***Mục lục***

[PHẦN 1 – MỞ ĐẦU 2](#_Toc318960664)

[1. Lý do chọn đề tài 2](#_Toc318960665)

[2. Mục tiêu 3](#_Toc318960666)

[3. Phạm vi nghiên cứu 3](#_Toc318960667)

[PHẦN 2 – TỔNG QUAN 3](#_Toc318960668)

[PHẦN 3 – CƠ SỞ LÝ THUYẾT 3](#_Toc318960669)

[Chương 1: Lý thuyết J2ME 3](#_Toc318960670)

[Chương 2: Lý thuyết J2EE và mô hình Client – Server 3](#_Toc318960671)

[Chương 3: Kiến thức về hệ chuyên gia 3](#_Toc318960672)

[3.1 Định nghĩa 3](#_Toc318960673)

[3.2 Cấu trúc hệ chuyên gia 3](#_Toc318960674)

[PHẦN 4 – NGHIÊN CỨU THỰC NGHIỆM ÁP DỤNG CHƯƠNG TRÌNH CỐ VẤN HỌC TẬP ĐIỆN TỬ 3](#_Toc318960675)

[Chương 1 – Yêu cầu 3](#_Toc318960676)

[1.1 Yêu cầu phần cứng 3](#_Toc318960677)

[1.2 Yêu cầu phần mềm 3](#_Toc318960678)

[1.3 Môi trường thực thi (thiết bị) 3](#_Toc318960679)

[Thông qua internet wifi 3](#_Toc318960680)

[Chương 2 – Thực thi 3](#_Toc318960681)

[2.1 Phân tích yêu cầu và thiết kế các chức năng (hiện các biểu đồ thiết kế) 3](#_Toc318960682)

[2.2 Thiết kế CSDL: các bảng dữ liệu 3](#_Toc318960683)

[2.3 Phân tích các thuật toán áp dụng, bao gồm: hệ chuyên gia ứng với các tập luật được áp dụng 4](#_Toc318960684)

[2.4 Thiết kế các mô hình giao tiếp giữa Client – Server 4](#_Toc318960685)

[Xây dựng từ đầu Clientnetworking và Servernetworking 4](#_Toc318960686)

[Chương 3 – Demo ứng dụng 4](#_Toc318960687)

[PHẦN 5 – KẾT QUẢ THỰC NGHIỆM ĐỀ TÀI 4](#_Toc318960688)

[PHẦN 6 – HƯỚNG PHÁT TRIỂN 4](#_Toc318960689)

[PHẦN 7 – TÀI LIỆU THAM KHẢO 4](#_Toc318960690)

[PHẦN 8 – PHỤ LỤC 4](#_Toc318960691)

# PHẦN 1 – MỞ ĐẦU

## Lý do chọn đề tài

## 2. Mục tiêu

## 3. Phạm vi nghiên cứu

# PHẦN 2 – TỔNG QUAN

Khi thực hiện đề tài này

Các nội dung chính được nêu trong luận văn này bao gồm:

Phần cơ sở lý thuyết: bao gồm những lý thuyết được áp dụng để phát triển ứng dụng của đề tài. Công nghệ J2ME, J2SE để phát triển hệ thống client – server và Hệ chuyên gia để giải quyết vấn đề tư vấn học tập

* J2ME
* J2SE
* Hệ chuyên gia: Những kiến thức cơ bản nhất về hệ chuyên gia

Phần thực thi

# PHẦN 3 – CƠ SỞ LÝ THUYẾT

## Chương 1: Lý thuyết J2ME

## Chương 2: Lý thuyết J2EE và mô hình Client – Server

## Chương 3: Kiến thức về hệ chuyên gia

### 3.1 Định nghĩa:

Hệ chuyên gia là một hệ tri thức

### 3.2 Cấu trúc hệ chuyên gia

# PHẦN 4 – NGHIÊN CỨU THỰC NGHIỆM ÁP DỤNG CHƯƠNG TRÌNH CỐ VẤN HỌC TẬP ĐIỆN TỬ

## Chương 1 – Yêu cầu

Đưa ra các yêu cầu bài toán và phân tích, tìm hướng giải quyết

### Yêu cầu phần cứng:

Phần cứng cho device

### Yêu cầu phần mềm:

Netbeans

### Môi trường thực thi (thiết bị)

J2ME trên device client và J2SE trên PC server

Yêu cầu máy client và server phải kết nối thông qua internet wifi

## Chương 2 – Thực thi

### 2.1 Phân tích yêu cầu và thiết kế các chức năng (hiện các biểu đồ thiết kế)

### 2.2 Thiết kế CSDL: các bảng dữ liệu

### 2.3 Phân tích các thuật toán áp dụng, bao gồm: hệ chuyên gia ứng với các tập luật được áp dụng

### 2.4 Thiết kế các mô hình giao tiếp giữa Client – Server

### Xây dựng từ đầu Clientnetworking và Servernetworking

## Chương 3 – Demo ứng dụng

# PHẦN 5 – KẾT QUẢ THỰC NGHIỆM ĐỀ TÀI

# PHẦN 6 – HƯỚNG PHÁT TRIỂN

# PHẦN 7 – TÀI LIỆU THAM KHẢO

# PHẦN 8 – PHỤ LỤC