

Phương pháp Lập trình Hướng đối tượng

Giới thiệu Môn học

cuu duong than cong . com

GV: Lê Xuân Định

cuu duong than cong . com

Thông tin chung

- Môn học: Phương pháp Lập trình Hướng đối tượng
 - Giờ học: 7:30 – 9:10 (nghỉ 10') 9:20 – 11:00
- Gồm 2 phần
 - Lý thuyết: 45 tiết, 6 điểm / 10đ
 - Thi cuối kỳ: 5đ
 - Quá trình: 1đ (bài tập trên lớp, bài tập về nhà,...)
 - Thực hành: 30 tiết, 4 điểm / 10đ
 - Thi và đồ án: 3đ
 - Quá trình: 1đ (bài tập hằng tuần)
- GV lý thuyết:
 - ThS. Lê Xuân Định (lxding@fit.hcmus.edu.vn)

Dụng cụ Học tập

- Tập vở:
 - Tập lý thuyết: ghi chép bài giảng trên lớp
 - Tập bài tập: làm bài tập về nhà & chép bài sửa
 - Tài liệu lý thuyết & ghi chú của những bài trước (slides bài giảng)
- Dụng cụ: viết bi (có màu highlight), viết chì, thước thẳng
- Giấy:
 - Giấy bài tập: giấy chiếc (không dùng giấy đôi) có ghi sẵn MSSV & họ tên ở góc trên — phải, dùng để làm những bài tập nhỏ trên lớp.
 - Giấy nháp: chỉ cần 1 mặt trắng không cần ghi thông tin cá nhân, dùng để nháp, trao đổi thông tin với GV hoặc với SV khác.

Phương pháp Học tập

- Tài liệu:
 - Bài đọc giới thiệu hoặc chuyên đề
 - Slide lý thuyết (sẽ upload lên Moodle sau khi hoàn thành 1 bài trên lớp.)
 - Nội dung ghi chép trong vở lý thuyết
- Các cấp độ tiếp thu:
 - **Biết:** Tất cả những gì GV nói trên lớp
 - **Hiểu:** Những gì **GV nhấn mạnh** và cho **ghi chép** trên lớp
 - **Ứng dụng:** Những gì GV cho làm **bài tập** (trên lớp và về nhà)

Nội quy Lớp Lý thuyết

- Khi được GV hỏi, SV phải **mở miệng trả lời**, *bất kể đúng/sai*.
cuu duong than cong . com
- Tuân thủ hiệu lệnh của GV.
- Không được nói chuyện làm ồn ảnh hưởng đến lớp học.
cuu duong than cong . com

Hành chánh

- Thông tin Lớp trưởng, lớp phó
 - (Người thường đi học và người liên lạc được với mọi người)
 - Trần Hữu Khoa (0123.968.2324)
 - Lê Thị Mơ (0169.364.9024)
- Chia nhóm

Thảo luận nhóm

1. Bạn hiểu thế nào là “đối tượng”?
2. Theo bạn, kỹ sư CNTT cần những thái độ nào trong
 - a) Lập trình (programming)
 - b) Thiết kế (designing)

cuu duong than cong . com