



OOP Assignment 1

Thông tin cơ bản

- Nhóm: 3-4 SV
- Báo cáo: Chỉ cần nộp bản mềm, không cần phải in giấy (Hãy bảo vệ môi trường! In giấy được tặng điểm trừ.)
- Hình thức nộp:
 - Nộp bài qua Dropbox.
 - Chỉ một thành viên (trưởng nhóm) được nộp bài.
 - Cấu trúc bài nộp: nén thành tệp có định dạng tên MSSV1-MSSV2-MSSV3-MSSV4.zip chứa các tài liệu sau.
 - Tệp báo cáo (report.docx / report.doc / report.pdf / report.tex)
 - Clip demo
 - Mã nguồn
 - Tệp thuyết trình (Presentation.pptx / Presentation.ppt)
- Yêu cầu:
 - Có thể sử dụng các khung chương trình (*framework*) tùy ý nhưng mã bên dưới phải là C#
 - Hiện thực giao diện
 - Coding style và documentation
- Điểm:
 - Chiếm 20% điểm toàn môn.
 - Tỷ lệ điểm: 0-110%
 - Báo cáo (lược đồ lớp, mô tả các chức năng, giao diện): 30%
 - Clip demo: 10%
 - Mã: 40%
 - Đầy đủ tính năng cơ bản: 20%, nâng cao: 10%
 - Coding style: trừ tối đa 10%, cộng tối đa 10%
 - Thuyết trình (tài liệu thuyết trình, kỹ năng thuyết trình, hỏi đáp): 30%
- Xử lý gian lận:
 - Mọi hình thức gian lận nếu bị phát hiện (ví dụ không trả lời được câu hỏi về mã của bạn) sẽ bị điểm 0 cho toàn bộ bài tập lớn.
- Trao đổi: mọi vấn đề trao đổi qua Sakai hoặc email thuanle@hcmut.edu.vn hoặc thaiminh@hcmut.edu.vn hoặc giang.trinh91@gmail.com với tag [OOP-2016] (ghi chú: mọi email sai tag sẽ không được trả lời)



Đề bài

Xây dựng một ứng dụng tự chọn, có thể là một ứng dụng game hoặc hệ thống quản lý với danh mục các chức năng cơ bản (bắt buộc) và các chức năng nâng cao (tự chọn, nếu có thì sẽ có điểm thưởng). Yêu cầu các chức năng sẽ được thảo luận trực tiếp trên lớp thực hành (tuần 3) cho từng đề tài cụ thể.