

TRƯỜNG ĐẠI HỌC VĂN LANG
ĐƠN VỊ: KHOA KỸ THUẬT CƠ ĐIỆN VÀ MÁY TÍNH

ĐỀ THI/ĐỀ BÀI, RUBRIC VÀ THANG ĐIỂM
THI KẾT THÚC HỌC PHẦN
Học kỳ 1, năm học 2024-2025

I. Thông tin chung

Tên học phần:	Lập trình hướng đối tượng		
Mã học phần:	71ITSE30203	Số tín chỉ:	3
Mã nhóm lớp học phần:	241_71ITSE30203_01		
Hình thức thi: Tiểu luận (không TT)	Thời gian làm bài:	7	Ngày
☐ Cá nhân	☒ Nhóm		
<i>Quy cách đặt tên file</i>	<i>Mã SV_Ho và ten SV_Nhom</i>		

1. Format đề thi

- Font: Times New Roman
- Size: 13
- Quy ước đặt tên file đề thi: Mã HP_Tên HP_Mã nhóm LHP_TIEUL

2. Giao nhận đề thi

Sau khi kiểm duyệt đề thi, đáp án/rubric. **Trưởng Khoa/Bộ môn** gửi đề thi, đáp án/rubric về Trung tâm Khảo thí qua email: khaothivanlang@gmail.com bao gồm file word và file pdf (***nén lại và đặt mật khẩu file nén***) và nhắn tin + họ tên người gửi qua số điện thoại **0918.01.03.09** (Phan Nhật Linh).

II. Các yêu cầu của đề thi nhằm đáp ứng CLO

Ký hiệu CLO	Nội dung CLO	Hình thức đánh giá	Trọng số CLO trong thành phần đánh giá (%)	Câu hỏi thi số	Điểm số tối đa	Lấy dữ liệu đo lường mức đạt PLO/PI
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
CLO1	Trình bày rõ ràng 3 nguyên lý cơ bản của lập trình hướng đối tượng	Tiểu luận	15%		10	PI 2.1
CLO2	Lập trình phần mềm được thiết kế theo hướng đối tượng trên sơ đồ UML	Tiểu luận	15%		10	PI 3.1
CLO3	Sử dụng ngôn ngữ Python để viết được các chương trình theo phương pháp hướng đối tượng	Tiểu luận	30%		10	PI 7.1
CLO4	Sử dụng thành thạo công cụ IDE như JetBrains PyCharm hoặc Anaconda Spyder để lập trình phần mềm	Tiểu luận	30%		10	PI 7.2
CLO5	Tự học online những kiến thức công nghệ mới, và thảo luận chia sẻ kiến thức với người khác	Tiểu luận	10%		10	PI 10.1

III. Nội dung đề bài

1. Đề bài

Sử dụng mô hình OOP để thiết kế và phát triển một trong các ứng dụng sau:

- Ứng dụng Card Games
- Ứng dụng Timers
- Ứng dụng Animation
- Ứng dụng Scenes
- Ứng dụng Dodger
- Ứng dụng tự chọn khác

Báo cáo tiểu luận bao gồm các phần:

- Giới thiệu ứng dụng được chọn
- Định nghĩa các lớp đối tượng của ứng dụng, bao gồm các thuộc tính dữ liệu (data attributes) và phương thức (methods)
- Thiết kế và hiện thực các lớp đối tượng
- Minh họa kết quả chương trình ứng dụng

- Kết luận, tóm tắt các kết quả đạt được
- Tài liệu tham khảo

Lưu ý: được phép sử dụng các thư viện Python có sẵn trong xây dựng lập trình giao diện, cơ sở dữ liệu của ứng dụng.

2. Hướng dẫn thể thức trình bày

- Trang bìa: Học phần, Tên đề tài, Họ tên sinh viên, Giảng viên
- Mục lục
- Header: Tên môn học
- Footer: Tên sinh viên, Mã sinh viên, đánh số trang/Tổng số trang
- Độ dài: 10 – 20 trang
- Canh lề:

Lề trên: Cách mép trên từ 20 – 25mm (2cm – 2.5cm). Lề dưới: Cách mép dưới từ 20 – 25mm (2cm – 2.5cm). Lề trái: Cách mép trái từ 30 – 35 mm (3cm – 3.5cm). Lề phải: Cách mép phải từ 15 – 20 mm (1.5cm – 2cm).

- Font: Time New Roman, Font size: 13

3. Rubric và thang điểm

Tiêu chí	Trọng số (%)	Tốt Từ 8 – 10 đ	Khá Từ 6 – dưới 8 đ	Trung bình Từ 4 – dưới 6 đ	Yếu dưới 4 đ
Bố cục đúng yêu cầu	20	Đầy đủ các phần từ trang bìa đến tài liệu tham khảo	Thiếu một trong các phần trong bố cục	Thiếu từ 2 phần trong bố cục trình bày trở lên	Thiếu từ 3 phần trong bố cục trình bày trở lên
Thiết kế và hiện thực một ứng dụng theo mô hình OOP	30	Đầy đủ và đáp ứng hoàn toàn các nội dung yêu cầu	Đầy đủ và đáp ứng khá tốt các yêu cầu	Đầy đủ và đáp ứng tương đối các yêu cầu	Không đáp ứng các yêu cầu của tiêu luận
Hình thức rõ ràng, hợp lý	15	Đẹp Rõ ràng Logic Có sự sáng tạo	Chưa đạt một trong các yêu cầu về hình thức	Chưa đạt từ 2 yêu cầu về hình thức trở lên	Không đẹp Chưa rõ ràng Nhiều lỗi trình bày
Lập luận từng nội dung khoa học	20	Hoàn toàn chặt chẽ, Logic	Khá chặt chẽ, Logic; còn chỗ chưa rõ ràng	Tương đối chặt chẽ, Logic; có nhiều điểm chưa rõ ràng	Không chặt chẽ, Logic, lập luận không rõ ràng
Kết luận phù hợp	10	Phù hợp	Khá phù hợp	Tương đối phù hợp	Không phù hợp/Thiếu sót
Thời gian đúng quy định	5	Đúng quy định	Trễ 1 ngày	Trễ 2 ngày	Trễ 3 ngày

Người duyệt đề

TP. Hồ Chí Minh, ngày 09 tháng 11 năm 2024
Giảng viên ra đề

TS. Lê Hùng Tiến

TS. Nguyễn Quốc Dũng