

BÀI TẬP LỚN

Học phần: LẬP TRÌNH HƯỚNG ĐỐI TƯỢNG

-----oOo-----

I. Yêu cầu:

1. Làm theo nhóm tối đa 2 sinh viên.
2. Thời gian thực hiện: 7 tuần
3. Báo cáo theo yêu cầu của Giảng viên
4. Ngôn ngữ lập trình: C# Console Application
5. Áp dụng phương pháp Bottom-up, thiết kế chương trình theo hướng đối tượng chứa ít nhất 5 lớp có áp dụng tính đóng gói, đơn kế thừa, đa kế thừa và tính đa hình.
6. Xây dựng thư viện hỗ trợ các chức năng thêm, xóa, sửa dữ liệu và các tiện ích.
7. Chương trình ứng dụng có sử dụng các thư viện lớp đã thiết kế và các menu để người dùng lựa chọn các tiện ích của chương trình, vào ra dữ liệu bằng tập tin.
8. Nộp kết quả bài tập trên EL bao gồm: Bảng mô tả các chức năng của chương trình và sơ đồ lớp, các code thư viện và code ứng dụng đã thực hiện.

II. Nội dung thực hiện : Nhóm sinh viên chọn một trong các chủ đề sau :

Chủ đề 1. Xây dựng ứng dụng Quản lý nhân viên của một công ty bao gồm quản lý thông tin, chức vụ, tiền lương, tiền thưởng.

Chủ đề 2. Viết chương trình Quản lý các mặt hàng được bán trong một cửa hàng bán điện thoại và thiết bị di động.

Chủ đề 3. Viết chương trình để lưu trữ và hiển thị các thông tin liên quan đến các ấn phẩm được bán trong một nhà sách.

Chủ đề 4. Chương trình quản lý mô phỏng tính tiền điện hàng tháng cho các hộ gia đình.

Chủ đề 5. Chương trình mô phỏng ứng dụng bán vé máy bay của một hãng hàng không.

Chủ đề 6. Viết chương trình để lưu trữ và hiển thị các thông tin liên quan đến thời khóa biểu của sinh viên.

Chủ đề 7. Chương trình Quản lý thông tin Khách hàng và các thông tin phim tại rạp chiếu phim.

Chủ đề 8. Viết chương trình quản lý việc đăng ký biển số của các phương tiện giao thông.

Chủ đề 9. Chương trình mô phỏng trò chơi đấu trường 100.
Tham khảo <https://www.youtube.com/watch?v=WJCNxT2bolg>

Chủ đề 10. Chương trình mô phỏng ứng dụng rút tiền trên máy ATM.
Tham khảo: <https://www.youtube.com/watch?v=sn3S3-FYbA0>.

----- Hết -----