

Hướng dẫn cho bài thực hành (thí nghiệm)

Phần này trình bày khung nội dung cho các hướng dẫn cụ thể cho trợ giảng cho một bài (buổi) thực hành.

1.1 Mục đích

- Giúp sinh viên làm được kỹ năng tương tác với các server giải bài trực tuyến.
- Giúp sinh viên nắm được kiến thức tương ứng đến hết bài giảng thứ 2 trên lớp: Cấu trúc dữ liệu và thư viện.

1.2 Chuẩn bị

Những nội dung trợ giảng cần chuẩn bị trước buổi thực hành:

- Chuẩn bị tài liệu hướng dẫn sinh viên cho bài thực hành tương ứng.
- Cài đặt hoặc kiểm tra các phần mềm, dữ liệu phục vụ thực hành.

1.3 Tiến hành hướng dẫn thực hành

1.3.1 Nội dung chính

- GVTH nêu phần ứng dụng và đề bài rút gọn của bài cần chữa.
- TA chữa thuật toán và hướng dẫn phần code chính.
- Giải đáp thắc mắc.

1.3.2 Lưu ý chung

- Hướng dẫn sinh viên có biết cách Nhập/Xuất dữ liệu đúng format
- Hướng dẫn thuật toán của bài tập và đoạn giả mã chính của thuật toán
- Hướng dẫn cách debug chương trình
- **KHÔNG GỬI CHO SINH VIÊN FILE SLIDE HƯỚNG DẪN THUẬT TOÁN VÀ CODE CHƯƠNG TRÌNH. Mục tiêu giúp sinh viên từ thuật toán phải biết tự cài đặt theo cách của mình.**

1.3.3 Nội dung/Bài tập thực hành

- Các bài tập cần chữa Training 1: ALICEADD, SUBSEQMAX
- Các bài tập cần chữa Training 2: HIST, REROAD, SIGNAL
- Các bài tập cần chữa Training 3: TAXI, BCA, CVRPCOUNT, CBUS
- Các bài tập cần chữa Training 4: AGGRCOW, FIBWORDS, CLOPAIR
- Các bài tập cần chữa Training 5: GOLD MINING, WAREHOUSE, MACHINE, RETAIL OUTLETS
- Các bài tập cần chữa Training 6: BUGLIFE, ADDEGE, ELEVTRBL, ICBUS
- Các bài tập cần chữa Training 7: PLANTING TREES, ATM, POSTMAN

1.3.4 Nội dung/Bài tập thực hành

- Buổi 1: Training 1 + Training 2
- Buổi 2: Training 3 (buổi quan trọng với mục tiêu để sinh viên nắm vững cách giải vụn năng cho tất cả các bài giúp thi môn học đạt điểm tốt)
- Buổi 3: Training 4 + Training 5
- Buổi 4: Training 5 + Training 6
- Buổi 5: Training 6 + Training 7

Lưu ý: GVTH gửi trước tên bài định chữa cho sinh viên làm trước ở nhà.