1. Xây dựng trò chơi cờ vua với thư viện SFML
2. Minh họa giải thuật tháp Hà Nội với thư viện graphics.h
3. Xây dựng chương trình mô phỏng kỹ thuật SINH và DUYỆT cây nhị phân tìm kiếm
4. Cài đặt thuật toán xén tỉa đa giác bằng thuật toán Sutherland Hodgman
5. Giải thuật Tham lam và các bài toán ứng dụng
6. Giải thuật Clustering (Kmeans)
7. Mô phỏng sắp xếp nổi bọt bằng C#
8. Thuật toán tìm đường đi ngắn nhất Dijkstra
9. Thuật toán tìm đường đi ngắn nhất Dijkstra
10. Giải thuật tìm kiếm ( Linear Search, Binary Search, Exponential Search, Fibonacci Search và Sublist Search)
11. Minh họa giải thuật sắp xếp chèn sử dụng C#
12. Minh họa giải thuật 8 quân hậu sử dụng kỹ thuật đồ họa
13. Cài đặt thuật toán xén tỉa đa giác bằng thuật toán Sutherland Hodgman
14. Minh họa giải thuật xén tỉa đoạn thẳng bằng thuật toán Liang-Basky
15. Cài đặt thuật toán SJF (Shortest-Job-First) trong môn học Hệ điều hành
16. Ứng dụng kỹ thuật đồ họa minh họa giải thuật tô màu đồ thị
17. Xây dựng trò chơi cờ caro cho 2 người chơi sử dụng C#
18. Lập trình game caro 2 người chơi sử dụng Winform C#
19. Lập trình điều khiển đèn led sử dụng Arduino
20. Tìm hiểu thuật toán tô màu và lập trình minh họa.
21. Tìm hiểu thuật toán tô màu và lập trình minh họa.
22. Mô phỏng hoạt động của một số giải thuật sắp xếp trên màn hình đồ họa.
23. Mô phỏng hoạt động của một số giải thuật sắp xếp trên màn hình đồ họa.
24. Giải thuật sắp xếp (Bubble Sort, Quick Sort, Merge Sort, Insertion Sort)
25. Giải thuật sắp xếp (Shell Sort, Cocktail Sort, Counting Sort, Heap sort)
26. Giải thuật sắp xếp (Bubble Sort, Quick Sort, Merge Sort, Insertion Sort)
27. Tìm hiểu về Stack và các bài toán ứng dụng
28. Giải thuật sắp xếp (Heap Sort, Radix Sort, Selection Sort, Shaker Sort)
29. Viết chương trình C# tạo ứng dụng nghe nhạc trên Windows.
30. Viết chương trình C# tạo ứng dụng nghe nhạc trên Windows.
31. Vận dụng phương pháp lập trình hướng đối tượng xây dựng cấu trúc ngăn xếp (Stack) áp dụng tính giá trị biểu thức đại số.
32. Vận dụng phương pháp lập trình hướng đối tượng xây dựng cấu trúc ngăn xếp (Stack) áp dụng tính giá trị biểu thức đại số.
33. Mô phỏng hệ thống điều khiển thang máy theo phương pháp lập trình hướng đối tượng.
34. Lập trình game ai là triệu phú bằng Winform C#
35. Xây dựng ứng dụng Web chat (NodeJS)
36. Viết chương trình mô phỏng thuật toán duyệt cây nhị phân trên môi trường đồ họa.
37. Viết chương trình mô phỏng thuật toán duyệt cây nhị phân trên môi trường đồ họa.
38. Lập trình mô phỏng thuật toán Dijkstra tìm đường đi ngắn nhất.
39. Lập trình mô phỏng thuật toán Dijkstra tìm đường đi ngắn nhất.
40. Viết chương trình xử lý các phép toán với số lớn.
41. Viết chương trình xử lý các phép toán với số lớn.
42. Viết chương trình chơi cờ caro cho 2 người chơi theo phương pháp lập trình hướng đối tượng.
43. Viết chương trình chơi cờ caro cho 2 người chơi theo phương pháp lập trình hướng đối tượng.
44. Minh hoạ giải thuật tìm đường đi ứng dụng AI cho Robot
45. Game Pikachu bằng Java
46. Xây dựng trò chơi bắn máy bay
47. Game dò mìn bằng C#
48. Xây dựng trò chơi Doodle Jump sử dụng C#
49. Game rắn săn mồi bằng C#
50. Xây dựng trò chơi rắn săn mồi với thư viện graphics.h
51. Ứng dụng C# tạo game đua xe
52. Xây dựng trò chơi Tetrix sử dụng thư viện SFML
53. Lập trình điều khiển đèn led sử dụng Arduino
54. Giải thuật sắp xếp (Bubble Sort, Quick Sort, Merge Sort, Insertion Sort)
55. Thuật toán tìm đường đi ngắn nhất Dijkstra
56. Giải thuật sắp xếp (Shell Sort, Cocktail Sort, Counting Sort, Heap sort)
57. Xây dựng ứng dụng Web chat (NodeJS)
58. Lập trình game caro 2 người chơi sử dụng Winform C#
59. Giải thuật sắp xếp (Bubble Sort, Quick Sort, Merge Sort, Insertion Sort)
60. Tìm hiểu về Stack và các bài toán ứng dụng
61. Lập trình game ai là triệu phú bằng Winform C#
62. Giải thuật Tham lam và các bài toán ứng dụng
63. Giải thuật Clustering (Kmeans)
64. Thuật toán tìm đường đi ngắn nhất Dijkstra
65. Giải thuật sắp xếp (Heap Sort, Radix Sort, Selection Sort, Shaker Sort)
66. Giải thuật tìm kiếm ( Linear Search, Binary Search, Exponential Search, Fibonacci Search và Sublist Search)