

ĐỀ TÀI THỰC HÀNH

Môn học: Kỹ thuật lập trình

I. YÊU CẦU CHUNG

1. Phân nhóm

- Lớp chia thành các nhóm mỗi nhóm không quá 5 người.
- Không chọn trùng một đề tài

2. Thời gian biểu:

- Thời gian nộp trước ngày: trước khi báo cáo
- Báo cáo phải trình bày theo trình tự:
 - 1) Trang bìa chính.
 - 2) Trang bìa phụ.
 - 3) Mục lục.
 - 4) Danh mục các ký hiệu, các chữ viết tắt nếu có.
 - 5) Danh mục các bảng nếu có.
 - 6) Danh mục các hình vẽ.
 - 7) Tóm tắt nội dung đề tài
 - 8) Lời nói đầu.
 - 9) Phần nội dung (*các chương, mục, hình vẽ*)
 - 10) Phần kết luận.
 - 11) Tài liệu tham khảo.
 - 12) Các phụ lục:
- Các hình ảnh kết quả, sản phẩm (nếu có)
- **Bảng phân công công việc trong nhóm**
- 13) Trang bìa sau.

NHỮNG SẢN PHẨM CẦN NỘP:

1. Báo cáo bản cứng.
2. Slide nội dung đề tài đã chọn.
3. File nén chứa thư mục BAOCÁO, SLIDE, MANGUON, trong đó tương ứng chứa các nội dung bản báo cáo (word), các file trình diễn, mã nguồn.
4. Các trang web thương mại điện tử phải có đầy đủ mã nguồn, hướng dẫn cài đặt để đảm bảo người khác có thể tự cài đặt và cho hoạt động trang web.
5. Phần tìm hiểu các tấn công, phần thử nghiệm yêu cầu mô tả rõ phương thức, công cụ, kết quả. Báo cáo phải mô tả được các bước thực hiện và kết quả từng bước, nêu rõ có dữ liệu đầu vào và đầu ra có hình ảnh minh họa đúng với những dữ liệu đã nêu ra. **Không lấy ảnh có sẵn!!!.**

II. DANH SÁCH ĐỀ TÀI GỢI Ý

Sinh viên có thể tự đề xuất nhóm và đề tài báo cáo lại cho giảng viên.

1. Ứng dụng xử lý http request
2. Socket programming
3. Http programming
4. Tor network
5. Nmap scanner
6. SSH Botnet
7. FTP và Web
8. Dll và code injection
9. Fuzzing
10. DDOS
11. Kiểm thử ứng dụng Web
12. Forensic trong ảnh và file multimedia
13. Quản lý logs
14. Ứng dụng giám sát an toàn mạng máy tính
15. Quản trị hệ thống
16. Ứng dụng học máy