

**BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
TRƯỜNG ĐH NGOẠI NGỮ - TIN HỌC TP.HCM
KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

BÁO CÁO THỰC TẬP TỐT NGHIỆP CỬ NHÂN CNTT

**XÂY DỰNG ỨNG DỤNG QUẢN LÝ VÀ
KHAI THÁC TÀI NGUYÊN HỌC TẬP SỬ
DỤNG J2EE & STRUTS FRAMEWORK**

**GIẢNG VIÊN HƯỚNG DẪN : TH.S HUỖNH NGỌC TÍN
SINH VIÊN THỰC HIỆN : NGUYỄN HOÀNG TÂN
NGUYỄN THANH HÙNG**

TP.HỒ CHÍ MINH – 2012

LỜI CẢM ƠN

Đề tài thực tập tốt nghiệp là cơ hội để chúng em áp dụng những kiến thức được học vào thực tiễn. Đồng thời, rút ra cho mình những kinh nghiệm thực tế và quý báu trong quá trình thực hiện đề tài.

Chúng em xin chân thành cảm ơn khoa Công Nghệ Thông Tin đã tạo mọi điều kiện giúp chúng em hoàn thành đồ án của mình.

Chúng em cũng xin chân thành cảm ơn thầy HUỖNH NGỌC TÍN đã nhiệt tình hướng dẫn chúng em thực hiện đề tài này. Trong suốt thời gian vừa qua, dù rất bận rộn với công việc giảng dạy, thầy đã dành thời gian truyền đạt những kiến thức chuyên môn cần thiết cho chúng em, chúng em còn được rèn luyện một phương pháp học tập và làm việc thực tế. Đây là kinh nghiệm hết sức cần thiết để có thể thành công khi bắt tay vào nghề nghiệp trong tương lai.

Bên cạnh những kết quả khiêm tốn mà chúng em đạt được, chắc chắn không tránh khỏi những sai lầm, thiếu sót khi thực hiện đồ án, kính mong thầy cô thông cảm. Sự phê bình của thầy cô sẽ là những bài học kinh nghiệm rất quý báu cho công việc thực tế của chúng em sau này.

Một lần nữa, chúng em xin chân thành cảm ơn công lao dạy dỗ của quý thầy cô. Kính chúc quý thầy cô mạnh khỏe, tiếp tục đạt được nhiều thắng lợi trong nghiên cứu khoa học và sự nghiệp trồng người.

TP.Hồ Chí Minh, ngày 21, tháng 2, năm 2012

Sinh viên thực hiện : Nguyễn Hoàng Tân

Nguyễn Thanh Hùng

[illegible]

MỤC LỤC

CHƯƠNG 1: TỔNG QUAN	1
1.1. Tên đề tài	1
1.2. Giới thiệu đề tài	1
1.3. Mục tiêu.....	1
1.4. Phạm vi.....	1
1.5. Kết quả dự kiến.....	1
CHƯƠNG 2 : TỔNG QUAN J2EE & STRUTS FRAMEWORK	3
2.1.J2EE.....	3
2.1.1. Giới thiệu:.....	3
2.1.2. Các thành phần của J2EE:	3
2.2.Strut Framework	4
2.2.1. Giới thiệu:.....	4
2.2.2. Cấu trúc của Struts:.....	5
2.2.3. Các thành phần chính:.....	5
CHƯƠNG 3: PHÂN TÍCH VÀ THIẾT KẾ HỆ THỐNG.....	7
3.1.Phân tích yêu cầu:	7
3.1.1. Yêu cầu chức năng:.....	7
3.1.2. Yêu cầu phi chức năng:.....	7
3.2. Thiết kế hệ thống:	7
3.2.1. Mô hình thực thể kết hợp:	7
3.2.1.1. Danh sách các thông tin liên quan đến môn học (Subject):	7
3.2.1.2. Danh sách các thông tin liên quan đến tài nguyên (Resource): ..	9
3.2.1.3. Danh sách các thông tin liên quan đến người dùng(User):	10
3.2.1.4. Danh sách các thông tin liên quan đến tin tức (News):.....	12

3.2.1.5.	Danh sách các thông tin quảng cáo (Advertising):	13
3.2.1.6.	Danh sách các thông tin liên quan đến địa chỉ IP:	13
3.2.1.7.	Mô hình hóa các đối tượng thành các thực thể:	14
3.2.1.8.	Chi tiết các thực thể:	14
3.2.1.9.	Mô hình hóa các mối kết hợp:.....	19
3.2.1.10.	Sơ đồ ERD:.....	25
3.2.2.	Sơ đồ DFD:.....	26
3.2.2.1.	Quản lý nhóm:	26
3.2.2.2.	Quản lý quyền:.....	27
3.2.2.3.	Quản lý môn học:.....	36
3.2.2.4.	Quản lý tài nguyên:.....	28
3.2.2.5.	Quản lý tin tức:	29
3.2.2.6.	Hiển thị giáo trình:	31
3.2.2.7.	Hiển thị thông tin môn học:	31
3.2.2.8.	Hiển thị khóa luận:.....	32
3.2.2.9.	Hiển thị chi tiết khóa luận:	32
3.2.2.10.	Đăng nhập:.....	33
3.2.2.11.	Quản lý người dùng:	33
3.2.2.12.	Quản lý quảng cáo:	35
CHƯƠNG 4:	THIẾT KẾ VÀ CÀI ĐẶT.....	38
4.1.	Thiết kế:	38
4.1.1.	Mô hình quan hệ:	38
4.1.2.	Danh sách các màn hình:.....	39
4.2.	Cài đặt:.....	70

CHƯƠNG 5: TỔNG KẾT VÀ HƯỚNG PHÁT TRIỂN	71
TÀI LIỆU THAM KHẢO	72

CHƯƠNG 1: TỔNG QUAN

1.1. Tên đề tài

Xây dựng website quản lý tài nguyên học tập sử dụng J2EE & Struts framework.

1.2. Giới thiệu đề tài

Trước đây khi muốn tự tìm hiểu về một vấn đề gì đó, sinh viên thường vào thư viện của trường hoặc ra nhà sách . Hạn chế của việc đó là sinh viên thường tốn thời gian đi lại và bị giới hạn bởi thời gian mở cửa của thư viện hoặc nhà sách. Ngày nay với sự bùng nổ của công nghệ thông tin, việc chia sẻ tài liệu trên mạng trở nên phổ biến hơn. Nhưng làm thế nào để chọn ra những tài liệu phù hợp, đúng trình độ, nội dung đầy đủ, chính xác,... Là một việc hết sức phức tạp. Việc ra đời trang web quản lý tài nguyên học tập nhằm mục đích chia sẻ tài liệu học tập giữa sinh viên và giảng viên là một việc hết sức cần thiết .

1.3. Mục tiêu

Trang web quản lý tài nguyên học tập được xây dựng để chia sẻ các tài nguyên học tập như giáo trình, bài giảng, khóa luận.... nhằm hỗ trợ nhu cầu học tập, nghiên cứu của sinh viên cũng như giảng viên, cung cấp những tài nguyên có ích cho người dùng.

1.4. Phạm vi

Trang web thực hiện nhằm mục đích cung cấp những tài nguyên như bài giảng, giáo trình,...cho sinh viên, giảng viên,... nên các chức năng tập trung vào vấn đề quản lý tài nguyên, quản lý các môn học, các chuyên ngành.

1.5. Kết quả dự kiến

Hoàn thành các chức năng như sau:

- + Quản lý môn học(Thêm, xóa, sửa).
- + Quản lý tài nguyên(Thêm, xóa, sửa).
- + Quản lý tin tức(Thêm, xóa, sửa)

- + Quản lý thành viên(Thêm, xóa, sửa).
- + Quản lý nhóm(Thêm, xóa, sửa).
- + Quản lý quảng cáo(Thêm, xóa, sửa).
- + Phân quyền người dùng.
- + Hiện thị danh sách các môn học và các tài nguyên thuộc môn học, xem thông tin về môn học , tài nguyên và download tài nguyên.
- + Hiện thị danh sách các khóa luận theo khoa, chi tiết về khóa luận và download khóa luận.
- + Hiện thị danh sách các tin tức, và chi tiết tin tức.
- + Giao diện 2 ngôn ngữ tiếng Anh và tiếng Việt.

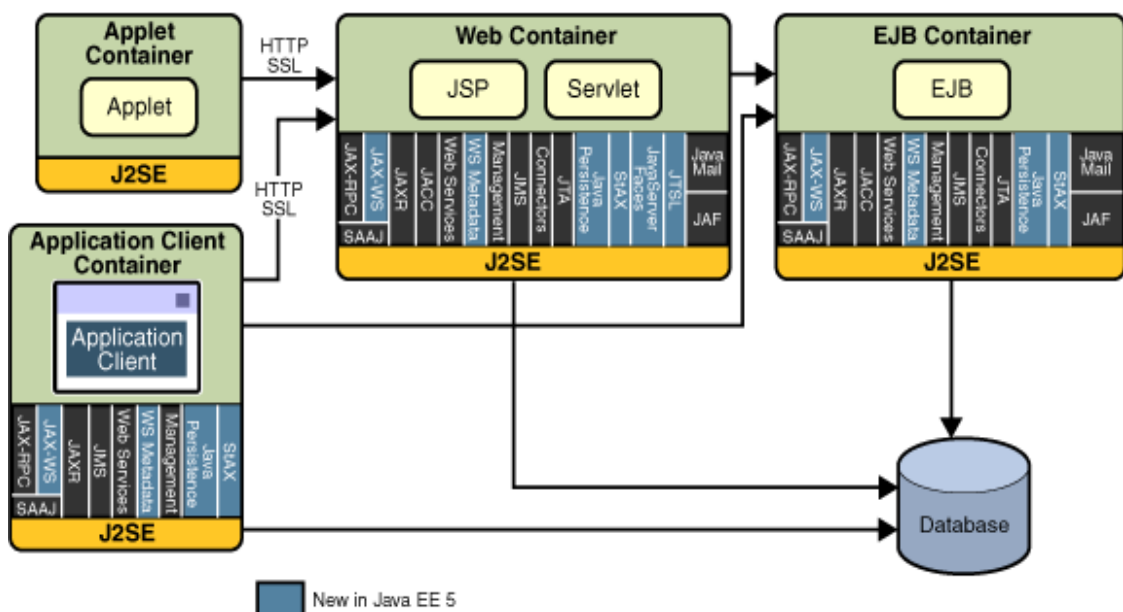
CHƯƠNG 2 : TỔNG QUAN J2EE & STRUTS FRAMEWORK

2.1. J2EE

2.1.1. Giới thiệu:

J2EE(Java 2 Enterprise Edition) là công nghệ để xây dựng các ứng dụng web bằng ngôn ngữ java. J2EE bao gồm các hàm giao tiếp(API) và các giao thức để triển khai các ứng dụng đa tầng được dùng để phát triển các ứng dụng lớn mang tính chất phân tán rộng khắp. Đây là công nghệ được chú trọng và ứng dụng nhiều nhất của java trong thực tế.

2.1.2. Các thành phần của J2EE:



Hình 1 : Kiến trúc của J2EE [1]

J2EE được xây dựng trên một mô hình container component. Bốn container component cốt lõi cung cấp môi trường cho các component khác của J2EE thông qua các API. Những component cốt lõi này liên quan đến bốn kiểu container được hỗ trợ trong J2EE bao gồm Application Client, Applet, Web và EJB:

- *Java Application* : Component này là 1 chương trình độc lập chạy bên trong Application Client container. Application Client container cung cấp những API hỗ trợ cho messaging, remote invocation, database

connectivity và lookup service. Application Client container đòi hỏi những API sau: J2SE, JMS, JNDI, RIM-IIOP và JDBC. Container này được cung cấp bởi nhà cung cấp application server.

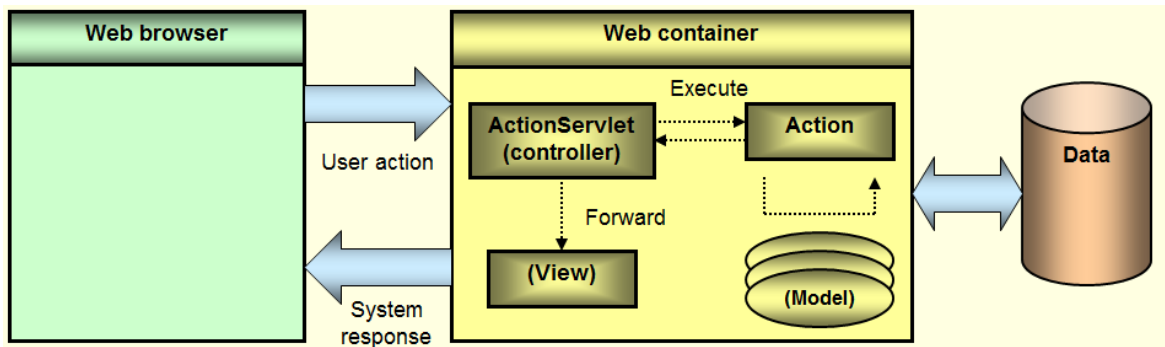
- *Applet* : Applet component là java applet chạy bên trong Applet container, chính là web browser có hỗ trợ công nghệ Java. Applet phải hỗ trợ J2SE API.
- *Servlet và JSP* : Đây là Web-based component chạy ở bên trong Web container, được hỗ trợ bởi Web Server. Web container là một môi trường run-time cho servlet và jsp. Web Container phải hỗ trợ những API sau: J2SE, JMS, JNDI, JTA, JavaMail, JAF, RIM-IIOP và JDBC. Servlet và JSP cung cấp một cơ chế cho việc chuẩn bị, xử lý, định dạng nội dung động.
- *Enterprise JavaBean (EJB)* : EJB component là business component chạy bên trong EJB container. EJB component là phần nhân, cốt lõi của ứng dụng J2EE. EJB container cung cấp các dịch vụ quản lý các phiên giao dịch (transaction), bảo mật, quản lý trạng thái, quay vòng tài nguyên (resource pooling). EJB container phải hỗ trợ những API sau: J2SE, JMS, JNDI, JTA, JavaMail, JAF, RIM-IIOP và JDBC.

2.2. Strut Framework

2.2.1. Giới thiệu:

Struts là một framework phục vụ việc phát triển các ứng dụng Web trên Java. Sử dụng mẫu thiết kế Model-View-Controller (MVC), Struts giải quyết rất nhiều các vấn đề liên quan đến các ứng dụng Web hướng business đòi hỏi hiệu năng cao sử dụng Java servlet và JSP. Struts cơ bản định hình lại cấu trúc của một ứng dụng Web. Struts được phát triển bởi Craig McClanahan và được bảo trợ bởi Apache, nhóm Jakarta.

2.2.2. Kiến trúc của Struts:



Hình 2 : Kiến trúc của Struts [1]

- Một hoặc nhiều Action, mỗi action trong trang web sẽ ánh xạ chính xác đến một thành phần <action> được định nghĩa trong file struts-config.xml. Action được triệu gọi bởi người dùng từ một trang HTML hoặc JSP thông qua một liên kết hay thông qua thuộc tính action trong thẻ <form>.
- Một thành phần <action> sẽ định nghĩa một lớp ActionForm, trong một số trường hợp, nó sẽ được sử dụng để validate(xác nhận) các dữ liệu trong form được submit bởi người sử dụng. Nó cũng định nghĩa lớp Action nào sẽ được sử dụng để xử lý các yêu cầu từ phía người dùng.
- Một lớp ActionForm có thể sử dụng một hoặc nhiều forward được định nghĩa trong thẻ <action> để nói cho một ActionServlet trả về các response tương ứng với các request của người dùng. Chúng ta có thể định nghĩa nhiều forward trong thẻ <action-mapping>.

2.2.3. Các thành phần chính:

- *Struts Model Components* : Model là một thành phần được cho là quan trọng nhất trong các ứng dụng MVC. Model bao gồm các business entities và một tập các qui tắc để quản lý việc tổ chức và thao tác dữ liệu. Struts không cung cấp các Model Component chuyên dụng, tuy nhiên chúng ta có thể sử dụng lại các Model của các ứng dụng khác hoặc tự xây dựng các model của riêng mình.

- *Struts View Components* : Mục đích của thành phần Struts View này cũng giống y như một thành phần view trong các ứng dụng theo mô hình MVC: chịu trách nhiệm trình bày thông tin được cung cấp bởi Model.Struts sử dụng JSP để thiết kế thành phần View. Ngoài ra, để hỗ trợ và mở rộng khả năng của View, chúng ta cũng có thêm thư viện Taglib, sử dụng HTML, JS... cho mục đích trình bày thông tin.
- *Struts Controller Components* :Struts cung cấp hai thành phần rất quan trọng đó là ActionServlet và Action để điều khiển và quản lý mọi yêu cầu của người dùng cũng như việc thao tác với dữ liệu.ActionServlet chịu trách nhiệm nhận và xử lý các request từ phía người dùng, chỉ định Action thực thi tương ứng với từng yêu cầu cụ thể.Action chịu trách nhiệm thao tác với Model, nó kết hợp rất chặt chẽ với ActionServlet. Cả hai thành phần này đóng vai trò làm Controller trong Struts.Struts taglib cung cấp một tập các tag library cho việc phát triển ứng dụng, bao gồm cả các taglib hỗ trợ thiết kế HTML và JSP taglib.Struts Config. File cấu hình của ứng dụng Struts.

CHƯƠNG 3: PHÂN TÍCH VÀ THIẾT KẾ HỆ THỐNG

3.1. Phân tích yêu cầu:

3.1.1. Yêu cầu chức năng:

- Khách có thể xem hay download tài nguyên dựa vào bảng phân quyền mà admin quy định.
- Người điều hành có thể thêm xóa sửa môn học, tài nguyên và tin tức.
- Người quản trị có thể thêm xóa sửa nhân viên, thêm xóa sửa nhóm, quảng cáo, và phân quyền.
- Hiện thị 2 ngôn ngữ Anh – Việt.

3.1.2. Yêu cầu phi chức năng:

- Hệ thống phải đảm bảo hoạt động được 24/24.
- Giao diện thân thiện, dễ nhìn.
- Dễ sửa đổi bổ sung, phát triển thêm các chức năng và tiện ích khác.
- Bảo mật ngăn chặn người dùng truy cập trái phép.

3.2. Thiết kế hệ thống:

3.2.1. Mô hình thực thể kết hợp:

3.2.1.1. Danh sách các thông tin liên quan đến môn học (Subject):

- Mã môn học (SubjectID).
- Mã loại môn học (SubjectCategoryID).
- Tên loại môn học tiếng Anh (SubjectCategoryNameEN).
- Tên loại môn học tiếng Việt (SubjectCategoryNameVN).
- Giới thiệu môn học tiếng Anh (SubjectIntroduceEN).
- Giới thiệu môn học tiếng Việt (SubjectIntroduceVN).
- Số tín chỉ (NumberOfCredit).
- Trình độ (Level).
- Số tiết lý thuyết (PeriodOfTheory).
- Số tiết thực hành (PeriodOfPractice).
- Mã môn học (CourseCode).

- Giảng viên (Teacher).
- PrerequisiteSubjectEN (Môn học tiên quyết tiếng Anh).
- PrerequisiteSubjectVN (Môn học tiên quyết tiếng Việt).
- Điểm giữa kỳ (MidtermGrade).
- Điểm cuối kỳ (FinalGrade).
- Thời gian giảng dạy(TimeTeaching).
- ProjectRequirementEN (yêu cầu đồ án môn học tiếng Anh).
- ProjectRequirementVN (yêu cầu đồ án môn học tiếng Việt).
- Số chương (NumberChapter).
- Mã chuyên ngành (FacultyID).
- Tên chuyên ngành tiếng Anh (FacultyNameEN).
- Tên chuyên ngành tiếng Việt (FacultyNameVN).

Các đối tượng được hình thành:

Đối tượng 1: Môn học (SUBJECT)

- Mã môn học(SubjectID).
- Giới thiệu môn học tiếng Anh (SubjectIntroduceEN).
- Giới thiệu môn học tiếng Việt (SubjectIntroduceVN).
- Số tín chỉ (NumberOfCredit).
- Trình độ (Level).
- Số tiết lý thuyết (PeriodOfTheory).
- Số tiết thực hành (PeriodOfPractice).
- Mã khóa học (CourseCode).
- Giảng viên (Teacher).
- PrerequisiteSubjectEN (Môn học tiên quyết tiếng Anh).
- PrerequisiteSubjectVN (Môn học tiên quyết tiếng Việt).
- Điểm giữa kỳ (MidtermGrade).
- Điểm cuối kỳ (FinalGrade).
- Thời gian giảng dạy(TimeTeaching).
- ProjectRequirementEN (yêu cầu đồ án môn học tiếng Anh).
- ProjectRequirementVN (yêu cầu đồ án môn học tiếng Việt).
- Số chương (NumberChapter).

Đối tượng 2: Loại môn học (SUBJECTCATEGORY)

- Mã loại môn học (SubjectCategoryID).
- Tên loại môn học tiếng Anh (SubjectCategoryNameEN).
- Tên loại môn học tiếng Việt (SubjectCategoryNameVN).

Đối tượng 3: Chuyên ngành(FACULTY)

- Mã chuyên ngành (FacultyID).
- Tên chuyên ngành tiếng Anh (FacultyNameEN).
- Tên chuyên ngành tiếng Việt (FacultyNameVN).

3.2.1.2. Danh sách các thông tin liên quan đến tài nguyên (Resource):

- Mã tài nguyên (ResourceID).
- Tên tài nguyên tiếng Anh (ResourceNameEN).
- Tên tài nguyên tiếng Việt (ResourceNameVN).
- Mã loại tài nguyên (ResourceCategoryID)
- Tên loại tài nguyên tiếng Anh (ResourceCategoryNameEN).
- Tên loại tài nguyên tiếng Việt (ResourceCategoryNameVN).
- Trình độ (Level).
- Tóm tắt tiếng Anh (SummaryEN).
- Tóm tắt tiếng Việt (SummaryVN).
- Ngày đăng (PostDate).
- Kích cỡ file (Size).
- Định dạng file (Format).
- Số lượt tải (DownloadNumber).
- Tên tài nguyên trên máy chủ (ServerName).
- Tên tài nguyên khi đăng (UploadName).
- Chương (OrderChapter).
- Tác giả (Author).
- Giáo viên (Teacher).
- Lớp (Class).
- Năm học (Year).

- Niên khóa (SchoolYear).
- Trường (Year).

Các đối tượng được hình thành:

Đối tượng 4: Tài nguyên (RESOURCE)

- Mã tài nguyên (ResourceID).
- Tên tài nguyên tiếng Anh (ResourceNameEN).
- Tên tài nguyên tiếng Việt (ResourceNameVN).
- Trình độ (Level).
- Tóm tắt tiếng Anh (SummaryEN).
- Tóm tắt tiếng Việt (SummaryVN).
- Ngày đăng (PostDate).
- Kích cỡ file (Size).
- Định dạng file (Format).
- Số lượt tải (DownloadNumber).
- Tên tài nguyên trên máy chủ (ServerName).
- Tên tài nguyên khi đăng (UploadName).
- Chương (OrderChapter).
- Tác giả (Author).
- Giáo viên (Teacher).
- Lớp (Class).
- Năm học (Year).
- Niên khóa (SchoolYear).
- Trường (Year).

Đối tượng 5: Loại tài nguyên (RESOURCECATEGORY)

- Mã loại tài nguyên (ResourceCategoryID)
- Tên loại tài nguyên tiếng Anh (ResourceCategoryNameEN).
- Tên loại tài nguyên tiếng Việt (ResourceCategoryNameVN).

3.2.1.3. Danh sách các thông tin liên quan đến người dùng(User):

- Tên đăng nhập (UserName).
- Mật khẩu (Password).

- Mã nhóm (GroupID).
- Tên nhóm tiếng Anh (GroupNameEN).
- Tên nhóm tiếng Việt (GroupNameVN).
- Mã quyền của nhóm (GroupDetailID).
- Quyền của nhóm (Value).
- Mã trình độ (LevelID).
- Tên trình độ tiếng Anh(LevelNameEN).
- Tên trình độ tiếng Việt(LevelNameVN).
- Hộp thư (Email).
- Lớp (Class).
- Trường (School).
- Niên khóa (SchoolYear).
- Ngày hết hạn (ExpiredDay).
- Họ và tên (RealName).
- Ngày sinh (BirthDay).
- Địa chỉ (Address).
- WorkPlace (Nơi làm việc).
- Status (Trạng thái).

Các đối tượng được hình thành:

Đối tượng 6: Người dùng (USER)

- Tên đăng nhập (UserName).
- Mật khẩu (Password).
- Hộp thư (Email).
- Lớp (Class).
- Trường (School).
- Niên khóa (SchoolYear).
- Ngày hết hạn (ExpiredDay).
- Họ và tên (RealName).
- Ngày sinh (BirthDay).
- Địa chỉ (Address).
- WorkPlace (Nơi làm việc).

- Status (Trạng thái).

Đối tượng 7:Nhóm người dùng (GROUP)

- Mã nhóm (GroupID).
- Tên nhóm tiếng Anh (GroupNameEN).
- Tên nhóm tiếng Việt (GroupNameVN).

Đối tượng 8: Quyền của nhóm người dùng(GROUPDETAIL)

- Mã quyền của nhóm (GroupDetailID).
- Quyền của nhóm (Value).

Đối tượng 9: Trình độ (LEVEL)

- Mã trình độ (LevelID).
- Tên trình độ tiếng Anh(LevelNameEN).
- Tên trình độ tiếng Việt(LevelNameVN).

3.2.1.4. Danh sách các thông tin liên quan đến tin tức (News):

- Mã tin tức (NewsID).
- Tựa đề tin tức tiếng Anh(NewsTitleEN).
- Tựa đề tin tức tiếng Việt(NewsTitleVN).
- Hình ảnh (NewsImage).
- Tổng quan tin tức tiếng Anh (NewsHeadlineEN).
- Tổng quan tin tức tiếng Việt (NewsHeadlineVN).
- Nội dung tin tức tiếng Anh (NewsContentEN).
- Nội dung tin tức tiếng Việt (NewsContentVN).
- Ngày đăng (PostDate).

Các đối tượng được hình thành:

Đối tượng 10: Tin tức (NEWS)

- Mã tin tức (NewsID).
- Tựa đề tin tức tiếng Anh(NewsTitleEN).
- Tựa đề tin tức tiếng Việt(NewsTitleVN).
- Hình ảnh (NewsImage).
- Tổng quan tin tức tiếng Anh (NewsHeadlineEN).

- Tổng quan tin tức tiếng Việt (NewsHeadlineVN).
- Nội dung tin tức tiếng Anh (NewsContentEN).
- Nội dung tin tức tiếng Việt (NewsContentVN).
- Ngày đăng (PostDate).

3.2.1.5. Danh sách các thông tin liên quan đến quảng cáo (Advertising):

- Mã quảng cáo (AdvertisingID)
- Tên quảng cáo tiếng Anh (AdvertisingNameEN)
- Tên quảng cáo tiếng Việt (AdvertisingNameVN)
- Hình ảnh (Image)
- Đường dẫn tới trang chủ (Link)

Các đối tượng được hình thành:

Đối tượng 11: Quảng cáo(Advertising)

- Mã quảng cáo (AdvertisingID)
- Tên quảng cáo tiếng Anh (AdvertisingNameEN)
- Tên quảng cáo tiếng Việt (AdvertisingNameVN)
- Hình ảnh (Image)
- Đường dẫn tới trang chủ (Link)

3.2.1.6. Danh sách các thông tin liên quan đến địa chỉ IP:

- Mã IP(IPID).
- Giá trị IP(IPValue).
- Trạng thái(IPStatus).

Các đối tượng được hình thành

Đối tượng 12: Địa chỉ IP (IP)

- Mã IP(IPID).
- Giá trị IP(IPValue).
- Trạng thái(IPStatus).

3.2.1.7. Mô hình hóa các đối tượng thành các thực thể:

Danh sách các thực thể:

STT	Tên thực thể	Giải thích
1	SUBJECT	Môn học
2	SUBJECTCATEGORY	Loại môn học
3	FACULTY	Chuyên ngành
4	RESOURCE	Tài nguyên
5	RESOURCECATEGORY	Loại tài nguyên
6	USER	Người dùng
7	GROUP	Nhóm người dùng
8	GROUPDETAIL	Chi tiết nhóm
9	LEVEL	Trình độ
10	NEWS	Tin tức
11	Advertising	Quảng cáo
12	IP	Địa chỉ IP(cho phép/chặn truy cập)

3.2.1.8. Chi tiết các thực thể:

Thực thể 1: FACULTY

Tên thuộc tính	Giải thích
<u>FacultyID</u>	Mã chuyên ngành
FacultyNameEN	Tên chuyên ngành tiếng Anh
FacultyNameVN	Tên chuyên ngành tiếng Việt

Mỗi chuyên ngành có một mã chuyên ngành(FacultyID) không trùng, không rỗng để phân biệt với các chuyên ngành khác gồm có các thông tin như tên chuyên ngành tiếng Anh, tên chuyên ngành tiếng Việt.

Thực thể 2: SUBJECT

Tên thuộc tính	Giải thích
<u>SubjectID</u>	Mã môn học
SubjectNameVN	Mã môn học tiếng Việt
SubjectNameEN	Mã môn học tiếng Anh
SubjectIntroduceVN	Giới thiệu môn học tiếng Việt
SubjectIntroduceEN	Giới thiệu môn học tiếng Anh
NumberOfCredit	Số tín chỉ
Level	Trình độ
PeriodOfTheory	Số tiết lý thuyết
PeriodOfPractice	Số tiết thực hành
CourseCode	Mã khóa học
Teacher	Giảng viên giảng dạy
PrerequisiteSubjectEN	Môn học tiên quyết tiếng Anh
PrerequisiteSubjectVN	Môn học tiên quyết tiếng Việt
MidtermTest	Tỉ lệ điểm giữa kỳ
FinalTest	Tỉ lệ điểm cuối kỳ
TimeTeaching	Thời gian giảng dạy
ProjectRequirementEN	Yêu cầu đồ án môn học tiếng Anh
ProjectRequirementVN	Yêu cầu đồ án môn học tiếng Việt
NumberChapter	Tổng số chương

Mỗi môn học có một mã môn học(SubjectID) không trùng, không rỗng để phân biệt với các môn học khác gồm có các thông tin như tên môn học tiếng Anh, tên môn học tiếng Việt, mã khóa học,.....

Thực thể 4: RESOURCE

Tên thuộc tính	Giải thích
<u>ResourceID</u>	Mã tài nguyên
ResourceNameEN	Tên tài nguyên tiếng Anh
ResourceNameVN	Tên tài nguyên tiếng Việt
SummaryEN	Giới thiệu tài nguyên tiếng Anh
SummaryVN	Giới thiệu tài nguyên tiếng Việt
PostDate	Ngày đăng
Size	Kích thước
Format	Định dạng
DownloadNumber	Số lượt tải
ServerName	Tên tệp tin trên máy chủ
UploadName	Tên tệp tin trước khi đăng lên máy chủ
OrderChapter	Số chương
Author	Tác giả
Teacher	Giảng viên
Class	Lớp
Year	Năm học
SchoolYear	Niên khóa
School	Trường

Mỗi tài nguyên có một mã tài nguyên(ResourceID) không trùng, không rỗng để phân biệt với các tài nguyên khác gồm có các thông tin như tên tài nguyên tiếng Anh, tên tài nguyên tiếng Việt,....

Thực thể 5: RESOURCECATEGORY

Tên thuộc tính	Giải thích
<u>ResourceCategoryID</u>	Mã loại tài nguyên
ResourceCategoryNameEN	Tên loại tài nguyên tiếng Anh
ResourceCategoryNameVN	Tên loại tài nguyên tiếng Việt

Mỗi loại tài nguyên có một mã loại tài nguyên(ResourceCategoryID) không trùng, không rỗng để phân biệt với các loại tài nguyên khác gồm có các thông tin như tên loại tài nguyên tiếng Anh, tên loại tài nguyên tiếng Việt.

Thực thể 6: USER

Tên thuộc tính	Giải thích
<u>UserName</u>	Tên Đăng nhập
PassWord	Mật khẩu
Email	Địa chỉ hộp thư
Class	Lớp
School	Trường
SchoolYear	Niên khóa
ExpiredDay	Ngày hết hạn
RealName	Tên thật
BirthDay	Ngày sinh
Address	Địa chỉ
WorkPlace	Nơi làm việc
Status	Trạng thái

Mỗi người dùng có một tên tài khoản (UserName) không trùng, không rỗng để phân biệt với người dùng khác gồm có các thông tin như mật khẩu, địa chỉ, năm học, họ tên, ngày sinh.....

Thực thể 7: GROUP

Tên thuộc tính	Giải thích
<u>GroupID</u>	Mã nhóm
GroupNameEN	Tên nhóm tiếng Anh
GroupNameVN	Tên nhóm tiếng Việt

Mỗi nhóm có một mã nhóm(GroupID) không trùng, không rỗng để phân biệt với các nhóm khác gồm có các thông tin như tên nhóm tiếng Anh, tên nhóm tiếng Việt.

Thực thể 8: GROUPDETAIL

Tên thuộc tính	Giải thích
<u>GroupDetailID</u>	Mã chi tiết nhóm
Value	Giá trị

Mỗi chi tiết nhóm có một mã chi tiết nhóm(GroupDetailID) không trùng, không rỗng để phân biệt với các chi tiết nhóm khác gồm có thông tin về quyền của nhóm là value.

Thực thể 9: LEVEL

Tên thuộc tính	Giải thích
<u>LevelID</u>	Mã trình độ
LevelNameEN	Tên trình độ tiếng Anh
LevelNameVN	Tên trình độ tiếng Việt

Mỗi trình độ có một mã trình độ (LevelID) không trùng, không rỗng để phân biệt với trình độ khác gồm có các thông tin như tên trình độ tiếng Anh, tên trình độ tiếng Việt.

Thực thể 10: IP

Tên thuộc tính	Giải thích
<u>IPID</u>	Mã địa chỉ IP
IPValue	Giá trị địa chỉ IP
IPStatus	Trạng thái

Mỗi IP có một mã IP (IPID) không trùng, không rỗng để phân biệt với các IP khác gồm có các thông tin như giá trị IP, trạng thái của IP.

Thực thể 11: NEWS

Tên thuộc tính	Giải thích
<u>NewsID</u>	Mã tin tức
NewsTitleEN	Tiêu đề tin tức tiếng Anh
NewsTitleVN	Tiêu đề tin tức tiếng Việt
NewsImage	Hình ảnh
NewsHeadlineEN	Tổng quan tin tức tiếng Anh
NewsHeadlineVN	Tổng quan tin tức tiếng Việt
NewsContentEN	Nội dung tin tức tiếng Anh
NewsContentVN	Nội dung tin tức tiếng Việt
PostDate	Ngày đăng

Mỗi tin tức có một mã tin tức (NewsID) không trùng, không rỗng để phân biệt với các tin tức khác gồm có các thông tin như tiêu đề tin tức tiếng Anh, tiêu đề tin tức tiếng Việt, hình ảnh,.....

Thực thể 12: ADVERTISING

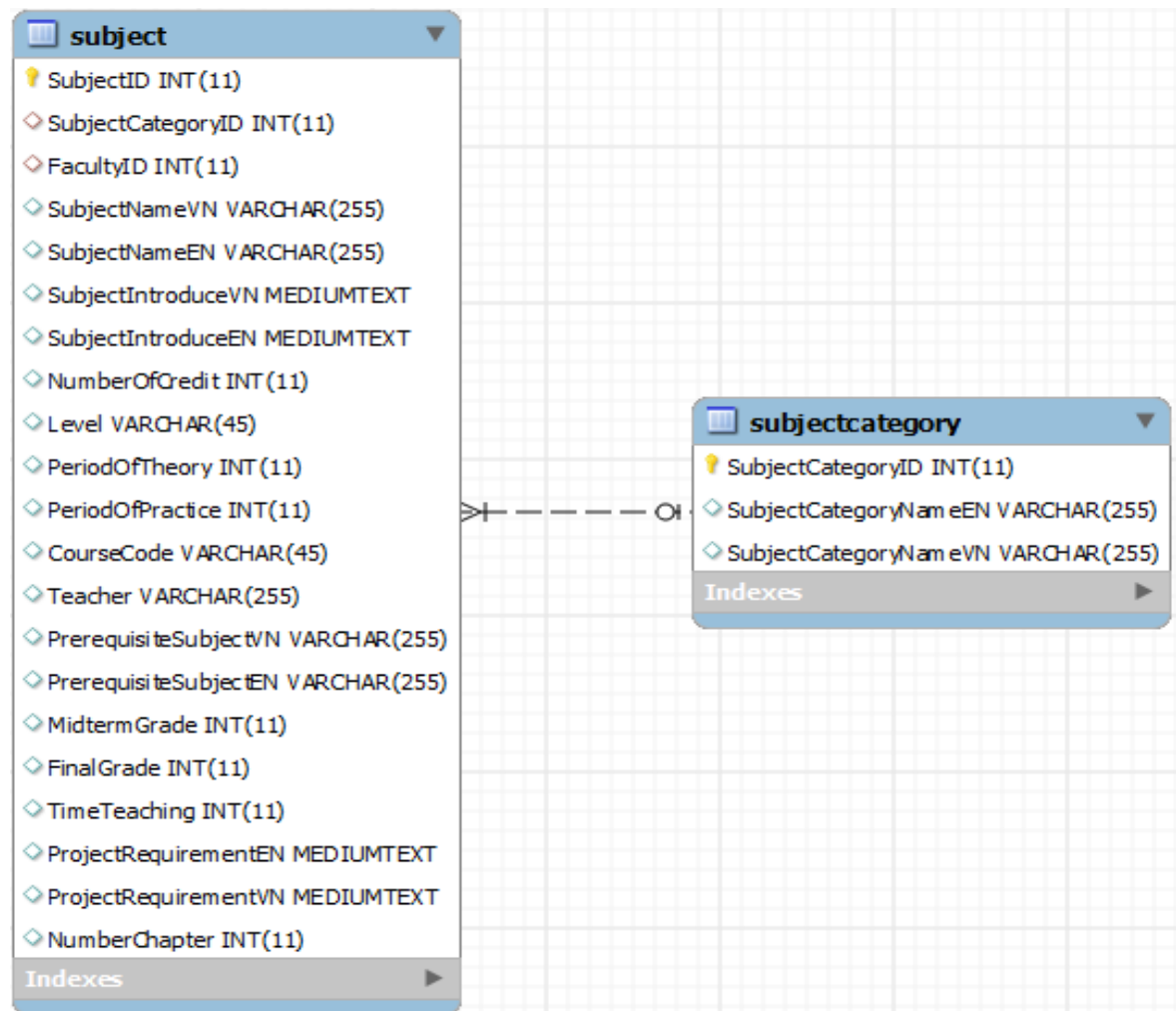
Tên thuộc tính	Giải thích
<u>AdvertisingID</u>	Mã quảng cáo
AdvertisingNameEN	Tên tiếng Anh
AdvertisingNameVN	Tên tiếng Việt
Image	Hình ảnh
Link	Đường dẫn đến trang chủ

Mỗi quảng cáo có một mã quảng cáo (AdvertisingID) không trùng, không rỗng để phân biệt với các quảng cáo khác gồm có các thông tin như tên quảng cáo tiếng Anh, tên quảng cáo tiếng Việt, hình ảnh, đường dẫn.

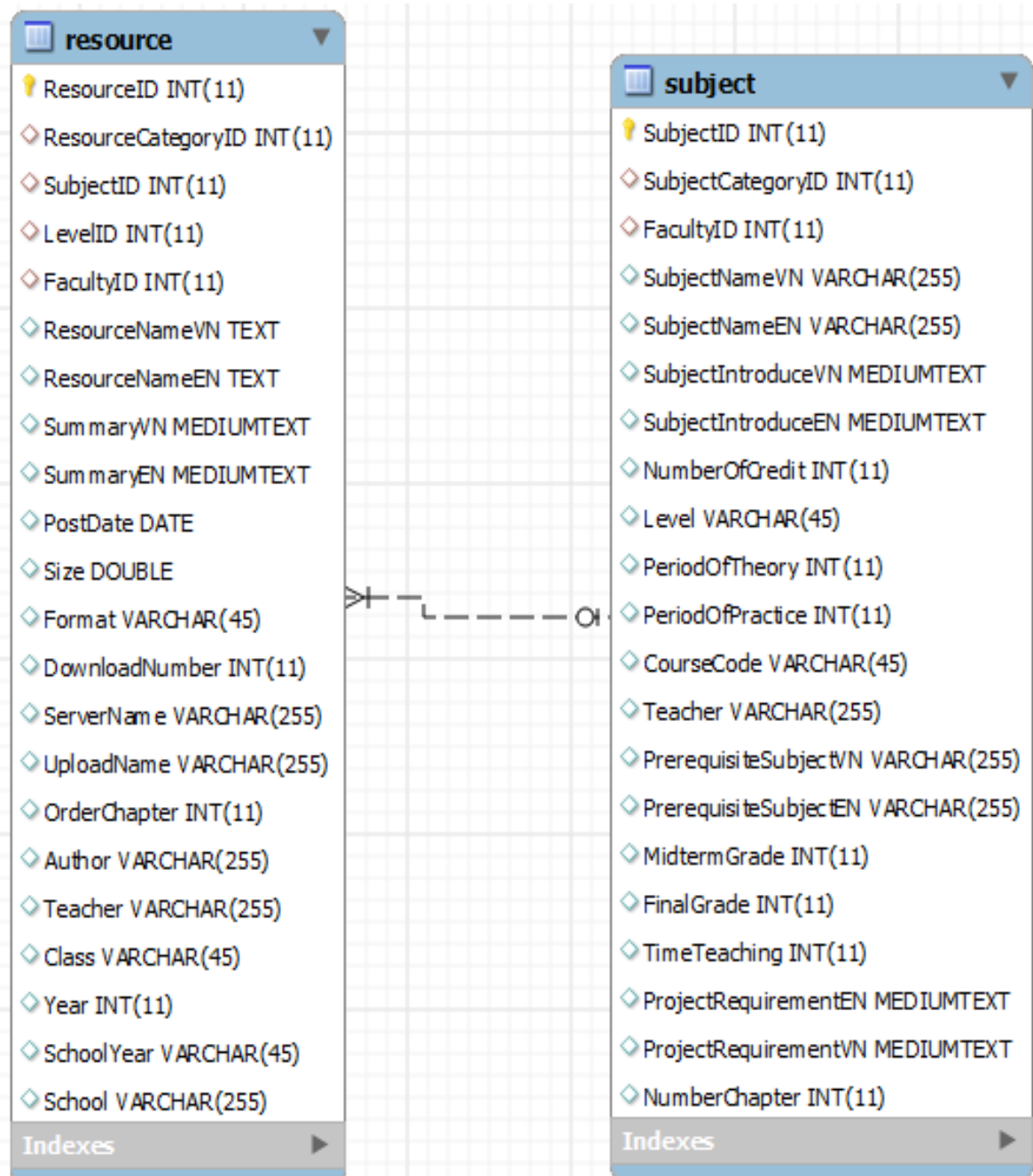
3.2.1.9. Mô hình hóa các mối kết hợp:

Danh sách các mối kết hợp:

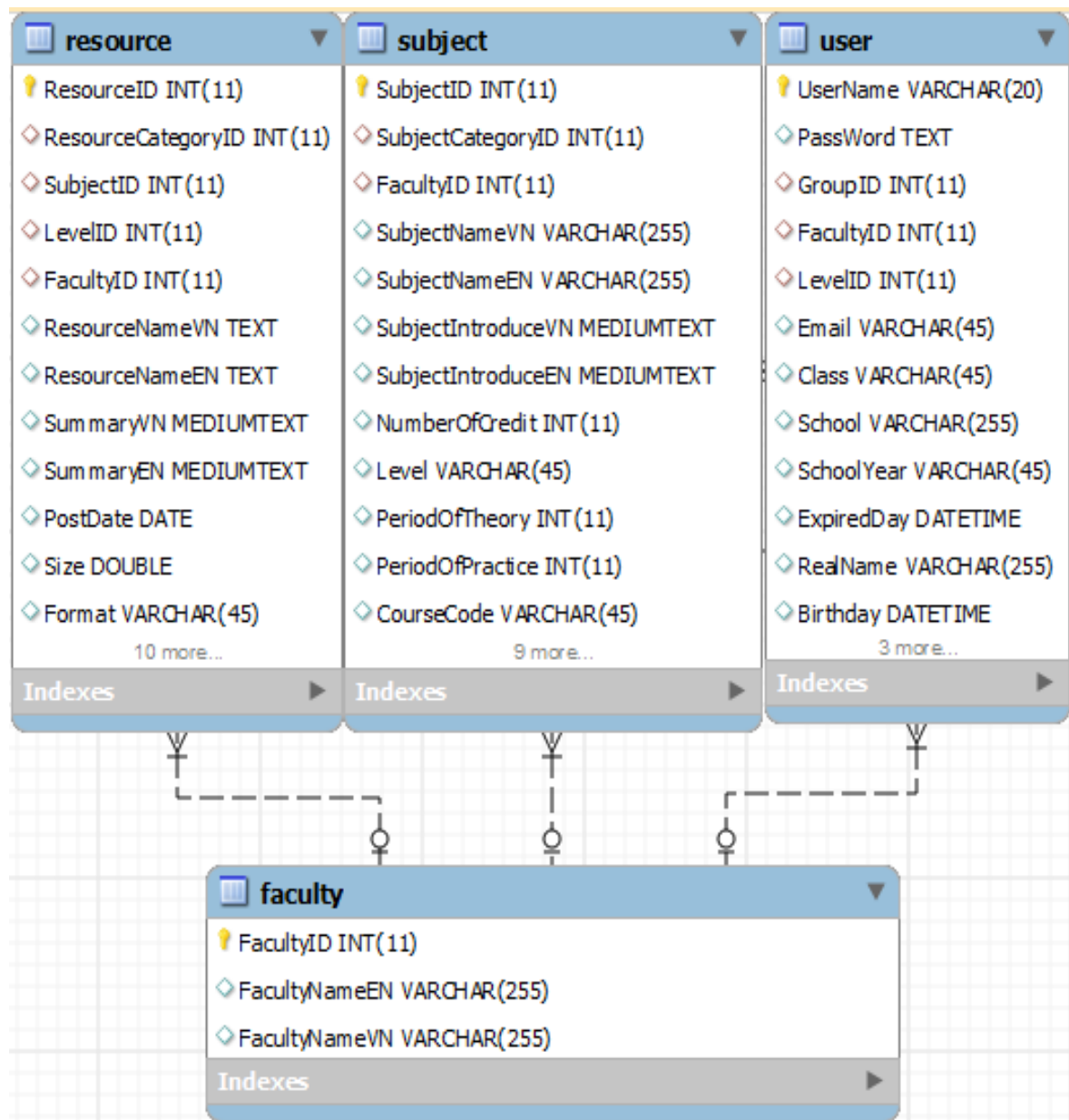
STT	Tên	Giải Thích
1	BelongSubjectCategory	Thuộc loại môn học
2	BelongSubject	Thuộc môn học
3	BelongFaculty	Thuộc chuyên ngành
4	BelongResourceCategory	Thuộc loại tài nguyên
5	MemberAuthority	Phân quyền truy cập
6	BelongLevel	Thuộc trình độ

Mối kết hợp 1: BelongSubjectCategory*Hình 3 : Mối kết hợp giữa subject và subject category*

Mỗi môn học thuộc 1 loại môn học và 1 loại môn học có thể bao gồm nhiều môn học.

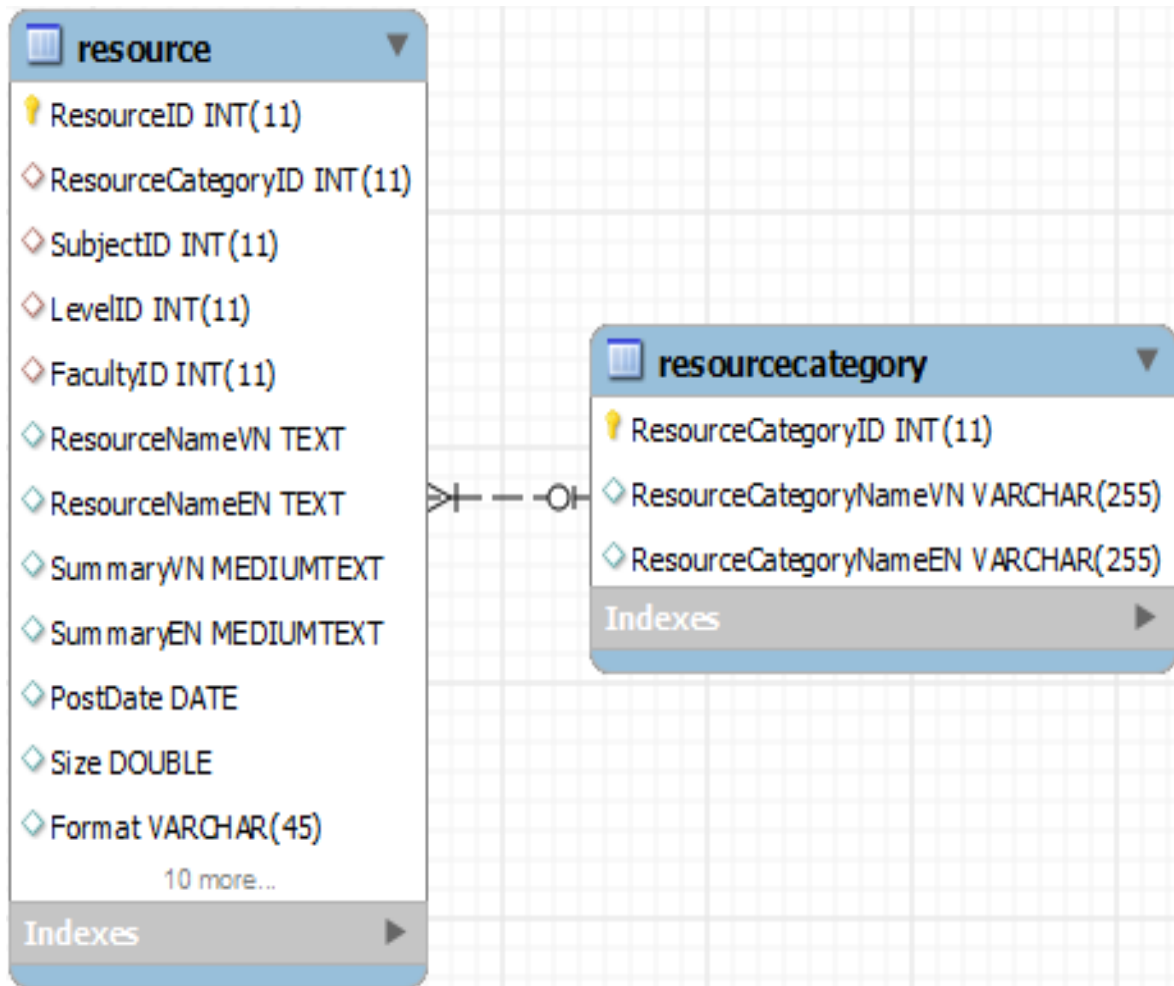
Mối kết hợp 2: BelongSubject*Hình 4 : Mối kết hợp giữa resource và subject*

Mỗi tài nguyên thuộc 1 môn học và 1 môn học có thể có nhiều tài nguyên.

Mối kết hợp 3: BelongFaculty

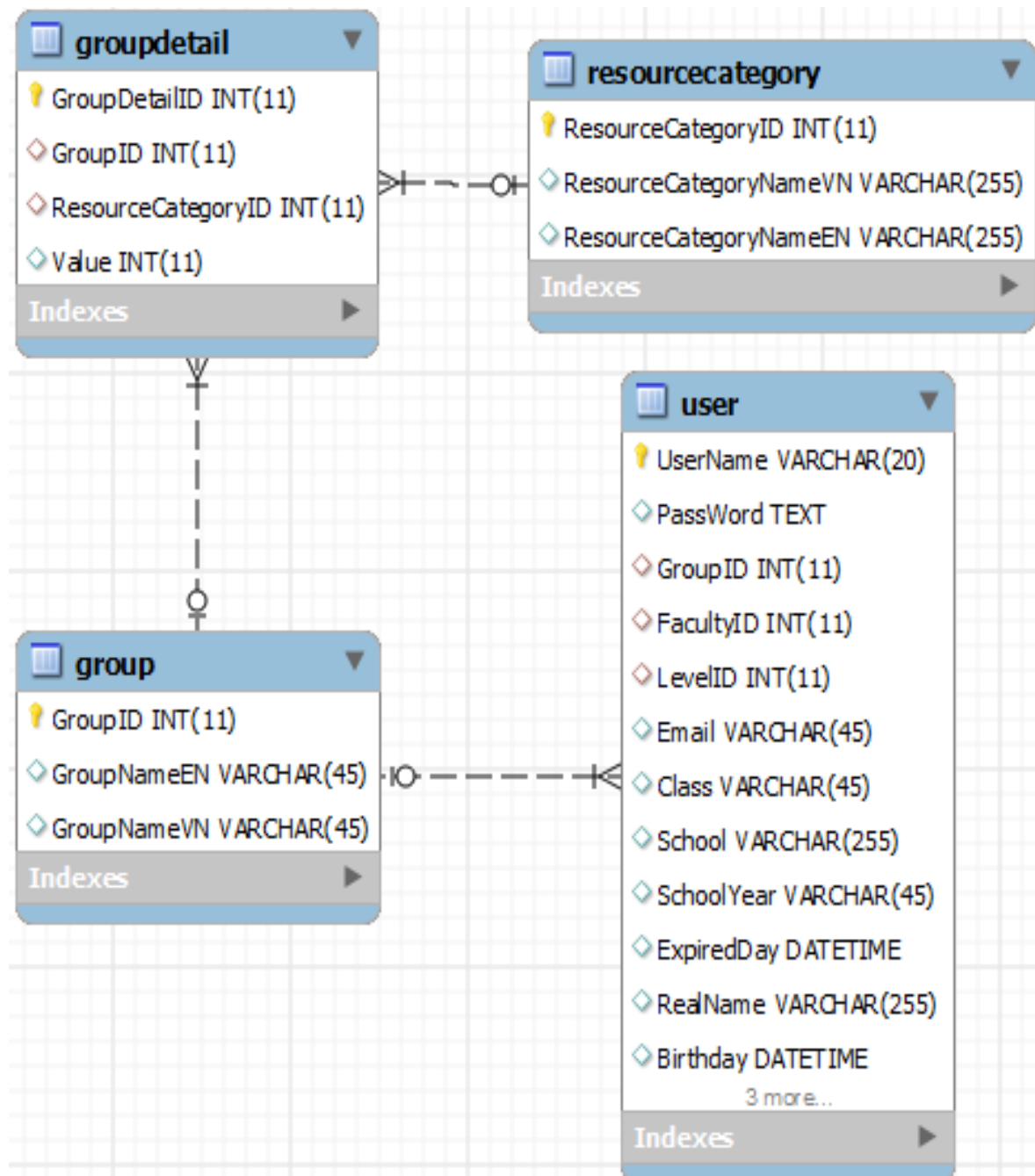
Hình 5 : Mối kết hợp giữa resource , subject, user và faculty

Một tài nguyên(hoặc môn học, người dùng) có thể thuộc 1 chuyên ngành nào đó, 1 chuyên ngành có thể chứa nhiều tài nguyên(hoặc môn học, người dùng).

Mối kết hợp 4: BelongResourceCategory

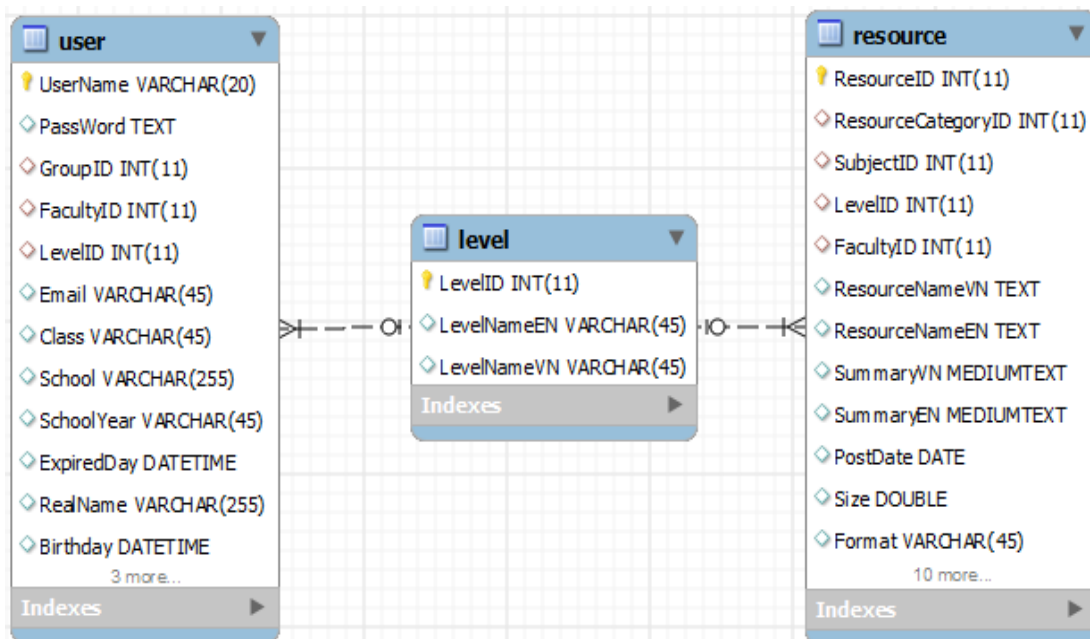
Hình 6 : Mối kết hợp giữa *resource* và *resource category*

Một tài nguyên thuộc một loại tài nguyên và 1 loại tài nguyên có thể gồm nhiều tài nguyên.

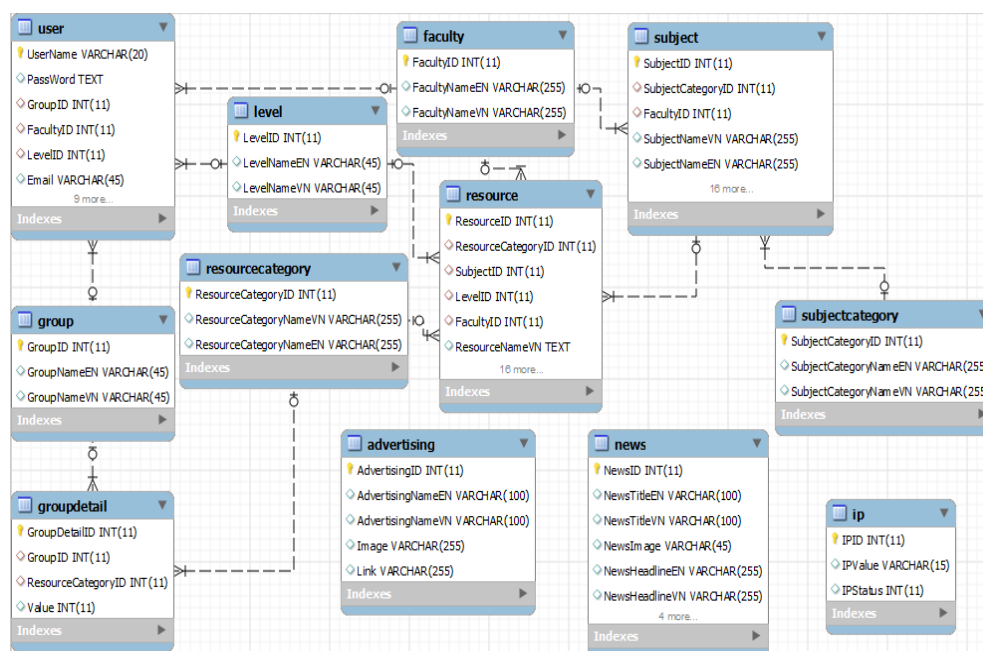
Mối kết hợp 5: MemberAuthority

Hình 7 : Mối kết hợp giữa group detail, group, resourcecategory và user

Một người dùng thuộc một nhóm, một nhóm có thể bao gồm nhiều người dùng, một nhóm có nhiều quyền(chi tiết nhóm) nhưng mỗi quyền có 1 loại tài nguyên và 1 nhóm tương ứng.

Mối kết hợp 6: BelongLevel*Hình 8 : Mối kết hợp giữa user, level và resource*

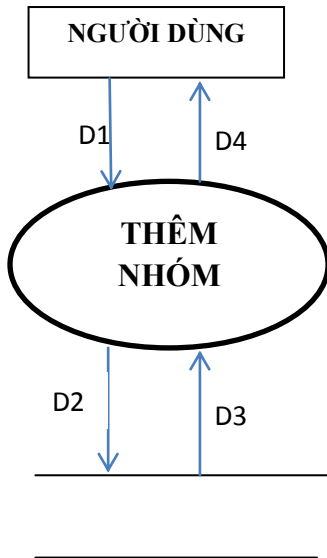
Một người dùng hoặc một tài nguyên có một trình độ xác định, nhưng 1 trình độ có thể dùng chung cho nhiều người dùng hoặc nhiều tài nguyên.

3.2.1.10. Sơ đồ ERD:*Hình 9 : Sơ đồ ERD*

3.2.2. Sơ đồ DFD:

3.2.2.1. Quản lý nhóm:

Thêm nhóm:



D1: Thông tin nhóm (tên nhóm tiếng Anh, tên nhóm tiếng Việt)

D2: D1.

D3: Không có.

D4: Không có.

LUỒNG XỬ LÝ:

B1: Kết nối Cơ sở dữ liệu (CSDL).

B2: Nhận D1 từ user.

B3: Kiểm tra các trường dữ liệu có nhập đúng định dạng hay chưa?

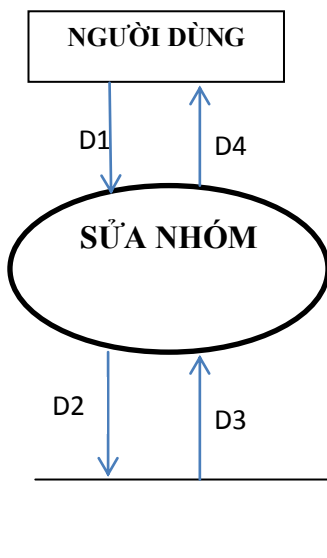
B4: Nếu không thỏa mãn , thông báo thất bại → bước 2.

B5: Lưu D2.

B6: Đóng kết nối CSDL.

B7: Kết thúc.

Sửa nhóm:



D1: Thông tin nhóm mới(Mã nhóm, tên nhóm tiếng Anh, tên nhóm tiếng Việt)

D2: D1.

D3: Thông tin nhóm cũ(tên nhóm tiếng Anh, tên nhóm tiếng Việt) ứng với mã nhóm ở D1.

D4: D3.

LUỒNG XỬ LÝ:

B1: Kết nối Cơ sở dữ liệu (CSDL).

B2: Đọc D3 từ CSDL.

B3: Nhận D1 từ user.

B4: Kiểm tra các trường dữ liệu có nhập đúng định dạng hay chưa?

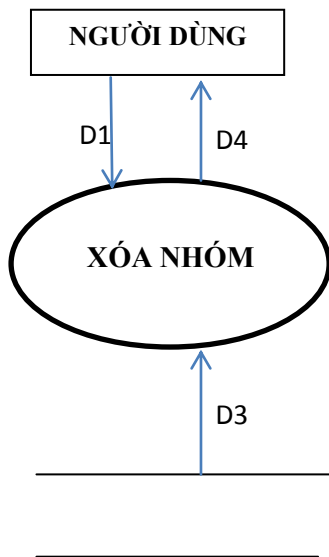
B5: Nếu không thỏa mãn , thông báo thất bại → bước 2.

B6: Lưu D2.

B7: Đóng kết nối CSDL.

B8: Kết thúc.

Xóa nhóm:



D1: Mã nhóm

D3: Danh sách nhóm.

D4: D3.

LUỒNG XỬ LÝ:

B1: Kết nối Cơ sở dữ liệu (CSDL)

B2: Đọc D3 từ CSDL.

B3: Nhận D1 từ người dùng

B4: Kiểm tra D1 có tồn tại trong CSDL không?

- Nếu có → B5

- Nếu không, thông báo dữ liệu không tồn tại và → B3

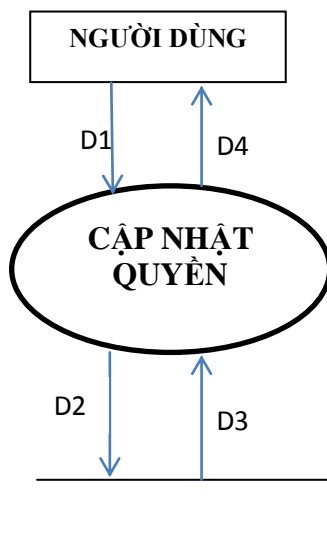
B5: Xóa nhóm.

B6: Đóng kết nối CSDL

B7: Kết thúc

3.2.2.2. Quản lý quyền:

Cập nhật quyền:



D1: Thông tin quyền(mã quyền, tên quyền...) và loại người dùng.

D2: D1.

D3: Danh sách các quyền và danh sách loại người dùng..

D4: D3.

LUỒNG XỬ LÝ:

B1: Kết nối Cơ sở dữ liệu (CSDL).

B2: Đọc D3 từ CSDL.

B3: Nhận D1 từ user.

B4: Kiểm tra các trường dữ liệu có đúng định dạng hay chưa?

B5: Nếu không thỏa mãn , thông báo thất bại → bước 2.

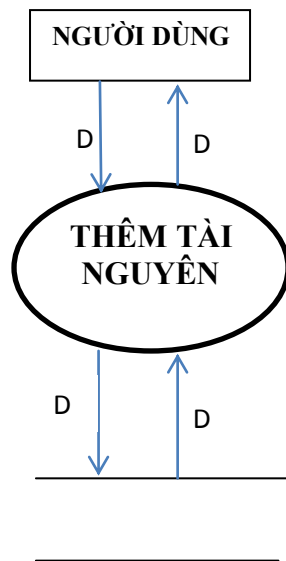
B6: Lưu D2.

B7: Đóng kết nối CSDL.

B8: Kết thúc.

3.2.2.3. Quản lý tài nguyên:

Thêm tài nguyên:



D1: Thông tin tài nguyên(tên tiếng Anh, tên Tiếng việt,loại tài nguyên,....)

D2: D1.

D3: Danh sách loại tài nguyên, danh sách môn học.

D4: D3.

LUỒNG XỬ LÝ:

B1: Kết nối Cơ sở dữ liệu (CSDL).

B2: Đọc D3 từ CSDL.

B3: Nhận D1 từ user.

B4: Kiểm tra các trường dữ liệu có đúng định dạng hay chưa?

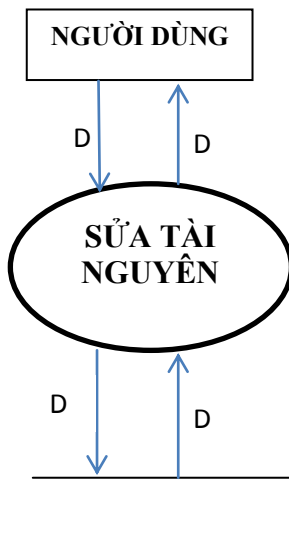
B5: Nếu không thỏa mãn , thông báo thất bại → bước 2.

B6: Lưu D2.

B7: Đóng kết nối CSDL.

B8: Kết thúc.

Sửa tài nguyên:



D1: Thông tin tài nguyên mới(mã tài nguyên, tên tiếng Anh, tên Tiếng việt,loại tài nguyên,....)

D2: D1.

D3: Thông tin tài nguyên cũ(tên tiếng Anh, tên Tiếng việt,loại tài nguyên,....) ứng với mã môn học ở D1.

D4: D3.

LUỒNG XỬ LÝ:

B1: Kết nối Cơ sở dữ liệu (CSDL).

B2: Đọc D3 từ CSDL.

B3: Nhận D1 từ user.

B4: Kiểm tra các trường dữ liệu có đúng định dạng hay chưa?

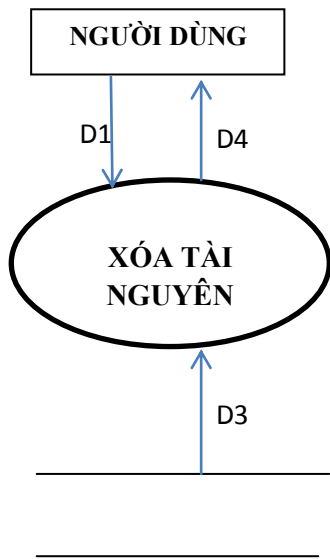
B5: Nếu không thỏa mãn , thông báo thất bại → bước 2.

B6: Lưu D2.

B7: Đóng kết nối CSDL.

B8: Kết thúc.

Xóa tài nguyên:



D1: Mã tài nguyên.

D3: Danh sách tài nguyên, danh sách loại tài nguyên, danh sách môn học.

D4: D3.

LUỒNG XỬ LÝ:

B1: Kết nối Cơ sở dữ liệu (CSDL).

B2: Đọc D3 từ CSDL.

B3: Nhận D1 từ người dùng.

B4: Kiểm tra D1 có tồn tại trong CSDL không?

- Nếu có → B5
- Nếu không, thông báo dữ liệu không tồn tại và → B3

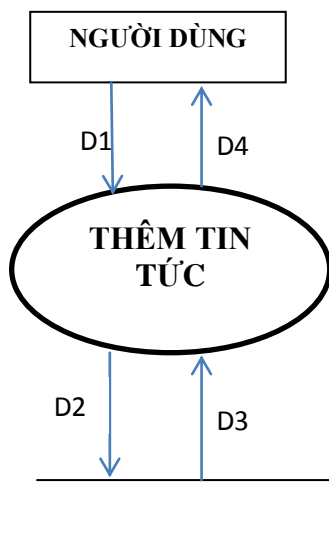
B5: Xóa tài nguyên.

B6: Đóng kết nối CSDL.

B7: Kết thúc.

3.2.2.4. Quản lý tin tức:

Thêm tin tức:



D1: Thông tin tin tức(tiêu đề tiếng Anh, tiêu đề Tiếng việt, nội dung tiếng Anh, nội dung tiếng Việt,).

D2: D1.

D3: Danh sách loại tin tức.

D4: D3.

LUỒNG XỬ LÝ:

B1: Kết nối Cơ sở dữ liệu (CSDL).

B2: Đọc D3 từ CSDL.

B3: Nhận D1 từ user.

B4: Kiểm tra các trường dữ liệu có đúng định dạng hay chưa?

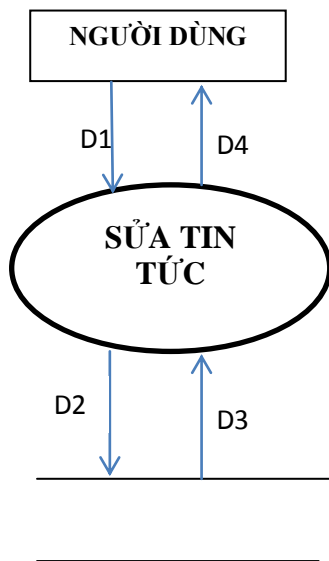
B5: Nếu không thỏa mãn , thông báo thất bại → bước 2.

B6: Lưu D2.

B7: Đóng kết nối CSDL.

B8: Kết thúc.

Sửa tin tức:



D1: Thông tin tin tức mới(mã tin tức, tiêu đề tiếng Anh, tiêu đề Tiếng việt, nội dung tiếng Anh, nội dung tiếng Việt,).

D2: D1.

D3: Thông tin tin tức cũ(tiêu đề tiếng Anh, tiêu đề Tiếng việt, nội dung tiếng Anh, nội dung tiếng Việt,) ứng với mã môn học ở D1.

D4: D3.

LUỒNG XỬ LÝ:

B1: Kết nối Cơ sở dữ liệu (CSDL).

B2: Đọc D3 từ CSDL.

B3: Nhận D1 từ user.

B4: Kiểm tra các trường dữ liệu có đúng định dạng hay chưa?

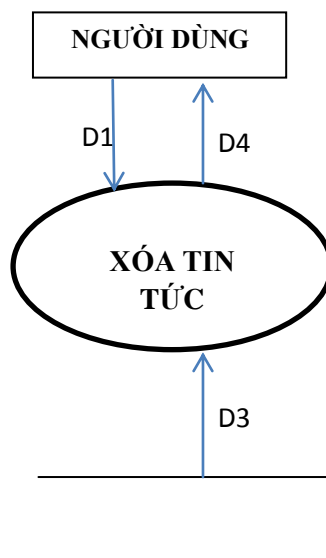
B5: Nếu không thỏa mãn , thông báo thất bại → bước 2.

B6: Lưu D2.

B7: Đóng kết nối CSDL.

B8: Kết thúc.

Xóa tin tức:



D1: Mã tin tức.

D3: Danh sách loại tin tức.

D4: D3.

LUỒNG XỬ LÝ:

B1: Kết nối Cơ sở dữ liệu (CSDL).

B2: Đọc D3 từ CSDL.

B3: Nhận D1 từ người dùng.

B4: Kiểm tra D1 có tồn tại trong CSDL không?

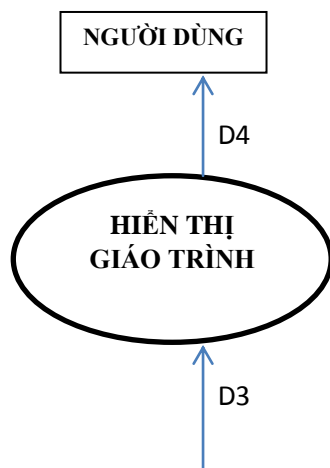
- Nếu có → B5

- Nếu không, thông báo dữ liệu không tồn tại và → B3

B5: Xóa tin tức.

B6: Đóng kết nối CSDL.

B7: Kết thúc.

3.2.2.5. Hiện thị giáo trình:

D3: Danh sách môn học, danh sách tài nguyên

D4: Các môn học, các chương của môn học, và tài nguyên thuộc chương đó

LUỒNG XỬ LÝ:

B1: Kết nối CSDL

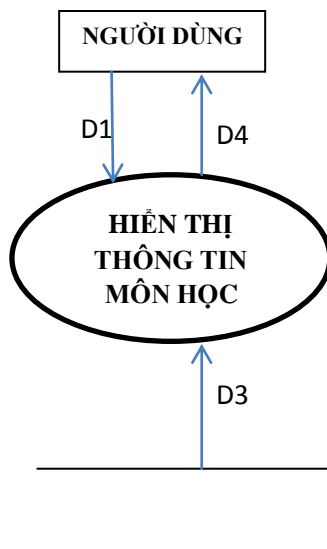
B2: Đọc D3 từ CSDL

B3: Sắp xếp các tài nguyên theo từng chương của từng môn học

B4 : Hiện thị D4

B5: Đóng kết nối CSDL

B6: Kết thúc.

3.2.2.6. Hiện thị thông tin môn học:

D1: Mã môn học

D3: thông tin môn học(tên môn học, số tín chỉ,.....)

D4: D3

LUỒNG XỬ LÝ:

B1: Kết nối CSDL

B2: Nhận D1 từ người dùng

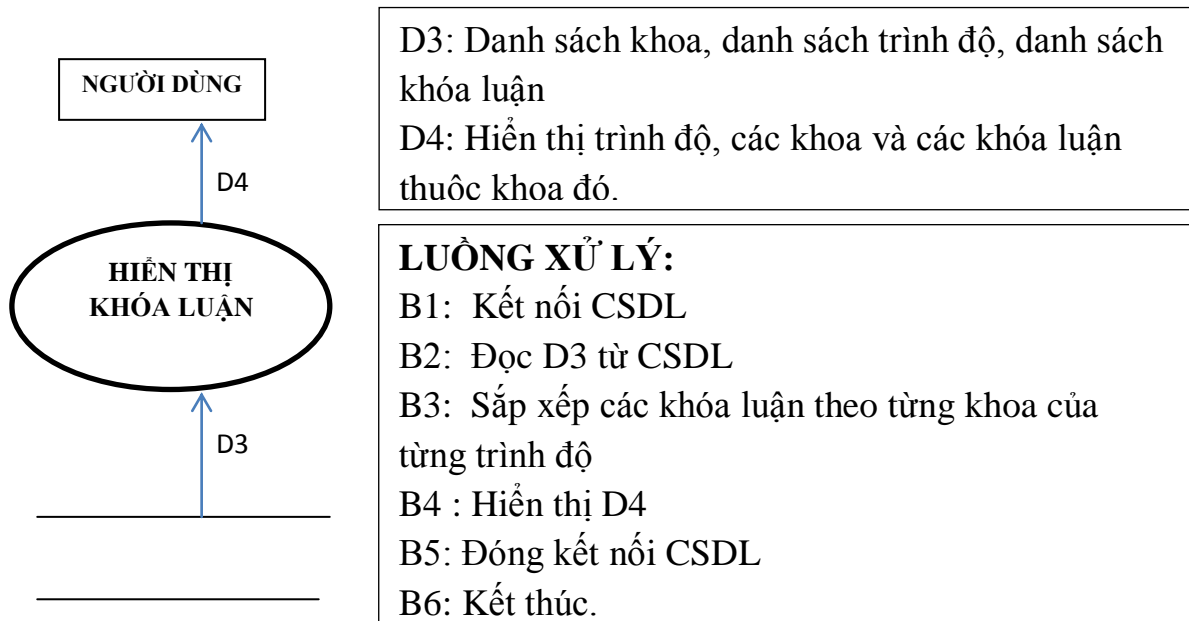
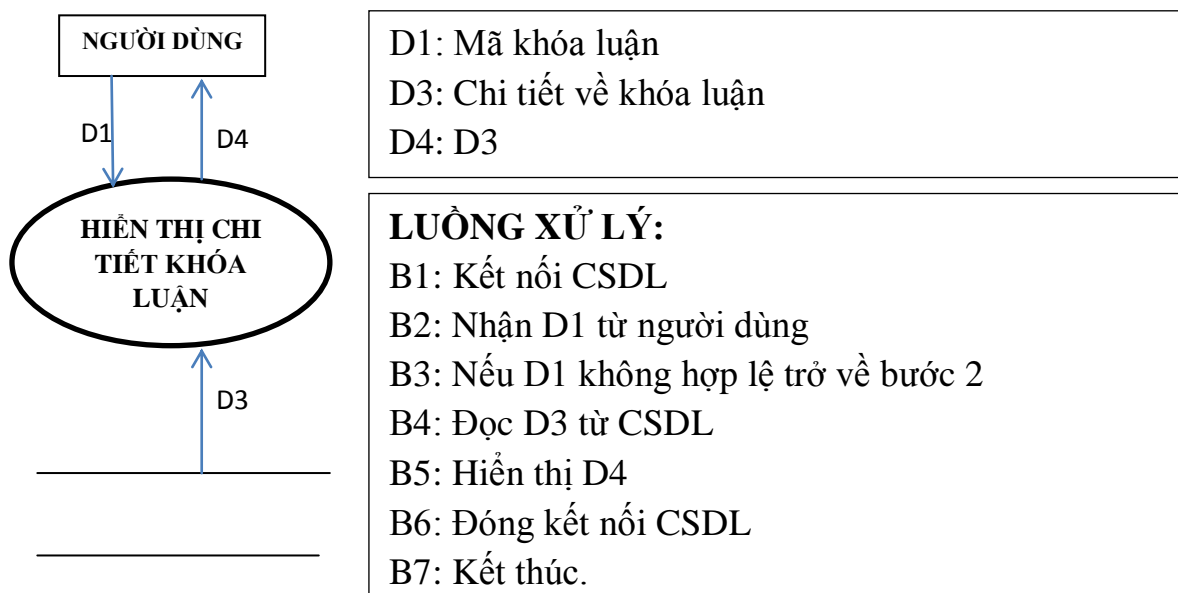
B3: Nếu D1 không hợp lệ trở về bước 2

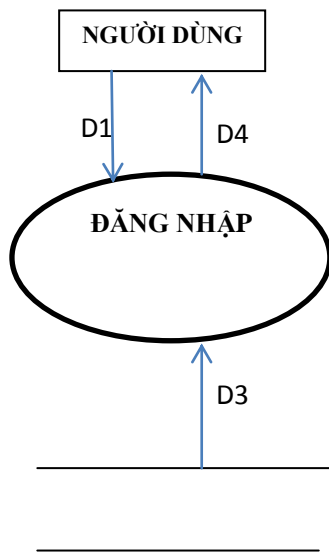
B4: Đọc D3 từ CSDL

B5: Hiện thị D4

B6: Đóng kết nối CSDL

B7: Kết thúc.

3.2.2.7. Hiện thị khóa luận:**3.2.2.8. Hiện thị chi tiết khóa luận:**

3.2.2.9. Đăng nhập:

D1: Tên đăng nhập, mật khẩu

D3: Thông tin về thành viên

D4: Thông báo thành công hay thất bại

LUỒNG XỬ LÝ:

B1: Kết nối CSDL

B2: Nhận D1 từ người dùng

B3: Kiểm tra D1 có nhập đầy đủ thông tin hay không. Nếu không trở về B2

B4: Đọc D3 từ CSDL

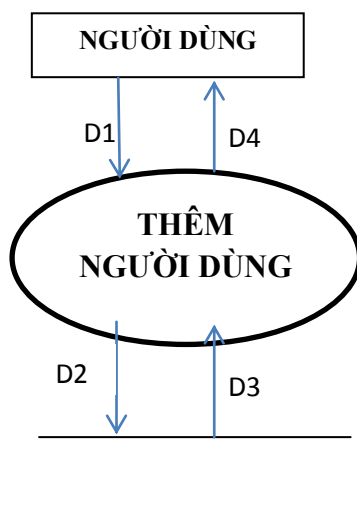
B5: Kiểm tra tên đăng nhập và mật khẩu có khớp hay không và thông báo thông qua D4

B6: Đóng kết nối CSDL

B7: Kết thúc.

3.2.2.10. Quản lý người dùng:

Thêm người dùng:



D1: Thông tin người dùng

D2: D1.

D3: Không có.

D4: Không có.

LUỒNG XỬ LÝ:

B1: Kết nối Cơ sở dữ liệu (CSDL).

B2: Nhận D1 từ user.

B3: Kiểm tra các trường dữ liệu có nhập đúng định dạng hay chưa?

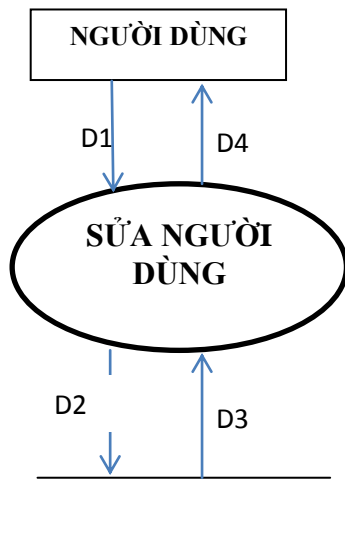
B4: Nếu không thỏa mãn , thông báo thất bại → bước 2.

B5: Lưu D2.

B6: Đóng kết nối CSDL.

B7: Kết thúc.

Sửa người dùng:



D1: Thông tin người dùng

D2: D1.

D3: Thông tin người dùng cũ ứng với tên đăng nhập ở D1.

D4: D3.

LUỒNG XỬ LÝ:

B1: Kết nối Cơ sở dữ liệu (CSDL).

B2: Đọc D3 từ CSDL.

B3: Nhận D1 từ user.

B4: Kiểm tra các trường dữ liệu có nhập đúng định dạng hay chưa?

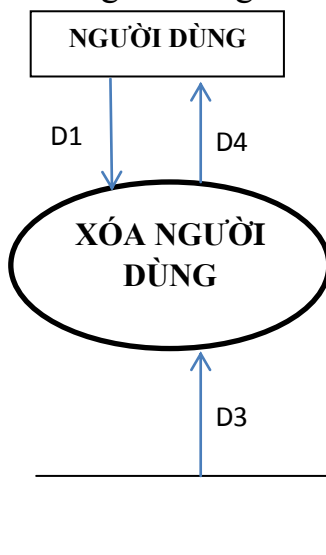
B5: Nếu không thỏa mãn, thông báo thất bại → bước 2.

B6: Lưu D2.

B7: Đóng kết nối CSDL.

B8: Kết thúc.

Xóa người dùng:



D1: Tên đăng nhập

D3: Danh sách người dùng

D4: D3.

LUỒNG XỬ LÝ:

B1: Kết nối Cơ sở dữ liệu (CSDL)

B2: Đọc D3 từ CSDL.

B3: Nhận D1 từ người dùng

B4: Kiểm tra D1 có tồn tại trong CSDL không?

- Nếu có → B5

- Nếu không, thông báo dữ liệu không tồn tại và → B3

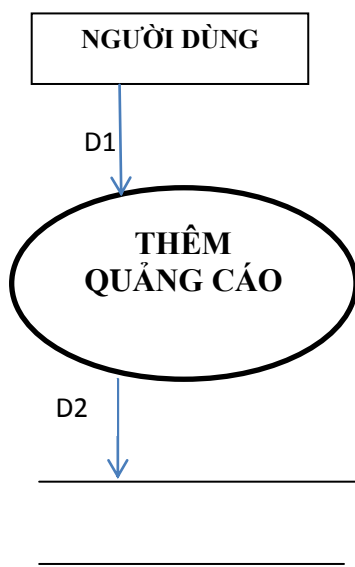
B5: Xóa người dùng.

B6: Đóng kết nối CSDL

B7: Kết thúc

3.2.2.11. Quản lý quảng cáo:

Thêm quảng cáo:



D1: Thông tin quảng cáo (tên tiếng Anh, tên tiếng Việt, link liên kết, hình ảnh.)

D2: D1.

LUỒNG XỬ LÝ:

B1: Kết nối Cơ sở dữ liệu (CSDL).

B2: Nhận D1 từ user.

B3: Kiểm tra các trường dữ liệu có hay chưa?

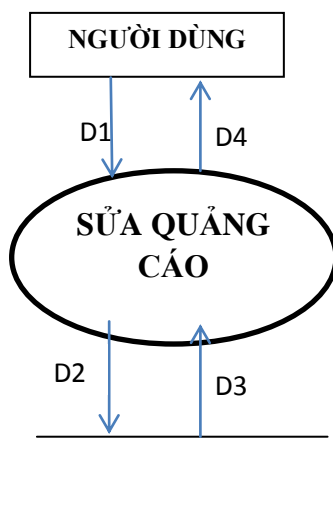
B4: Nếu không thỏa mãn , thông báo thất bại → bước 2.

B5: Lưu D2.

B6: Đóng kết nối CSDL.

B7: Kết thúc.

Sửa quảng cáo:



D1: Thông tin quảng cáo mới(tên tiếng Anh, tên tiếng Việt, link liên kết, hình ảnh.)

D2: D1.

D3: Thông tin quảng cáo cũ(tên tiếng Anh, tên tiếng Việt, link liên kết, hình ảnh.) ứng với mã quảng cáo ở D1.

D4: D3.

LUỒNG XỬ LÝ:

B1: Kết nối Cơ sở dữ liệu (CSDL).

B2: Đọc D3 từ CSDL.

B3: Nhận D1 từ user.

B4: Kiểm tra các trường dữ liệu có đúng định dạng hay chưa?

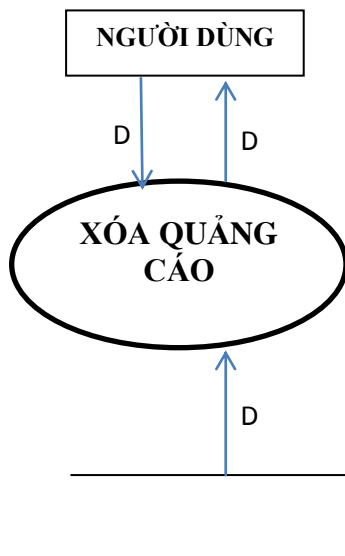
B5: Nếu không thỏa mãn , thông báo thất bại → bước 2.

B6: Lưu D2.

B7: Đóng kết nối CSDL.

B8: Kết thúc.

Xóa quảng cáo:



D1: Mã quảng cáo.

D3: Danh sách quảng cáo.

D4: D3.

LUỒNG XỬ LÝ:

B1: Kết nối Cơ sở dữ liệu (CSDL).

B2: Đọc D3 từ CSDL.

B3: Nhận D1 từ người dùng.

B4: Kiểm tra D1 có tồn tại trong CSDL không?

- Nếu có → B5
- Nếu không, thông báo dữ liệu không tồn tại và → B3

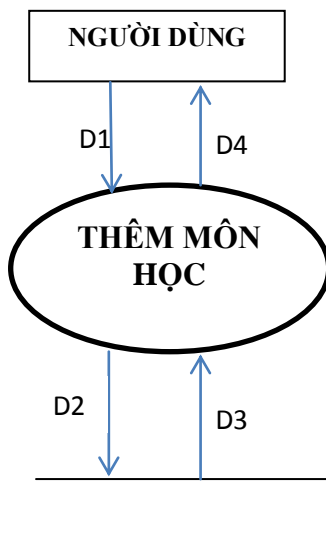
B5: Xóa quảng cáo.

B6: Đóng kết nối CSDL.

B7: Kết thúc.

3.2.2.12. Quản lý môn học:

Thêm môn học:



D1: Thông tin môn học(tên tiếng Anh, tên Tiếng việt, số tiết lý thuyết, số tiết thực hành,...)

D2: D1.

D3: Danh sách chuyên ngành và danh sách loại môn học.

D4: D3.

LUỒNG XỬ LÝ:

B1: Kết nối Cơ sở dữ liệu (CSDL).

B2: Đọc D3 từ CSDL.

B3: Nhận D1 từ user.

B4: Kiểm tra các trường dữ liệu có đúng định dạng hay chưa?

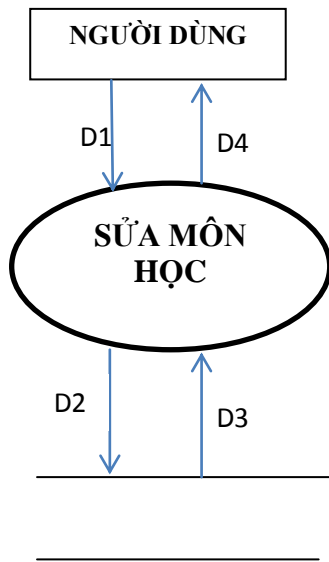
B5: Nếu không thỏa mãn , thông báo thất bại → bước 2.

B6: Lưu D2.

B7: Đóng kết nối CSDL.

B8: Kết thúc.

Sửa môn học:



D1: Thông tin môn học mới (mã môn học, tên tiếng Anh, tên Tiếng việt, số tiết lý thuyết, số tiết thực hành,....)

D2: D1.

D3: Thông tin môn học cũ (tên tiếng Anh, tên Tiếng việt, số tiết lý thuyết, số tiết thực hành,....) ứng với mã môn học ở D1.

D4: D3.

LUỒNG XỬ LÝ:

B1: Kết nối Cơ sở dữ liệu (CSDL).

B2: Đọc D3 từ CSDL.

B3: Nhận D1 từ user.

B4: Kiểm tra các trường dữ liệu có đúng định dạng hay chưa?

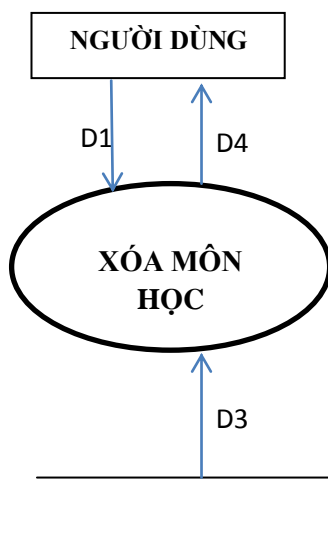
B5: Nếu không thỏa mãn , thông báo thất bại → bước 2.

B6: Lưu D2.

B7: Đóng kết nối CSDL.

B8: Kết thúc.

Xóa môn học:



D1: Mã môn học.

D3: Danh sách môn học, danh sách loại môn học, danh sách chuyên ngành.

D4: D3.

LUỒNG XỬ LÝ:

B1: Kết nối Cơ sở dữ liệu (CSDL)

B2: Đọc D3 từ CSDL.

B3: Nhận D1 từ người dùng

B4: Kiểm tra D1 có tồn tại trong CSDL không?

- Nếu có → B5

- Nếu không, thông báo dữ liệu không tồn tại và → B3

B5: Xóa môn học.

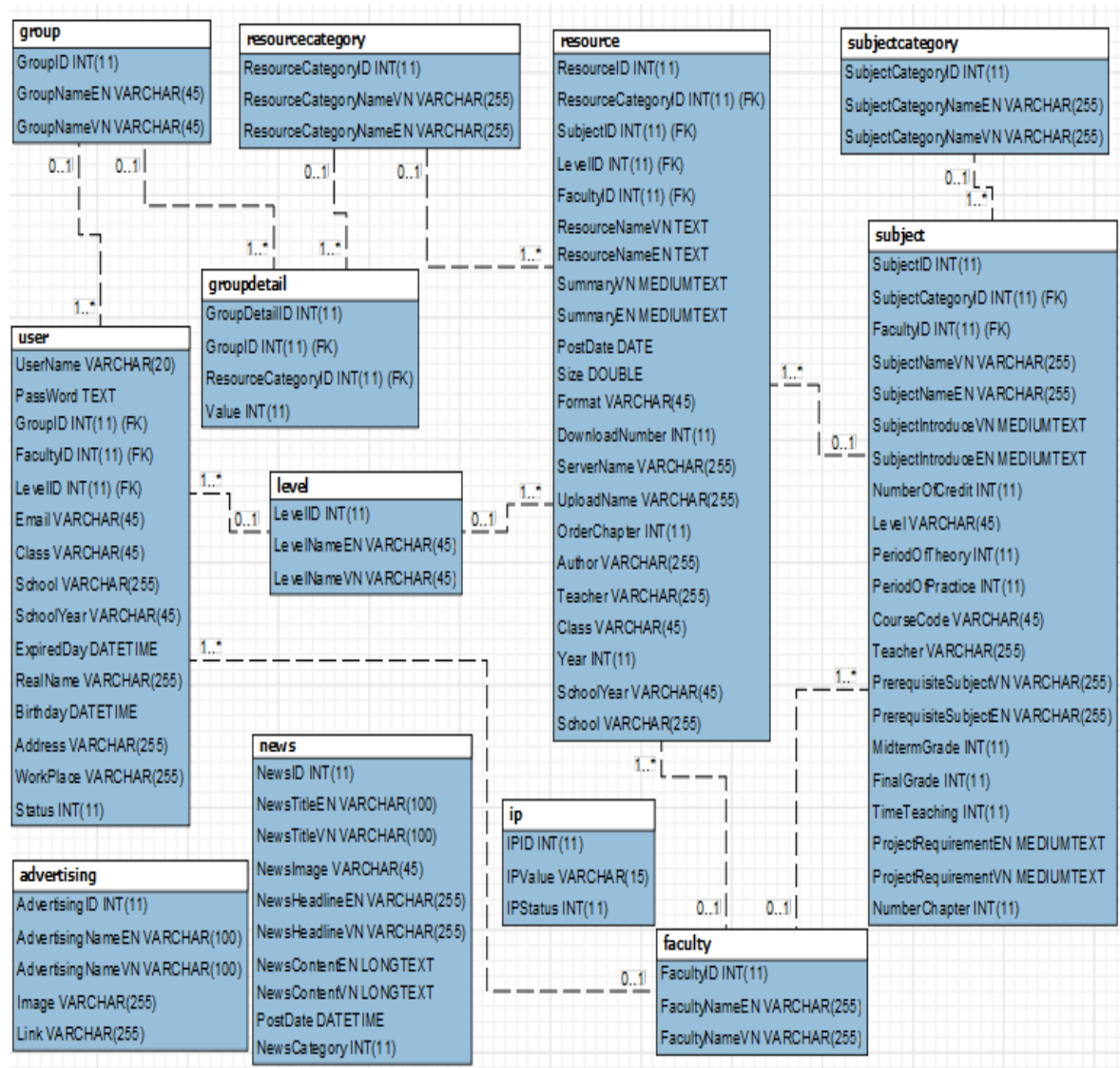
B6: Đóng kết nối CSDL

B7: Kết thúc

CHƯƠNG 4: THIẾT KẾ VÀ CÀI ĐẶT

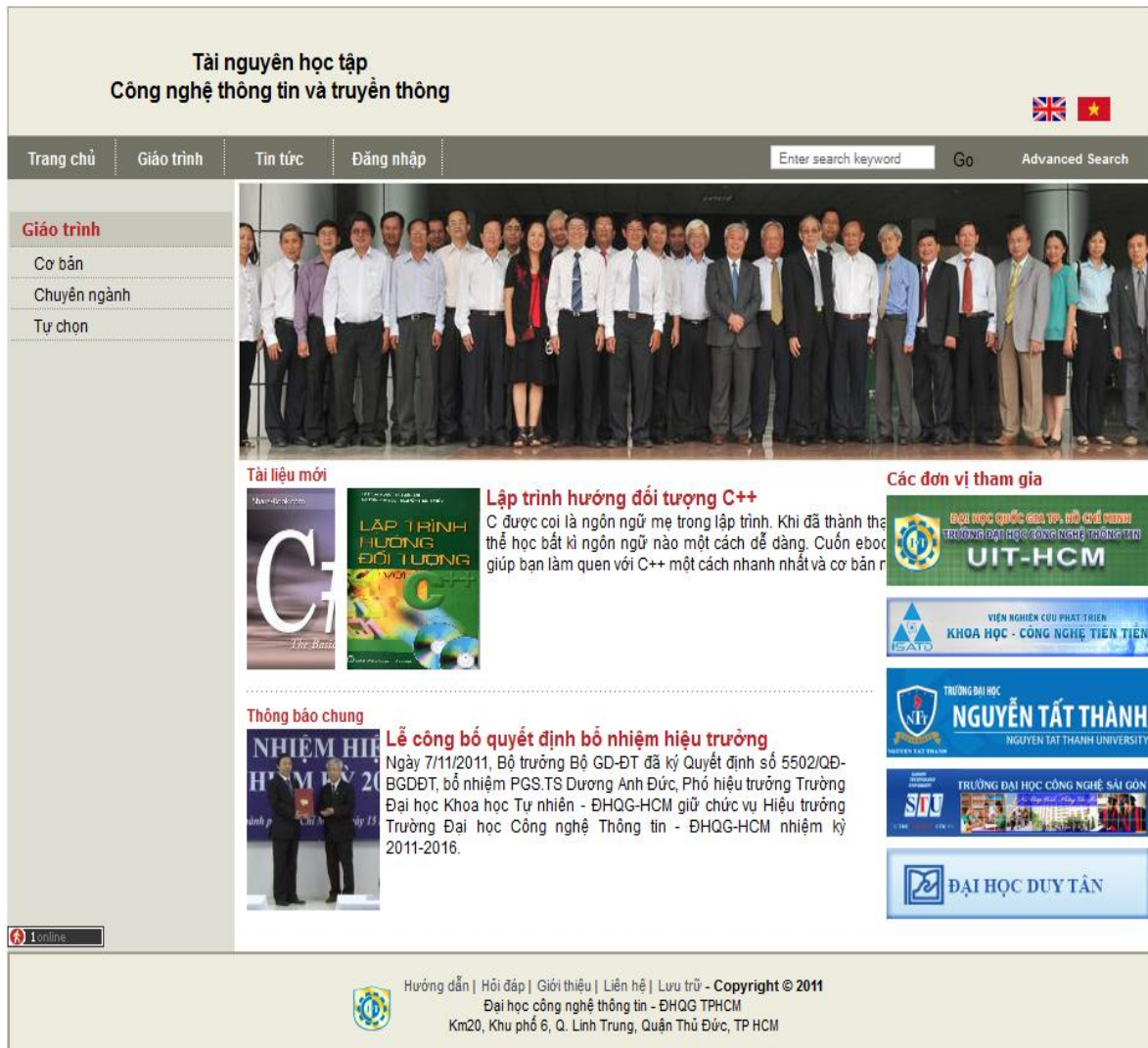
4.1. Thiết kế:

4.1.1. Mô hình quan hệ:



Hình 10 : Mô hình quan hệ

4.1.2. Danh sách các màn hình:



Hình 11 : Màn hình trang chủ trước khi đăng nhập

Tùy vào quyền của người dùng, hệ thống sẽ hiển thị những chức năng tương ứng. Hình trên là khách đăng nhập, chỉ có thể xem thông tin môn học, các tin tức mới, các đường dẫn download sẽ bị khóa lại.

Có 2 loại ngôn ngữ người dùng có thể chọn là tiếng Anh và tiếng Việt bằng cách click vào biểu tượng lá cờ tương ứng ở phía trên góc phải màn hình.

Tài nguyên học tập
Công nghệ thông tin và truyền thông

Xin chào, admin

Trang chủ | Giáo trình | Khóa luận | Tin tức | Điều hành | Quản trị | Thoát | Enter search keyword | Go | Advanced

Giáo trình

- Cơ bản
- Chuyên ngành
- Tự chọn

Khóa luận

- Khoa học máy tính
- Công nghệ phần mềm
- Hệ thống thông tin
- Kỹ thuật máy tính
- Mạng máy tính và truyền thông

Tin tức

Tài liệu mới

Giáo trình C#
C# được xem như là 1 trong những ngôn ngữ phổ biến hiện nay. Cuốn sách này sẽ hướng dẫn cho chúng ta từ cơ bản đến nâng cao

Các đơn vị tham gia

Thông báo chung

Lễ công bố quyết định bổ nhiệm hiệu trưởng
Ngày 7/11/2011, Bộ trưởng Bộ GD-ĐT đã ký Quyết định số 5502/QĐ-BGDĐT, bổ nhiệm PGS.TS Dương Anh Đức, Phó hiệu trưởng Trường Đại học Khoa học Tự nhiên - ĐHQG-HCM giữ chức vụ Hiệu trưởng Trường Đại học Công nghệ Thông tin - ĐHQG-HCM nhiệm kỳ 2011-2016.

Hướng dẫn | Hỏi đáp | Giới thiệu | Liên hệ | Lưu trữ - Copyright © 2011
Đại học công nghệ thông tin - ĐHQG TPHCM
Km20, Khu phố 6, Q. Linh Trung, Quận Thủ Đức, TP HCM

Hình 12 : Màn hình trang chủ sau khi đăng nhập

Sau khi đăng nhập thì hệ thống sẽ cho phép người dùng truy cập vào các trang được phép, tùy vào nhóm người dùng.

Ở hình trên là tài khoản admin, người dùng có tất cả các quyền của hệ thống nên chức năng của người điều hành và quản trị đều được mở, ấn nút Thoát để thoát tài khoản ra khỏi hệ thống.

Xin chào, admin

Tài nguyên học tập
Công nghệ thông tin và truyền thông

Trang chủ
Giáo trình
Khóa luận
Tin tức
Điều hành
Quản trị
ThoátGo
Advanced

Giáo trình

Cơ bản

Chuyên ngành

Tự chọn

Khóa luận

Khoa học máy tính

Công nghệ phần mềm

Hệ thống thông tin

Kỹ thuật máy tính

Mạng máy tính và truyền thông

Giáo trình

- > Tin Học Đại Cương
- > Nhập Môn Cơ Sở Dữ Liệu
- > Cấu Trúc Dữ Liệu & Giải Thuật 1
- > Mạng Máy Tính
- > Phương Pháp Luận Lập Trình
- > Lập Trình C Trên Windows
- > Lập Trình Nhúng Cơ Bản
- > Đặc Tả Hình Thức
- > Phát Triển Phần Mềm Hướng Đối Tượng
- > Quản Lý Dự Án Công Nghệ Thông Tin
- > Phát Triển Phần Mềm Dựa Trên Cấu Phần
- > Nhập Môn Phát Triển Game
- > Phát Triển Ứng Dụng Web
- > Công Nghệ .NET
- > Thiết Kế 3D Game Engine
- > Lập Trình Trí Tuệ Nhận Tọa Trong Game
- > Lập Trình Game Cho máy XBOX 360
- > Hệ Điều Hành Linux/Unix

- > Cấu Trúc Rời Rạc
- > Kiến Trúc Máy Tính 1
- > Phân Tích Và Thiết Kế Thuật Toán
- > Hệ Điều Hành 1
- > Lập Trình Hướng Đối Tượng
- > Nhập Môn Công Nghệ Phần Mềm
- > Phương Pháp Mô Hình Hóa
- > Phát Triển Văn Hành Bảo Trì Phần Mềm
- > Java & Xử Lý Phân Bố
- > Kiểm Chứng Phần Mềm
- > Phát Triển Phần Mềm Mã Nguồn Mở
- > Tương Tác Người Máy
- > Lập Trình Trên Thiết Bị Di Động
- > Nhập Môn Lập Trình 3D Game
- > Nhập Môn Thiết Kế Game
- > Lập Trình Game Trên Các Thiết Bị Di Động
- > Chuyên Đề Oracle
- > Hệ Quản trị Cơ Sở Dữ Liệu

Bài giảng
 Video
 Bài tập
 Ví dụ

Tin Học Đại Cương

Chương	Tựa đề		
1	Các khái niệm cơ bản		
2	Những nguyên lý cơ bản và cấu trúc tổng quát của máy tính điện tử		
3	Biểu diễn thông tin bên trong MTĐT		

Cấu Trúc Rời Rạc

Chương	Tựa đề
1	Logic
2	Các phương pháp chứng minh
3	Phương pháp đếm
4	Thuật toán
5	Quan hệ
6	Đại số bool và hàm bool
7	Các khái niệm cơ bản của lý thuyết đồ thị
8	Biểu diễn đồ thị trên máy tính
9	Các thuật toán tìm kiếm trên đồ thị và ứng dụng
10	Đồ thị Euler và Đồ thị Hamilton
11	Cây và cây khung của đồ thị
12	Bài toán đường đi ngắn nhất
13	Bài toán luồng cực đại trong mạng

Nhập Môn Cơ Sở Dữ Liệu

Chương	Tựa đề	
1	Các khái niệm của một hệ cơ sở dữ liệu	
2	Ba cách tiếp cận một cơ sở dữ liệu	
3	Mô hình dữ liệu quan hệ (của Codd)	
4	Những ràng buộc toàn vẹn trong một CSDL quan hệ	
5	Ngôn ngữ đại số quan hệ	
6	Ngôn ngữ truy vấn SQL	
7	Ngôn ngữ tần từ	
8	Tối ưu hóa một câu hỏi	

Kiến Trúc Máy Tính 1

Chương	Tựa đề	
1	Các mạch số cơ bản	
2	Kiến trúc máy tính	
3	Kiến trúc bộ nhớ	
4	Đường truyền, CPU và hệ thống I/O	
5	Kiến trúc hệ thống nhớ	
6	Kiến trúc hệ máy tính IBM PC	
7	Kỹ thuật đường ống và RISC	
8	Mạch xử lý song song	

Cấu Trúc Dữ Liệu & Giải Thuật 1

Chương	Tựa đề	
1	Tổng quan về giải thuật và cấu trúc dữ liệu	
2	Tìm kiếm và sắp xếp	
3	Cấu trúc dữ liệu động	
4	Cấu trúc cây	

Hình 13 : Màn hình danh sách môn học

Liệt kê tất cả các môn học của cả 3 loại môn học (cơ bản, chuyên ngành, tự chọn), người dùng có thể click vào 1 môn học để xem thông tin môn học hay tải tài nguyên của môn học tương ứng, danh sách môn học sẽ được liệt kê trên cùng, khi click vào 1 môn học sẽ chuyển tới vị trí của môn học đó, các môn học sẽ được liệt kê thêm các chương, các tài nguyên hiện có của môn học sẽ được hiển thị dưới dạng icon cho người dùng biết.

Tài nguyên học tập

Công nghệ thông tin và truyền thông

Xin chào, admin

Trang chủ | Giáo trình | Khóa luận | Tin tức | Điều hành | Quản trị | Thoát

Giáo trình

Cơ bản

Chuyên ngành

Tự chọn

Khóa luận

Khoa học máy tính

Công nghệ phần mềm

Hệ thống thông tin

Kỹ thuật máy tính

Mạng máy tính và truyền thông

Cơ bản

Tin Học Đại Cương

Cấu Trúc Rời Rạc

Nhập Môn Cơ Sở Dữ Liệu

Kiến Trúc Máy Tính 1

Cấu Trúc Dữ Liệu & Giải Thuật 1

Phân Tích Và Thiết Kế Thuật Toán

Mạng Máy Tính

Hệ Điều Hành 1

Phương Pháp Luận Lập Trình

Lập Trình Hướng Đối Tượng

Lập Trình C Trên Windows

Nhập Môn Công Nghệ Phần Mềm

Bài giảng

Video

Bài tập

Ví dụ

Tin Học Đại Cương

Chương	Tựa đề		
1	Các khái niệm cơ bản		
2	Những nguyên lý cơ bản và cấu trúc tổng quát của máy tính điện tử		NEW
3	Biểu diễn thông tin bên trong MTĐT		

Cấu Trúc Rời Rạc

Chương	Tựa đề
1	Logic
2	Các phương pháp chứng minh
3	Phương pháp đếm
4	Thuật toán
5	Quan hệ
6	Đại số bool và hàm bool
7	Các khái niệm cơ bản của lý thuyết đồ thị
8	Biểu diễn đồ thị trên máy tính
9	Các thuật toán tìm kiếm trên đồ thị và ứng dụng
10	Đồ thị Euler và Đồ thị Hamilton
11	Cây và cây khung của đồ thị
12	Bài toán đường đi ngắn nhất
13	Bài toán luồng cực đại trong mạng

Nhập Môn Cơ Sở Dữ Liệu

Chương	Tựa đề	
1	Các khái niệm của một hệ cơ sở dữ liệu	
2	Ba cách tiếp cận một cơ sở dữ liệu	
3	Mô hình dữ liệu quan hệ (của Codd)	
4	Những ràng buộc toàn vẹn trong một CSDL quan hệ	
5	Ngôn ngữ đại số quan hệ	
6	Ngôn ngữ truy vấn SQL	
7	Ngôn ngữ tần từ	
8	Tối ưu hóa một câu hỏi	

Kiến Trúc Máy Tính 1

Chương	Tựa đề	
1	Các mạch số cơ bản	
2	Kiến trúc máy tính	
3	Kiến trúc bộ lệnh	
4	Đường truyền, CPU và hệ thống I/O	
5	Kiến trúc hệ thống nhớ	
6	Kiến trúc hệ máy tính IBM PC	
7	Kỹ thuật đường ống và RISC	
8	Mạch xử lý song song	

Hình 14 : Màn hình danh sách môn học cơ bản

Chỉ liệt kê những môn học thuộc loại môn học là Cơ Bản, hiển thị các tài nguyên hiện có dưới dạng icon, người dùng có thể click vào tên môn học để chuyển qua trang chi tiết môn học.

Tài nguyên học tập

Công nghệ thông tin và truyền thông

Xin chào, admin

Trang chủ

Giáo trình

Khóa luận

Tin tức

Điều hành

Quản trị

Thoát

Enter search keyword

Go

Advanced

Giáo trình

Cơ bản

Chuyên ngành

Tự chọn

Khóa luận

Khoa học máy tính

Công nghệ phần mềm

Hệ thống thông tin

Kỹ thuật máy tính

Mạng máy tính và truyền thông

Chuyên ngành

Bài giảng

Video

Bài tập

Ví dụ

Khoa học máy tính

Đang cập nhật

Công nghệ phần mềm

Lập Trình Những Cơ Bản

Đặc Tả Hình Thức

Phát Triển Phần Mềm Hướng Đối Tượng

Quản Lý Dự Án Công Nghệ Thông Tin

Phát Triển Phần Mềm Dựa Trên Cấu Phần

Nhập Môn Phát Triển Game

Phương Pháp Mô Hình Hóa

Phát Triển Vận Hành Bảo Trì Phần Mềm

Java & Xử Lý Phân Bỏ

Kiểm Chứng Phần Mềm

Phát Triển Phần Mềm Mã Nguồn Mở

Lập Trình Những Cơ Bản

Chương	Tựa đề
1	Đại cương về các hệ thống nhúng
2	Các cơ sở phần cứng
3	Giao tiếp với thế giới thực
4	Mô hình hoá các hệ thống nhúng
5	Kiến trúc phần mềm nhúng
6	Hệ điều hành nhúng
7	Tổng quan về các hệ điều hành thời gian thực
8	Khái niệm RTOS
9	Các công cụ phát triển phần mềm nhúng
10	Tối ưu mã nguồn
11	Debug
12	Các công nghệ kiểm tra các hệ thống nhúng
13	Quản lý các dự án phát triển phần mềm nhúng
14	Các chủ đề nâng cao

Phương Pháp Mô Hình Hóa

Chương	Tựa đề
1	Các khái niệm và nguyên lý mô hình hóa
2	Các mô hình biểu diễn thông tin và tri thức
3	Mô hình hóa hệ thống
4	Các áp dụng

Đặc Tả Hình Thức

Chương	Tựa đề
1	Dẫn nhập và những khái niệm cơ sở
2	Đặc tả Z
3	Z Schema
4	Ngôn ngữ đặc tả VDM

Phát Triển Vận Hành Bảo Trì Phần Mềm

Chương	Tựa đề
1	Giới thiệu về công nghệ phần mềm
2	Quy trình phần mềm
3	Quản lý dự án
4	Xem xét yếu tố người dùng
5	Yếu cầu phần mềm
6	Thiết kế phần mềm
7	Phát triển phần mềm
8	Bảo trì phần mềm
9	Sưu liệu và các vấn đề khác trong phát triển phần mềm

Phát Triển Phần Mềm Hướng Đối Tượng

Chương	Tựa đề
1	Mở đầu
2	Quy trình xử lý RUP
3	Xác định yêu cầu
4	Phân tích phần mềm hướng đối tượng
5	Thiết kế phần mềm hướng đối tượng
6	Xây dựng phần mềm hướng đối tượng
7	Chuyển giao phần mềm hướng đối tượng



Hình 15 : Màn hình danh sách môn học chuyên ngành

Liệt kê lần lượt danh sách môn học của các chuyên ngành(5 chuyên ngành), người dùng có thể click vào tên môn học để chuyển nhanh sang trang chi tiết môn học(danh sách môn học tự chọn tương tự).

Tài nguyên học tập

Công nghệ thông tin và truyền thông

Xin chào, admin

Trang chủ

Giáo trình

Khóa luận

Tin tức

Điều hành

Quản trị

Thoát

Enter search keyword

Go

Advanced

Nội dung

Giới thiệu môn học

Đề cương

Bài giảng

Tài liệu tham khảo

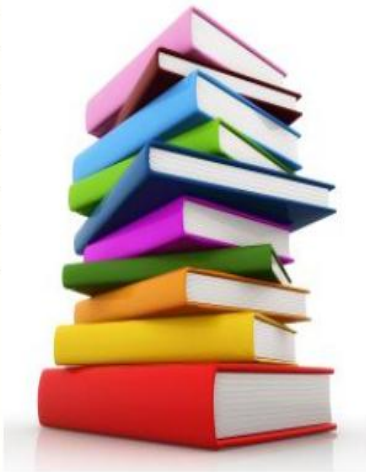
Bài tập

Ví dụ

Đồ án môn học

Video

Giáo trình > Tin Học Đại Cương > Giới thiệu môn học



Số tín chỉ: 5

Số tiết lý thuyết: 45

Số tiết thực hành: 45

Mã môn học: 52480101001

Giảng viên hướng dẫn: Đang cập nhật


Trình độ: Đại học

Giới thiệu môn học:

Về mặt lý thuyết (LT), cung cấp một số kiến thức đại cương và các nguyên lý cơ bản về Tin học, về Hệ Điều hành WIN cùng một tiện ích trên WIN. Các khái niệm và phương pháp, kỹ năng lập trình có cấu trúc trên máy vi tính bằng một ngôn ngữ cấp cao (NNLT C).

Về thực hành (TH), biết sử dụng WIN và một số tiện ích như: Norton Anti – Virus, Outlout Express; InterNET Explorer Browser; và biết sử dụng Mạng của trường. Biết sử dụng các cấu trúc lập trình trong cài đặt cho một số bài toán.

1 online



Hướng dẫn | Hỏi đáp | Giới thiệu | Liên hệ | Lưu trữ - Copyright © 2011

Đại học công nghệ thông tin - ĐHQG TP HCM

Km20, Khu phố 6, Q. Linh Trung, Quận Thủ Đức, TP HCM

Hình 16 : Màn hình giới thiệu môn học

Khi người dùng click vào môn học ở trang danh sách môn học, mặc định sẽ đưa đến trang giới thiệu môn học gồm những thông tin chi tiết của môn học, có các hyperlink để quay về hoặc ấn vào Trang Chủ để quay về trang chủ.

Tùy vào quyền của người dùng có được xem bài giảng, đề cương, tài liệu tham khảo,... Hay không mà hệ thống sẽ khóa/ mở các thẻ bên trái màn hình.

Tài nguyên học tập
Công nghệ thông tin và truyền thông

Xin chào, admin




Trang chủ
Giáo trình
Khóa luận
Tin tức
Điều hành
Quản trị
Thoát

Go
Advanced

Nội dung

- Giới thiệu môn học
- Đề cương
- Bài giảng
- Tài liệu tham khảo
- Bài tập
- Ví dụ
- Đồ án môn học
- Video

[Giáo trình](#) > [Tin Học Đại Cương](#) > Đề cương

Thời gian dạy : Đang cập nhật

Số tiết lý thuyết : 45

Số tiết thực hành : 45

Môn học tiên quyết : Không có

Yêu cầu thi/ đồ án môn học :

(Thuyết trình,...): một số nội dung của chương trình học, cho điểm thưởng tối đa là 01 điểm.

Điểm	Phần trăm
Điểm giữa kỳ	30 %
Điểm cuối kỳ	70 %

[Bấm chuột vào đây để tải](#)

 1 online





Hướng dẫn | Hỏi đáp | Giới thiệu | Liên hệ | Lưu trữ - Copyright © 2011
 Đại học công nghệ thông tin - ĐHQG TP HCM
 Km20, Khu phố 6, Q. Linh Trung, Quận Thủ Đức, TP HCM

Hình 17 : Màn hình đề cương môn học

Liệt kê thông tin về môn học(Thời gian dạy, số tiết lý thuyết, số tiết thực hành,...), cho phép tải đề cương từ hyperlink.

Tùy vào quyền của người dùng mà hệ thống sẽ hiển thị / không hiển thị thông tin đề cương, danh sách tài nguyên được phép truy cập (bài giảng, tài liệu tham khảo, bài tập, ví dụ,...) của môn học tương ứng ở các thẻ bên trái màn hình cũng như cho phép / không cho phép người dùng tải đề cương từ các hyperlink.


Xin chào, admin






[Trang chủ](#) |
 [Giáo trình](#) |
 [Khóa luận](#) |
 [Tin tức](#) |
 [Điều hành](#) |
 [Quản trị](#) |
 [Thoát](#)

Tài nguyên học tập
Công nghệ thông tin và truyền thông

[Giáo trình](#) > [Tin Học Đại Cương](#) > Bài giảng

Chương	Tựa đề	Tóm tắt chương	Tài liệu
1	Các khái niệm cơ bản	1. Vài nét lịch sử 2. Khái niệm Phần cứng – Phần mềm 3. Phân loại 4. Sự truyền thông dữ liệu – Mạng máy tính 5. Các bước Điện toán hóa	
2	Những nguyên lý cơ bản và cấu trúc tổng quát của máy tính điện tử	1. Khái niệm về Thông tin 2. Cấu trúc tổ chức của Hệ thống Máy tính Điện tử (MTĐT) 3. Xử lý thông tin	
3	Biểu diễn thông tin bên trong MTĐT	1. Hệ thống số đếm 2. Biểu diễn thông tin số 3. Biểu diễn thông tin chữ số	

 1 online


 Hướng dẫn | Hỏi đáp | Giới thiệu | Liên hệ | Lưu trữ - Copyright © 2011
 Đại học công nghệ thông tin - ĐHQG TP HCM
 Km20, Khu phố 6, Q. Linh Trung, Quận Thủ Đức, TP HCM

Hình 18 : Màn hình bài giảng môn học

Hiện thị danh sách chương của môn học tương ứng, mỗi chương nếu có bài giảng sẽ xuất hiện icon, người dùng có thể tải bài giảng của chương đó bằng cách ấn vào icon tương ứng.

Tùy vào quyền của người dùng mà hệ thống sẽ hiển thị / không hiển thị thông tin bài giảng, danh sách tài nguyên được phép truy cập (bài giảng, tài liệu tham khảo, bài tập, ví dụ,...) của môn học tương ứng ở các thẻ bên trái màn hình cũng như cho phép / không cho phép người dùng tải bài giảng từ các hyperlink.

Tài nguyên học tập
Công nghệ thông tin và truyền thông

Xin chào, admin

Trang chủ | Giáo trình | Khóa luận | Tin tức | Điều hành | Quản trị | Thoát |

Go Advanced

Nội dung
[Giới thiệu môn học](#)
[Đề cương](#)
[Bài giảng](#)
[Tài liệu tham khảo](#)
[Bài tập](#)
[Ví dụ](#)
[Đồ án môn học](#)
[Video](#)

[Giáo trình](#) > [Tin Học Đại Cương](#) > Tài liệu tham khảo

Số thứ tự	Tài liệu
Đang cập nhật	

1 online

Hướng dẫn | Hỏi đáp | Giới thiệu | Liên hệ | Lưu trữ - Copyright © 2011
 Đại học công nghệ thông tin - ĐHQG TP HCM
 Km20, Khu phố 6, Q. Linh Trung, Quận Thủ Đức, TP HCM

Hình 19 : Màn hình tài liệu tham khảo của môn học

Liệt kê danh sách tài liệu tham khảo của môn học, người dùng có tải tài liệu tham khảo nếu có của môn học tương ứng từ đây.

Tùy vào quyền của người dùng mà hệ thống sẽ hiển thị / không hiển thị thông tin tài liệu tham khảo, danh sách tài nguyên được phép truy cập (bài giảng, tài liệu tham khảo, bài tập, ví dụ,...) của môn học tương ứng ở các thẻ bên trái màn hình cũng như cho phép / không cho phép người dùng tải tài liệu tham khảo từ các hyperlink.

Tài nguyên học tập
Công nghệ thông tin và truyền thông

Xin chào, admin

Trang chủ | Giáo trình | Khóa luận | Tin tức | Điều hành | Quản trị | Thoát |

Nội dung

Giới thiệu môn học

Đề cương

Bài giảng

Tài liệu tham khảo

Bài tập

Ví dụ

Đồ án môn học

Video

[Giáo trình](#) > [Tin Học Đại Cương](#) > Bài tập

Chương	Tựa đề	Tóm tắt chương	Tài liệu
1	Các khái niệm cơ bản	1. Vài nét lịch sử 2. Khái niệm Phần cứng – Phần mềm 3. Phân loại 4. Sự truyền thông dữ liệu – Mạng máy tính 5. Các bước Điện toán hóa	
2	Những nguyên lý cơ bản và cấu trúc tổng quát của máy tính điện tử	1. Khái niệm về Thông tin 2. Cấu trúc tổ chức của Hệ thống Máy tính Điện tử (MTĐT) 3. Xử lý thông tin	
3	Biểu diễn thông tin bên trong MTĐT	1. Hệ thống số đếm 2. Biểu diễn thông tin số 3. Biểu diễn thông tin chữ số	

1 online


Hướng dẫn | Hỏi đáp | Giới thiệu | Liên hệ | Lưu trữ - Copyright © 2011
 Đại học công nghệ thông tin - ĐHQG TP HCM
 Km20, Khu phố 6, Q. Linh Trung, Quận Thủ Đức, TP HCM

Hình 20 : Màn hình bài tập của môn học

Hiển thị danh sách chương của môn học tương ứng, mỗi chương nếu có bài tập sẽ xuất hiện icon, người dùng có thể tải bài tập của chương đó bằng cách ấn vào icon tương ứng.

Tùy vào quyền của người dùng mà hệ thống sẽ hiển thị / không hiển thị thông tin bài tập, danh sách tài nguyên được phép truy cập (bài giảng, tài liệu tham khảo, bài tập, ví dụ,...) của môn học tương ứng ở các thẻ bên trái màn hình cũng như cho phép / không cho phép người dùng tải bài tập từ các hyperlink.

Tài nguyên học tập
Công nghệ thông tin và truyền thông

Xin chào, admin



[Trang chủ](#) | [Giáo trình](#) | [Khóa luận](#) | [Tin tức](#) | [Điều hành](#) | [Quản trị](#) | [Thoát](#)


Nội dung

- [Giới thiệu môn học](#)
- [Đề cương](#)
- [Bài giảng](#)
- [Tài liệu tham khảo](#)
- [Bài tập](#)
- [Ví dụ](#)
- [Đồ án môn học](#)
- [Video](#)

[Giáo trình](#) > [Tin Học Đại Cương](#) > Ví dụ

Chương	Tựa đề	Tóm tắt chương	Tài liệu
1	Các khái niệm cơ bản	1. Vài nét lịch sử 2. Khái niệm Phần cứng – Phần mềm 3. Phân loại 4. Sự truyền thông dữ liệu – Mạng máy tính 5. Các bước Điện toán hóa	<input checked="" type="checkbox"/>
2	Những nguyên lý cơ bản và cấu trúc tổng quát của máy tính điện tử	1. Khái niệm về Thông tin 2. Cấu trúc tổ chức của Hệ thống Máy tính Điện tử (MTĐT) 3. Xử lý thông tin	
3	Biểu diễn thông tin bên trong MTĐT	1. Hệ thống số đếm 2. Biểu diễn thông tin số 3. Biểu diễn thông tin chữ số	






Hướng dẫn | Hỏi đáp | Giới thiệu | Liên hệ | Lưu trữ - Copyright © 2011
 Đại học công nghệ thông tin - ĐHQG TP HCM
 Km20, Khu phố 6, Q. Linh Trung, Quận Thủ Đức, TP HCM

Hình 21 : Màn hình ví dụ của môn học

Hiển thị danh sách chương của môn học tương ứng, mỗi chương nếu có ví dụ sẽ xuất hiện icon, người dùng có thể tải ví dụ của chương đó bằng cách ấn vào icon tương ứng.

Tùy vào quyền của người dùng mà hệ thống sẽ hiển thị / không hiển thị thông tin các ví dụ, danh sách tài nguyên được phép truy cập (bài giảng, tài liệu tham khảo, bài tập, ví dụ,...) của môn học tương ứng ở các thẻ bên trái màn hình cũng như cho phép / không cho phép người dùng tải các ví dụ từ các hyperlink.

Tài nguyên học tập
Công nghệ thông tin và truyền thông

Xin chào, admin


Trang chủ | Giáo trình | Khóa luận | Tin tức | Điều hành | Quản trị | Thoát |
 Go Advanced

Nội dung
[Giới thiệu môn học](#)
[Đề cương](#)
[Bài giảng](#)
[Tài liệu tham khảo](#)
[Bài tập](#)
[Ví dụ](#)
[Đồ án môn học](#)
[Video](#)


[Giáo trình](#) > [Tin Học Đại Cương](#) > Đồ án môn học

Yêu cầu thi/ đồ án môn học:

(Thuyết trình,...): một số nội dung của chương trình học, cho điểm thưởng tối đa là 01 điểm.

Danh sách đồ án mẫu:

Chương	Tác giả đồ án	Tên đồ án	Chủ thích
Đang cập nhật			





Hướng dẫn | Hỏi đáp | Giới thiệu | Liên hệ | Lưu trữ - Copyright © 2011
 Đại học công nghệ thông tin - ĐHQG TP HCM
 Km20, Khu phố 6, Q. Linh Trung, Quận Thủ Đức, TP HCM

Hình 22 : Màn hình đồ án của môn học

Liệt kê thông tin về đồ án mà môn học yêu cầu làm và danh sách các đồ án mẫu của môn học tương ứng, người dùng có thể tải đồ án mẫu nếu có.

Tùy vào quyền của người dùng mà hệ thống sẽ hiển thị / không hiển thị danh sách đồ án môn học mẫu, danh sách tài nguyên được phép truy cập (bài giảng, tài liệu tham khảo, bài tập, ví dụ,...) của môn học tương ứng ở các thẻ bên trái màn hình cũng như cho phép / không cho phép người dùng tải các đồ án môn học từ các hyperlink.


Xin chào, admin






[Trang chủ](#) |
 [Giáo trình](#) |
 [Khóa luận](#) |
 [Tin tức](#) |
 [Điều hành](#) |
 [Quản trị](#) |
 [Thoát](#)

Tài nguyên học tập
Công nghệ thông tin và truyền thông

[Giáo trình](#) > [Tin Học Đại Cương](#) > Video

Chương	Tựa đề	Tóm tắt chương	Tài liệu
1	Các khái niệm cơ bản	1. Vài nét lịch sử 2. Khái niệm Phần cứng – Phần mềm 3. Phân loại 4. Sự truyền thông dữ liệu – Mạng máy tính 5. Các bước Điện toán hóa	
2	Những nguyên lý cơ bản và cấu trúc tổng quát của máy tính điện tử	1. Khái niệm về Thông tin 2. Cấu trúc tổ chức của Hệ thống Máy tính Điện tử (MTĐT) 3. Xử lý thông tin	
3	Biểu diễn thông tin bên trong MTĐT	1. Hệ thống số đếm 2. Biểu diễn thông tin số 3. Biểu diễn thông tin chữ số	

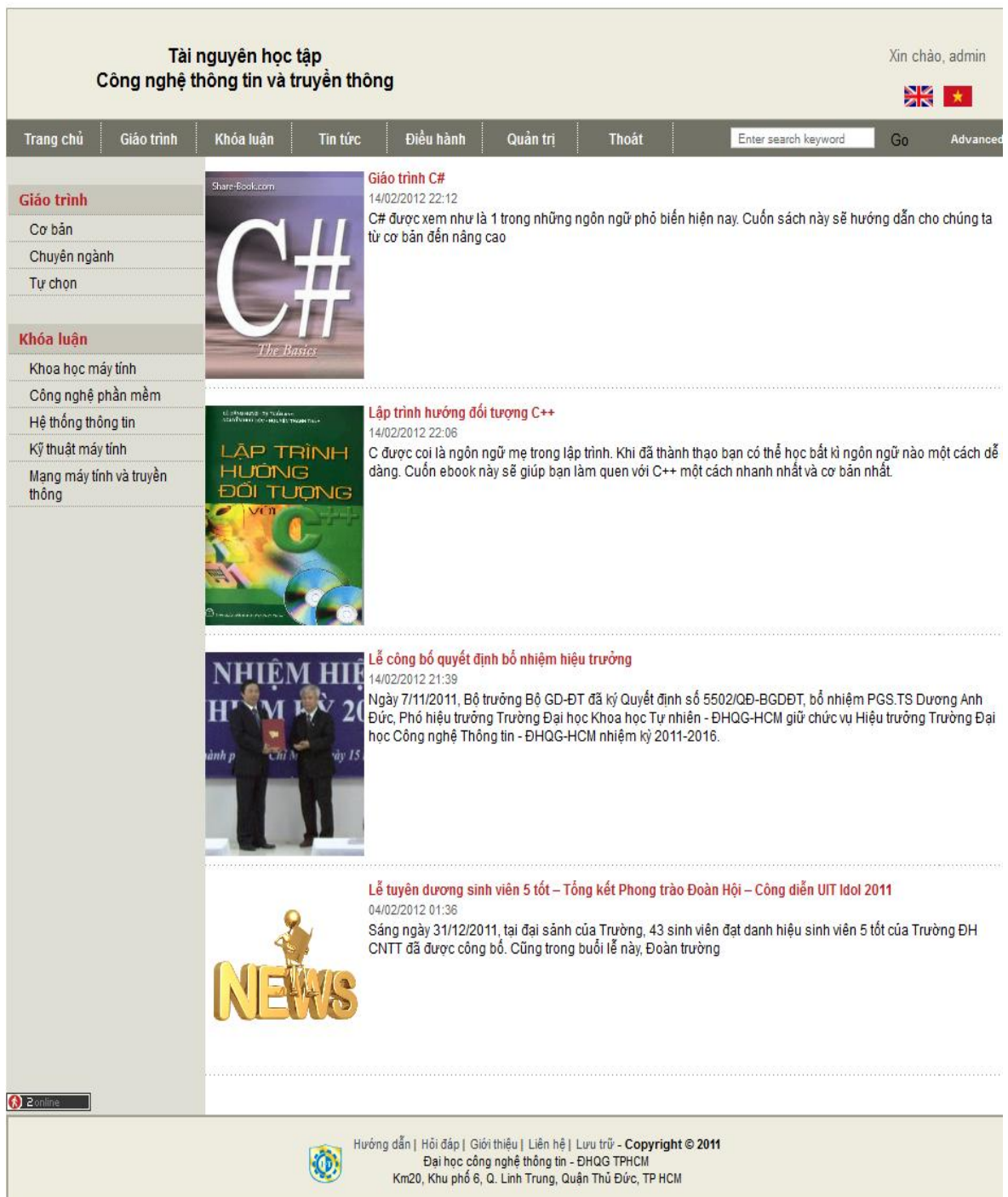
 1 online


 Hướng dẫn | Hỏi đáp | Giới thiệu | Liên hệ | Lưu trữ - Copyright © 2011
 Đại học công nghệ thông tin - ĐHQG TPHCM
 Km20, Khu phố 6, Q. Linh Trung, Quận Thủ Đức, TP HCM

Hình 23 : Màn hình video của môn học

Hiện thị danh sách chương của môn học tương ứng, mỗi chương nếu có video sẽ xuất hiện icon, người dùng có thể tải video của chương đó bằng cách ấn vào icon tương ứng.

Tùy vào quyền của người dùng mà hệ thống sẽ hiển thị / không hiển thị thông tin về video, danh sách tài nguyên được phép truy cập (bài giảng, tài liệu tham khảo, bài tập, ví dụ,...) của môn học tương ứng ở các thẻ bên trái màn hình cũng như cho phép / không cho phép người dùng tải video từ các hyperlink.



Hình 24 : Màn hình tin tức

Hiện thị khi người dùng click vào nút Tin Tức trên thanh thực đơn. Liệt kê danh sách tin tức được sắp xếp giảm dần từ mới đến cũ, người dùng có thể đọc qua giới thiệu hoặc xem thông tin chi tiết bằng cách click vào tiêu đề của mẫu tin.

Tài nguyên học tập

Công nghệ thông tin và truyền thông

Xin chào, admin

Trang chủ

Giáo trình

Khóa luận

Tin tức

Điều hành

Quản trị

Thoát

Enter search keyword

Go

Advanced

Giáo trình

Cơ bản

Chuyên ngành

Tự chọn

Khóa luận

Khoa học máy tính

Công nghệ phần mềm

Hệ thống thông tin

Kỹ thuật máy tính

Mạng máy tính và truyền thông

Giáo trình C#

14/02/2012 - 22:12

C# được xem như là 1 trong những ngôn ngữ phổ biến hiện nay. Cuốn sách này sẽ hướng dẫn cho chúng ta từ cơ bản đến nâng cao

Share-Book.com

Ngoài cuốn ebook về C# , bạn sẽ có thêm một tài liệu khác là slide C#. Giáo trình được biên soạn chủ yếu dựa vào giáo trình C# Programming của tác giả Sharam Hekmat nhằm cố gắng đạt được ba mục tiêu. Thứ nhất, cung cấp nội dung súc tích sao cho những người bắt đầu có thể phát triển một hiểu biết tốt về ngôn ngữ trong một thời gian ngắn. Thứ hai, kết nối kiểu gia sư (dựa trên giải thích các khái niệm thông qua ví dụ) với kiểu tham khảo (dựa trên cấu trúc). Cuối cùng, tránh cố gắng làm phức tạp vấn đề bởi việc bỏ những chi tiết phức tạp của C# nhưng vẫn đảm bảo được các chủ đề quan trọng. Điều này giúp cho những người bắt đầu học không bị tràn ngập với quá nhiều thông tin. Thực tế cho thấy các khe hở kiến thức nhỏ dần dần sẽ được lấp đầy thông qua khả năng tự học, tự khám phá.

Giáo trình này giới thiệu C# như là một ngôn ngữ lập trình hướng đối tượng và giả sử rằng người đọc chưa có kiến thức về C hay bất cứ ngôn ngữ lập trình nào khác. Vì thế nếu đọc giả đã có kiến thức về một ngôn ngữ lập trình cấp cao (như là C hay Pascal) sẽ có thể bỏ qua một vài chương đầu trong giáo trình.

Giáo trình được chia thành 9 chương:

- +Chương 1: Mở đầu
- +Chương 2: Biểu Thức
- +Chương 3: Lệnh
- +Chương 4: Hàm
- +Chương 5: Mảng, Con Trỏ và Tham Chiếu
- +Chương 6: Lập trình Hướng Đối Tượng
- +Chương 7: Lớp
- +Chương 8: Tái Định Nghĩa
- +Chương 9: Thừa Kế

Các bài mới

- Lập trình hướng đối tượng C++ (14/02/2012 - 22:06) NEW
- Lễ công bố quyết định bổ nhiệm hiệu trưởng (14/02/2012 - 21:39) NEW
- Lễ tuyên dương sinh viên 5 tốt – Tổng kết Phong trào Đoàn Hội – Công diễn UIT Idol 2011 (04/02/2012 - 01:36) NEW

Hướng dẫn | Hỏi đáp | Giới thiệu | Liên hệ | Lưu trữ - Copyright © 2011

Đại học công nghệ thông tin - ĐHQG TP HCM

Km20, Khu phố 6, Q. Linh Trung, Quận Thủ Đức, TP HCM

Hình 25 : Màn hình chi tiết tin tức

Được gọi khi người dùng click vào tiêu đề của mẫu tin trong trang danh sách tin tức hoặc trang chủ. Hiện thị thông tin chi tiết của mẫu tin. Có các hyperlink bên dưới để dẫn đến những mẫu tin kế tiếp.

Tài nguyên học tập
Công nghệ thông tin và truyền thông

Xin chào, admin

Trang chủ | Giáo trình | Khóa luận | Tin tức | Điều hành | Quản trị | Thoát

Go Advanced

Điều hành
 Tạo môn học
 Danh sách môn học
 Tạo tài nguyên
 Danh sách Tài nguyên
 Tạo tin tức
 Danh sách tin tức

Thêm môn mới

Tên môn học (tiếng việt)	<input type="text"/>	Tên môn học (tiếng anh)	<input type="text"/>
Nhóm môn học	<div>Cơ sở ▾</div>	Chuyên ngành	<div>▾</div>
Số tin chỉ	<input type="text"/>	Mã môn học	<input type="text"/>
Số tiết lý thuyết	<input type="text"/>	Số tiết thực hành	<input type="text"/>
Điểm giữa kỳ	<input type="text"/>	Điểm cuối kỳ	<input type="text"/>
Môn học tiên quyết (Tiếng Việt)	<input type="text"/>	Môn học tiên quyết (Tiếng Anh)	<input type="text"/>
Thời gian dạy	<input type="text"/>	Giảng viên hướng dẫn	<input type="text"/>
Trình độ	<input type="text"/>	Số Chương	<input type="text"/>

Giới thiệu môn học (Tiếng Việt)

Source

Style

Format Normal

Font

Size

Giới thiệu môn học (Tiếng Anh)

Source

Style

Format Normal

Font

Size

Hình 26 : Màn hình tạo môn học

Là một trong những chức năng của người điều hành (moderator) và người quản trị (admin), được gọi đến khi người dùng click vào thanh Tạo

môn học của nút Điều Hành trên thanh thực đơn. Có các trường dữ liệu cho phép người dùng thêm mới một môn học.

Tài nguyên học tập
Công nghệ thông tin và truyền thông

Xin chào, admin

Trang chủ | Giáo trình | Khóa luận | Tin tức | Điều hành | Quản trị | Thoát

Enter search keyword Go Advanced

Nhóm môn học: Cơ sở Chuyên ngành

Mã môn học	Tên môn học	Xóa	Sửa
52480101001	Tin Học Đại Cương	<input type="checkbox"/>	<input type="button" value="Sửa"/>
52480101005	Cấu Trúc Rời Rạc	<input type="checkbox"/>	<input type="button" value="Sửa"/>
52480104001	Nhập Môn Cơ Sở Dữ Liệu	<input type="checkbox"/>	<input type="button" value="Sửa"/>
52520206001	Kiến Trúc Máy Tính 1	<input type="checkbox"/>	<input type="button" value="Sửa"/>
52480101002	Cấu Trúc Dữ Liệu & Giải Thuật 1	<input type="checkbox"/>	<input type="button" value="Sửa"/>
52480101012	Phân Tích Và Thiết Kế Thuật Toán	<input type="checkbox"/>	<input type="button" value="Sửa"/>
52480102002	Mạng Máy Tính	<input type="checkbox"/>	<input type="button" value="Sửa"/>
52520206002	Hệ Điều Hành 1	<input type="checkbox"/>	<input type="button" value="Sửa"/>
52480103001	Phương Pháp Luận Lập Trình	<input type="checkbox"/>	<input type="button" value="Sửa"/>
52480103002	Lập Trình Hướng Đối Tượng	<input type="checkbox"/>	<input type="button" value="Sửa"/>
52480103003	Lập Trình C Trên Windows	<input type="checkbox"/>	<input type="button" value="Sửa"/>
52480103004	Nhập Môn Công Nghệ Phần Mềm	<input type="checkbox"/>	<input type="button" value="Sửa"/>

Xóa

1 online

Hướng dẫn | Hỏi đáp | Giới thiệu | Liên hệ | Lưu trữ - Copyright © 2011
Đại học công nghệ thông tin - ĐHQG TPHCM
Km20, Khu phố 6, Q. Linh Trung, Quận Thủ Đức, TP HCM

Hình 27 : Màn hình danh sách môn học

Là một trong những chức năng của người điều hành (moderator) và người quản trị (admin), được gọi đến khi người dùng click vào thanh danh sách môn học của nút Điều Hành trên thanh thực đơn.

Liệt kê danh sách môn học ứng với nhóm môn học và chuyên ngành được chọn, cho phép người dùng xóa nhiều môn học 1 lúc hoặc sửa 1 môn học.

Tài nguyên học tập
Công nghệ thông tin và truyền thông

Xin chào, admin

Trang chủ | Giáo trình | Khóa luận | Tin tức | Điều hành | Quản trị | Thoát

Go Advanced

Điều hành
 Tạo môn học
 Danh sách môn học
 Tạo tài nguyên
 Danh sách Tài nguyên
 Tạo tin tức
 Danh sách tin tức

Sửa môn học

Tên môn học (tiếng việt)	<input type="text" value="Tin Học Đại Cương"/>	Tên môn học (tiếng anh)	<input type="text" value="None"/>
Nhóm môn học	<input type="text" value="Cơ sở"/>	Chuyên ngành	<input type="text"/>
Số tin chỉ	<input type="text" value="5"/>	Mã môn học	<input type="text" value="52480101001"/>
Số tiết lý thuyết	<input type="text" value="45"/>	Số tiết thực hành	<input type="text" value="45"/>
Điểm giữa kỳ	<input type="text" value="30"/>	Điểm cuối kỳ	<input type="text" value="70"/>
Môn học tiên quyết (Tiếng Việt)	<input type="text" value="Không có"/>	Môn học tiên quyết (Tiếng Anh)	<input type="text" value="<p>None</p>"/>
Thời gian dạy	<input type="text" value="0"/>	Giảng viên hướng dẫn	<input type="text" value="Đang cập nhật"/>
Trình độ	<input type="text" value="Đại học"/>	Số Chương	<input type="text" value="3"/>

Giới thiệu môn học (Tiếng Việt)

Về mặt lý thuyết (LT), cung cấp một số kiến thức đại cương và các nguyên lý cơ bản về Tin học, về Hệ Điều hành WIN cùng một tiện ích trên WIN . Các khái niệm và phương pháp, kỹ năng lập trình có cấu trúc trên máy vi tính bằng một ngôn ngữ cấp cao (NNLT C).

Về thực hành (TH), biết sử dụng WIN và một số tiện ích như: Norton Anti – Virus, Outlout Express; InterNET Explorer Browser; và biết sử dụng Mạng của trường. Biết sử dụng các cấu trúc lập trình trong cài đặt cho một số bài toán.

Giới thiệu môn học (Tiếng Anh)

None

Hình 28 : Màn hình sửa môn học

Là một trong những chức năng của người điều hành (moderator) và người quản trị (admin), được gọi đến khi người dùng click vào nút Sửa trong trang danh sách môn học. Có các trường dữ liệu cho phép người dùng sửa một môn học tương ứng.

Xin chào, admin

Trang chủGiáo trìnhKhoá luậnTin tứcĐiều hànhQuản trịThoát

Go Advanced

Điều hành

Tạo môn học

Danh sách môn học

Tạo tài nguyên

Danh sách Tài nguyên

Tạo tin tức

Danh sách tin tức

Thêm mới tài nguyên

Loại tài nguyên	<input type="text" value="Khóa luận"/>		
Tên tài nguyên tiếng anh	<input type="text"/>	Tên tài nguyên tiếng việt	<input type="text"/>
Trình độ	<input type="text" value="Cử nhân"/>	Chuyên ngành	<input type="text" value="Khoa học máy tính"/>
Tác giả	<input type="text"/>	Giảng viên hướng dẫn	<input type="text"/>
Lớp	<input type="text"/>	Trường	<input type="text"/>
Năm	<input type="text"/>	Niên khóa	<input type="text"/>
File upload	<input type="text"/> <input type="button" value="Browse..."/>		

Tổng quan về khóa luận (Tiếng Việt)

Tổng quan về khóa luận (Tiếng Anh)

Hướng dẫn | Hỏi đáp | Giới thiệu | Liên hệ | Lưu trữ - Copyright © 2011
Đại học công nghệ thông tin - ĐHQG TPHCM
Km20, Khu phố 6, Q. Linh Trung, Quận Thủ Đức, TP HCM

Online



Hình 29 : Màn hình tạo tài nguyên

Là một trong những chức năng của người điều hành (moderator) và người quản trị (admin), được gọi đến khi người dùng click vào thanh Tạo tài nguyên của nút Điều Hành trên thanh thực đơn. Có các trường dữ liệu cho phép người dùng thêm mới một tài nguyên.

Tài nguyên học tập

Công nghệ thông tin và truyền thông

Xin chào, admin

Trang chủ | Giáo trình | Khóa luận | Tin tức | Điều hành | Quản trị | Thoát

Điều hành

Tạo môn học

Danh sách môn học

Tạo tài nguyên

Danh sách Tài nguyên


Tạo tin tức

Danh sách tin tức

Loại tài nguyên: Khóa luận

STT	Tên tài nguyên	Xóa	Sửa
1	Quản lý nhà hàng	<input type="checkbox"/>	<input type="button" value="Sửa"/> <input type="button" value="Xóa"/>

1 online



Hướng dẫn | Hỏi đáp | Giới thiệu | Liên hệ | Lưu trữ - Copyright © 2011
Đại học công nghệ thông tin - ĐHQG TP HCM
Km20, Khu phố 6, Q. Linh Trung, Quận Thủ Đức, TP HCM

Hình 30 : Màn hình danh sách tài nguyên

Là một trong những chức năng của người điều hành (moderator) và người quản trị (admin), được gọi đến khi người dùng click vào thanh danh sách tài nguyên của nút Điều Hành trên thanh thực đơn. Liệt kê danh sách tài nguyên ứng với loại tài nguyên được chọn, cho phép người dùng xóa nhiều tài nguyên 1 lúc hoặc sửa 1 tài nguyên.

Tài nguyên học tập

Công nghệ thông tin và truyền thông

Xin chào, admin

Trang chủ |
 Giáo trình |
 Khóa luận |
 Tin tức |
 Điều hành |
 Quản trị |
 Thoát |

Điều hành

[Tạo môn học](#)
[Danh sách môn học](#)
[Tạo tài nguyên](#)
[Danh sách Tài nguyên](#)
[Tạo tin tức](#)
[Danh sách tin tức](#)

Sửa tài nguyên

Loại tài nguyên Tên tài nguyên tiếng anh Trình độ Tác giả Lớp Năm Tải Số lượt download File upload	<input type="text" value="Khóa luận"/> <input type="text" value="Restaurant Management"/> <input type="text" value="Cử nhân"/> <input type="text" value="Nguyễn Văn A"/> <input type="text" value="PM"/> <input type="text" value="2012"/> <input type="text" value="0"/> <input type="text"/>	Tên tài nguyên tiếng việt Chuyên ngành Giảng viên hướng dẫn Trường Niên khóa Tên file Kích thước <input type="button" value="Browse..."/>	<input type="text" value="Quản lý nhà hàng"/> <input type="text" value="Khoa học máy tính"/> <input type="text" value="Giảng Viên"/> <input type="text" value="UIT"/> <input type="text" value="2008-2012"/> <input type="text" value="khoaluan.rar"/> <input type="text" value="0.01Mb"/>
--	---	--	--

Tổng quan về khóa luận (Tiếng Việt)

Source |
 |
 |
 |
 |
 |
 |
 ?

tổng quan về khóa luận

Tổng quan về khóa luận (Tiếng Anh)

Source |
 |
 |
 |
 |
 |
 |
 ?

Online

Hướng dẫn | Hỏi đáp | Giới thiệu | Liên hệ | Lưu trữ - Copyright © 2011
 Đại học công nghệ thông tin - ĐHQG TP HCM
 Km20, Khu phố 6, Q. Linh Trung, Quận Thủ Đức, TP HCM

Hình 31 : Màn hình sửa tài nguyên

Là một trong những chức năng của người điều hành (moderator) và người quản trị (admin), được gọi đến khi người dùng click vào nút sửa trong trang danh sách tài nguyên. Có các trường dữ liệu cho phép người dùng sửa một tài nguyên tương ứng.

Tài nguyên học tập
Công nghệ thông tin và truyền thông

Xin chào, admin

Trang chủ

Giáo trình

Khóa luận

Tin tức

Điều hành

Quản trị

Thoát

Enter search keyword

Go

Advanced

Điều hành

Tạo môn học

Danh sách môn học

Tạo tài nguyên

Danh sách Tài nguyên

Tạo tin tức

Danh sách tin tức

Tạo tin tức

Loại tin tức

Tài liệu mới

Hình ảnh

Browse...

Tiêu đề (Tiếng Anh)

Tiêu đề (Tiếng Việt)

Tóm tắt nội dung (Tiếng Anh)

Tóm tắt nội dung (Tiếng Việt)

Nội dung (Tiếng Anh)

Nội dung (Tiếng Việt)

Tạo mới

Hướng dẫn | Hỏi đáp | Giới thiệu | Liên hệ | Lưu trữ - Copyright © 2011



Đại học công nghệ thông tin - ĐHQG TPHCM

Km20, Khu phố 6, Q. Linh Trung, Quận Thủ Đức, TP HCM

Hình 32 : Màn hình tạo tin tức

Là một trong những chức năng của người điều hành (moderator) và người quản trị (admin), được gọi đến khi người dùng click vào thanh Tạo tin tức của nút Điều Hành trên thanh thực đơn. Có các trường dữ liệu cho phép người dùng thêm mới một tin tức.


Tài nguyên học tập
Công nghệ thông tin và truyền thông


Xin chào, admin



Trang chủ | Giáo trình | Khóa luận | Tin tức | Điều hành | Quản trị | Thoát

Điều hành
Tạo môn học
Danh sách môn học
Tạo tài nguyên
Danh sách Tài nguyên
Tạo tin tức
Danh sách tin tức

STT	Tiêu đề	Xóa	Sửa
1	Giáo trình C#	<input type="checkbox"/>	<input type="button" value="Sửa"/>
2	Lập trình hướng đối tượng C++	<input type="checkbox"/>	<input type="button" value="Sửa"/>
3	Lễ công bố quyết định bổ nhiệm hiệu trưởng	<input type="checkbox"/>	<input type="button" value="Sửa"/>
4	Lễ tuyên dương sinh viên 5 tốt – Tổng kết Phong trào Đoàn Hội – Công diễn UIT Idol 2011	<input type="checkbox"/>	<input type="button" value="Sửa"/>
		<input type="button" value="Xóa"/>	

 1 online


Hướng dẫn | Hỏi đáp | Giới thiệu | Liên hệ | Lưu trữ - Copyright © 2011
Đại học công nghệ thông tin - ĐHQG TP HCM
Km20, Khu phố 6, Q. Linh Trung, Quận Thủ Đức, TP HCM

Hình 33 : Danh sách tin tức

Là một trong những chức năng của người điều hành (moderator) và người quản trị(admin), được gọi đến khi người dùng click vào thanh danh sách tin tức của nút Điều Hành trên thanh thực đơn.

Liệt kê danh sách tất cả tin tức trong cơ sở dữ liệu, cho phép người dùng xóa nhiều tin tức 1 lúc hoặc sửa 1 tin tức.

Tài nguyên học tập

Công nghệ thông tin và truyền thông

Xin chào, admin

Trang chủ

Giáo trình

Khóa luận

Tin tức

Điều hành

Quản trị

Thoát

Enter search keyword

Go

Advanced

Điều hành

Tạo môn học

Danh sách môn học

Tạo tài nguyên

Danh sách Tài nguyên

Tạo tin tức

Danh sách tin tức

Sửa tin tức

Share-Book.com

C#

The Basics

Loại tin tức

Tài liệu mới

Hình ảnh

Browse...

Tiêu đề (Tiếng Anh)

C#

Tiêu đề (Tiếng Việt)

Giáo trình C#

Tóm tắt nội dung (Tiếng Anh)

C# is considered as one of the popular languages today. This book will guide us from basic to advanced

Tóm tắt nội dung (Tiếng Việt)

C# được xem như là 1 trong những ngôn ngữ phổ biến hiện nay. Cuốn sách này sẽ hướng dẫn cho chúng ta từ cơ bản đến nâng cao

Nội dung (Tiếng Anh)

Source

Format

Normal

Font

Arial

Size

small

In addition to books on C# ebook, you will have another document that slide C#. The curriculum is compiled mainly based on C Programming curriculum Sharam Hekmat author's attempt to achieve three objectives. First, provide concise content so that people can start developing a good understanding of language in a short time. Second, tutors connection type (based on the concepts explained through an example) with the reference model (based on the structure). Finally, avoid trying to complicate matters by giving up the intricate details of C, but still provides the important topics. This helps the beginners are not overwhelmed with too much information. The fact that small knowledge gaps will be filled gradually through self-learning, self-discovery.

This course introduces the C# language as an object-oriented programming and assume that the reader may have knowledge of C or any other programming language. So if the reader has knowledge of a high-level programming language (such as C or Pascal) will be able to skip the first few chapters in the syllabus. The illustration program is written and run on Turbo C environment.

Nội dung (Tiếng Việt)

Source

Format

Normal

Font

Arial

Size

small

Ngoài cuốn ebook về C# , bạn sẽ có thêm một tài liệu khác là slide C#. Giáo trình được biên soạn chủ yếu dựa vào giáo trình C# Programming của tác giả Sharam Hekmat nhằm cố gắng đạt được ba mục tiêu. Thứ nhất, cung cấp nội dung súc tích sao cho những người bắt đầu có thể phát triển một hiểu biết tốt về ngôn ngữ trong một thời gian ngắn. Thứ hai, kết nối kiểu gia sư (dựa trên giải thích các khái niệm thông qua ví dụ) với kiểu tham khảo (dựa trên cấu trúc). Cuối cùng, tránh cố gắng làm phức tạp vấn đề bởi việc bỏ những chi tiết phức tạp của C# nhưng vẫn đảm bảo được các chủ đề quan trọng. Điều này giúp cho những người bắt đầu học không bị tràn ngập với quá nhiều thông tin. Thực tế cho thấy các khe hở kiến thức nhỏ dần dần sẽ được lấp đầy thông qua khả năng tự học, tự khám phá.

Giáo trình này giới thiệu C# như là một ngôn ngữ lập trình hướng đối tượng và giả sử rằng người đọc chưa có kiến thức về C hay bất cứ ngôn ngữ lập trình nào khác. Vì thế nếu đọc giả đã có kiến thức về một ngôn ngữ lập trình cấp cao (như là C hay Pascal) sẽ có thể bỏ qua một vài chương đầu trong giáo trình.

Sửa

1 online

Hướng dẫn | Hỏi đáp | Giới thiệu | Liên hệ | Lưu trữ - Copyright © 2011


Đại học công nghệ thông tin - ĐHQG TP HCM

Km20, Khu phố 6, Q. Linh Trung, Quận Thủ Đức, TP HCM

Hình 34 : Màn hình sửa tin tức

Là một trong những chức năng của người điều hành (moderator) và người quản trị(admin), được gọi đến khi người dùng click vào nút sửa trong trang danh sách tin tức.Có các trường dữ liệu cho phép người dùng sửa một tin tức tương ứng.

Tài nguyên học tập
Công nghệ thông tin và truyền thông


Xin chào, admin


Trang chủ | Giáo trình | Khóa luận | Tin tức | Điều hành | Quản trị | Thoát

Quản trị
[Tạo thành viên](#)
[Danh sách thành viên](#)
[Tạo nhóm mới](#)
[Danh sách nhóm](#)
[Phân quyền](#)

Tạo thành viên

Trạng thái	<input type="text" value="Đang hoạt động"/>	Trường	<input type="text"/>
Tài khoản	<input type="text"/>	Email	<input type="text"/>
Mật khẩu	<input type="text"/>	Nhập lại mật khẩu	<input type="text"/>
Nhóm	<input type="text" value="Quản trị viên"/>	Trình độ	<input type="text" value="Cử nhân"/>
Chuyên ngành	<input type="text" value="Khoa học máy tính"/>	Tên thật	<input type="text"/>
Lớp	<input type="text"/>	Niên khóa	<input type="text"/>
Địa chỉ	<input type="text"/>	Nơi làm việc	<input type="text"/>
Ngày sinh nhật	<input type="text"/>	Có hiệu lực đến hết ngày	<input type="text"/>



Hướng dẫn | Hỏi đáp | Giới thiệu | Liên hệ | Lưu trữ - Copyright © 2011

Đại học công nghệ thông tin - ĐHQG TP HCM

Km20, Khu phố 6, Q. Linh Trung, Quận Thủ Đức, TP HCM

Hình 35 : Màn hình tạo thành viên



Là một trong những chức năng của người quản trị (admin), được gọi đến khi người dùng click vào thanh Tạo thành viên của nút Quản trị trên thanh thực đơn. Có các trường dữ liệu cho phép người dùng thêm mới một thành viên.

Có thể tạo thêm một tài khoản là điều hành viên(admin) nhưng tài khoản này có thể bị xóa sau này.

Tài nguyên học tập

Công nghệ thông tin và truyền thông

Xin chào, admin

Trang chủ
Giáo trình
Khóa luận
Tin tức
Điều hành
Quản trị
Thoát

Quản trị

Tạo thành viên

Danh sách thành viên


Tạo nhóm mới

Danh sách nhóm

Phân quyền

STT	Tên Thành Viên	Xóa	Sửa
1	admin	<input type="checkbox"/>	<input type="button" value="Sửa"/>
2	user	<input type="checkbox"/>	<input type="button" value="Sửa"/>

1 online



Hướng dẫn | Hỏi đáp | Giới thiệu | Liên hệ | Lưu trữ - Copyright © 2011
Đại học công nghệ thông tin - ĐHQG TPHCM
Km20, Khu phố 6, Q. Linh Trung, Quận Thủ Đức, TP HCM

Hình 36 : Màn hình danh sách thành viên

Là một trong những chức năng của người quản trị(admin), được gọi đến khi người dùng click vào thanh danh sách thành viên của nút Quản trị trên thanh thực đơn.



Liệt kê danh sách thành viên, cho phép người dùng xóa nhiều thành viên 1 lúc hoặc sửa thông tin 1 thành viên.

Thành viên là admin sẽ không thể xóa để đảm bảo quyền của admin.

Tài nguyên học tập

Công nghệ thông tin và truyền thông

Xin chào, admin

Trang chủ | Giáo trình | Khóa luận | Tin tức | Điều hành | Quản trị | Thoát

Quản trị

Tạo thành viên

Danh sách thành viên

Tạo nhóm mới

Danh sách nhóm

Phân quyền

Sửa thành viên

Trạng thái

Đang hoạt động

Trưởng

huffit

Tài khoản

admin

Email

nguyenhoangtan2002@yahoo

Mật khẩu

Nhập lại mật khẩu

Nhóm

Quản trị viên

Trình độ

Cử nhân

Chuyên ngành

Công nghệ phần mềm

Tên thật

Nguyễn Hoàng Tân

Lớp

PM0801

Niên khóa

2008-2012

Địa chỉ

Quận Tân Bình, TPHCM

Nơi làm việc

Ngày sinh nhật

01/01/1987

1 online

Hướng dẫn | Hỏi đáp | Giới thiệu | Liên hệ | Lưu trữ - Copyright © 2011

Đại học công nghệ thông tin - ĐHQG TP HCM

Km20, Khu phố 6, Q. Linh Trung, Quận Thủ Đức, TP HCM

Hình 37 : Màn hình sửa thành viên

Là một trong những chức năng của người quản trị (admin), được gọi đến khi người dùng click vào nút sửa trong trang danh sách thành viên.

Thông tin cũ của thành viên sẽ được lấy lên từ cơ sở dữ liệu ứng với mã thành viên được truyền vào.

Có các trường dữ liệu cho phép người dùng sửa thông tin một thành viên.

The screenshot displays the 'Tài nguyên học tập' (Learning Resources) website interface. The header includes the site title 'Tài nguyên học tập Công nghệ thông tin và truyền thông' and a user greeting 'Xin chào, admin'. A navigation menu contains links: Trang chủ, Giáo trình, Khóa luận, Tin tức, Điều hành, Quản trị, and Thoát. A search bar is located on the right with the text 'Enter search keyword' and buttons for 'Go' and 'Advanced'. The left sidebar shows the 'Quản trị' (Admin) menu with options: Tạo thành viên, Danh sách thành viên, Tạo nhóm mới, Danh sách nhóm, and Phân quyền. The main content area is titled 'Tạo nhóm mới' (Create new group) and contains two input fields: 'Tên nhóm tiếng việt' and 'Tên nhóm tiếng anh', followed by a 'Tạo mới' (Create new) button. The footer includes a logo, a list of links (Hướng dẫn, Hỏi đáp, Giới thiệu, Liên hệ, Lưu trữ), a copyright notice 'Copyright © 2011', and the address 'Đại học công nghệ thông tin - ĐHQG TP HCM, Km20, Khu phố 6, Q. Linh Trung, Quận Thủ Đức, TP HCM'. A small '1 online' indicator is visible in the bottom left corner.

Hình 38 : Màn hình tạo nhóm

Là một trong những chức năng của người quản trị (admin), được gọi đến khi người dùng click vào thanh Tạo nhóm của nút Quản trị trên thanh thực đơn.

Có các trường dữ liệu cho phép người dùng thêm mới một nhóm.

Nhóm mới được tạo sẽ có quyền như khách, nghĩa là chỉ được xem thông tin một số tài nguyên chứ không được tải về.

Tài nguyên học tập
Công nghệ thông tin và truyền thông

Xin chào, admin


Trang chủ | Giáo trình | Khóa luận | Tin tức | Điều hành | Quản trị | Thoát |
 Go Advanced

Quản trị
[Tạo thành viên](#)
[Danh sách thành viên](#)
[Tạo nhóm mới](#)
[Danh sách nhóm](#)
[Phân quyền](#)

Số thứ tự	Nhóm	Xóa	Sửa
1	Quản trị viên	<input type="checkbox"/>	Sửa
2	Khách	<input type="checkbox"/>	Sửa
3	Điều hành viên	<input type="checkbox"/>	Sửa
4	Giảng viên	<input type="checkbox"/>	Sửa
5	Sinh viên	<input type="checkbox"/>	Sửa
		Xóa	

1 online



[Hướng dẫn](#) | [Hỏi đáp](#) | [Giới thiệu](#) | [Liên hệ](#) | [Lưu trữ](#) - Copyright © 2011
 Đại học công nghệ thông tin - ĐHQG TPHCM
 Km20, Khu phố 6, Q. Linh Trung, Quận Thủ Đức, TP HCM

Hình 39 : Màn hình danh sách nhóm

Là một trong những chức năng của người quản trị(admin), được gọi đến khi người dùng click vào thanh danh sách nhóm của nút Quản trị trên thanh thực đơn.

Liệt kê danh sách nhóm, cho phép người dùng xóa nhiều nhóm 1 lúc hoặc sửa thông tin 1 nhóm.

Các nhóm quản trị viên, khách và điều hành viên sẽ không được phép xóa, chỉ có quyền sửa thông tin của các nhóm này.

Tài nguyên học tập
Công nghệ thông tin và truyền thông

Xin chào, admin

Trang chủ | Giáo trình | Khóa luận | Tin tức | Điều hành | Quản trị | Thoát

Enter search keyword Go Advanced

Quản trị

- Tạo thành viên
- Danh sách thành viên
- Tạo nhóm mới
- Danh sách nhóm
- Phân quyền

Sửa nhóm

Tên nhóm tiếng việt

Tên nhóm tiếng anh

1 online

Hướng dẫn | Hỏi đáp | Giới thiệu | Liên hệ | Lưu trữ - Copyright © 2011
Đại học công nghệ thông tin - ĐHQG TP HCM
Km20, Khu phố 6, Q. Linh Trung, Quận Thủ Đức, TP HCM

Hình 40 : Màn hình sửa nhóm

Là một trong những chức năng của người quản trị (admin), được gọi đến khi người dùng click vào nút sửa trong trang danh sách nhóm.

Thông tin cũ của nhóm sẽ được lấy lên từ cơ sở dữ liệu ứng với mã nhóm được truyền vào.

Có các trường dữ liệu cho phép người dùng sửa thông tin một nhóm.

Tài nguyên học tập
Công nghệ thông tin và truyền thông

Xin chào, admin

Trang chủ | Giáo trình | Khóa luận | Tin tức | Điều hành | Quản trị | Thoát

Quản trị

 Tạo thành viên
 Danh sách thành viên
 Tạo nhóm mới
 Danh sách nhóm
 Phân quyền

Chọn nhóm Khách ▼

Số thứ tự	Loại tài nguyên	Xem	Tải
1	Khóa luận	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Bài báo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Bài tập	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Ví dụ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Đồ án mẫu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Tài liệu tham khảo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	Bài giảng	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	Video	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	Đề Cương	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

1 online

Hướng dẫn | Hỏi đáp | Giới thiệu | Liên hệ | Lưu trữ - Copyright © 2011
 Đại học công nghệ thông tin - ĐHQG TP HCM
 Km20, Khu phố 6, Q. Linh Trung, Quận Thủ Đức, TP HCM

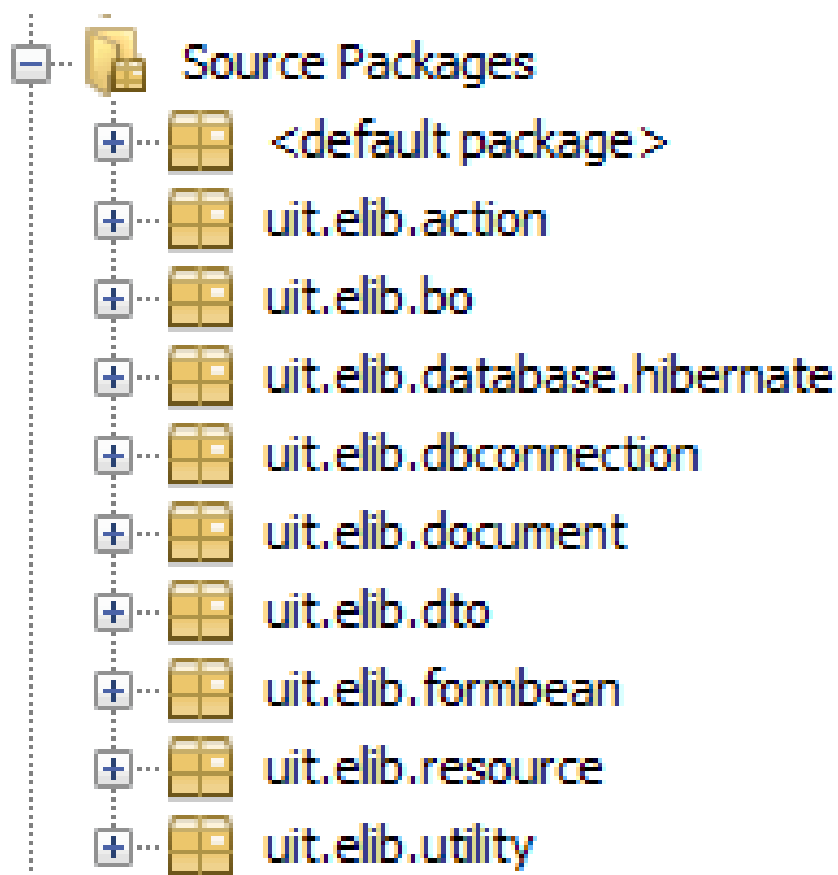
Hình 41 : Màn hình phân quyền

Là một trong những chức năng của người quản trị (admin), được gọi đến khi người dùng click vào thanh Phân quyền của nút Quản trị trên thanh thực đơn.

Liệt kê danh sách tài nguyên và các quyền sẵn có của 1 nhóm tương ứng, khi người dùng check/bỏ check và ấn nút sửa thì hệ thống sẽ lưu thông tin vừa mới chỉnh sửa vào dữ liệu.

4.2.Cài đặt:

- Thiết kế giao diện và xây dựng hệ thống : sử dụng NetBeans 7.0.1.
- Môi trường : JDK 1.7.
- Web Server : GlassFish Server 3.1.1.
- Hệ quản trị cơ sở dữ liệu : My SQL.
- Struts framework 1.3.8
- Kiến trúc chương trình:



Hình 42 : Màn hình phân chia các packages

CHƯƠNG 5: TỔNG KẾT VÀ HƯỚNG PHÁT TRIỂN

Ưu điểm:

- Chương trình đáp ứng được yêu cầu và mục tiêu đã đề ra.
- Chương trình đã được thử nghiệm và chạy tốt trên các trình duyệt phổ biến như Internet Explorer, Firefox, Google Chrome.
- Có thể nâng cấp, bổ sung các chức năng mới một cách dễ dàng.

Khuyết điểm:

- Vẫn còn một vài chức năng chưa kịp phát triển như import danh sách thành viên thông qua excel, quản lý ip, quản lý tìm kiếm và quản lý thành viên.

Hướng phát triển:

- Phân quyền chặt chẽ hơn.
- Thêm chức năng chặn IP người dùng, cho phép thêm, xóa, sửa những IP được truy cập, những IP bị chặn.
- Thêm chức năng tìm kiếm.
- Import danh sách thành viên thông qua excel.
- Chức năng quản lý thành viên.

Kinh nghiệm đúc kết được:

- Khả năng làm việc nhóm.
- Kinh nghiệm code.
- Hiểu biết hơn về J2EE, Javascript, JQuery, JQueryUI, Struts, Hibernate cũng như hệ quản trị csdl MySQL.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1] Slide bài giảng môn học J2EE và Struts – ThS. Huỳnh Ngọc Tín.
- [2] Struts - John Wiley And Sons Professional Jakarta Struts 2004.
- [3] http://vi.wikipedia.org/wiki/Apache_Struts.
- [4] Java Persistence with Hibernate - Christian Bauer, Gavin King, Linda DeMichiel.