

Module/môn: Lập trình Mobile đa nền tảng 2	Số hiệu assignment: 1/1	% điểm: 60%
Người điều phối của FPT Polytechnic:	Ngày ban hành:	
Bài assignment này đòi hỏi sinh viên phải dùng khoảng giờ làm để hoàn thành		
Tương ứng với mục tiêu môn học: G1-G7		

=====

Assignment

Mục tiêu cụ thể	<ul style="list-style-type: none"> - G1: Xây dựng màn hình đăng nhập, đăng ký - G2: Tạo stack navigator và bottom navigator - G3: Xây dựng cấu trúc redux toolkit để quản store trong ứng dụng - G4: Xây dựng màn hình trang chủ, tìm kiếm - G5: Xây dựng màn hình giỏ hàng, thanh toán - G6: Xây dựng màn hình cài đặt (profile) - G7: Xây dựng màn hình thông
Các công cụ cần có	- Visual Studio Code, Android Studio, Flipper...
Tài nguyên	- Slides, Labs, Assignment

ĐẶT VẤN ĐỀ:

Viết ứng dụng mua sắm cây cảnh trực tuyến. Người dùng có thể đăng nhập tài khoản bằng email/password hoặc bằng tài khoản social như Google, Facebook,... Người dùng có thể xem các loại cây để đặt và thanh toán chúng. Khách hàng sẽ nhận được thông báo khi đơn hàng đặt thành công, hay thất bại... trên ứng dụng của mình. Ngoài ra, nhiều chức năng chỉnh sửa tài khoản khác.

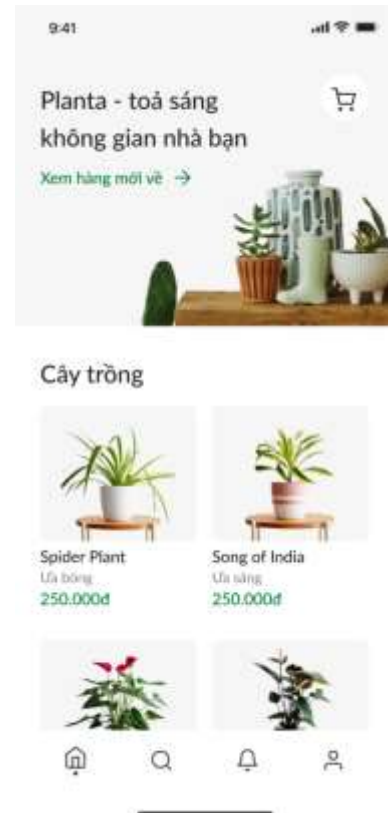
YÊU CẦU: Các yêu cầu và giao diện chỉ mang tính gợi ý, khuyến khích sự sáng tạo của sinh viên.



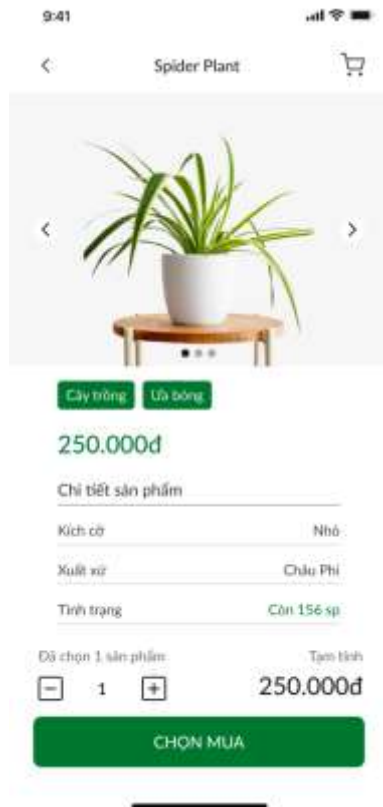
1.1 Màn hình đăng nhập



1.2 Màn hình đăng ký



1.3 Màn hình chính



1.4 Màn hình sản phẩm chi tiết



1.5 Màn hình tìm kiếm



1.6 Màn hình danh sách sản phẩm



1.7 Màn hình giỏ hàng



1.8 Màn hình thanh toán



1.9 Màn hình cài đặt



1.10 Màn hình chỉnh sửa thông tin



1.11 Màn hình lịch sử



1.12 Màn hình câu hỏi

Giao diện tham khảo: [Link figma](#)

Y1. Xây dựng màn hình đăng nhập, đăng ký (1.1 -> 1.2)

- Xây dựng màn hình đăng nhập, đăng ký theo giao diện trên link Figma.
- Ở màn hình đăng nhập, kiểm tra lỗi người dùng phải nhập đúng định dạng email, nhập sai hiện text đỏ bên dưới. Nếu mật khẩu nhập sai, theo báo lỗi text đỏ giống design.
- Ở màn hình đăng ký, yêu cầu phải nhập tên, email đúng định dạng, mật khẩu mới và mật khẩu xác nhận phải trùng nhau thì mới cho đăng ký.
- Xây dựng nút đăng nhập Google, FaceBook.

Y2. Tạo stack navigator và bottom navigator

- Tạo stack navigator lồng với bottom tabs navigator.
- Khi người dùng chưa đăng nhập hiện màn hình đăng nhập.
- Khi người dùng đã đăng nhập, trực tiếp vào màn hình chính.

- Ở màn đăng nhập nếu có sử dụng api để đăng nhập là một điểm cộng. Có thể hashcode ở màn đăng nhập, mà không cần gọi api.

Y3. Xây dựng cấu trúc Reduxt Toolkit vào trong project

- Cài đặt Redux, Redux Toolkit để tạo store cho project.
- Tạo Reducer lưu trữ thông tin đăng nhập.
- Tạo action đến reducer thay đổi thông tin đăng nhập.

Y4. Xây dựng màn hình trang chủ, tìm kiếm (1.3 - 1.6)

- Xây dựng giao diện giống như design
- Đổ dữ liệu từ api lên giao diện.
- Người dùng có thể xem danh sách sản phẩm chi tiết dựa theo lại như “Cây trồng”, “Chậu cây trồng”,...
- Tìm kiếm sản phẩm theo tên.

Y5. Xây dựng màn hình giỏ hàng, thanh toán (1.7 - 1.8)

- Xây dựng giao diện giống như design
- Thay đổi số lượng, xóa sản phẩm, mua sản phẩm trong giỏ hàng
- Xây dựng màn hình thanh toán giống như giao diện. Nhấn nút thanh toán lưu sản phẩm đã mua vào lịch sử trên DB.

Y6. Xây dựng màn hình cài đặt (1.9 - 1.12)

- Xây dựng màn hình cài đặt giống như design.
- Xây dựng màn hình chỉnh sửa thông tin, tải ảnh từ camera hoặc thư viện.
- Xây dựng màn hình Q&A, có sử dụng animation đóng mở câu hỏi.
- Xây dựng chức năng đăng xuất tài khoản.

Y7. Xây dựng màn hình thông báo

- Xây dựng danh sách thông báo.
- Xây dựng màn hình thông báo chi tiết.
- Hiện thị thông báo nhận từ Firebase.

MÔ TẢ SẢN PHẨM PHẢI NỘP

Sản phẩm phải nộp bao gồm các hạng mục sau:

- Giai đoạn 1: Phân tích và và hoàn thành 3 yêu cầu
 - o Hoàn thành xây dựng giao diện đăng nhập, đăng ký, tạo bottom menu giống như trên trên figma và dựng Reduxt Toolkit vào project
- Giai đoạn 2: Thực hiện xử lý chức năng
 - o Xử lý toàn bộ các chức năng có trong Assignment
 - o Hoàn thiện các chức năng.
 - o Hoàn thiện tất cả giao diện
- Final Assignment
 - o Hoàn thiện và kiểm lỗi

Sau đó đóng gói tất cả theo định dạng <MSV>_Mã Môn_Assignment.zip (ví dụ: PS012345_CRO102_Assignment.zip)

Nộp bài lên LMS theo yêu cầu của giảng viên

ĐÁNH GIÁ ASSIGNMENT

Điểm Assignment bao gồm điểm đánh giá sản phẩm là 10% và điểm bảo vệ Assignment 30% bao gồm điểm cho thực hành và trả lời câu hỏi của giảng viên tại buổi bảo vệ. Trước buổi bảo vệ Assignment, giảng viên chấm bài Assignment hoàn chỉnh của nhóm sinh viên trước, kết hợp với vấn đáp trong buổi bảo vệ để cho điểm từng sinh viên.

THANG ĐÁNH GIÁ

A 80%- 100%	<ul style="list-style-type: none"> - Hoàn thành các yêu cầu từ Y1 đến Y5 - Sinh viên bảo vệ trả lời được các câu hỏi của giảng viên
B 60%- 79%	<ul style="list-style-type: none"> - Hoàn thành các yêu cầu từ Y1 đến Y4 - Sinh viên bảo vệ trả lời được các câu hỏi của giảng viên
C 50%- 59%	<ul style="list-style-type: none"> - Hoàn thành các yêu cầu từ Y1 đến Y3 - Sinh viên bảo vệ trả lời tương đối các câu hỏi của giảng viên
D Dưới 50% (FAIL)	<ul style="list-style-type: none"> - Hoàn thành dưới 3 yêu cầu - Sinh viên bảo vệ không trả lời được câu hỏi của giảng viên