

**ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT HỌC PHẦN**  
**LẬP TRÌNH JAVA**

**1. Thông tin về giáo viên**

TT	Họ tên giáo viên	Học hàm	Học vị	Đơn vị công tác (Bộ môn)
1	Nguyễn Mạnh Hùng	GV	TS	

Thời gian, địa điểm làm việc: Bộ môn Công nghệ phần mềm – Khoa CNTT

Địa chỉ liên hệ: Bộ môn CNPM – Khoa CNTT - HVKTQS

Điện thoại, email: 098-9146-397, ManhHungK12@gmail.com

Các hướng nghiên cứu chính: Web ngữ nghĩa, Cấu trúc dữ liệu hiện đại, Khai phá dữ liệu lớn.

**2. Thông tin chung về môn học**

- Tên môn học: Lập trình Java
- Mã học phần:
- Số tín chỉ: 2
- Học phần:
  - Bắt buộc: x
  - Lựa chọn:
- Các học phần tiên quyết:
- Các học phần kế tiếp:
- Các yêu cầu đối với môn học (nếu có):
- Giờ tín chỉ đối với các hoạt động:

- Nghe giảng lý thuyết: 2
  - Làm bài tập trên lớp: Thảo luận:
  - Thực hành, thực tập (ở PTN, nhà máy, thực tập...): 1
  - Hoạt động theo nhóm:
  - Tự học:
- Khoa/ Bộ môn phụ trách môn học, địa chỉ: Khoa CNTT/ Bộ môn Công nghệ phần mềm, Phòng Tầng 2 nhà A2 – Học viện KTQS

### 3. Mục tiêu của môn học

- Kiến thức: Cung cấp cho sinh viên các khái niệm, các cấu trúc lệnh cơ bản của ngôn ngữ lập trình Java, phương pháp xây dựng các cấu trúc dữ liệu trong Java, giới thiệu các cấu trúc dữ liệu đã được xây dựng sẵn và cách sử dụng chúng, giới thiệu về lập trình tổng quát trong Java, giới thiệu phương pháp xây dựng ứng dụng desktop, ứng dụng mạng bằng Java. Học xong môn học này, sinh viên có thể tự xây dựng được các ứng dụng thực tế bằng ngôn ngữ Java.
- Kỹ năng: Thành thạo ngôn ngữ Java và một công cụ lập trình Java như: Eclipse, MyEclipse, NetBean.
- Thái độ, chuyên cần: Lên lớp đầy đủ và chuẩn bị cho giờ lên lớp theo yêu cầu của giáo viên.

### 4. Tóm tắt nội dung môn học

Giới thiệu các khái niệm, các cấu trúc lệnh cơ bản của ngôn ngữ lập trình Java, phương pháp xây dựng các cấu trúc dữ liệu trong Java, các cấu trúc dữ liệu đã được xây dựng sẵn và cách sử dụng chúng, giới thiệu về lập trình tổng quát trong Java, giới thiệu phương pháp xây dựng ứng dụng desktop, ứng dụng mạng bằng Java.

### 5. Nội dung chi tiết môn học

Chương, mục, tiểu mục	Nội dung	Số tiết	Giáo trình, Tài liệu tham khảo (Ghi TT của TL ở mục 6)	Ghi chú
<b>Chương I</b>	<b>Giới thiệu ngôn ngữ lập trình Java</b>	3	1,3,4,5	

1	Giới thiệu về lập trình hướng đối tượng			
2	Giới thiệu ngôn ngữ Java			
3	Hướng dẫn cài đặt, cấu hình các phần mềm hỗ trợ			
4	Các thành phần cơ bản của Java			
<b>Chương II</b>	<b>Giới thiệu về lớp và đối tượng</b>	5	1, 5	
1	Giới thiệu			
2	Thuộc tính và phương thức			
3	Phạm vi truy cập của thuộc tính và phương thức			
4	Phương thức khởi tạo			
5	Nạp chồng phương thức			
6	Lớp Object			
7	Bài tập			
<b>Chương III</b>	<b>Giao diện, kế thừa và đa hình</b>	4	1,5	
1	Định nghĩa, cài đặt giao diện			
2	Lớp cơ sở, lớp dẫn xuất			
3	Lớp cơ sở, lớp dẫn xuất			

4	Lớp trừu tượng			
5	Lớp trừu tượng			
<b>Chương IV</b>	<b>Xử lý ngoại lệ</b>	1		
1	Định nghĩa một ngoại lệ (Exception)			
2	Mô hình xử lý ngoại lệ			
3	Sử dụng các khối ‘try’, ‘catch’ và ‘finally’		2,3,4	
4	Sử dụng các từ khoá ‘throw’ và ‘throws’			
5	Tự tạo ra các ngoại lệ			
<b>Chương V</b>	<b>Luồng và xử lý file</b>	3		
1	Khái niệm về luồng			
2	Lớp File			
3	File truy cập tuần tự		2,3,4	
4	Đối tượng			
5	Serialization			
6	File truy cập ngẫu nhiên			
<b>Chương VI</b>	<b>Cấu trúc dữ liệu trong Java</b>	2		
1	Xây dựng lớp danh sách liên kết động		2,3,4	
2	Xây dựng lớp Stack			
3	Xây dựng lớp Queue			

4	Xây dựng lớp Tree			
<b>Chương VIII</b>	<b>Cấu trúc dữ liệu tập hợp (Collections)</b>	7		
1	Giới thiệu các giao diện trong Collection Framework			
2	Lớp ArrayList		2,3,4	
3	Lớp HashSet			
4	Lớp TreeSet			
5	Lớp TreeMap			
6	Lập trình tổng quát (Generic Programming)			
<b>Chương VIII</b>	<b>Lập trình đa luồng</b>	8		
1	Đa nhiệm và đa luồng			
2	Tạo lập và sử dụng luồng		2,3,4	
2.1	Lớp Thread			
2.2	Giao tiếp Runnable			
3	Đồng bộ hoá các luồng			
<b>Chương IX</b>	<b>Tạo giao diện người sử dụng</b>	4		
1	Giới thiệu AWT và Swing		2,3,4	
2	Các thành phần Swing GUI cơ bản			

2.1	Button			
2.2	Check Box			
2.3	Radio Button			
2.4	Label			
2.5	Text Field			
2.6	Text Area			
2.7	Combo Box			
2.8	List			
2.9	Scroll Bar			
2.10	Slider			
2.11	Tạo nhiều cửa sổ			
3	Các thành phần Swing GUI nâng cao			
<b>Chương X</b>	<b>Lập trình mạng với Java</b>		3,4	
1	Các lớp trong java.net			
1.1	InetAddress			
1.2	ServerSocket			
1.3	Socket			
1.4	DatagramSocket			
2	Xây dựng ứng dụng Client/Server			
<b>Chương XI</b>	<b>Ôn tập</b>		1,2,3,4,5	

## 6. Giáo trình, tài liệu tham khảo

TT	Tên giáo trình, tài liệu	Tình trạng giáo trình, tài liệu			
		Có ở thư viện (website)	Giáo viên hoặc khoa có	Đề nghị mua mới	Đề nghị biên soạn mới
1	Java Tập 1. Phương Lan, Lao động – Xã hội, 2006.....	x			
2	Java Tập 2. Phương Lan, Hoàng Đức Hải, Lao động – Xã hội, 2006.	x			
3	Java All-In-One Desk Reference For Dummies, 2nd Edition. Doug Loweand, Barry Burd, John Wiley & Sons , 2007		x		
4	Java™ How to Program, Sixth Edition. H. M. Deitel - Deitel, P. J. Deitel, Prentice Hall, 2004.		x		
5	Object Oriented With Java. Kenneth A. Lambert, Martin Osborne, Prentice Hall, 2003.		x		

## 7. Hình thức tổ chức dạy học

**7.1. Lịch trình chung:** (Ghi tổng số giờ cho mỗi cột)

Nội dung	Hình thức tổ chức dạy học môn học					Tổng
	Lên lớp			Thực hành, thí nghiệm, thực tập...	Tự học, tự nghiên cứu	
	Lý thuyết	Bài tập	Thảo luận			
<b>Chương I: Giới thiệu ngôn ngữ lập trình Java</b>  1. Giới thiệu về lập trình hướng đối tượng  2. Giới thiệu ngôn ngữ Java  3. Hướng dẫn cài đặt, cấu hình các phần mềm hỗ trợ  4. Các thành phần cơ bản của Java	3					3
<b>Chương II: Giới thiệu về lớp và đối tượng</b>  1. Giới thiệu  2. Thuộc tính và phương thức  3. Phạm vi truy cập của thuộc tính và phương thức  4. Phương thức khởi tạo  5. Nạp chồng phương thức  6. Lớp Object  7. Javabeans	3	2				5
<b>Chương III: Giao diện, kế thừa và đa hình</b>	3	1				4



1. Định nghĩa, cài đặt giao diện 2. Lớp cơ sở, lớp dẫn xuất 3. Ghi đè phương thức 4. Lớp trừu tượng 5. Định nghĩa và sử dụng gói (package)						
<b>Chương IV: Xử lý ngoại lệ</b> 1. Định nghĩa một ngoại lệ (Exception) 2. Mô hình xử lý ngoại lệ 3. Sử dụng các khối ‘try’, ‘catch’ và ‘finally’ 4. Sử dụng các từ khoá ‘throw’ và ‘throws’ 5. Tự tạo ra các ngoại lệ	1					1
<b>Chương V: Luồng và xử lý file</b> 1. Khái niệm về luồng 2. Lớp File 3. File truy cập tuần tự 4. Đối tượng Serialization 5. File truy cập ngẫu nhiên	1	2				3
<b>Chương VI: Lập trình đa luồng</b> 1. Đa nhiệm và đa luồng 2. Tạo lập và sử dụng luồng 2.1 Lớp Thread 2.2 Giao tiếp Runnable 3. Đồng bộ hoá các luồng	1	1				2

<b>Chương VII: Cấu trúc dữ liệu trong Java</b> 1. Xây dựng lớp danh sách liên kết động 2. Xây dựng lớp Stack 3. Xây dựng lớp Queue 4. Xây dựng lớp Tree	6	1				7
<b>Chương VIII: Cấu trúc dữ liệu tập hợp (Collections)</b> 1. Giới thiệu các giao diện trong Collection Framework 2. Lớp ArrayList 3. Lớp HashSet 4. Lớp TreeSet 5. Lớp TreeMap 6. Lập trình tổng quát ( Generic Programming)	6	2				8
<b>Chương IX: Tạo giao diện người sử dụng</b> 1. Giới thiệu AWT và Swing 2. Các thành phần Swing GUI cơ bản 2.1. Button 2.2. Check Box 2.3. Radio Button 2.4. Label 2.5. Text Field 2.6. Text Area 2.7. Combo Box	3	1				4

2.8. List						
2.9. Scroll Bar						
2.10. Slider						
2.11. Tạo nhiều cửa sổ						
3.Các thành phần Swing GUI nâng cao						
<b>Chương X: Lập trình mạng với Java</b>	3	2				5
1. Các lớp trong java.net						
1.1 InetAddress						
1.2 ServerSocket						
1.3 Socket						
1.4 DatagramSocket						
2. Xây dựng ứng dụng Client/Server						
<b>Chương XI: Ôn tập</b>		3				3

## 7.2. Lịch trình tổ chức dạy học cụ thể

### Bài giảng1: Giới thiệu ngôn ngữ lập trình Java

Chương I Mục 1+2+3+4

Tiết thứ: 1 - 3 Tuần thứ: 1

#### - Mục đích, yêu cầu:

- Nắm sơ lược về Học phần, các chính sách riêng của giáo viên, địa chỉ Giáo viên, bầu lớp trưởng Học phần.
- Nắm được các khái niệm chung về lập trình hướng đối tượng và các thành phần cơ bản của Java
- Cài đặt được các phần mềm hỗ trợ.

- **Hình thức tổ chức dạy học:** Lý thuyết, thảo luận, tự học, tự nghiên cứu

- **Thời gian:** Lý thuyết, thảo luận: 3t; Tự học, tự nghiên cứu: 6t

- **Địa điểm:** Giảng đường do P2 phân công.

- **Nội dung chính:**

1. Giới thiệu về lập trình hướng đối tượng
2. Giới thiệu ngôn ngữ Java
3. Hướng dẫn cài đặt, cấu hình các phần mềm hỗ trợ
4. Các thành phần cơ bản của Java

- **Yêu cầu SV chuẩn bị:**

Đọc trước bài giảng ở nhà

Chú ý nghe giảng.

Tích cực tham gia phát biểu ý kiến

## **Bài giảng 2: Giới thiệu về lớp và đối tượng**

Chương II Mục 1+2+3+4+5+6+7

Tiết thứ: 4 - 6

Tuần thứ: 2

- **Mục đích, yêu cầu:**

- Hiểu và phân biệt các khái niệm về lớp, đối tượng.
- Hiểu được các khái niệm về thuộc tính, phương thức, phạm vi truy cập của thuộc tính và phương thức.
- Phân biệt sự giống và khác nhau giữa các phương thức thường và các phương thức khởi tạo.
- Hiểu được các khái niệm và đặc điểm của nạp chồng phương thức và lớp Object, Javabeans.

- **Hình thức tổ chức dạy học:** Lý thuyết, thảo luận, tự học, tự nghiên cứu

- **Thời gian:** Lý thuyết, thảo luận: 3t; Tự học, tự nghiên cứu: 6t

- **Địa điểm:** Giảng đường do P2 phân công.

- **Nội dung chính:**

1. Giới thiệu
2. Thuộc tính và phương thức

3. Phạm vi truy cập của thuộc tính và phương thức
4. Phương thức khởi tạo
5. Nạp chồng phương thức
6. Lớp Object
7. Javabeans

**- Yêu cầu SV chuẩn bị:**

Đọc trước bài giảng ở nhà

Chú ý nghe giảng.

Tích cực tham gia phát biểu ý kiến

### **Bài giảng 3: Giao diện, kế thừa và đa hình**

Chương III Mục 1+2+3+4+5

Tiết thứ: 7 - 9

Tuần thứ: 3

**- Mục đích, yêu cầu:**

- Hiểu được các khái niệm về giao diện, kế thừa, đa hình.
- Bước đầu có khả năng tiếp cận với những bài tập và ví dụ đơn giản về nội dung trên.
- Hiểu và sử dụng gói.

**- Hình thức tổ chức dạy học:** Lý thuyết, thảo luận, tự học, tự nghiên cứu

**- Thời gian:** Lý thuyết, thảo luận: 3t;      Tự học, tự nghiên cứu: 6t

**- Địa điểm:** Giảng đường do P2 phân công.

**- Nội dung chính:**

1. Định nghĩa, cài đặt giao diện
2. Lớp cơ sở, lớp dẫn xuất
3. Ghi đè phương thức
4. Lớp trừu tượng
5. Định nghĩa và sử dụng gói (package)

**- Yêu cầu SV chuẩn bị:**

Đọc trước bài giảng ở nhà

Chú ý nghe giảng.

Tích cực tham gia phát biểu ý kiến

**Bài giảng 4: Bài tập**

**Chương      Mục**

Tiết thứ: 10 - 12

Tuần thứ: 4

**- Mục đích, yêu cầu:**

- Cài đặt một số chương trình đơn giản trên Java
- Cài đặt được các công cụ hỗ trợ lập trình Java

**- Hình thức tổ chức dạy học:** Lý thuyết, thảo luận, tự học, tự nghiên cứu

**- Thời gian:** Lý thuyết, thảo luận: 3t;      Tự học, tự nghiên cứu: 6t

**- Địa điểm:** Phòng máy.

**- Nội dung chính:**

1. Cài đặt một số chương trình đơn giản trên Java
2. Các bài tập 8.4 đến 8.19 tài liệu tham khảo số [4]
3. Thực hành cài đặt công cụ hỗ trợ lập trình Java: Elcipse, NetBean

**- Yêu cầu SV chuẩn bị:**

Chuẩn bị tốt bài tập ở nhà

**Bài giảng 5: Xử lý ngoại lệ, Luồng và xử lý file, Lập trình đa luồng**

Chương IV+V+VI

Mục : Toàn bộ các chương

Tiết thứ: 13 - 15

Tuần thứ: 5

**- Mục đích, yêu cầu:**

- Nắm được các lý thuyết về xử lý ngoại lệ: mô hình xử lý ngoại lệ, các khối 'try', 'catch' và 'finally', các từ khoá 'throw' và 'throws' và tự tạo được ngoại lệ.

- Nắm được các khái niệm về luồng và xử lý file.
- Nắm được các khái niệm về đa nhiệm, đa luồng, tạo và sử dụng luồng, đồng bộ các luồng.

- **Hình thức tổ chức dạy học:** Lý thuyết, thảo luận, tự học, tự nghiên cứu

- **Thời gian:** Lý thuyết, thảo luận: 3t;      Tự học, tự nghiên cứu: 6t

- **Địa điểm:** Giảng đường do P2 phân công.

- **Nội dung chính:**

#### **Chương IV: Xử lý ngoại lệ**

1. Định nghĩa một ngoại lệ (Exception)
2. Mô hình xử lý ngoại lệ
3. Sử dụng các khối ‘try’, ‘catch’ và ‘finally’
4. Sử dụng các từ khoá ‘throw’ và ‘throws’
5. Tự tạo ra các ngoại lệ

#### **Chương V: Luồng và xử lý file**

1. Khái niệm về luồng
2. Lớp File
3. File truy cập tuần tự
4. Đối tượng Serialization
5. File truy cập ngẫu nhiên

#### **Chương VI: Lập trình đa luồng**

1. Đa nhiệm và đa luồng
2. Tạo lập và sử dụng luồng
  - 2.1 Lớp Thread
  - 2.2 Giao tiếp Runnable
3. Đồng bộ hoá các luồng

- **Yêu cầu SV chuẩn bị:**

Đọc trước bài giảng ở nhà

Chú ý nghe giảng.

Tích cực tham gia phát biểu ý kiến

### **Bài giảng 6: Bài tập**

Chương      Mục

Tiết thứ: 16-18

Tuần thứ : 6

**- Mục đích, yêu cầu:**

- Giúp sinh viên nắm chắc và làm tốt các bài tập trong những nội dung đã học

**- Hình thức tổ chức dạy học:** Lý thuyết, thảo luận, tự học, tự nghiên cứu

**- Thời gian:** Lý thuyết, thảo luận: 3t;      Tự học, tự nghiên cứu: 6t

**- Địa điểm:** Phòng máy.

**- Nội dung chính:**

Các bài tập 13.17, 13.18, 13.21; 14.8, 14.11, 14.12; tài liệu tham khảo số [4]

**- Yêu cầu SV chuẩn bị:**

Chuẩn bị tốt bài tập ở nhà

### **Bài giảng 7: Cấu trúc dữ liệu trong Java**

Chương VII      Mục 1+2

Tiết thứ: 19 - 21

Tuần thứ: 7

**- Mục đích, yêu cầu:**

- Nắm được khái niệm về danh sách liên kết động
- Nắm được khái niệm về Stack

**- Hình thức tổ chức dạy học:** Lý thuyết, thảo luận, tự học, tự nghiên cứu

**- Thời gian:** Lý thuyết, thảo luận: 3t;      Tự học, tự nghiên cứu: 6t

**- Địa điểm:** Giảng đường do P2 phân công.

**- Nội dung chính:**



1. Xây dựng lớp danh sách liên kết động
2. Xây dựng lớp Stack

**- Yêu cầu SV chuẩn bị:**

Đọc trước bài giảng ở nhà

Chú ý nghe giảng.

Tích cực tham gia phát biểu ý kiến

### **Bài giảng 8: Cấu trúc dữ liệu trong Java (tiếp)**

Chương VI I      Mục 3+4

Tiết thứ: 22 - 24      Tuần thứ: 8

**- Mục đích, yêu cầu:**

- Nắm được các khái niệm về Queue và Tree

**- Hình thức tổ chức dạy học:** Lý thuyết, thảo luận, tự học, tự nghiên cứu

**- Thời gian:** Lý thuyết, thảo luận: 3t;      Tự học, tự nghiên cứu: 6t

**- Địa điểm:** Giảng đường do P2 phân công.

**- Nội dung chính:**

3. Xây dựng lớp Queue
4. Xây dựng lớp Tree

**- Yêu cầu SV chuẩn bị:**

Đọc trước bài giảng ở nhà

Chú ý nghe giảng.

Tích cực tham gia phát biểu ý kiến

### **Bài giảng 9: Cấu trúc dữ liệu tập hợp (Collections)**

Chương VIII      Mục 1+2+3

Tiết thứ: 25 - 27      Tuần thứ: 9

**- Mục đích, yêu cầu:**

- Nắm được các giao diện trong Collection Framework
- Nắm vững các kiến thức về ArrayList, HashSet

**- Hình thức tổ chức dạy học:** Lý thuyết, thảo luận, tự học, tự nghiên cứu

**- Thời gian:** Lý thuyết, thảo luận: 3t;      Tự học, tự nghiên cứu: 6t

**- Địa điểm:** Giảng đường do P2 phân công.

**- Nội dung chính:**

1. Giới thiệu các giao diện trong Collection Framework
2. Lớp ArrayList
3. Lớp HashSet

**- Yêu cầu SV chuẩn bị:**

Đọc trước bài giảng ở nhà

Chú ý nghe giảng.

Tích cực tham gia phát biểu ý kiến

### **Bài giảng 10: Cấu trúc dữ liệu tập hợp (tiếp)**

Chương I      Mục 4+5+6

Tiết thứ: 28 - 30      Tuần thứ: 10

**- Mục đích, yêu cầu:**

- Nắm các khái niệm về TreeSet và TreeMap
- Tìm hiểu và nắm được các khái niệm của Lập trình tổng quát

**- Hình thức tổ chức dạy học:** Lý thuyết, thảo luận, tự học, tự nghiên cứu

- **Thời gian:** Lý thuyết, thảo luận: 3t;      Tự học, tự nghiên cứu: 6t

- **Địa điểm:** Giảng đường do P2 phân công.

- **Nội dung chính:**

4. Lớp TreeSet

5. Lớp TreeMap

6. Lập trình tổng quát ( Generic Programming)

- **Yêu cầu SV chuẩn bị:**

Đọc trước bài giảng ở nhà

Chú ý nghe giảng.

Tích cực tham gia phát biểu ý kiến

### **Bài giảng 11: Bài tập**

Chương      Mục

Tiết thứ: 31 - 33      Tuần thứ: 11

- **Mục đích, yêu cầu:**

- Giúp sinh viên củng cố kiến thức đã học

- **Hình thức tổ chức dạy học:** Lý thuyết, thảo luận, tự học, tự nghiên cứu

- **Thời gian:** Lý thuyết, thảo luận: 3t;      Tự học, tự nghiên cứu: 6t

- **Địa điểm:** Phòng máy.

- **Nội dung chính:**

Các bài tập 17.12, 17.13, 17.15, 17.22, 17.24; 18.4, 18.5, 18.9; 19.15 tài liệu tham khảo số [4]

- **Yêu cầu SV chuẩn bị:**

Chuẩn bị tốt các bài tập về nhà và tham gia xây dựng bài

### **Bài giảng 12: Tạo giao diện người sử dụng**

Chương IX Mục 1+2+3+4

Tiết thứ: 34 - 36      Tuần thứ: 12

- **Mục đích, yêu cầu:**

- Nắm được về AWT và Swing
- Nắm và sử dụng các thành phần Swing cơ bản và nâng cao.

- **Hình thức tổ chức dạy học:** Lý thuyết, thảo luận, tự học, tự nghiên cứu

- **Thời gian:** Lý thuyết, thảo luận: 3t;      Tự học, tự nghiên cứu: 6t

- **Địa điểm:** Giảng đường do P2 phân công.

- **Nội dung chính:**

1. Giới thiệu AWT và Swing
2. Các thành phần Swing GUI cơ bản
  - 2.1. Button
  - 2.2. Check Box
  - 2.3. Radio Button
  - 2.4. Label
  - 2.5. Text Field
  - 2.6. Text Area
  - 2.7. Combo Box
  - 2.8. List
  - 2.9. Scroll Bar
  - 2.10. Slider
  - 2.11. Tạo nhiều cửa sổ
3. Các thành phần Swing GUI nâng cao

- **Yêu cầu SV chuẩn bị:**

Đọc trước bài giảng ở nhà

Chú ý nghe giảng.

Tích cực tham gia phát biểu ý kiến

## **Bài giảng 13: Lập trình mạng với Java**

Chương X Mục 1+2

Tiết thứ: 37 - 39

Tuần thứ: 13

**- Mục đích, yêu cầu:**

- Nắm được các lớp trong java.net và xây dựng ứng dụng Client/Server

**- Hình thức tổ chức dạy học:** Lý thuyết, thảo luận, tự học, tự nghiên cứu

**- Thời gian:** Lý thuyết, thảo luận: 3t;      Tự học, tự nghiên cứu: 6t

**- Địa điểm:** Giảng đường do P2 phân công.

**- Nội dung chính:**

1. Các lớp trong java.net

1.1 InetAddress

1.2 ServerSocket

1.3 Socket

1.4 DatagramSocket

2. Xây dựng ứng dụng Client/Server

**- Yêu cầu SV chuẩn bị:**

Đọc trước bài giảng ở nhà

Chú ý nghe giảng.

Tích cực tham gia phát biểu ý kiến

**Bài giảng 14: Bài tập**

Chương      Mục

Tiết thứ: 40 - 42

Tuần thứ: 14

**- Mục đích, yêu cầu:**

- Giúp sinh viên củng cố kiến thức về lập trình giao diện và lập trình mạng trong Java

**- Hình thức tổ chức dạy học:** Lý thuyết, thảo luận, tự học, tự nghiên cứu

**- Thời gian:** Lý thuyết, thảo luận: 3t;      Tự học, tự nghiên cứu: 6t

**- Địa điểm:** Phòng máy.

**- Nội dung chính:**

Các bài tập từ 21.8 đến 21.17; 24.21, 24.23 tài liệu tham khảo số [4]

**- Yêu cầu SV chuẩn bị:**

Chuẩn bị tốt bài tập ở nhà

**Bài giảng 15: Ôn tập**

Chương XI Mục 1+2+3+4

Tiết thứ: 42 - 45

Tuần thứ: 15

**- Mục đích, yêu cầu:**

- Hoàn thành những bài tập còn lại
- Duyệt lại có hệ thống các bài tập và lý thuyết trong cả học phần
- Sẵn sàng để thi cuối học kỳ

**- Hình thức tổ chức dạy học:** Lý thuyết, thảo luận, tự học, tự nghiên cứu

**- Thời gian:** Lý thuyết, thảo luận: 3 t; Tự học, tự nghiên cứu: 6t

**- Địa điểm:** Giảng đường do P2 phân công.

**- Nội dung chính:**

Hệ thống bài tập

Hệ thống lại các kiến thức đã dạy trong học phần

**- Yêu cầu SV chuẩn bị:**

Ôn lại các kiến thức đã học và đưa ra những vấn đề còn thắc mắc

Chuẩn bị tốt bài tập ở nhà

**8. Chính sách đối với môn học và các yêu cầu khác của giáo viên**

Yêu cầu và cách thức đánh giá, sự hiện diện trên lớp, mức độ tích cực tham gia các hoạt động trên lớp, các qui định về thời hạn, chất lượng các bài tập, bài kiểm tra...

- Lên lớp nghe giảng, tham gia thảo luận, chuẩn bị tốt phần tự học, bài tập.
- Sinh viên phải chuẩn bị các nội dung theo yêu cầu trong đề cương môn học trước mỗi buổi học

- Phải có mặt trên lớp đầy đủ theo quy định của Học viện
- Mỗi sinh viên lên chữa bài tập không ít hơn 1 lần
- Các bài tập được giao nếu phát hiện sao chép sẽ nhận điểm 0

Các bài tập phải nộp đúng hạn, có thể làm lại nếu muốn điểm cao hơn.

## **9. Phương pháp, hình thức kiểm tra - đánh giá kết quả học tập môn học**

Phân chia các mục tiêu cho từng hình thức kiểm tra - đánh giá

### **9.1. Kiểm tra – đánh giá thường xuyên**

**Mục đích:** Nhằm hỗ trợ thúc đẩy việc học tập thường xuyên của sinh viên, đồng thời qua đó có được những thông tin phản hồi giúp giảng viên, sinh viên điều chỉnh cách dạy, cách học, thay đổi phương pháp dạy, học cho phù hợp.

#### ***Các kỹ thuật đánh giá:***

Đọc phần tài liệu đã hướng dẫn theo từng phần;

Bài tập theo từng nội dung môn học;

Kiểm tra giữa kỳ.

**9.2. Kiểm tra - đánh giá định kì:** Bao gồm các phần sau (trọng số của từng phần do giảng viên đề xuất, chủ nhiệm bộ môn thông qua):

<b>STT</b>	<b>Nội dung</b>	<b>Trọng số (%)</b>	<b>Ghi chú</b>
1.	Tham gia học tập trên lớp (đi học đầy đủ, chuẩn bị bài tốt và tích cực thảo luận, ...)	10	
2.	Phần tự học, tự nghiên cứu (hoàn thành tốt nội dung, nhiệm vụ được giao /tuần; bài tập nhóm /tháng; bài tập cá nhân/ học kì, ...);	10	
3.	Hoạt động theo nhóm	0	
4.	Kiểm tra - đánh giá giữa kì	10	
5.	Kiểm tra - đánh giá cuối kì	70	
6.	Các kiểm tra khác	0	

**Chủ nhiệm Khoa**

*(Ký và ghi rõ họ tên)*

**Chủ nhiệm Bộ môn**

*(Ký và ghi rõ họ tên)*

**Giảng viên biên soạn**

*(Ký và ghi rõ họ tên)*

**Đại tá Đào Thanh Tĩnh**

**Đại úy Phan Nguyên Hải**

**Trung tá Nguyễn Mạnh Hùng**