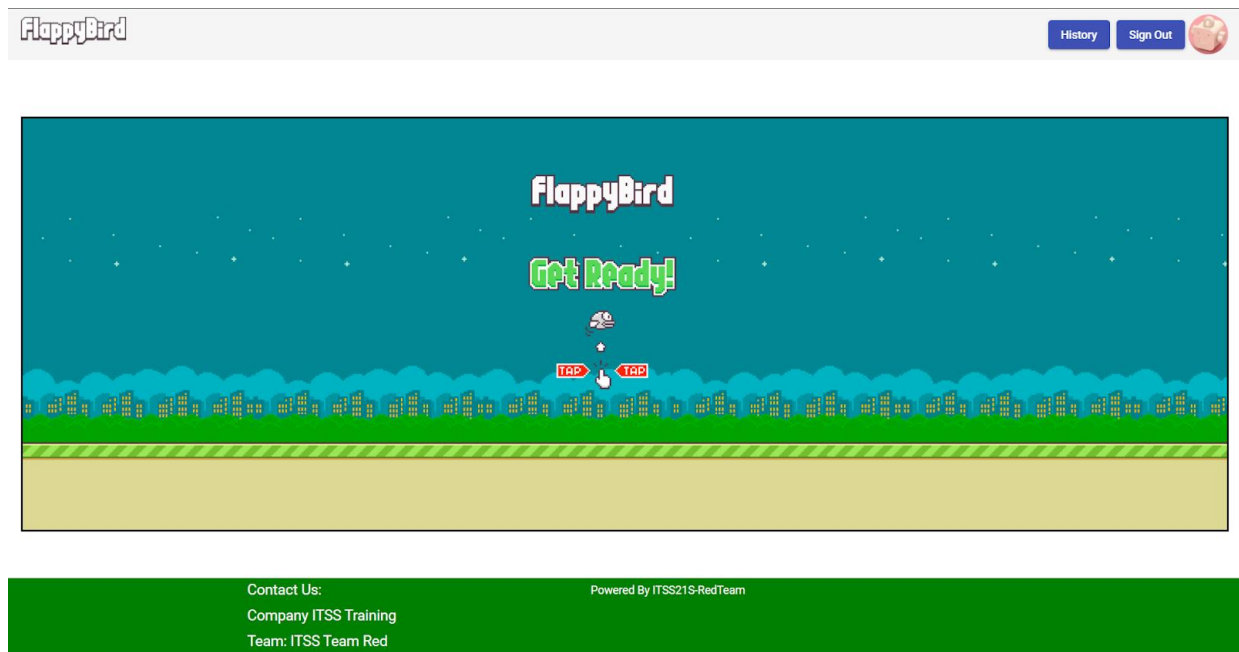


Hình 26 Đăng nhập web flappy bird

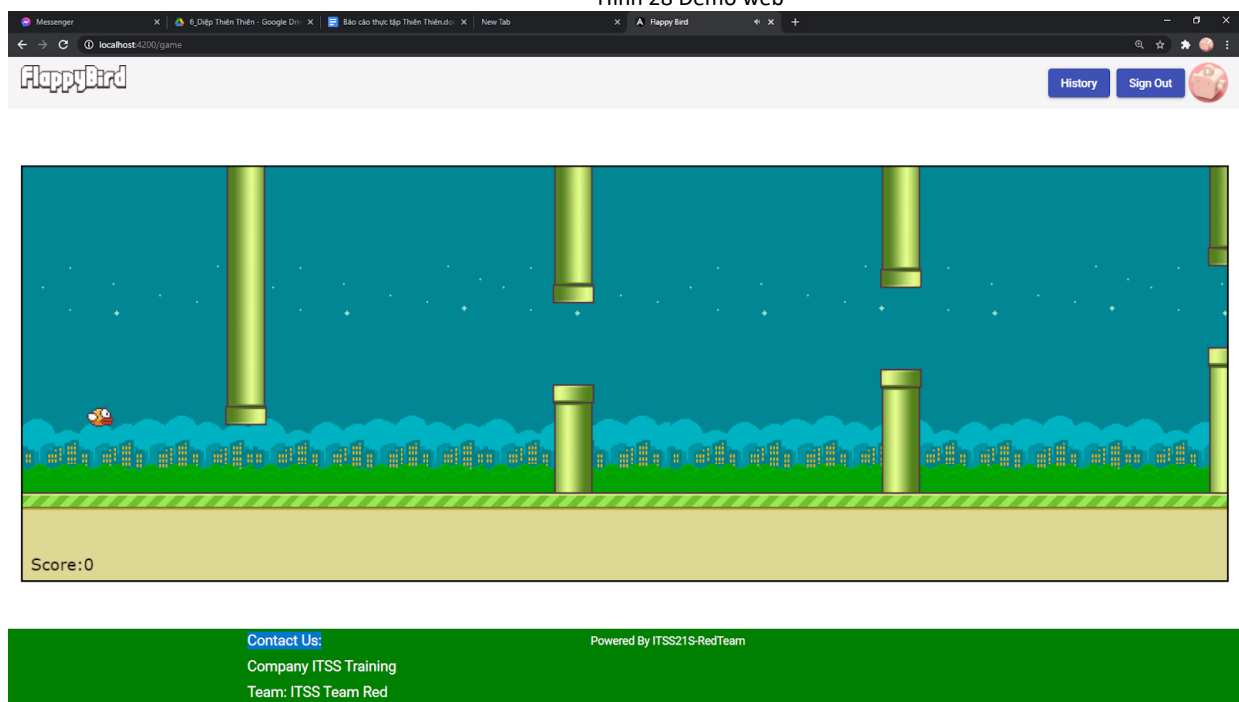
Sau khi người dùng đăng nhập, sẽ tự động chuyển tới trang web chọn nhân và sau khi người dùng chọn nhân vật bấm nút để tiếp tục.



Hình 27 Chọn nhân vật web flappy bird

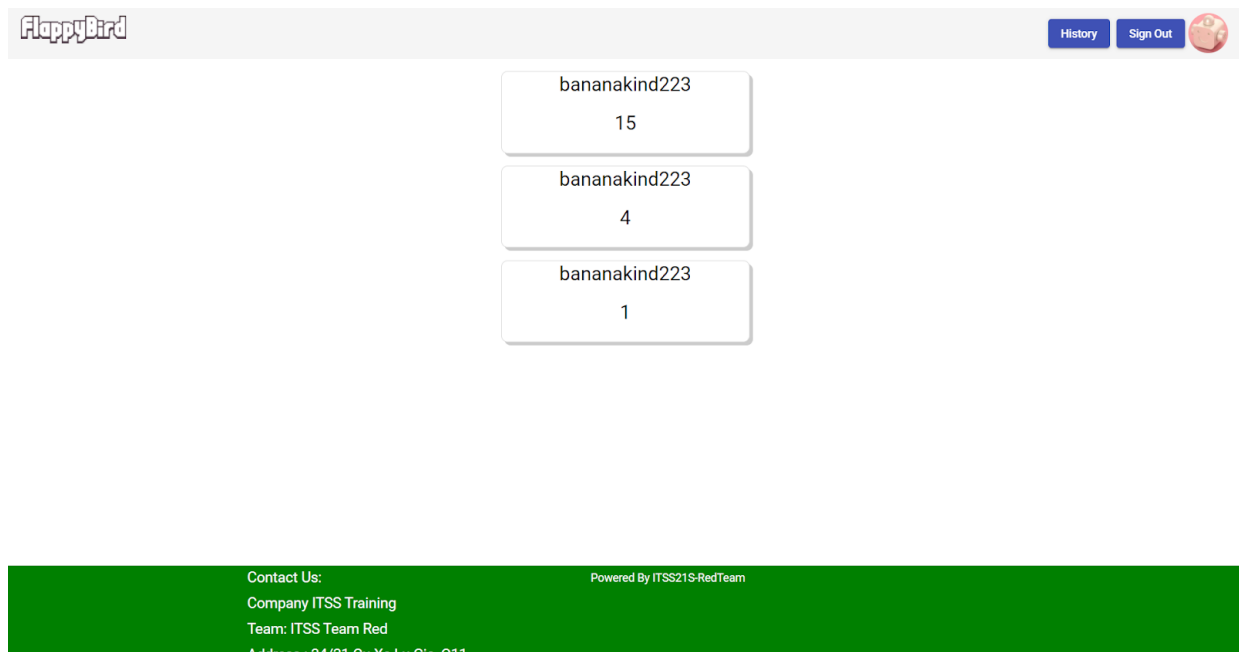


Hình 28 Demo web



Hình 29 Chơi game của web

Sau khi chơi game xong người dùng có thể xem điểm của mình bằng cách bấm vào History để xem điểm của mình đã chơi.



Hình 30 Lưu điểm

Những bài tuần học tuần qua nó giúp tôi hiểu hơn về Angular và cách sử dụng nó, và nhờ Hackathon cuối tuần giúp tôi củng cố lại kiến thức khi làm việc nhóm và kiến thức lập trình.

## 6. Tổng kết kinh nghiệm

Sau kỳ thực tập này, tôi đã tiếp thu được những kiến thức bổ ích cho ngành:

- Sử dụng HTML, CSS, JS để thiết kế UI của những web đơn giản.
- Kết hợp JS với HTML, CSS để thực hiện những yêu cầu về logic đơn giản như: đăng nhập, đăng ký, thực hiện những bài toán về JS đơn giản.
- Sử dụng Angular để thiết kế bản demo web đơn giản.
- Kết hợp các chức năng trong Angular để thực hiện những thuật toán đơn giản.
- Sử dụng MongoDB để thiết kế một RESTful API đơn giản.
- Kết hợp các chức năng trong Angular để thực hiện với mongo DB để lưu và lấy dữ liệu.
- Sử dụng firebase để viết API
- Kỹ năng tìm và cố gắng khắc phục lỗi.

Ngoài ra tôi còn học được cách làm việc đúng giờ. Retro hằng ngày để nhớ bài. Tập báo cáo theo nhóm trong từng kỳ hackathon. Đúng deadline.

- Cách làm việc nhóm hiệu quả.
- Kỹ năng thuyết trình, và trình bày PowerPoint.
- Quản lý thời gian hiệu quả.
- Áp lực công việc và cách để vượt qua.

Ngoài ra tôi còn học được quy trình khi làm một project:

- Tìm hiểu và làm một bản thảo hướng đi của Project.
- Phân công việc cụ thể và tương ứng cho mỗi thành viên.
- Quản lý thời gian và công việc của nhóm.
- Kỹ năng Design Sprint

## **LỜI KẾT**

Trong kỳ thực tập này tôi đã được trải nghiệm môi trường thực tế của công ty là như thế nào và rút ra nhiều kinh nghiệm của ngành của mình. Tôi nhận thấy được mình đã tiếp thu được nhiều kiến thức và tiến bộ hơn so với trước kia.

Chính những kiến thức này tôi đã học được trong quá trình thực tập lần này sẽ giúp cho tôi định hình được ngành của mình. Và tôi tin là nó sẽ giúp ích nhiều cho công việc sau này.



## TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. HTML/CSS/JS: <https://www.w3schools.com/>
2. Angular: <https://angular.io/>
3. Angular Material Design: <https://material.io/design>
4. NodeJS: <https://nodejs.org/en/>
5. Firebase: <https://firebase.google.com/>
6. MongoDB: <https://www.mongodb.com/>