

TRƯỜNG ĐẠI HỌC ĐÀ LẠT

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM

KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

Độc lập – Tự do – Hạnh phúc

CHƯƠNG TRÌNH TRÌNH ĐỘ ĐẠI HỌC

Ngành: Công nghệ thông tin

CHƯƠNG TRÌNH CHI TIẾT HỌC PHẦN

1. Tên học phần: Lập trình hướng đối tượng

2. Mã số học phần: CT2109

3. Tên học phần bằng tiếng Anh: Object Oriented Programming

4. Số tín chỉ: 4[2-2]

Học phần tự chọn hay bắt buộc: BB

5. Trình độ: dành cho sinh viên năm thứ 2

6. Phân bố thời gian:

- Lên lớp: Lý thuyết: 30 tiết

- Bài tập, thực hành: 60 tiết

7. Điều kiện tiên quyết (nếu có)

8. Mục tiêu học phần:

- Cung cấp kiến thức và kỹ năng lập trình hướng đối tượng cho sinh viên
- Xây dựng ứng dụng theo OOP
- Sử dụng các cấu trúc dữ liệu có sẵn trên ngôn ngữ lập trình

9. Mô tả vắn tắt học phần:

Cung cấp cho sinh viên các kiến thức, khái niệm và các nguyên lý liên quan đến phương pháp lập trình hướng đối tượng. Cung cấp sử dụng tính đóng gói, kế

thừa, đa hình, đa kế thừa, sự kiện, giao tiếp... trong quá trình phát triển phần mềm. Ngoài ra môn học cũng cung cấp cách sử dụng các cấu trúc dữ liệu, thư viện có sẵn bởi ngôn ngữ lập trình trong quá trình phát triển ứng dụng.

10. Nhiệm vụ của sinh viên:

- Dự lớp
- Bài tập
- Dụng cụ học tập, sử dụng máy tính để học tập

11. Tài liệu tham khảo:

- Bài giảng lập trình hướng đối tượng
- Professional C#, Wrox Publisher, 2005

12. Tiêu chuẩn đánh giá sinh viên (ngoài qui định chung, nếu có):

- Dự lớp
- Thảo luận
- Lý thuyết: 30%
- Thi cuối kỳ: 70%

13. Thang điểm: 10

14. Nội dung chi tiết :

Chương 1: Kiến trúc .NET

- 1.1 Quan hệ giữa C# và .Net
- 1.2 CLR (Common Language Runtime)
- 1.3 Giới thiệu IL (Intermediate Language)
- 1.4 Assemblies
- 1.5 Các lớp trong .NET Framework

1.6 Tạo ứng dụng .Net sử dụng C#

1.7 Vai trò của .Net trong kiến trúc.NET Enterprise

Chương 2: Căn bản C#

2.1 Giới thiệu

2.2 Viết chương trình C# đầu tiên

2.3 Biến

2.4 Các kiểu dữ liệu cơ bản

2.5 Điều khiển luồng

2.6 Kiểu liệt kê

2.7 Mảng

2.8 Namespaces

2.9 Phương thức Main()

2.10 Biên dịch nhiều tập tin C#

2.11 Xuất nhập qua Console

2.12 Sử dụng chú thích

2.13 Các chỉ dẫn tiên xử lý trong C#

2.14 Hướng dẫn lập trình C#

Chương 3: Đối tượng và kiểu

3.1 Lớp và cấu trúc

3.2 Thành viên của lớp

3.3 Cấu trúc

3.4 Lớp Object

Chương 4: Sự kế thừa

4.1 Các kiểu kế thừa

4.2 Thực thi kế thừa

4.3 Từ khóa hỗ trợ

4.4 Giao diện

Chapter 5: Toán tử và chuyển kiểu

5.1 Toán tử

5.2 Chuyển kiểu an toàn

5.3 So sánh giữa các đối tượng

5.4 Quá tải toán tử

5.5 Chuyển kiểu do người dùng định nghĩa

Chương 6: Sự ủy nhiệm, sự kiện và quản lý lỗi

6.1 Sự ủy nhiệm

6.2 Sự kiện

6.3 Quản lý lỗi và biệt lệ

Chapter 7: Quản lý bộ nhớ và con trỏ

7.1 Quản lý bộ nhớ

7.2 Giải phóng tài nguyên

7.3 Mã không an toàn

Chương 8: Chuỗi, biểu thức quy tắc và tập hợp

8.1 System.String

8.2 Biểu thức quy tắc

8.3 Nhóm các đối tượng

Chương 9: Reflection

9.1 Thuộc tính tùy biến

9.2 Reflection

15. Các thông tin về hình thức học và liên lạc với giáo viên:

Đà Lạt, ngày 25 tháng 12 năm 2007

Trưởng Khoa

(Ký tên)

Trưởng bộ môn

(Ký tên)

Giảng viên

(Ký tên)

Trần Thống