

BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO  
MINISTRY OF EDUCATION AND TRAINING  
TRƯỜNG ĐẠI HỌC MỞ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH  
HO CHI MINH CITY OPEN UNIVERSITY

**ĐỀ CƯƠNG MÔN HỌC  
COURSE SPECIFICATION**

**I. Thông tin tổng quát - General information**

1. Tên môn học tiếng Việt/ Course title in Vietnamese: **LẬP TRÌNH HƯỚNG ĐỐI TƯỢNG**

Mã môn học/Course code: ITEC2504

2. Tên môn học tiếng Anh/ Course title in English: **OBJECT-ORIENTED PROGRAMMING**

3. Phương thức giảng dạy/Mode of delivery:

x  Trực tiếp/FTF       Trực tuyến/Online       Kết hợp/Blended

4. Ngôn ngữ giảng dạy/Language(s) for instruction:

x  Tiếng Việt/Vietnamese       Tiếng Anh/English       Cả hai/Both

5. Thuộc khối kiến thức/kỹ năng/ Knowledge/Skills:

Giáo dục đại cương/General       Kiến thức chuyên ngành/Major

Kiến thức cơ sở/Foundation       Kiến thức bổ trợ/Additional

x  Kiến thức ngành/Discipline       Đồ án/Khóa luận tốt

nghiệp/Graduation thesis

6. Số tín chỉ/Credits

Tổng số/Total	Lý thuyết/Theory	Thực hành/Practice	Số giờ tự học/Self-study
4	3	1	105

7. Phụ trách môn học-Administration of the course

a. Khoa/Ban/Bộ môn/Faculty/Division: Công nghệ Thông tin

b. Giảng viên/Academics: ThS. Dương Hữu Thành

c. Địa chỉ email liên hệ/Email: thanh.dh@ou.edu.vn

d. Phòng làm việc/Room: 604

**II. Thông tin về môn học-Course overview**

1. Mô tả môn học/Course description: Môn học này trang bị cho sinh viên các kiến thức tổng quát về lập trình hướng đối tượng, giúp sinh viên có khả năng giải quyết vấn đề theo tư duy hướng đối tượng và sử dụng sơ đồ lớp (Class Diagram) của UML (Unified Modeling Language) để thiết kế các lớp và mối quan hệ giữa các lớp. Hoàn tất môn học sinh viên nắm rõ các đặc trưng lập trình hướng đối tượng bao gồm tính trừu tượng, tính đóng gói, tính kế thừa và tính đa hình, và có khả năng lập trình bằng ngôn ngữ Java hiện thực hướng đối tượng.

2. Môn học điều kiện/Requirements:

STT/No.	Môn học điều kiện/ Requirements	Mã môn học/Code
1.	Môn tiên quyết/Pre-requisites	
2.	Môn học trước/Preceding courses	
	Kỹ thuật lập trình	ITEC1504
3.	Môn học song hành/Co-courses	

3. Mục tiêu môn học/Course objectives

Mục tiêu môn học/ Course objectives	Mô tả - Description	CDR CTĐT phân bổ cho môn học - PLOs
CO1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hiểu được cách tiếp cận, ưu và khuyết điểm của lập trình hướng đối tượng.</li> <li>- Hiểu được tính đóng gói để che giấu dữ liệu.</li> <li>- Hiểu được tính kế thừa giúp tài sử dụng mã nguồn hiệu quả.</li> <li>- Hiểu được tính đa hình trong lập trình hướng đối tượng.</li> <li>- Hiểu cách thiết kế sơ đồ lớp để mô hình hoá cách giải quyết bài toán theo tư duy hướng đối tượng.</li> </ul>	PLO3.1
CO2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cài đặt lớp và đối tượng bằng ngôn ngữ Java.</li> <li>- Cài đặt được các quan hệ giữa hai lớp, đặc biệt là quan hệ kế thừa.</li> <li>- Cài đặt tính chất đa hình thông qua lớp trừu tượng và giao diện (interface).</li> <li>- Hiện thực chương trình hướng đối tượng từ sơ đồ lớp.</li> </ul>	PLO3.1
CO3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nhận thức được tầm quan trọng của lập trình hướng đối tượng.</li> <li>- Có khả năng giải quyết vấn đề độc lập.</li> <li>- Có tinh thần không ngừng học hỏi, trao đổi kiến thức.</li> </ul>	PLO11.2 PLO12.3

## 4. Chuẩn đầu ra (CĐR) môn học – Course learning outcomes (CLOs)

Học xong môn học này, sinh viên có khả năng

Mục tiêu môn học/Course objectives	CĐR môn học (CLO)	Mô tả CĐR -Description
CO1	CLO1.1	Trình bày cách tiếp cận hướng đối tượng.
	CLO1.2	Trình bày tính đóng gói để che giấu dữ liệu.
	CLO1.3	Trình bày tính kế thừa giúp tái sử dụng mã nguồn hiệu quả.
	CLO1.4	Trình bày được sơ đồ lớp thiết kế mô hình các lớp và mối quan hệ giữa chúng.
CO2	CLO2.1	Cài đặt lớp và đối tượng
	CLO2.2	Cài đặt mối quan hệ giữa hai lớp
	CLO2.3	Cài đặt lớp trừu tượng và giao diện
	CLO2.4	Hiện thực chương trình hướng đối tượng từ sơ đồ lớp
CO3	CLO3.1	Nâng cao khả năng phân tích, giải quyết vấn đề
	CLO3.2	Thúc đẩy không ngừng học hỏi, cập nhật kiến thức

Ma trận tích hợp giữa chuẩn đầu ra của môn học và chuẩn đầu ra của chương trình đào tạo (Chỉ đánh số từ mức 3 (đáp ứng trung bình) trở lên)

CLOs	PLO3.1	PL11.2	PLO12.3
<b>1.1</b>	4		
<b>1.2</b>	4		
<b>1.3</b>	4		
<b>1.4</b>	4		
<b>2.1</b>	5	3	
<b>2.2</b>	5	3	
<b>2.3</b>	5	3	
<b>2.4</b>	5	3	
<b>3.1</b>			4
<b>3.2</b>			<b>4</b>

1: Không đáp ứng

2: Ít đáp ứng

3: Đáp ứng trung bình

4: Đáp ứng nhiều

5: Đáp ứng rất nhiều

## 5. Học liệu – Textbooks and materials

## a. Giáo trình-Textbooks

[1] Y. Daniel Liang. Introduction to Java Programming. Pearson. 2015. [14632]

[2] Paul Deitel, Harvey Deitel. Java How to Program (Early Objects). Pearson. 2015. [14631]

*b. Tài liệu tham khảo (liệt kê tối đa 3 tài liệu tham khảo)/Other materials*

[3] Cay S. Horstmann. Core Java Volume I. Prentice Hall. 2016. [48779]

[4] Joseph S. Valacich, Joey F. George, Jeffrey A. Hoffer. Essentials of Systems Analysis and Design. Pearson. 2015. [48807]

[4] Jonathan Chaffer, Karl Swedberg. Learning jQuery. Packt Publishing. 2013. [48922]

*c. Phần mềm/Software*

[1] Java 13+

[2] NetBeans IDE 12+

[3] IntelliJ Ideal IDE

6. Đánh giá môn học/Student assessment

Thành phần đánh giá/Type of assessment	Bài đánh giá Assessment methods	Thời điểm Assesment time	CĐR môn học/CLOs	Tỷ lệ % Weight %
(1)	(2)	(3)	(4)	
A1. Đánh giá quá trình/Formative assessment	A.1.1. Chuyên cần		CLO1.1, CLO1.2, CLO1.3, CLO1.4	10%
	Tổng cộng			10%
A2. Đánh giá giữa kỳ/ Mid-term assessment	A2.1. Thi thực hành/bài tập lớn		CLO2.1, CLO2.2, CLO2.3, CLO2.4	30%
	Tổng cộng			30%
A3. Đánh giá cuối kỳ /End-of-course assessment	A3.1. Thi cuối kỳ		CLO1.1, CLO1.2, CLO1.3, CLO1.4, CLO2.1, CLO2.2, CLO2.3, CLO2.4	60%
	Tổng cộng			60%
Tổng cộng/Total				100%

*a) Hình thức – Nội dung – Thời lượng của các bài đánh giá/Assessment format, content and time:*

*Phương pháp đánh giá A1.1. Chuyên cần*

- *Hình thức: điểm danh các buổi học, ghi nhận phát biểu và làm bài tập trên lớp của sinh viên.*

*Phương pháp đánh giá A2.1. Thi thực hành/Bài tập lớn*

- *Hình thức: sinh viên thi thực hành trên máy hoặc đăng ký làm bài tập lớn theo chủ đề giảng viên đưa ra.*
- *Nội dung: áp dụng các kiến thức lập trình hướng đối tượng và hiện thực thông qua ngôn ngữ lập trình Java.*

*Phương pháp đánh giá A3.1. Thi cuối kỳ*

- *Hình thức: sinh viên làm bài thi trên giấy.*
- *Nội dung: kiến thức toàn bộ các chương trong đề cương*
- *Thời lượng: 90 phút*
- *Đánh giá dựa trên rubrics.*

*b) Rubrics (bảng tiêu chí đánh giá)*

*Rubric cuối kỳ (60%)*

<b>Tiêu chí đánh giá</b>	<b>CLO</b>	<b>Trọng số</b>	<b>Giỏi</b>	<b>Khá</b>	<b>Trung bình</b>	<b>Yếu</b>
Tổng quan lập trình hướng đối tượng	1.1 1.2 1.3	25%	2.0 – 2.5 điểm Trình bày 100% yêu cầu, súc tích, ngắn gọn.	1.5 – 2.0 điểm Trình bày được 75% yêu cầu, trình bày dài dòng.	0.5 – 1.5 điểm Trình bày được 50% yêu cầu.	< 0.5 điểm Trình bày sơ sài yêu cầu.
Lớp, đối tượng, quan hệ giữa hai lớp	1.3 1.4 2.1	25%	2.0 – 2.5 điểm Xác định được các kết quả xuất và giải thích được các kết quả xuất.	1.5 – 2.0 điểm Xác định được các kết quả xuất ra, nhưng giải thích được 75% kết quả xuất.	0.5 – 1.5 điểm Xác định được ít 50% kết quả xuất và giải thích được ý nghĩa.	< 0.5 điểm Xác định được 1 trong các kết quả xuất ra, nhưng không giải thích được.
Đa hình, lớp trừu tượng, giao diện	2.2 2.3 2.4	30%	2.0 – 3.0 điểm Xác định được các lỗi, giải thích, sửa lỗi và bổ sung chương trình để đạt kết quả theo yêu cầu.	1.5 – 2.0 điểm Xác định được các lỗi, giải thích và sửa lỗi.	0.5 – 1.5 điểm Xác định được các lỗi trong chương trình, nhưng giải thích chưa đầy đủ.	< 0.5 điểm Xác định được 1 lỗi.
Vẽ sơ đồ lớp	1.4	20%	1.5 – 2.0 điểm	1.0 – 1.5 điểm	0.5 – 1.0 điểm	< 0.5 điểm

			Vẽ được các lớp, xác định đầy đủ mối quan hệ giữa các lớp theo yêu cầu.	Vẽ được các lớp, xác định đúng 50% quan hệ giữa các lớp.	Vẽ được các lớp theo yêu cầu.	Vẽ được 1 lớp
--	--	--	---	--	-------------------------------	---------------

*Rubric giữa kỳ (30%)*

Tiêu chí đánh giá	CLO	Trọng số	Giỏi	Khá	Trung bình	Yếu
Khai báo được các lớp và mối quan hệ giữa chúng	2.1	30%	2.0 – 3.0 điểm Khai báo 100% lớp và cài đặt đúng mỗi quan hệ giữa chúng.	1.5 – 2.0 điểm Khai báo được 75% các lớp và cài đặt đúng mối quan hệ giữa chúng.	0.5 – 1.5 điểm Khai báo được 75% các lớp theo yêu cầu	< 0.5 điểm Khai báo được 1 lớp đúng yêu cầu
Cài đặt chương trình theo đúng tư duy hướng đối tượng	2.2 2.3 2.4	50%	4.0 đến 5.0 điểm Cài đặt 100% chức năng yêu cầu và tuân thủ quy tắc đặt tên khi lập trình.	2.5 đến 4.0 điểm Cài đặt được 80% chức năng yêu cầu	1.5 – 2.5 điểm Cài đặt được 50% chức năng yêu cầu	< 1.5 điểm Cài đặt được 20% chức năng yêu cầu
Chạy chương trình theo yêu cầu.	2.2 2.3	20%	1.5 – 2.0 điểm Chương trình chạy được 100% chức năng theo yêu cầu	1.0 – 1.5 điểm Chương trình chạy đúng 75% chức năng yêu cầu	0.5 – 1.0 điểm Chương trình không chạy được do lỗi một số cú pháp nhỏ.	< 0.5 điểm Chương trình không chạy do cài đặt sai

*Rubrics quá trình (10%)*

<b>Tiêu chí đánh giá</b>	<b>CLO</b>	<b>Trọng số</b>	<b>Giỏi</b>	<b>Khá</b>	<b>Trung bình</b>	<b>Yếu</b>
Tham gia đều các buổi học	1.1 1.2 1.3 3.1 3.2	10%	0.75 – 1.0 điểm Tham gia đầy đủ các buổi học	0.5 – 0.75 điểm Vắng 2 buổi có xin phép và lý do chính đáng	0.25 – 0.5 điểm Vắng 1 buổi có xin phép	< 0.25 điểm Vắng ít nhất một buổi không xin phép
Phát biểu trên lớp	1.1 1.2 1.3 3.1 3.2	50%	4.0 – 5.0 điểm Năng nổ phát biểu và góp ý xây dựng bài trên lớp	3.0 – 4.0 điểm Phát biểu thường xuyên và trên 70% phát biểu phù hợp.	1.5 – 3.0 điểm Phát biểu thường xuyên và trên 50% phát biểu phù hợp.	< 1.5 điểm Ít phát biểu hoặc phát biểu dưới 50% phù hợp.
Tham gia thảo luận LMS	1.1 1.2 1.3 3.1 3.2	40%	3.0 – 4.0 điểm Thường xuyên đặt câu hỏi về môn học và tham gia thảo luận	2.0 – 3.0 điểm Tham gia thảo luận trên lớp	1.0 – 2.0 điểm Đặt vài câu hỏi thắc mắc bài học	< 1.0 điểm Ít tham gia trao đổi trên LMS.

## 7. Kế hoạch giảng dạy/Teaching schedule:

Tuần/buổi học Week Section	Nội dung Content	CDR môn học CLOs	Hoạt động dạy và học/Teaching and learning										Bài đánh giá Student assessment	Tài liệu chính và tài liệu tham khảo Textbooks and materials
			Tự học/Self-study		Trực tiếp/FTF				Trực tuyến (nếu có)/Online (if any)					
					Lý thuyết/Theory		Thực hành/Practice		Lý thuyết/Theory		Thực hành/Practice			
			Hoạt động Activity	Số giờ Periods	Hoạt động Activity	Số giờ Periods	Hoạt động Activity	Số giờ Periods	Hoạt động Activity	Số giờ Periods				
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)					
Tuần 1 /LT 1	<p>Chương 1. Tổng quan lập trình hướng đối tượng</p> <p>1.1. Giới thiệu các phương pháp lập trình.</p> <p>1.1.1. Lập trình tuyến tính.</p> <p>1.1.2. Lập trình thủ tục/Lập trình cấu trúc.</p> <p>1.1.3. Lập trình module</p> <p>1.1.4. Lập trình hướng đối tượng.</p> <p>1.2. Các đặc điểm của lập trình hướng đối tượng.</p> <p>1.3. Giới thiệu ngôn ngữ UML</p>	<p>CLO1.1</p> <p>CLO1.2</p> <p>CLO1.3</p>	<p>Xem bài giảng, đúc kết các kiến thức trọng tâm, tìm hiểu các kiến thức liên quan.</p> <p>+Trên hệ thống LMS:</p>	10	<p>Giảng viên:</p> <p>+ Giới thiệu đề cương chi tiết.</p> <p>+ Thuyết giảng</p> <p>+ Đặt câu hỏi, bài tập.</p> <p>+ Nhấn mạnh những điểm chính.</p> <p>+ Nêu các yêu cầu cho buổi học sau.</p>	4.5	<p>Lập trình Java căn bản</p>	3					A3.1	[1][2][3]



Tuần/buổi học Week Section	Nội dung Content	CDR môn học CLOs	Hoạt động dạy và học/Teaching and learning										Bài đánh giá Student assessment	Tài liệu chính và tài liệu tham khảo Textbooks and materials
			Tự học/Self-study		Trực tiếp/FTF				Trực tuyến (nếu có)/Online (if any)					
					Lý thuyết/Theory		Thực hành/Practice		Lý thuyết/Theory		Thực hành/Practice			
			Hoạt động Activity	Số giờ Periods	Hoạt động Activity	Số giờ Periods	Hoạt động Activity	Số giờ Periods	Hoạt động Activity	Số giờ Periods				
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)					
	1.4. Giới thiệu các ngôn ngữ lập trình hướng đối tượng. 1.5. Lập trình Java căn bản		trả lời các câu hỏi trắc nghiệm lý thuyết, tham gia		Sinh viên: + Học ở lớp: nghe giảng, trả lời các câu hỏi, giải các bài tập đặt ra, ghi chú.									
Tuần 2 /LT 2	Chương 2. Lớp và đối tượng 2.1. Lớp 2.1.1. Khái niệm 2.1.3. Thuộc tính 2.1.4. Phương thức 2.1.5. Phạm vi truy cập: private, protected, default.	CLO2.1 CLO2.2	Xem bài giảng, đúc kết các kiến thức trọng tâm, tìm	10	Giảng viên: + Giới thiệu đề cương chi tiết. + Thuyết giảng + Đặt câu hỏi, bài tập.	4.5	Lớp và đối tượng	3					A2.1 A3.1	[1][2]



Tuần/buổi học Week Section	Nội dung Content	CDR môn học CLOs	Hoạt động dạy và học/Teaching and learning										Bài đánh giá Student assessment	Tài liệu chính và tài liệu tham khảo Textbooks and materials
			Tự học/Self-study		Trực tiếp/FTF				Trực tuyến (nếu có)/Online (if any)					
					Lý thuyết/Theory		Thực hành/Practice		Lý thuyết/Theory		Thực hành/Practice			
			Hoạt động Activity	Số giờ Periods	Hoạt động Activity	Số giờ Periods	Hoạt động Activity	Số giờ Periods	Hoạt động Activity	Số giờ Periods				
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)					
Tuần 3 /LT 3	<p>Chương 2. Lớp và đối tượng (tt)</p> <p>2.3. Tham chiếu this</p> <p>2.4. Thành viên tĩnh</p> <p>2.4.1. Thuộc tính tĩnh.</p> <p>2.4.2. Phương thức tĩnh.</p> <p>2.5. Khởi khởi động (initialization block)</p> <p>2.6. Nạp chồng (overloading)</p> <p>2.7. Gói</p> <p>2.8. Quan hệ giữa lớp và đối tượng</p>	<p>CLO1.4</p> <p>CLO2.1</p> <p>CLO2.2</p>	<p>Xem bài giảng, đúc kết các kiến thức trọng tâm, tìm hiểu các kiến thức liên quan.</p> <p>+Trên hệ thống LMS: trả lời các câu hỏi trắc</p>	10	<p>Giảng viên:</p> <p>+ Giới thiệu đề cương chi tiết.</p> <p>+ Thuyết giảng</p> <p>+ Đặt câu hỏi, bài tập.</p> <p>+ Nhấn mạnh những điểm chính.</p> <p>+ Nêu các yêu cầu cho buổi học sau.</p> <p>Sinh viên:</p> <p>+ Học ở lớp:</p>	4.5	Lớp và đối tượng (tt)	3					A2.1 A3.1	[1][2][4]

Tuần/buổi học Week Section	Nội dung Content	CDR môn học CLOs	Hoạt động dạy và học/Teaching and learning										Bài đánh giá Student assessment	Tài liệu chính và tài liệu tham khảo Textbooks and materials
			Tự học/Self-study		Trực tiếp/FTF				Trực tuyến (nếu có)/Online (if any)					
					Lý thuyết/Theory		Thực hành/Practice		Lý thuyết/Theory		Thực hành/Practice			
			Hoạt động Activity	Số giờ Periods	Hoạt động Activity	Số giờ Periods	Hoạt động Activity	Số giờ Periods	Hoạt động Activity	Số giờ Periods				
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)					
			nghe giảng, trả lời các câu hỏi, giải các bài tập đặt ra, ghi chú.											
Tuần 4 /LT 4	Chương 2. Lớp và đối tượng (tt) 2.9. Quan hệ giữa hai lớp 2.9.1. Quan hệ Association 2.9.2. Quan hệ Aggregation 2.9.3. Quan hệ Composition 2.9.4. Quan hệ Dependency 2.9.5. Quan hệ kế thừa 2.10. Lớp trong	CLO1.4 CLO2.1 CLO2.2 CLO2.3	Xem bài giảng, đúc kết các kiến thức trọng tâm, tìm hiểu các kiến thức	10	Giảng viên: + Giới thiệu đề cương chi tiết. + Thuyết giảng + Đặt câu hỏi, bài tập. + Nhấn mạnh những điểm chính.	4.5	Lớp và đối tượng (tt)	3					A2.1 A3.1	[1][2][3][4]

Tuần/buổi học Week Section	Nội dung Content	CDR môn học CLOs	Hoạt động dạy và học/Teaching and learning										Bài đánh giá Student assessment	Tài liệu chính và tài liệu tham khảo Textbooks and materials
			Tự học/Self-study		Trực tiếp/FTF				Trực tuyến (nếu có)/Online (if any)					
					Lý thuyết/Theory		Thực hành/Practice		Lý thuyết/Theory		Thực hành/Practice			
			Hoạt động Activity	Số giờ Periods	Hoạt động Activity	Số giờ Periods	Hoạt động Activity	Số giờ Periods	Hoạt động Activity	Số giờ Periods				
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)					
	2.11. Xử lý ngoại lệ 2.11.1. Giới thiệu 2.11.2. Xử lý ngoại lệ 2.11.3. Tạo lớp ngoại lệ 2.12. Ký hiệu UML		liên quan. +Trên hệ thống LMS: trả lời các câu hỏi trắc nghiệm lý thuyết, tham gia		+ Nêu các yêu cầu cho buổi học sau.  Sinh viên: + Học ở lớp: nghe giảng, trả lời các câu hỏi, giải các bài tập đặt ra, ghi chú.									
Tuần 5 /LT 5	Chương 3. Kế thừa 3.1. Khái niệm 3.2. Phương thức khởi tạo trong quan hệ kế thừa.	CLO2.2 CLO2.3	Xem bài giảng, đúc kết các	10	Giảng viên: + Giới thiệu đề cương chi tiết.	4.5	Kế thừa	3					A2.1 A3.1	[1][2][4]



Tuần/buổi học Week Section	Nội dung Content	CDR môn học CLOs	Hoạt động dạy và học/Teaching and learning										Bài đánh giá Student assessment	Tài liệu chính và tài liệu tham khảo Textbooks and materials
			Tự học/Self-study		Trực tiếp/FTF				Trực tuyến (nếu có)/Online (if any)					
					Lý thuyết/Theory		Thực hành/Practice		Lý thuyết/Theory		Thực hành/Practice			
			Hoạt động Activity	Số giờ Periods	Hoạt động Activity	Số giờ Periods	Hoạt động Activity	Số giờ Periods	Hoạt động Activity	Số giờ Periods	Hoạt động Activity	Số giờ Periods		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(9)	(10)			
				tập đặt ra, ghi chú.										
Tuần 6 /LT 6	Chương 3. Kế thừa (tt) 3.4. Phạm vi truy cập protected 3.5. Từ khoá super 3.6. Lớp Object 3.7. Ký hiệu UML	CLO2.4	Xem bài giảng, đúc kết các kiến thức trọng tâm, tìm hiểu các kiến thức liên quan. +Trên hệ thống LMS: trả lời	10	Giảng viên: + Giới thiệu đề cương chi tiết. + Thuyết giảng + Đặt câu hỏi, bài tập. + Nhấn mạnh những điểm chính. + Nêu các yêu cầu cho buổi học sau.	4.5	Kế thừa (tt)	3					A2.1 A3.1	[1][2][4]

Tuần/buổi học Week Section	Nội dung Content	CDR môn học CLOs	Hoạt động dạy và học/Teaching and learning										Bài đánh giá Student assessment	Tài liệu chính và tài liệu tham khảo Textbooks and materials
			Tự học/Self-study		Trực tiếp/FTF				Trực tuyến (nếu có)/Online (if any)					
					Lý thuyết/Theory		Thực hành/Practice		Lý thuyết/Theory		Thực hành/Practice			
			Hoạt động Activity	Số giờ Periods	Hoạt động Activity	Số giờ Periods	Hoạt động Activity	Số giờ Periods	Hoạt động Activity	Số giờ Periods				
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)					
			các câu hỏi trắc nghiệm lý thuyết, tham gia		Sinh viên: + Học ở lớp: nghe giảng, trả lời các câu hỏi, giải các bài tập đặt ra, ghi chú.									
Tuần 7 /LT 7	Chương 4. Đa hình 4.1. Khái niệm 4.2. Liên kết động và liên kết tĩnh 4.3. Toán tử instanceof 4.4. Lớp và phương thức trừu tượng	CLO2.4	Xem bài giảng, đúc kết các kiến thức trọng tâm, tìm hiểu	10	Giảng viên: + Giới thiệu đề cương chi tiết. + Thuyết giảng + Đặt câu hỏi, bài tập.	4.5	Đa hình	3					A2.1 A3.1	[1][2][4]





Tuần/buổi học Week Section	Nội dung Content	CDR môn học CLOs	Hoạt động dạy và học/Teaching and learning										Bài đánh giá Student assessment	Tài liệu chính và tài liệu tham khảo Textbooks and materials
			Tự học/Self-study		Trực tiếp/FTF				Trực tuyến (nếu có)/Online (if any)					
					Lý thuyết/Theory		Thực hành/Practice		Lý thuyết/Theory		Thực hành/Practice			
			Hoạt động Activity	Số giờ Periods	Hoạt động Activity	Số giờ Periods	Hoạt động Activity	Số giờ Periods	Hoạt động Activity	Số giờ Periods				
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)					
1) Tuần 8/ Lý thuyết 8	Chương 4. Đa hình (tt) 4.5. Giao diện (interface) 4.6. Các giao diện thông dụng 4.6.1. Giao diện Comparable 4.6.2. Giao diện Clonable	CLO2.4		10	4.5	Đa hình	3							
2) Tuần 9/ Lý thuyết 9	Chương 4. Đa hình (tt) 4.7. Biểu thức lambda 4.8. Lập trình tổng quát 4.9. Ký hiệu UML	CLO2.4		10	4.5	Đa hình (tt)	3							
3) Tuần 10/ Lý thuyết 10	Chương 4. Đa hình (tt) 4.10 Giới thiệu design pattern và một số design	CLO1.4 CLO2.1 CLO2.3 CLO2.2 CLO2.4		15	4.5	Ôn tập	3							

Tuần/buổi học Week Section	Nội dung Content	CDR môn học CLOs	Hoạt động dạy và học/Teaching and learning										Bài đánh giá Student assessment	Tài liệu chính và tài liệu tham khảo Textbooks and materials
			Tự học/Self-study		Trực tiếp/FTF				Trực tuyến (nếu có)/Online (if any)					
					Lý thuyết/Theory		Thực hành/Practice		Lý thuyết/Theory		Thực hành/Practice			
			Hoạt động Activity	Số giờ Periods	Hoạt động Activity	Số giờ Periods	Hoạt động Activity	Số giờ Periods	Hoạt động Activity	Số giờ Periods				
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)					
	pattern thông dụng 4.11. Nguyên lý SOLID Ôn tập													
Tổng cộng/Total			X	105	X	45	X	30	X		X			

## 8. Ma trận tích hợp giữa chuẩn đầu ra của môn học và phương pháp giảng dạy – phương pháp đánh giá

Tuần/buổi học Week Section	Nội dung Content	CĐR môn học CLOs	Hình thức dạy học Teaching and learning methods	Hình thức đánh giá Student assessment
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Tổng quan lập trình hướng đối tượng	<i>CLO1.1</i> <i>CLO1.2</i> <i>CLO1.3</i>	<i>GV thuyết giảng, SV thảo luận, đặt câu hỏi.</i>	A3.1
2	Lớp và đối tượng	<i>CLO1.4</i> <i>CLO2.1</i> <i>CLO2.2</i> <i>CLO2.3</i>	<i>GV Thuyết giảng, demo theo chủ đề cho SV</i> <i>SV thực hành theo yêu cầu GV</i>	A2.1 A3.1
3	Kế thừa	<i>CLO2.3</i> <i>CLO2.4</i>	<i>GV Thuyết giảng, demo theo chủ đề cho SV</i> <i>SV thực hành theo yêu cầu GV</i>	A2.1 A3.1
4	Đa hình	<i>CLO2.3</i> <i>CLO2.4</i>	<i>GV Thuyết giảng, demo theo chủ đề cho SV</i> <i>SV thực hành theo yêu cầu GV</i>	A2.1 A3.1

## 9. Quy định của môn học/Course policy

- Sinh viên tham gia đầy đủ các buổi học lý thuyết và thực hành.
- Sinh viên phải nộp bài tập/bài tập lớn theo đúng yêu cầu giảng viên.

TRƯỞNG KHOA/BAN CƠ BẢN

DEAN OF THE FACULTY

(Ký và ghi rõ họ tên-Signed with fullname)

TS. GVCC. Lê Xuân Trường

Giảng viên biên soạn

ACADEMIC

(Ký và ghi rõ họ tên- Signed with fullname)

ThS. Dương Hữu Thành