LỜI CẢM ƠN

Trước tiên, em xin cảm ơn các thầy giáo, cô giáo Khoa Công nghệ thông tin - Trường Đại học Dân lập Hải Phòng, những người đã dạy dỗ, trang bị cho em những kiến thức bổ ích trong bốn năm học để em có đủ kiến thức thực hiện tốt đề tài : "**Xây dựng Chương Trình hỗ trợ học ASP.NET**".

Em xin bày tỏ lòng biết ơn xâu sắc nhất tới thầy giáo Thạc sĩ Đỗ Văn Chiểu, người đã hướng dẫn, chỉ bảo tận tình để em hoàn thành đồ án tốt nghiệp.

Cuối cùng em xin cảm ơn những người thân trong gia đình, bạn bè đã quan tâm, động viên giúp đỡ và tạo mọi điều kiện cho em trong quá trình học tập và nghiên cứu để hoàn thành tốt đồ án này.

Hải Phòng, tháng 10 năm 2010

Sinh viên

Nguyễn Văn Dũng

MỤC LỤC

LỜI NÓI ĐẦU **1**
Chương I: Học và làm lập trình **2**
1.1 Tự học **2**
1.2 Ngôn ngữ lập trình **3**
1.3 Các bước học lập trình **4**
1.4 Các bước làm lập trình **4**
1.4.1. Thuật toán hóa các giải pháp : 4
1.4.2. Biển diễn thuật toán bằng lưu đồ: 5
1.4.3. Học một ngôn ngữ lập trình (học cơ bản): 6
1.4.4Sử dụng các hàm, các thư viện có sẵng: 6
1.5 Học ASP.NET **7**
Chương II: Công cụ lập trình ..... Error! Bookmark not defined.
2.1. Ngôn ngữ C# ..... Error! Bookmark not defined.
2.2. Lớp, đối tượng và kiểu ..... Error! Bookmark not defined.
2.3. Phương thức ..... Error! Bookmark not defined.
2.4. Các kiểu ..... Error! Bookmark not defined.
2.4.1. Chọn một kiểu định sẵn ..... **Error! Bookmark not defined.**
2.4.2. Chuyển đổi kiểu định sẵn ..... **Error! Bookmark not defined.**
2.5. Biến và hằng ..... Error! Bookmark not defined.
2.5.1. Khởi tạo trước khi dùng ..... **Error! Bookmark not defined.**
2.5.2. Hằng ..... **Error! Bookmark not defined.**
2.5.3. Kiểu liệt kê ..... **Error! Bookmark not defined.**
2.5.4. Chuỗi ..... **Error! Bookmark not defined.**
2.5.5. Định danh ..... **Error! Bookmark not defined.**
2.6. Biểu thức ..... Error! Bookmark not defined.
2.7. Câu lệnh ..... Error! Bookmark not defined.
2.7.1. Các lệnh rẽ nhánh không điều kiện ..... **Error! Bookmark not defined.**
2.7.2. Lệnh rẽ nhánh có điều kiện ..... **Error! Bookmark not defined.**
2.7.3. Lệnh lặp ..... **Error! Bookmark not defined.**
2.8. Toán tử ..... Error! Bookmark not defined.
2.8.1. Toán tử gán (=) ..... **Error! Bookmark not defined.**
2.8.2. Nhóm toán tử toán học ..... **Error! Bookmark not defined.**
2.8.3. Các toán tử tăng và giảm ..... **Error! Bookmark not defined.**

2.8.4. Các toán tử quan hệ .....**Error! Bookmark not defined.**
2.8.5 Các toán tử logic .....**Error! Bookmark not defined.**
2.8.6. Thứ tự các toán tử .....**Error! Bookmark not defined.**
2.9. Namespaces ..... Error! Bookmark not defined.
2.10. Lớp và đối tượng ..... Error! Bookmark not defined.
2.10.1. Định nghĩa lớp .....**Error! Bookmark not defined.**
2.10.2. Tạo đối tượng.....**Error! Bookmark not defined.**
2.10.3. Sử dụng các thành viên tĩnh.....**Error! Bookmark not defined.**
2.10.4. Truyền tham số .....**Error! Bookmark not defined.**
2.11. Kế thừa và Đa hình..... Error! Bookmark not defined.
2.11.1 Sự kế thừa .....**Error! Bookmark not defined.**
2.11.2. Đa hình.....**Error! Bookmark not defined.**
2.12. Cấu trúc..... Error! Bookmark not defined.
2.13. Windows Form..... Error! Bookmark not defined.
2.14. Truy cập dữ liệu..... Error! Bookmark not defined.
Chương III: Sơ lược về ASP.NET ..... Error! Bookmark not defined.
3.1 ASP.NET là gì? ..... Error! Bookmark not defined.
3.2 Hiểu về Framework Class Library ..... Error! Bookmark not defined.
3.3 Hiểu về Commom Language Runtime(CLR) . Error! Bookmark not defined.
3.4 Hiểu về các điều khiển (Control) trên Asp.net Error! Bookmark not defined.
3.5 Hiểu và điều khiển sự kiện trên server..... Error! Bookmark not defined.
3.6 Hiểu về View State..... Error! Bookmark not defined.
3.7 Trang ASP.NET..... Error! Bookmark not defined.
3.7.1 Hiểu về biên dịch động .....**Error! Bookmark not defined.**
3.7.2 Hiểu về Control Trees.....**Error! Bookmark not defined.**
3.7.3 Sử dụng Code-Behind.....**Error! Bookmark not defined.**
3.7.4 Điều khiển sự kiện của trang asp.net .....**Error! Bookmark not defined.**
3.7.5 Hiểu về Request, Response.....**Error! Bookmark not defined.**
Chương IV. Xây dựng chương trình hỗ trợ học ASP.NET 8
4.1. Thiết kế cơ sở dữ liệu.....8
4.2. Thiết kế chức năng.....10
4.3. Thiết kế giao diện 11
4.4. Giới thiệu chương trình **.....13**
KẾT LUẬN.....20
TÀI LIỆU THAM KHẢO 55

LỜI NÓI ĐẦU

Việc học và tự học của người học là rất quan trọng. Nhất là trong lĩnh vực CNTT vì đặc thù của ngành là sự phát triển công nghệ một cách nhanh chóng.

Bên cạnh đó, việc được trang bị một ngôn ngữ lập trình đối với người làm trong lĩnh vực CNTT là rất quan trọng, việc hiểu và ứng dụng thành thạo ngôn ngữ lập trình lại càng khó khăn hơn.

Trong chương trình này, phần lí thuyết được sắp xếp logic, các video minh họa cụ thể và các bài tập áp dụng sát với thực tế. Các tài liệu liên quan đều được chọn lọc trên mạng Internet.

Đề tài này được trình bày qua 3 phần chính:

I.Học và làm lập trình

II.Sơ lược về ASP.NET

III.Xây dựng Chương Trình hỗ trợ học ASP.NET

Do thời gian và kiến thức có hạn nên khóa luận này của em còn nhiều thiếu sót, kính mong được sự góp ý và chỉ bảo từ các thầy cô và các bạn.

Chương I: Học và làm lập trình

1.1 Tự học

Tự học là hình thức học tập không thể thiếu được của sinh viên đang học tập tại các trường đại học.

Trong quá trình học tập bao giờ cũng có tự học, nghĩa là tự mình lao động trí óc để chiếm lĩnh kiến thức. Trong tự học, bước đầu thường có nhiều lúng túng nhưng chính những lúng túng đó lại là động lực thúc đẩy sinh viên tư duy để thoát khỏi "lúng túng", nhờ vậy mà thành thạo lên, và đã thành thạo thì hay đặt những dấu hỏi, phát hiện vấn đề.

Để đạt kết quả tốt trong tự học, người tự học cần nắm vững những kỹ năng, phải rèn luyện để hình thành cho mình những kỹ năng. Căn cứ vào chức năng của từng loại hoạt động có thể chia kỹ năng tự học làm các nhóm.

Thứ nhất: kỹ năng kế hoạch hóa việc tự học. Kỹ năng này cần tuân thủ các nguyên tắt sau: Đảm bảo thời gian tự học tương xứng với lượng thông tin của môn học; xen kẽ hợp lý giữa các hình thức tự học, giữa các môn học, giữa giờ tự học, giờ nghỉ ngơi; thực hiện nghiêm túc kế hoạch tự học như biết cách làm việc độc lập, biết tự kiểm tra.

Thứ hai: kỹ năng ôn tập. Kỹ năng này được chia làm hai nhóm là kỹ năng ôn, kỹ năng tập luyện. Kỹ năng ôn bài là hoạt động có ý nghĩa quan trọng trong việc chiếm lĩnh kiến thức bài. Đó là hoạt động tái nhận bài như xem lại bài ghi, mối quan hệ giữa các đoạn rời rạc, bổ sung bài ghi bằng những thông tin nghiên cứu được ở các tài liệu khác, nhận diện cấu trúc từng phần và toàn bài. Việc tái hiện bài dựa vào những biểu tượng, khái niệm, phán đoán được ghi nhận từ bài, từ hoạt động tái nhận bài, dựng lại bằng ngôn ngữ của chính mình, đó là những mối liên hệ lô gic có thể có cả kiến thức cũ và mới.

Kỹ năng tập luyện có tác dụng trong việc hình thành kỹ năng tương ứng với những tri thức đã học. Từ việc giải bài tập đến việc người học tự thiết kế những loại bài tập cho mình giải; từ bài tập củng cố đơn vị kiến thức đến

bài tập hệ thống hóa bài học, chương học, cũng như những bài tập vận dụng kiến thức vào cuộc sống.

Thứ ba: kỹ năng đọc sách. Phải xác định rõ mục đích đọc sách, chọn cách đọc phù hợp như tìm hiểu nội dung tổng quát của quyển sách, đọc thử một vài đoạn, đọc lướt qua nhưng có trọng điểm, đọc kĩ có phân tích, nhận xét, đánh giá. Khi đọc sách cần phải tập trung chú ý, tích cực suy nghĩ, khi đọc phải ghi chép.

Có rất nhiều cách giúp cho người học có thể thu thập được những kiến thức cần thiết như nghiên cứu tài liệu giấy, tài liệu điện tử, xem băng đĩa, học trên Internet… Mà việc thu thập sắp xếp những kiến thức thành một hệ thống logic là không hề đơn giản, nhất là việc kết hợp các cách học lại càng khó khăn. Vì vậy cần có một phần mềm để hỗ trợ người học có thể tiếp cận được với kiến thức một cách đơn giản hơn.

1.2 Ngôn ngữ lập trình

Ngôn ngữ lập trình là một hệ thống được ký hiệu hóa để miêu tả những tính toán (qua máy tính) trong một dạng mà cả con người và máy đều có thể đọc và hiểu được.

Theo định nghĩa ở trên thì một ngôn ngữ lập trình phải thỏa mãn được hai điều kiện cơ bản là:

- Phải dễ hiểu và dễ sử dụng đối với người lập trình, để con người có thể dùng nó giải quyết các bài toán khác.
- Miêu tả một cách đầy đủ rõ ràng các tiến trình (tiếng Anh: *process*), để có thể chạy được trên các máy tính khác.

Một tập hợp các chỉ thị được biểu thị nhờ ngôn ngữ lập trình để thực hiện các thao tác máy tính nào đó thông qua một chương trình. Các tên khác của khái niệm này nếu không bị lầm lẫn là chương trình máy tính hay chương trình điện toán**.**

Như vậy, có thể hiểu thoáng hơn: Ngôn ngữ lập trình là một tập các qui tắc để biểu diễn ý tưởng của mình cho máy tính hiểu.

1.3 Các bước học lập trình

1. Nắm vững các kiểu dữ liệu cơ bản mà ngôn ngữ lập trình cung cấp.
2. Nắm vững cấu trúc dữ liệu cơ bản được ngôn ngữ cung cấp.
3. Ngôn ngữ cung cấp những toán tử dựng sẵn nào?
4. Nắm vững loại vấn đề mà ngôn ngữ có thể trợ giúp giải quyết.
5. Tìm hiểu những thư viện có sẵn trong ngôn ngữ.
6. Mô phỏng lại ngôn ngữ tự nhiên bằng ngôn ngữ lập trình.
7. Thực hành và rút ra kết luận.
8. Hiện thực lại các vấn đề đã hiểu rõ bằng một ngôn ngữ mới.
9. Khi gặp một vấn đề mới thì nghĩ về những vấn đề đã biết trước đó.

1.4 Các bước làm lập trình

1.4.1. Thuật toán hóa các giải pháp :

Để giải quyết vấn đề nên biểu diễn thành các bước, sau đó bắt đầu chuẩn hóa các bước đó,…Ở bước này không quan tâm đến ngôn ngữ lập trình là gì mà chỉ cần biểu diễn bằng ngôn ngữ tự nhiên.

Ví dụ: Tính tuổi của 1 người

-B1: Anh sinh năm bao nhiêu?

-B2: Năm hiện tại là bao nhiêu?

-B3: Lấy năm hiện tại - năm sinh

-B4: Nói với anh ấy là .. tuổi

Tinh chỉnh, diễn đạt thuật toán:

-B1: Nhập năm sinh của bạn : là a

-B2: Lấy năm hiện tại là b

-B3: Tuổi của bạn là b-a

Ví dụ : Thuật toán giải phương trình bậc nhất : ax + b = 0, ta đi qua các bước:

-B1: Nhập vào 2 hệ số a và b.

-B2: Xét điều kiện a = 0 ?

Nếu đúng là a = 0, thì đi đến bước 3. Nếu không, nghĩa là a (0, thì đi đến bước 4.

-B3: Xét điều kiện b = 0 ?

Nếu b = 0, thì báo phương trình có vô số nghiệm. Đi đến bước 5.

Nếu , thông báo phương trình vô nghiệm. Đi đến bước 5.

-B4: Thông báo phương trình có một nghiệm duy nhất là x = - b/a.

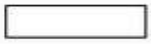
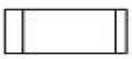
-B5: Ngưng thuật toán

Trong bước này, chúng ta hãy tập cách phân tích mọi vấn đề, ta phải phân tích và trả lời được:

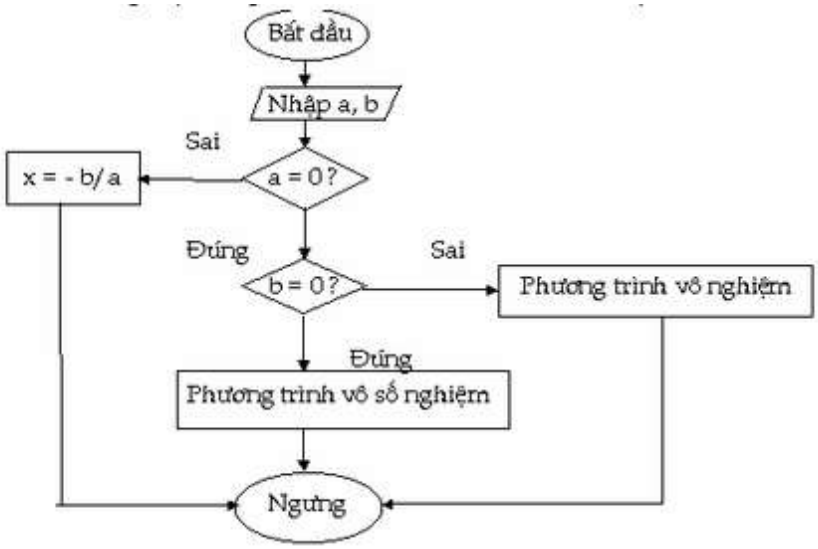
- Đầu vào của vấn đề là gì? Ví dụ: Năm sinh của bạn, Năm hiện tại
- Đầu ra mong muốn của vấn đề là gì? Ví dụ: Tuổi của bạn.
- Làm thế nào để có đầu ra mong muốn đó? Dựa vào kiến thức và kinh nghiệm để đưa ra cách giải quyết vấn đề đó. Ví dụ: Tuổi = Năm hiện tại – Năm sinh.

1.4.2. Biển diễn thuật toán bằng lưu đồ:

Biểu diễn ý tưởng của mình thông qua 1 hệ thống kí hiệu đơn giản. Hãy thử biểu diễn thuật toán bằng lưu đồ và chạy thử lưu đồ có cho ra kết quả mong muốn không?

Ký hiệu	Mô tả
	Điểm bắt đầu và chấm dứt thuật toán
	Thao tác nhập hay xuất dữ liệu
	Khối xử lý công việc
	Khối quyết định chọn lựa
	Điểm nối
	Chuẩn bị
	Tập hợp các tập tin dữ liệu
	Khối chương trình con
	Các ghi chú, giải thích
	Dòng tính toán, thao tác của chương trình

Ví dụ: Thuật toán giải phương trình bậc nhất, ta có thể trình bày với lưu đồ sau:



Cứ thực hiện 2 bước trên cho đến khi thành thạo. Khi đã tự tin với 2 bước trên, thì đồng nghĩa với việc chúng ta đã thông thạo về việc biểu diễn ý tưởng. Vấn đề còn lại là biểu diễn chúng bằng cái gì (ngoài lưu đồ)?

1.4.3. Học một ngôn ngữ lập trình (học cơ bản):

Đầu tiên hãy chọn 1 ngôn ngữ thông dụng như C,C++,.. Chúng ta chọn một quyển sách thật cơ bản về ngôn ngữ đó, học những cái cơ bản nhất: ví dụ tương ứng với các kí hiệu của lưu đồ thì trong ngôn ngữ lập trình biêu diễn sao. Sau khi đã thuộc các cú pháp và các từ khoá, các lệnh thông dụng,.. hãy bắt đầu biểu diễn thử các thuật toán đơn giản nhất mà chúng ta đã biểu diễn lưu đồ. Sau đó compile (biên dịch) và run (thực thi) thử, lúc này chỉ có một số syntax error (lỗi cú pháp) và một số lỗi nhỏ (ít khi xảy ra lỗi logic), hãy cố gắng đọc các thông báo và sửa lỗi (giúp chúng ta tránh những lỗi này cho lần sau),... và cứ thế hãy bắt đầu thực hiện các bài toán phức tạp hơn.

1.4.4Sử dụng các hàm, các thư viện có sẵng:

Để thành thạo một ngôn ngữ, không những biết các lệnh cơ bản mà còn biết được trong ngôn ngữ đó nó đã hỗ trợ những gì? đã được xây dựng chưa?

Để làm được điều này cần phải rèn luyện nhiều, và khi gặp một vấn đề hãy bỏ thời gian tìm kiếm và sưu tầm lại hoặc học tập từ những người đã lập trình có kinh nghiệm.

Một khi đã thành thạo và tự tin với Bước 1 và 2 chúng ta đã có thể làm được bất kỳ ngôn ngữ nào (chỉ cần thực hiên lại Bước 3 và 4). Trong khi học tuyệt đối không nên bỏ qua bước 1 và 2, khi bỏ quả bước 1 và 2 chúng ta đang đi lạc vào một thế giới khác, không có định hướng.

1.5 Học ASP.NET

ASP.NET là gì: Trước hết, tên đầy đủ của ASP.NET là Active Server Pages .NET (.NET ở đây là .NET framework). Nói đơn giản thì ASP.NET là một công nghệ có tính cách mạng dùng để phát triển các ứng dụng về mạng hiện nay cũng như trong tương lai. ASP.NET là một phương pháp tổ chức hay khung tổ chức (framework) để thiết lập các ứng dụng hết sức hùng mạnh cho mạng dựa trên CLR (Common Language Runtime).

Để có thể học được ASP.NET cách tốt nhất là nên theo học ở một trung tâm có uy tín nào đó vì chỉ học ở đó bạn mới được đào tạo một cách bài bản, theo một chương trình khoa học đã được áp dụng, việc được đối thoại trực tiếp với giảng viên cũng là một lợi thế, có thể giải quyết trực tiếp những vướng mắc gặp phải trong quá trình học.

Tuy nhiên không phải ai cũng đủ thời gian, tiền bạc để có thể theo học được đầy đủ một khóa đào tạo như vậy nên việc tự học là rất quan trọng, với những ai quan tâm đến ASP.NET thì việc tự tìm kiếm tài liệu để học là khó khăn vì những tài liệu thường trình bầy rất lan man về nhiều vấn đề ko liên quan trực tiếp đến những phần mà người học cần tìm hiểu.

Việc có được một phần mềm hỗ trợ học là không hề đơn giản vì đa số các phần mềm hỗ trợ học đều phải mất phí để mua hoặc việc sử dụng còn một số hạn chế.

Vì vậy người học rất cần có được một phần mềm hỗ trợ học không quá phức tạp nhưng phải đáp ứng được đầy đủ các nội dung như: Cơ sở lí thuyết, clip minh họa, bài tập ứng dụng…

Chương II. Xây dựng chương trình hỗ trợ học ASP.NET

2.1. Thiết kế cơ sở dữ liệu

Lí thuyết được chia làm 13 chương với nội dung cụ thể, cô đọng, giúp người học có thể khái quát được nội dung cơ bản của môn học.

Phần Video minh họa được chọn lọc sắp xếp theo hệ thống bài học. Ngoài ra còn có các clip hướng dẫn học, hướng dẫn thực hành các phần riêng biệt của bài học.

Phần ví dụ minh họa cho phần lí thuyết của các bài, các chương trong khi học, giúp cho người học dễ dàng nắm bát được các kiến thức không chỉ có lí thuyết mà còn áp dụng được trong các trường hợp giải quyết vấn đề cụ thể.

Các file video được lưu trữ dưới các định dang file .flv trong một thư mục. Đường dẫn của các file sẽ được lưu trong hệ quản trị CSDL Access. Khi kết nối CSDL, ta chỉ cần kết nối với đường dẫn tới file đã được lưu trong Access.

Cơ sở dữ liệu được chia thành các bảng, TenChuong, Video, ViDu.

Bảng TenChuong: ID_ TenChuong, Textname, Noidung.

Bảng Video: ID_Video, Videoname, Link.

Bảng ViDu: ID_ViDu, Textname, Noidung.

Bảng Tên Chương bao gồm mã của tên chương, tên chương và phần nội dung, giới thiệu về lí thuyết cơ bản của môn ASP.NET.

ID_TenChuong	Textname	Noidung
TC1	Chuong I	Giới thiệu chung về cấu trúc ASP.NET
TC2	Chuong II	Cơ bản về lập trình C# lập trình trang…
TC3	Chuong III	Sử dụng các điều khiển Cơ bản
TC4	Chuong IV	Sử dụng các điều khiển Validation
TC5	Chuong V	Sử dụng các Rich Control
TC6	Chuong VI	Thiết kế Website với MasterPage
TC7	Chuong VII	Thiết kế Website với themes
TC8	ChuongVIII	Xây dựng và sử dụng user control
TC9	Chuong IX	Điều khiển ADO.NET
TC10	Chuong X	Sử dụng ListControl
TC11	Chuong XI	Sử dụng điều khiển GridView
TC12	Chuong XII	Sử dụng DetailView và FormView
TC13	ChuongXIII	Sử dụng Repeater và DataList

Bảng TenChuong.

Bảng Video bao gồm các video liên quan đến bài học và các Video ví dụ cụ thể áp dụng vào từng phần của lí thuyết.

ID_Video	Videoname	Link
Vi1	ASPNET-SQL1	OE4C\ASPNET-SQL1.flv
VI2	ASPNET-SQL2	OE4C\ASPNET-SQL2.flv
Vi3	ASPNET-SQL3	OE4C\ASPNET-SQL3flv
Vi4	ASPNET-CountUser	OE4C\ASPNET-CountUser.flv
Vi5	ASPNET-MutiLanguge	OE4C\ASPNET-MutiLanguge
Vi6	ASPNET-Template	OE4C\ASPNET-Template.flv
Vi7	ASPNET-Upload	OE4C\ASPNET-Upload.flv
Vi8	Chương IV validation	OE4C\Chương IV validation…
Vi9	Chương VII themes	OE4C\Chương VII themes.flv
Vi10	Chương XI Gridview	OE4C\Chương XI Gridview.flv
Vi11	ASPNET-Form	OE4C\ASPNET-Form.flv
Vi12	ASPNET-Huong dan lam wep	OE4C\ASPNET-Huong dan …

Bảng Video.

Với các ví dụ đi liền với từng bài học cụ thể giúp cho người học dễ dàng hơn trong việc áp dụng lí thuyết để giải quyết các vấn đề cụ thể.

ID_ViDu	Textname	Noidung
VD1	COSForum	
VD2	AjaxSlideShow	
VD3	COSLabel	
VD4	CreateLoginWithMasterPage	
VD5	phanquyen	
VD6	TestTruyenThamSo	
VD7	webpartforfirefox	
VD8	webpartsTest	
VD9	AjaxSlideShow	
VD10	ShareCode	
VD11	PhanTrangTrongDataList	
VD12	QuanLiGiaoDien	

Bảng ví dụ.

2.2. Thiết kế chức năng

Từ việc xây dựng cơ sở dữ liệu và nhu cầu của người học mà chương trình cần có các chức năng sau:

Chức năng đăng kí: dùng cho những người lần đầu tiên sử dụng chương trình, người dùng sẽ tự tạo cho mình một tên đăng nhập và mật khẩu để có thể đăng nhập và sử dụng được các chức năng khác của chương trình.

Chức năng đăng nhập: người dùng có thể sử dụng tên đăng kí và mật khẩu đã tạo để đăng nhập vào chương trình.

Chức năng thay đổi mật khẩu: trong trường hợp mật khẩu không còn là bí mật nữa thì người dùng có thể đăng nhập vào hệ thống sau đó thay đổi mật khẩu mới sao mật khẩu có tính bảo mật cao nhất.

Chức năng sửa đổi nội dung: dùng cho người quản lí có thể thay đổi nội dung của bài học trong chương trình.

Chức năng ghi nhớ: giúp cho người dùng có thể ghi nhớ được những phần mình đã học và chương trình sẽ chuyển đến phần đang học của người dùng trong những lần đăng nhập sau.

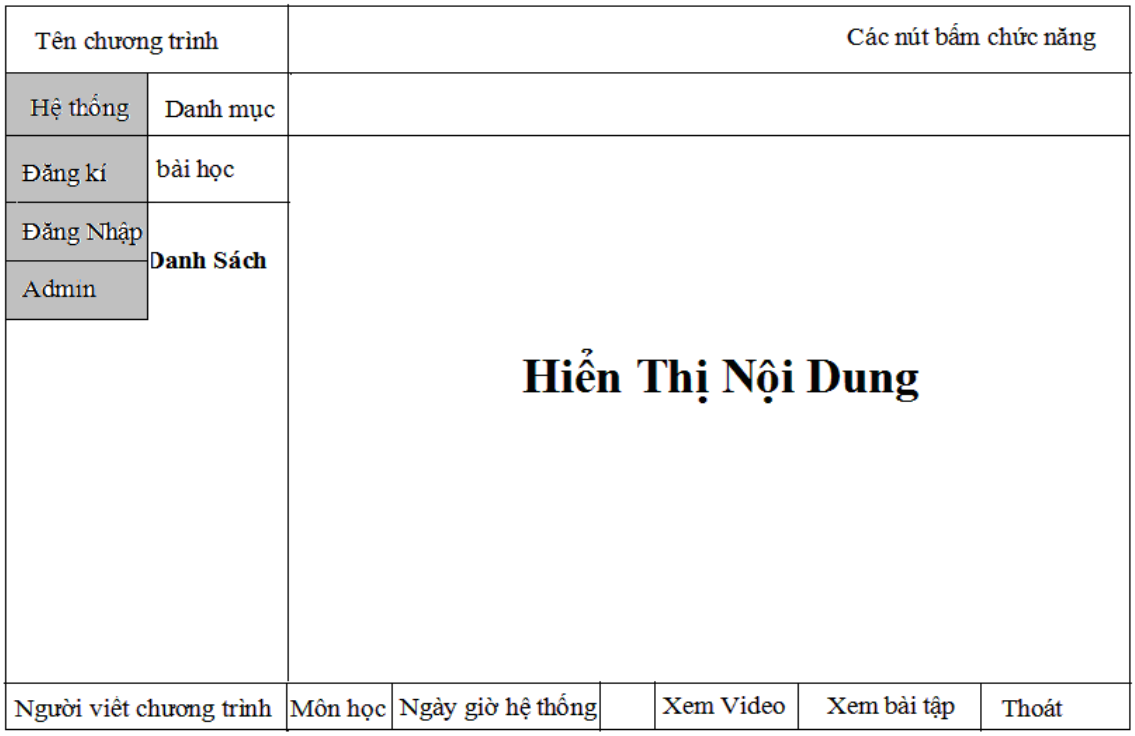
Chức năng học: sau khi đăng nhập người dùng có thể sử dụng các chức năng của chương trình như học lí thuyết, xem video clip minh họa, xem bài tập áp dụng…

2.3. Thiết kế giao diện

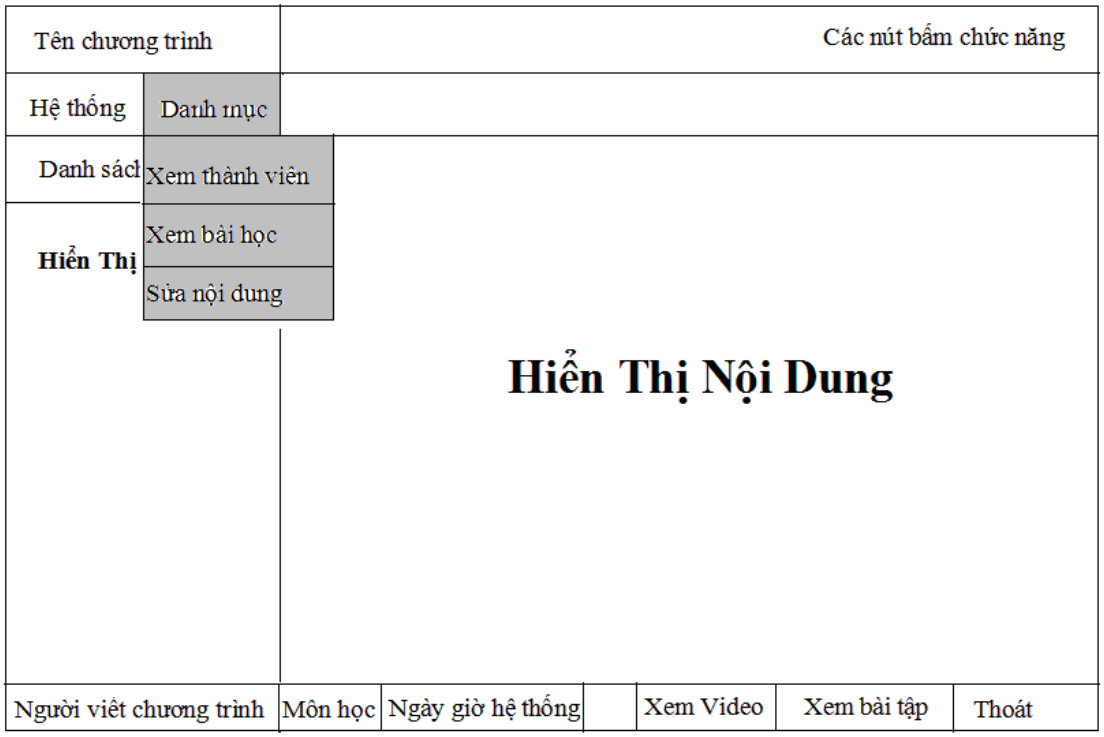
Giao diện cần có các nút bấm phóng to, thi nhỏ, cất, hiển thị người thiết kế chương trình, tên môn học, ngày giờ hệ thống.

<table>
<tr><td colspan="2">Tên chương trình</td><td colspan="5">Các nút bấm chức năng</td></tr>
<tr><td>Hệ thống</td><td>Danh mục</td><td colspan="5"></td></tr>
<tr><td colspan="2">Danh sách bài học</td><td colspan="5" rowspan="2">Hiển Thị Nội Dung</td></tr>
<tr><td colspan="2">Hiển Thị Danh Sách</td></tr>
<tr><td>Người viết chương trình</td><td>Môn học</td><td>Ngày giờ hệ thống</td><td></td><td>Xem Video</td><td>Xem bài tập</td><td>Thoát</td></tr>
</table>

Trong phần Hệ thống gồm Đăng kí, Đăng nhập, Admin.



Trong phần Danh mục gồm Xem thành viên, Xem bài học, Sửa nội dung



2.4. Giới thiệu chương trình

Thực tế cho thấy, đối với những ai quan tâm đến lĩnh vực công nghệ thông tin thì việc học ngôn ngữ lập trình vô cùng quan trọng. Chính vì vậy một chương trình có thể hỗ trợ cho người học được một hoặc vài ngôn ngữ lập trình là rất cần thiết.

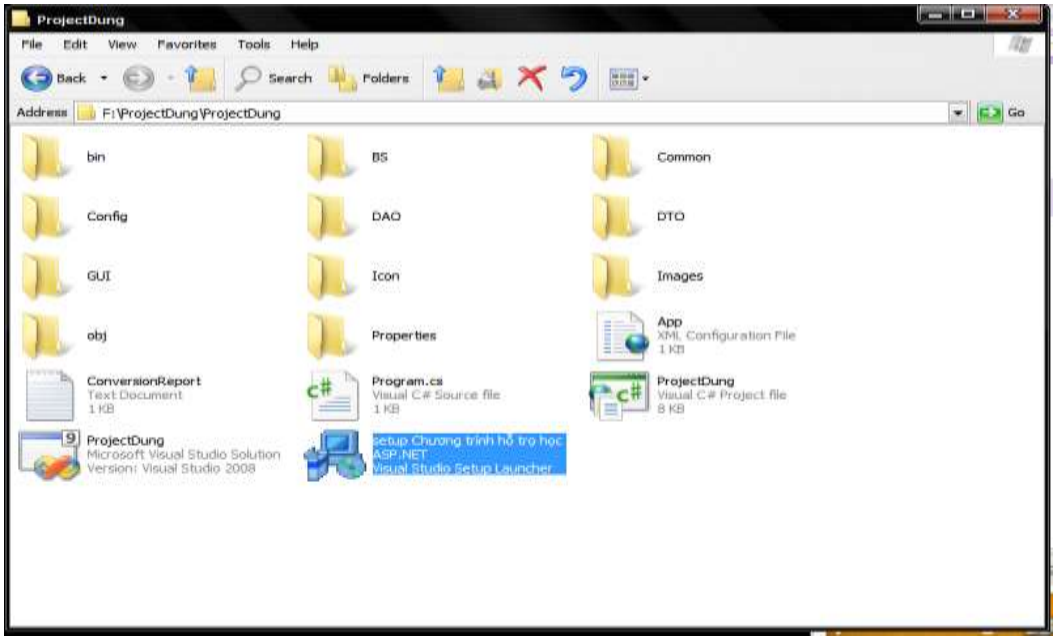
Một chương trình đơn giản nhưng có đầy đủ tính năng giúp người học có thể nắm bắt được các vấn đề cơ bản của môn học, cũng như có thể làm quen tiếp cận và ứng dụng được những kiến thức vừa được học để giải quyết vấn đề cụ thể là rất cần thiết.

Admin có thể thay đổi nội dung môn học, cách học bằng những hình ảnh, clip minh họa hay những bài tập áp dụng sinh động khiến người học không cảm thấy nhàn chán với môn học.

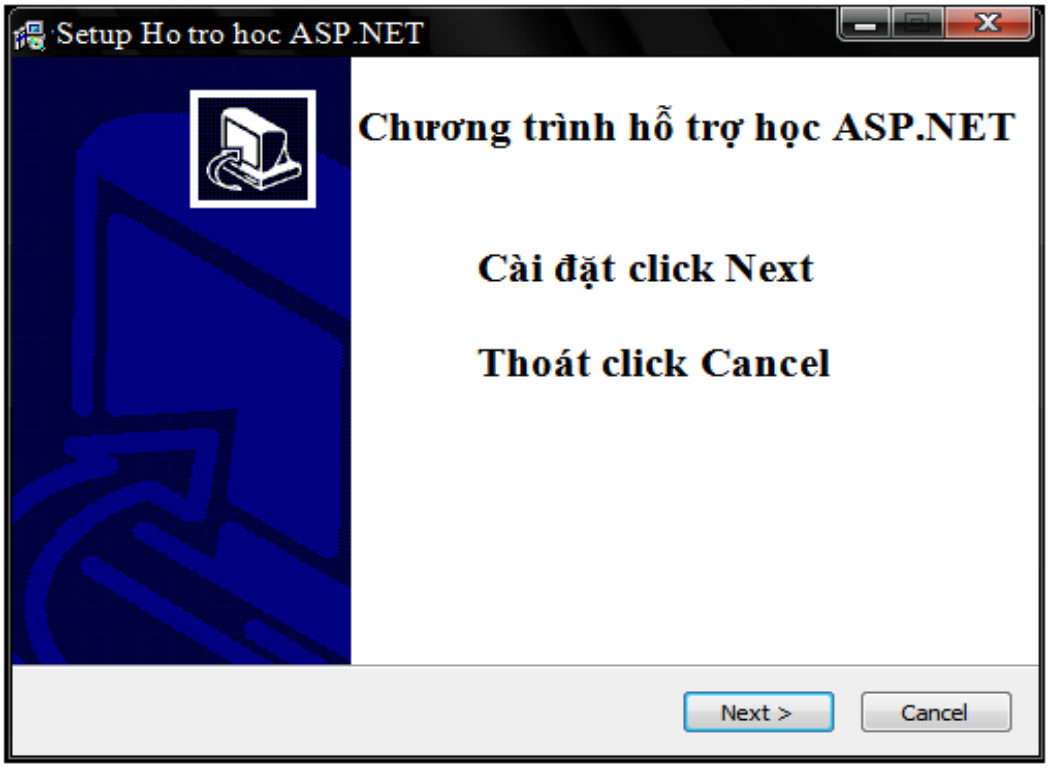
Với việc có thể thay đổi được CSDL của chương trình nên người quản lí có thể thay đổi được nội dung của môn học, hoặc thậm chí có thể thay đổi cả cách học sao cho phù hợp với từng môn học cụ thể.

Cài đặt chương trình rất đơn giản giống như việc cài đặt các chương trình khác.

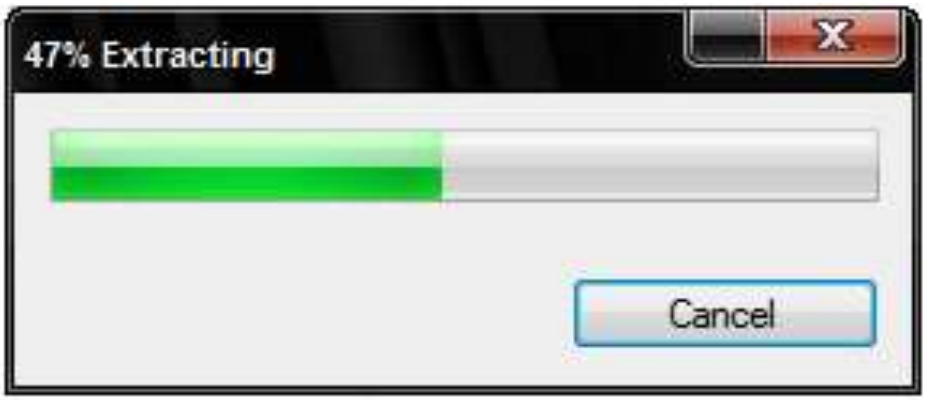
Bước 1: click vào phần "setup Chương trình hỗ trợ học ASP.NET"



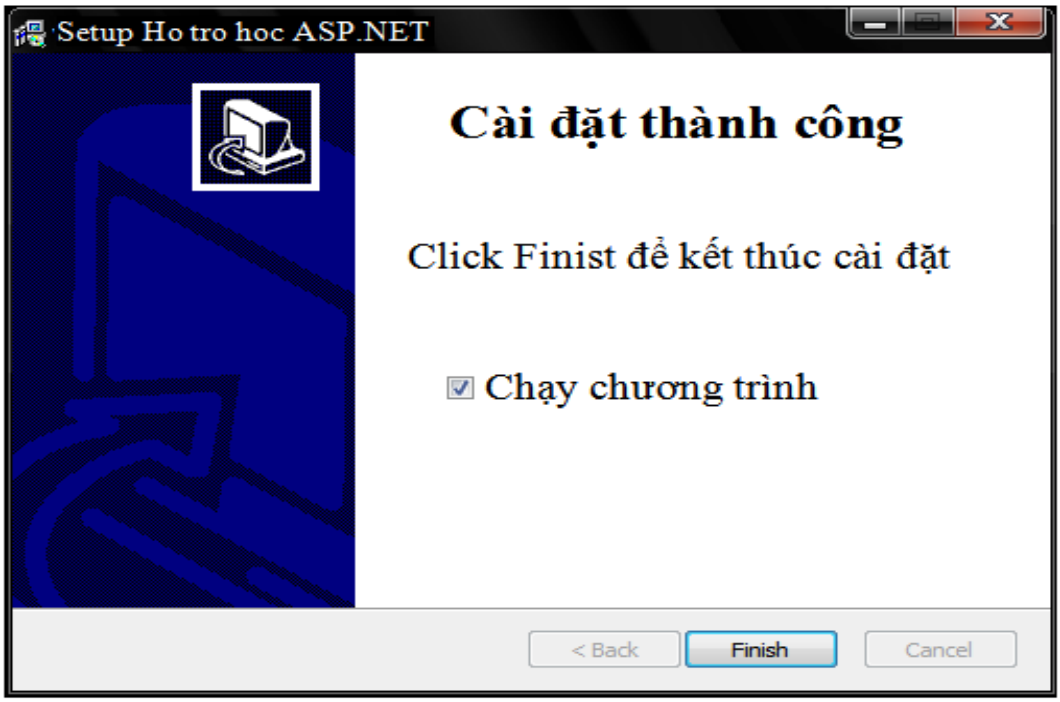
Bước 2: click Next để tiếp tục cài đặt.



Bước 3: chờ chương trình cài đặt.

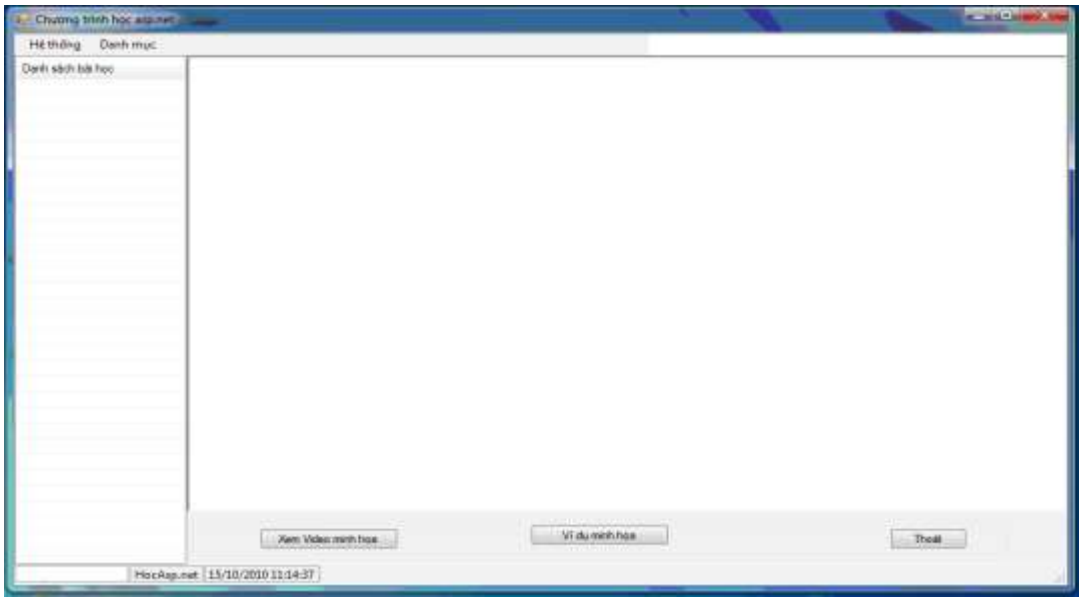


Bước 4: click Finist để hoàn tất quá trình cà đặt.

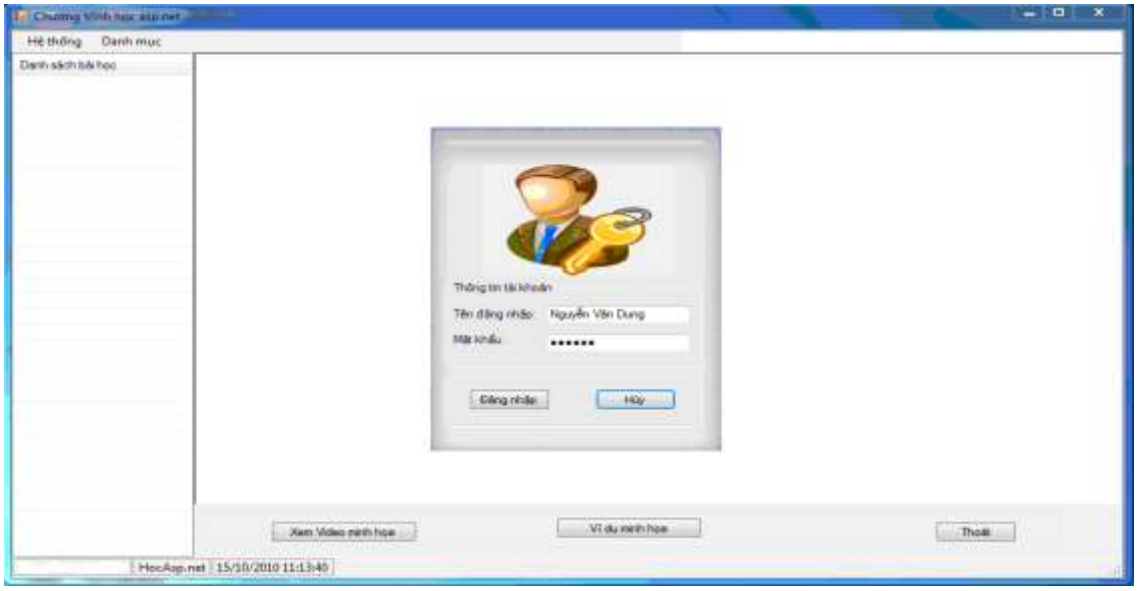


Sau khi cài đặt và chạy chương trình sẽ xuất hiện giao diện sau:

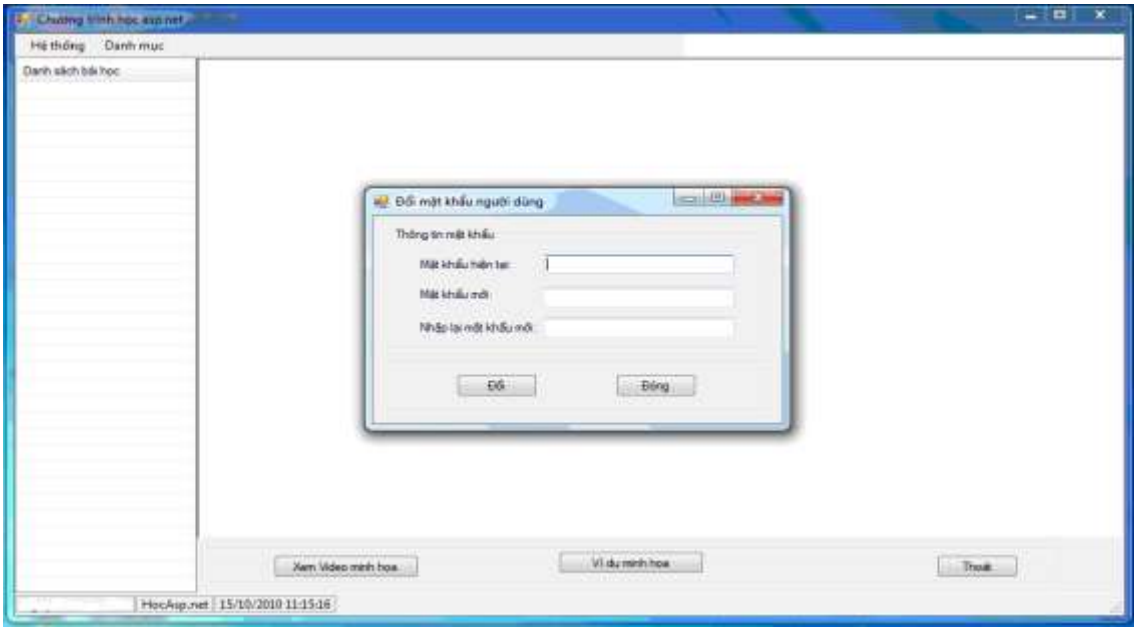
Giao diện chính:



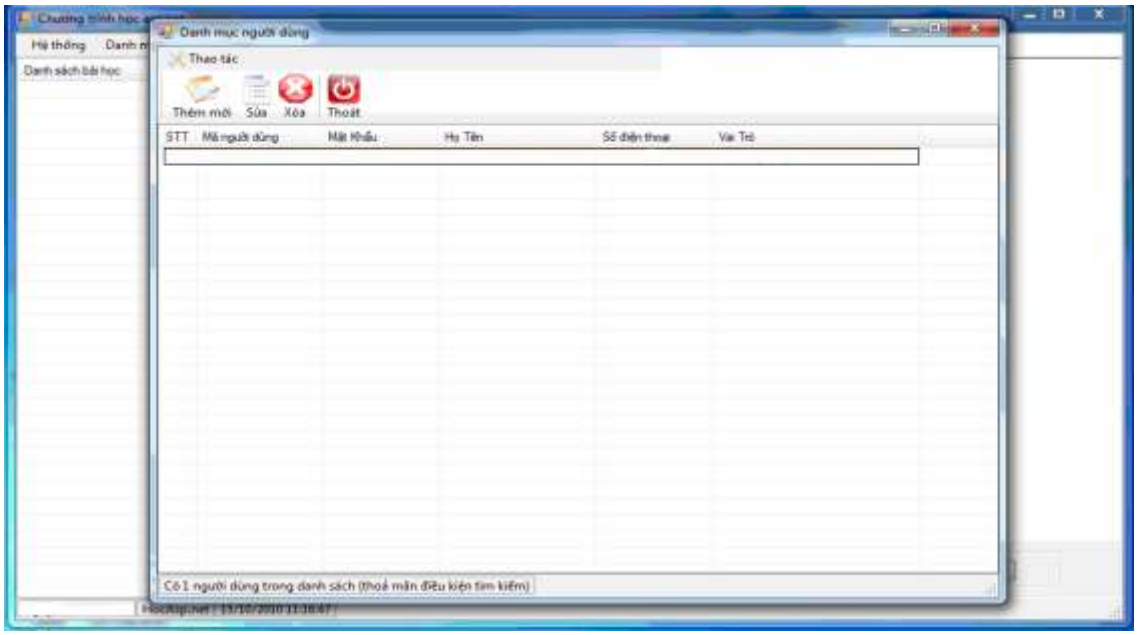
Phần đăng nhập giúp cho người dùng có thể tạo cho mình 1 tài khoản để đăng nhập vào hệ thống, học và nghi nhớ bài đang học, giúp người dùng dễ dàng hơn trong trong những lần học sau.



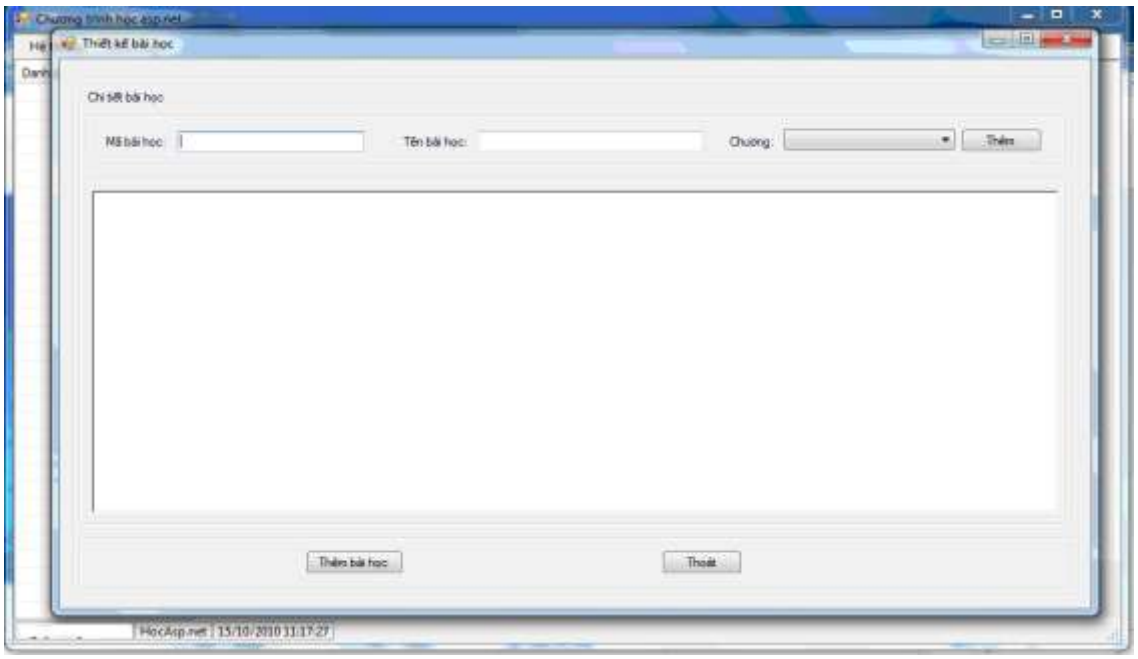
Phần đổi mật khẩu giúp người dùng có thể thay đổi mật khẩu trong trường hợp mật khẩu của người dùng bị lộ hoặc do người dùng quên mật khẩu của mình.



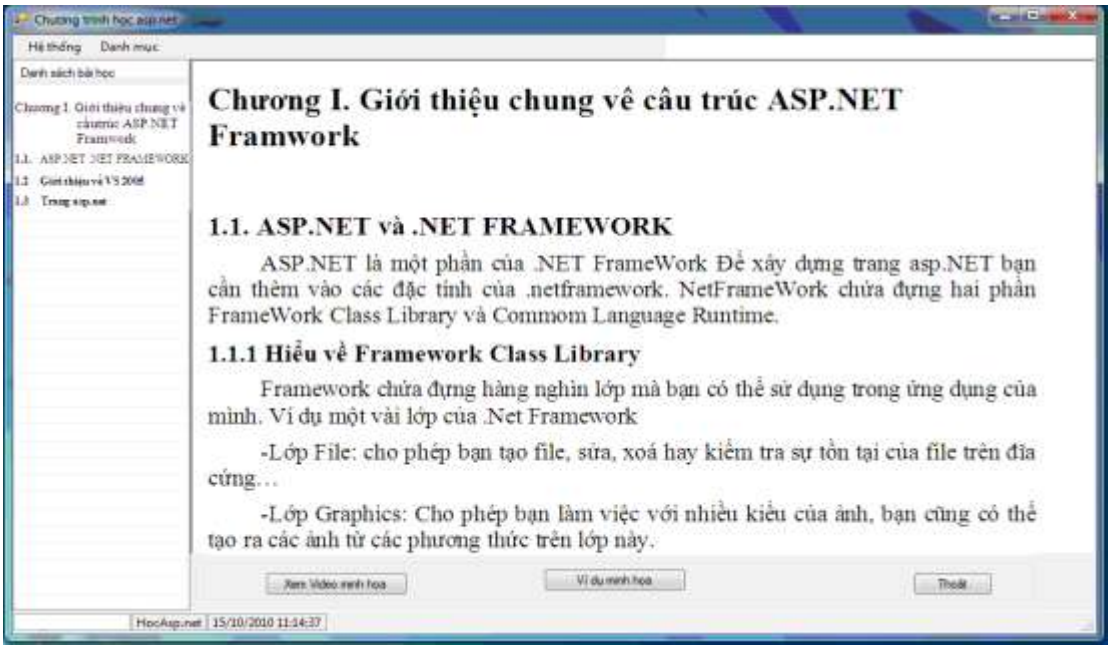
Phần danh mục người dùng cho phép người dùng biết đã có bao nhiêu người đăng nhập vào hệ thống để học và biết được ai là học viên ai là người quản lí hệ thống.



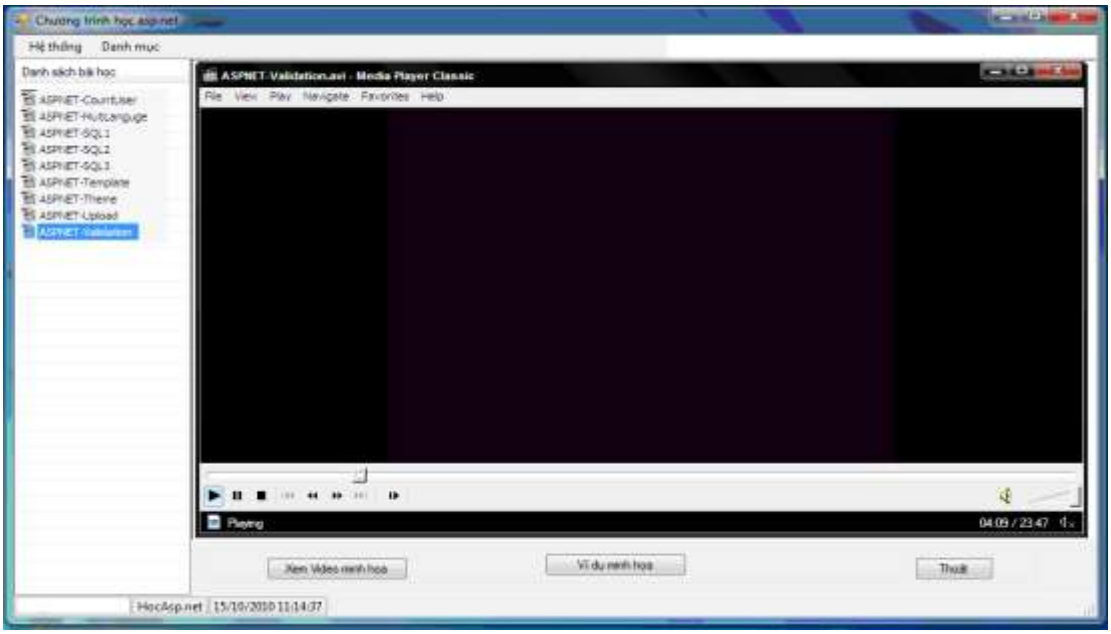
Phần thiết kế bài học chỉ dành cho người quản lí, người quản lí có thể sắp xếp, thay đổi nội dung của bài học sao cho phù hợp với chương trình học



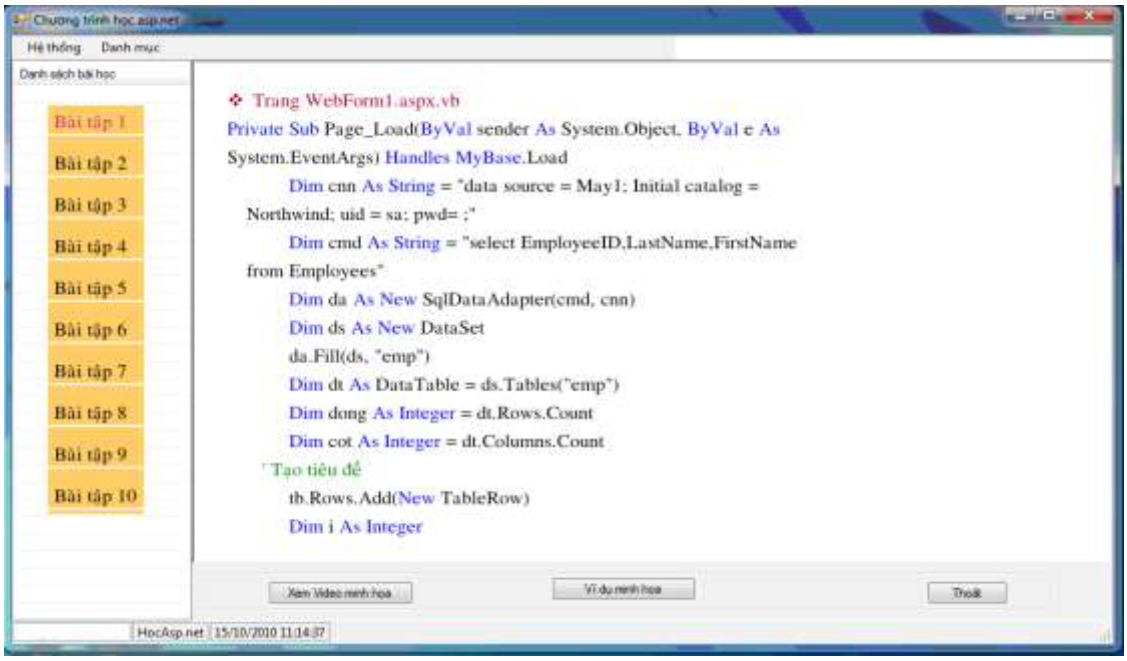
Phần học lí thuyết cung cấp cho người học những kiến thức cơ bản về phần lí thuyết của ASP.Net.



Phần xem Vedeo minh họa người học sẽ được xem các Vidio cip mô tả cách thực hiện lí thuyết 1 cách sinh động giúp người học dễ dàng hiểu và tiếp cận với môn học.



Phần bài tập đưa ra các bài tập và cách giải quyết các bài tập được đưa ra, giúp người học hệ thống lại những kiến thức vừa được học và cách giải quyết từng bài tập cụ thể.



KẾT LUẬN

Đồ án đã trình bầy những khái niệm chung nhất về ngôn ngữ lập trình, phương pháp học, tự học và làm ngôn ngữ lập trình. Đã giới thiệu sơ lược về ASP.NET.

Đã xây dựng được chương trình hỗ trợ giúp tự học ASP.NET với các ưu điểm: Chương trình cài đặt đơn giản dễ sử dụng, có thể thay đổi được nội dung của môn học. Có thể hỗ trợ học các môn khác do có thể thay đổi được cơ sở dữ liệu của chương trình. Kết hợp được học lí thuyết, xem clip minh họa, làm bài tập áp dụng. Do chỉ là chương trình hỗ trợ học nên việc nắm bắt được các kiến thức về lập trình chủ yếu vẫn phụ thuộc nhiều ở người học.

Hướng Phát triển của đồ án là xây dựng hoàn thiện phần giao diện của chương trình cho đẹp và hợp lí, nội dung các bài học cô đọng dễ hiểu hơn, ngoài ra còn có thể kết hợp các chức năng giải trí giúp người học cảm thấy thoải mái hơn khi học.

Chắc chắn việc nghiên cứu và xây dựng chương trình này sẽ có những hạn chế. Trước hết, vì hạn chế về thời gian nên việc khảo sát còn hạn chế về những ý kiến thu thập được. Thứ hai, do còn hạn chế về kiến thức thực tế cũng như chuyên môn nên việc xây dựng bài học còn nhiều thiếu xót. Vì vậy rất mong được sự chỉ bảo của các Thầy Cô để chương trình có thể hoàn thiện hơn.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. CD giáo trình học ASP.NET của nhóm SSDG.
2. Các tài liệu trên mạng Internet.