



BÀI THỰC HÀNH SỐ 1

HỌC PHẦN LẬP TRÌNH MẠNG

Yêu cầu: -Sinh viên thực hiện các bài thực hành dưới đây trên máy tính
-Sinh viên chuẩn bị các tài liệu tham khảo, nội dung cần thực hiện trước khi vào phòng thực hành.

- Đi thực hành đúng thời gian quy định
- Phải có kết quả sau mỗi buổi thực hành

1. Xây dựng chương trình hội thoại Client/Server hoạt động theo giao thức TCP/IP

- Chương trình Server mở cổng và chờ nhận kết nối từ Client.
- Client gửi một chuỗi ký tự đến Server. Server nhận và xử lý gửi trả về cho client các công việc:
 - + Đổi chuỗi đã gửi thành chuỗi in hoa
 - + Đổi chuỗi đã gửi thành chuỗi thường
 - + Đếm số từ của chuỗi đã gửi

2. Xây dựng chương trình hội thoại Client/Server hoạt động theo giao thức TCP/IP

- Chương trình Client cho phép nhập vào từ bàn phím một chuỗi biểu diễn một phép tính gồm các toán tử +, -, (,).
Ví dụ: $5+13-(12-4*6)-((3+4)-5)$
- Chương trình Server thực hiện tính toán và trả kết quả về cho Client.

3. Xây dựng chương trình hội thoại chat room Client/Server hoạt động theo giao thức TCP/IP

- Chương trình Server mở cổng chờ nhận kết nối từ Client.
- Chương trình Client kết nối và thực hiện trao đổi với chương trình Server.



BÀI THỰC HÀNH SỐ 2

HỌC PHẦN LẬP TRÌNH MẠNG

(Năm học 2014-2015)

- Yêu cầu:**
- Sinh viên thực hiện các bài thực hành dưới đây trên máy tính
 - Sinh viên chuẩn bị các tài liệu tham khảo, nội dung cần thực hiện trước khi vào phòng thực hành.
 - Đi thực hành đúng thời gian quy định
 - Phải có kết quả sau mỗi buổi thực hành

1. Xây dựng chương trình hội thoại Client/Server hoạt động theo giao thức UDP

- Chương trình Server mở cổng và chờ nhận kết nối từ Client.
- Client gửi một chuỗi ký tự đến Server. Server nhận và xử lý gửi trả về cho client các công việc:
 - + Đổi chuỗi đã gửi thành chuỗi in hoa
 - + Đổi chuỗi đã gửi thành chuỗi thường
 - + Đếm số từ của chuỗi đã gửi

2. Xây dựng chương trình hội thoại Client/Server hoạt động theo giao thức UDP

- Chương trình Client cho phép nhập vào từ bàn phím một chuỗi biểu diễn một phép tính gồm các toán tử +, -, (,).
Ví dụ: $5+13-(12-4*6)-((3+4)-5)$
- Chương trình Server thực hiện tính toán và trả kết quả về cho Client.

3. Xây dựng chương trình hội thoại chat room Client/Server hoạt động theo giao thức UDP

- Chương trình Server mở cổng chờ nhận kết nối từ Client.
- Chương trình Client kết nối và thực hiện trao đổi với chương trình Server.



BÀI THỰC HÀNH SỐ 3 HỌC PHẦN LẬP TRÌNH MẠNG

- Yêu cầu:**
- Sinh viên thực hiện các bài thực hành dưới đây trên máy tính
 - Sinh viên chuẩn bị các tài liệu tham khảo, nội dung cần thực hiện trước khi vào phòng thực hành.
 - Đi thực hành đúng thời gian quy định
 - Phải có kết quả sau mỗi buổi thực hành

Nội dung bài tập: Lập trình JSP để thực hiện các công việc sau:

Thiết kế một Website quản lý nhân sự phòng ban theo mẫu sau với cơ sở dữ liệu bất kỳ (Gồm các trang: xem thông tin, chèn thông tin, cập nhật thông tin, xóa thông tin, tìm kiếm thông tin)

Kết quả minh họa:





BÀI THỰC HÀNH SỐ 4 HỌC PHẦN LẬP TRÌNH MẠNG

- Yêu cầu:**
- Sinh viên thực hiện các bài thực hành dưới đây trên máy tính
 - Sinh viên chuẩn bị các tài liệu tham khảo, nội dung cần thực hiện trước khi vào phòng thực hành.
 - Đi thực hành đúng thời gian quy định
 - Phải có kết quả sau mỗi buổi thực hành

Nội dung bài tập: Thiết kế website theo các đề tài sau bằng cách sử dụng Servlet. Sinh viên có thể chọn một trong các đề tài sau.

Bài tập số 1: Thiết kế website quản lý sinh viên Trường Đại học Bách Khoa-Đại học Đà Nẵng.

Bài tập số 2: Thiết kế website khoa Công Nghệ Thông Tin-Trường Đại học Bách Khoa-Đại học Đà Nẵng.

Bài tập số 3: Thiết kế website quản lý ký túc xá Trường Đại học Bách Khoa-Đại học Đà Nẵng

Bài tập số 4: Thiết kế website quản lý hồ sơ học sinh khối Tiểu học-Thuộc sở Giáo dục thành phố Đà Nẵng