

PHÁT TRIỂN PHẦN MỀM CHO THIẾT BỊ DI ĐỘNG

GV LT: Th.S Bùi Tấn Lộc



BÁO CÁO ĐỒ ÁN

Tên đồ án:.....

MSSV 1: Họ tên:.....

MSSV 2: Họ tên:.....

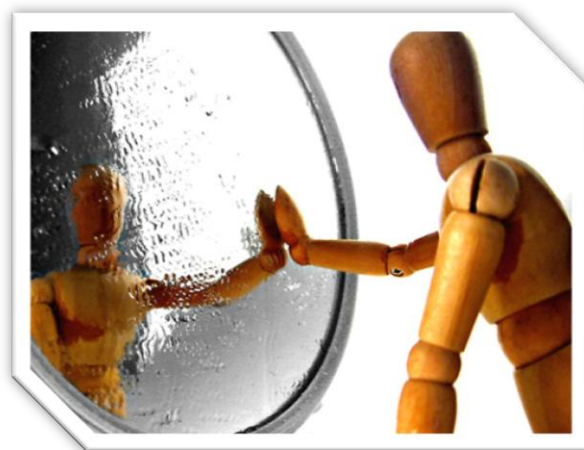
Họ tên giáo viên vấn đáp:



Bộ môn Công nghệ phần mềm
Khoa Công nghệ thông tin
Đại học Khoa học tự nhiên TP HCM

1

TỰ ĐÁNH GIÁ ĐỒ ÁN



Điểm tự đánh giá cho toàn đồ án: ... / **10**. (**Bắt buộc**)

Chú ý: Giáo viên vấn đáp sẽ từ chối đánh giá nếu không có điểm tự đánh giá. Sử dụng các tiêu chí đánh giá ở trang sau để tự đánh giá.

Các tiêu chí đánh giá

10: Xuất sắc, thể hiện năng lực và khả năng tự tìm hiểu. Thể hiện khao khát tri thức thông qua thời gian và công sức đầu tư cho dự án. Đề ý tới tính tiện dụng, hiệu năng và tốc độ, thẩm mỹ của chương trình. Đề xuất được cải tiến hoặc ý tưởng mới. Giải pháp có độ khó thực hiện cao, tốn nhiều thời gian và công sức thực hiện.

9.5: Thẩm mỹ tốt, hiệu năng và tốc độ ổn định. Có độ tiện dụng. Giải pháp có độ **khó và phức tạp tương đối**. Không tốn quá nhiều thời gian và công sức để thực hiện.

9: Thực hiện > 4 chức năng có độ khó và phức tạp cao. Có chú ý đến tính tiện dụng khi sử dụng.

Xử lý tốt lỗi và các ngoại lệ. Có tính **thẩm mỹ**.

8.5: Thực hiện > 4 chức năng có độ khó và phức tạp cao. Có chú ý đến tính tiện dụng khi sử dụng.

8: Thực hiện 3-4 chức năng có độ **khó và phức tạp** cao.

7.5: Thực hiện 1-2 chức năng có độ **khó và phức tạp** cao.

7: Thực hiện > 6 chức năng không phức tạp. **Xử lý tốt lỗi và ngoại lệ**.

6.5: Thực hiện > 6 chức năng không phức tạp. Xử lý tốt luồng sự kiện chính, **còn một số lỗi và ngoại lệ chưa xử lý**.

6: Thực hiện từ 5-6 chức năng không phức tạp ((Luồng sự kiện chính – chưa xử lý lỗi và ngoại lệ).

5.5: Thực hiện được 3-4 chức năng không phức tạp ((Luồng sự kiện chính – chưa xử lý lỗi và ngoại lệ).

5: Thực hiện được 1-2 chức năng cơ bản (**Luồng sự kiện chính – chưa xử lý lỗi và ngoại lệ**).

4: Thực hiện chức năng chính yếu thì **chương trình vắng**.

3: Giao diện **đầy đủ các màn hình** nhưng không có chức năng nào thực hiện được.

2: Biên dịch thành công. Một màn hình trống trơn. Ngoài ra không đi đâu được hết, không làm gì được.

1: Không biên dịch được.

0: Sử dụng mã nguồn không phải của mình mà không ghi rõ trong báo cáo.

1.1

Mô tả dự án

a. Tên của dự án:

b. Môi trường thực thi:

c. Mục tiêu của chương trình:

(Mô tả ngắn gọn chức năng chính của chương trình trong 1-2 câu. Ví dụ Phần mềm quản lý chi tiêu, Game bóng đá, Phần mềm tra cứu thông tin, Hỗ trợ người khiếm thị đọc bảng quảng cáo...)

d. Lý do ra đời của dự án:

(Xuất phát từ nhu cầu, vấn đề gì trong thực tế cuộc sống khiến bạn muốn viết ứng dụng để giải quyết? Bạn hi vọng nó sẽ giải quyết được vấn đề gì hoặc mong đợi nó sẽ mang lại điều tốt đẹp gì?)

e. Các phần mềm có chức năng tương tự hoặc có liên quan

(Với mỗi phần mềm, cho biết tên và một số đặc điểm của chức năng, xin nêu luôn nhận xét của riêng bạn là phần mềm này chức năng vừa liệt kê ra có ưu điểm và nhược điểm gì).

f. Điểm khác biệt của chương trình

(Điểm mới ở đây có thể là cải tiến một chức năng đã có hoặc tự đề xuất một chức năng mới)

1.2

Đóng góp của các thành viên cho dự án

Tỉ lệ đóng góp

(Chỉ sử dụng các tỉ lệ sau đây: 10-0, 9-1, 8-2, 7-3, 6-4. **Không** sử dụng tỉ lệ 5-5). Đúng, bạn phải xác định được ai là người đóng góp xứng đáng chứ không thể cào bằng.

STT	MSSV	Họ và tên	Tỉ lệ
01			
02			
Tổng:			100%

Chi tiết các công việc đã thực hiện

(Xin chú ý đây là môn học phát triển ứng dụng cho thiết bị di động, những bạn chỉ phụ trách những việc không chính yếu như là thiết kế giao diện, thiết kế cơ sở dữ liệu, viết báo cáo, thực hiện code review, thực hiện test, chạy thử chương trình sẽ được đánh giá là chưa tham gia đồ án ở mức cần thiết). Tất nhiên không phải là những công việc trên không cần phải liệt kê. Những bạn không lập trình một chức năng nào hoặc chức năng đó mức độ quá bình thường sẽ được coi là không đủ điều kiện để qua được môn này.

STT	SV thực hiện	Tên chức năng / công việc	Chú ý

1.3

Thông tin cần thiết để thực thi chương trình

(Liệt kê các thông tin cần phải biết để có thể thực thi được chương trình như: cách cài đặt, chuẩn bị môi trường, các tài khoản cần có để login vào hệ thống, tên của CSDL, phần mềm cần cài đặt thêm để chương trình bạn có thể chạy được...)

2

CÁC CHỨC NĂNG ĐÃ THỰC HIỆN



Hướng dẫn

Với mỗi chức năng của chương trình mà các bạn liệt kê bên dưới,

- Viết mô tả ngắn gọn cho biết chức năng này cụ thể làm gì (1-3 câu).
- Chụp ảnh màn hình minh họa với dữ liệu cần thiết để người xem hiểu được khái quát nó làm gì, đừng để màn hình trống trơn. Đôi khi chỉ cần một hình chụp của một thời điểm thuộc giai đoạn xử lý / cảnh game nào đó. Nếu cần nhiều hơn 1 hình, cứ chụp. Điều này sẽ giúp giáo viên hình dung rõ hơn chức năng này làm gì. Ví dụ màn hình đăng nhập sẽ có sẵn tên đăng nhập admin và mật khẩu, màn hình tra cứu sẽ có sẵn kết quả tra cứu của một nhân viên nào đó, màn hình báo cáo có sẵn kết quả báo cáo của một tháng...
- Nên show những hình chức năng chính ra trước, các màn hình phụ sau, đừng lúc nào cũng show màn hình đăng nhập rồi chào mừng game rồi credit và high score hoặc các bạn rất hay show màn hình chào mừng của chương trình rồi about rồi mới tới các chức năng chính. Điều này là không nên.
- Sử dụng cách mô tả case study, cho biết luồng sự kiện chính của màn hình này là gì (người dùng nhập / thao tác cái gì, kết quả màn hình sẽ hiển thị / trả ra kết quả gì)

2.1

Tên chức năng thứ nhất

(Mô tả ngắn gọn cho chức năng.

Hình chụp có chú thích cho biết hình đang minh họa cho cái gì. Ví dụ: Rockman đang bắn vào một quái vật, Tra cứu nhân viên với tên, Bảng thống kê doanh thu tháng 10, Danh sách người chơi cao điểm nhất...)

Luồng sự kiện chính: cho biết người dùng có thể làm gì ở màn hình này, kết quả xử lý có thể có)

2.2

Tên chức năng thứ hai

2.3

Tên chức năng thứ ba

2.4

Tên chức năng

2.5

Tên chức năng

2.6

Tên chức năng

2.7

Tên chức năng

2.8

Tên chức năng

2.9

Tên chức năng

2.10

Chuỗi

3

NHỮNG ĐIỂM ĐẶC BIỆT TRONG ĐỒ ÁN



Mục tiêu

Những điểm được coi là đặc biệt trong đồ án có thể là

- Tối ưu về hiệu năng / tốc độ cho một chức năng
- Sử dụng một kĩ thuật chưa được dạy trong lớp
- Điểm đặc biệt trong mã nguồn
- Sử dụng một công cụ đặc biệt có liên quan
- Tự phát triển thuật toán phục vụ đồ án
- Tự phát triển thư viện phục vụ đồ án
- Đầu tư cho giao diện, tự thiết kế tài nguyên như hình ảnh, âm thanh, mô hình 3D...
-

Không được ngại khi nói đến những điểm đặc biệt trong đồ án, nếu bạn không khoe ra giáo viên sẽ không thể nào biết được và sẽ đánh giá đồ án của bạn không đúng.

- 1.
- 2.

4

CÁC THAM KHẢO

Mô tả

Cần liệt kê đầy đủ các nguồn bạn đã sử dụng để tham khảo

- Các phần mềm có liên quan
- Các tài liệu như sách điện tử, bài báo khoa học đã đọc
- Liên kết đến các trang web đã đọc (cần có ngày truy cập lần cuối)

(Vui lòng không liệt kê các trang web quá chung chung như google hoặc các diễn đàn, cần chỉ rõ đích xác các link nào)

SÁCH

1. Tác giả A, Tác giả B. Tên sách, Nhà xuất bản. Năm xuất bản.
2. Guy E. Blelloch. Scans as primitive parallel operations. IEEE Transactions on Computers, C-38(11), November 1989
- 3.
- 4.

BÀI VIẾT / BÀI HƯỚNG DẪN**1. Tiêu đề (in đậm)**

Liên kết

Lần truy cập cuối: (Vào notepad bấm F5 để lấy ngày giờ truy cập)

2. How to think like a functional programmer.

<http://www.codeproject.com/Articles/462767/How-to-Think-Like-a-Functional-Programmer>

Lần truy cập cuối: 2:59 PM 10/7/2013

3.