

CHƯƠNG TRÌNH TRÌNH ĐỘ ĐẠI HỌC

Ngành: Công nghệ thông tin

CHƯƠNG TRÌNH CHI TIẾT HỌC PHẦN

- 1. Tên học phần:** Thiết kế mẫu
- 2. Mã số học phần:** CT2304
- 3. Tên học phần bằng tiếng Anh:** Design Patterns
- 4. Số tín chỉ:** 3[2-1] **Học phần tự chọn hay bắt buộc:** TC
- 5. Trình độ:** cho sinh viên năm thứ 4
- 6. Phân bố thời gian:**

- Lên lớp: Lý thuyết: 30 tiết

- Bài tập, thực hành: 30 tiết

7. Điều kiện tiên quyết (nếu có)

8. Mục tiêu học phần:

- Cung cấp kiến thức về mẫu thiết kế và sử dụng các mẫu trong quá trình xây dựng và phát triển phần mềm dựa trên hướng đối tượng.
- Cài đặt các mẫu trên các ngôn ngữ lập trình hỗ trợ hướng đối tượng.

9. Mô tả vắn tắt học phần:

Cung cấp cho sinh viên về sử dụng các mẫu trong quá trình thiết kế phần mềm và sử dụng các mẫu này trong các ví dụ thực tế.

10. Nhiệm vụ của sinh viên:

- Dự lớp
- Bài tập

11. Tài liệu tham khảo:

- Bài giảng
- IBM T J Watson Research Center, Design Patterns
- Data Structures and Algorithms with Object-Oriented Design Patterns in CSharp

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: Giới thiệu về mẫu thiết kế**

- 1.1 Giới thiệu mẫu thiết kế
- 1.2 Giới thiệu các nguyên lý thiết kế phần mềm

Chương 2: Mẫu kiến tạo

- 2.1 Mẫu Abstract Factory
- 2.2 Mẫu Builder
- 2.3 Mẫu Factory Method
- 2.4 Mẫu Prototype

2.5 Mẫu Singleton

Chương 3: Mẫu cấu trúc

3.1 Mẫu Adapter

3.2 Mẫu Bridge

3.3 Mẫu Composite

3.4 Mẫu Decorator

3.5 Mẫu Facade

3.6 Mẫu Flyweight

3.7 Mẫu Proxy

Chương 4: Mẫu hành vi

4.1 Mẫu Observer

4.2 Mẫu State

4.3 Mẫu Template Method

4.4 Mẫu Chain of Responsibility

4.5 Mẫu Interpreter

4.6 Mẫu Iterator

4.6 Mẫu Mediator

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

Email, diễn đàn, blog

Đà Lạt, ngày 25 tháng 12 năm 2007

Trưởng Khoa

(Ký tên)

Trưởng bộ môn

(Ký tên)

Giảng viên

(Ký tên)

Trần Thống