BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC DÂN LẬP HẢI PHÒNG**

ISO 9001:2008

# ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT

## MÔN HỌC

## LẬP TRÌNH ỨNG DỤNG CHO MOBILE

**Mã môn: PMA33021**

**Dùng cho các ngành**

CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

**Bộ môn phụ trách**

MẠNG VÀ HỆ THỐNG THÔNG TIN

# THÔNG TIN VỀ CÁC GIẢNG VIÊN
# CÓ THỂ THAM GIA GIẢNG DẠY MÔN HỌC

## 1. ThS. Trần Ngọc Thái – Giảng viên cơ hữu

- Chức danh, học hàm, học vị: Thạc sỹ
- Thuộc bộ môn: Mạng và Hệ thống Thông tin
- Địa chỉ liên hệ: Bộ môn Mạng và Hệ thống Thông tin – Đại hoc Dân lập Hải Phòng
- Điện thoại: 0976.123446 Email: tnthai@hpu.edu.vn
- Các hướng nghiên cứu chính: Khoa học máy tính & Hệ thống thông tin

## 2. Nguyễn Trịnh Đông – Giảng viên cơ hữu

- Chức danh, học hàm, học vị: Cử nhân
- Thuộc bộ môn: Mạng và Hệ thống Thông tin
- Địa chỉ liên hệ: Mạng và Hệ thống Thông tin
- Điện thoại: 3739878 Email: dongnt@hpu.edu.vn
- Các hướng nghiên cứu chính: Toán, Toán Rời rạc, Trí tuệ nhân tạo, Máy học, Xử lý ngôn ngữ tự nhiên.

# THÔNG TIN VỀ MÔN HỌC

## 1. Thông tin chung:

- Số đơn vị học trình/ tín chỉ: 02 tín chỉ
- Các môn học tiên quyết: Cấu trúc dữ liệu giải thuật, Hệ điều hành, Cấu trúc máy tính, Mạng máy tính.
- Các môn học kế tiếp: không có.
- Các yêu cầu đối với môn học (nếu có): Trang bị tài liệu và công cụ học tập đầy đủ.
- Thời gian phân bổ đối với các hoạt động:
  - Nghe giảng lý thuyết: 20 tiết
  - Làm bài tập trên lớp: 5 tiết
  - Thảo luận: 3 tiết
  - Thực hành, thực tập (ở PTN, nhà máy, điền dó,...): 15 tiết
  - Hoạt động theo nhóm: Bài tập lớn
  - Tự học: 90 tiết
  - Kiểm tra: 2 tiết

## 2. Mục tiêu của môn học:

- Kiến thức: Cung cấp các kiến thức tổng quan về cấu trúc và kiến trúc của các thiết bị di động, tiếp cận môi trường và ngôn ngữ lập trình xây dựng các chương trình ứng dụng thi hành trên hệ điều hành Window Mobile được cài đặt trên các thiết bị di động.
- Kỹ năng: Đảm bảo sử dụng được các công cụ và viết mã chương trình thành thạo.
- Thái độ: Nhận thức đúng đắn về nội dung môn học.

## 3. Tóm tắt nội dung môn học:

- Hiện nay có rất nhiều công nghệ mới được phát triển song song với việc phát triển công nghệ thông tin. Một trong những công nghệ góp phần không nhỏ trong việc kết nối giữa con người với thông tin cũng như con người với con người là công nghệ di động. Với tốc độ phát triển hiện nay và những lợi ích to lớn của công nghệ di động, có thể thấy nó ảnh hưởng rất lớn đến cuộc sống của con người. Tiếp cận phương pháp lập trình xây dựng các chương trình ứng dụng trên các thiết bị di động là một xu hướng tất yếu và cần thiết của những sinh viên ngành công nghệ thông tin, nhằm đáp ứng nhu cầu phát triển và sử dụng trên các thiết bị di động của thực tế.

## 4. Học liệu:

*Học liệu bắt buộc*:

[1]. Dan Fergus and Larry Roof, The Definitive Guide to the .NET Compact Framework, Apress 2003

*Học liệu tham khảo*:

[2]. Nguyễn Tuấn Anh, Lập trình ứng dụng trên Pocket PC, Đại học kỹ thuật công nghiệp Thái Nguyên.

[3]. MSDN in Visual Studio 2008, Microsoft, Microsoft Press.

[4]. Microsoft Mobile Development Handbook, Andy Wigley, Daniel Moth, Peter Foot, 2005

## 5. Nội dung và hình thức dạy – học:

| **Nội dung** (Ghi cụ thể theo từng chương, mục, tiểu mục) | **Hình thức dạy – học** | | | | | | **Tổng** (tiết) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | **Lý thuyết** | **Bài tập** | **Thảo luận** | **TH, TN, điền dã** | **Tự học, tự NC** | **Kiểm tra** | |
| **Chương 1: Nền tảng lập trình thiết bị di động**.<br>1.1. Giới thiệu .NET Compact Framework | 1 | | | | 10 | | 13 |
| 1.2. Smart Device Extensions | 2 | | | | | | |
| **Chương 2: Thiết kế ứng dụng trên Window Mobile**.<br>2.1. Cài đặt công cụ<br>2.2. Thiết kế giao diện | 1 | | | | 20 | | 39 |
| 2.3. Các điều khiển NETCF | 2 | | | | | | |
| 2.4. Tạo lập các điều khiển | 1 | 1 | 1 | 3 | | | |
| 2.5. Menus, Toolbars, and Status Bars | 1 | | | | | | |
| 2.6. Đồ họa | 1 | | | | | | |
| 2.7. Files and Directories | 1 | 2 | 1 | 3 | | 1 | |
| **Chương 3: Cơ sở dữ liệu trong Window Mobile**.<br>3.1. Giới thiệu ADO .NET | 1 | | | | 30 | | 46 |
| 3.2. Data Binding | 1 | | | 3 | | | |
| 3.3. Giới thiệu SQL Server CE | 1 | | | | | | |
| 3.4. Làm việc với Server-Based Data | 2 | | | | | | |
| 3.5. Làm việc với Device-Based Data | 2 | 1 | 1 | 3 | | 1 | |
| **Chương 4: Xây dựng các ứng dụng mở rộng**.<br>4.1. Làm việc với XML | 1 | | | | 30 | | 37 |
| 4.2. Mobile Networking | 1 | | | | | | |
| 4.3. Tạo chương bộ cài đặt cho ứng dụng. | 1 | 1 | | 3 | | | |
| **Tổng** (tiết) | **20** | **5** | **3** | **15** | **90** | **2** | **135** |

**6.Lịch trình tổ chức dạy – học cụ thể:**

| Tuần | Nội dung | Chi tiết về hình thức tổ chức dạy – học | Nội dung yêu cầu sv phải chuẩn bị trước | Ghi chú |
|---|---|---|---|---|
| 1 | **Chương 1: Nền tảng lập trình thiết bị di động**.<br>1.1 Giới thiệu .NET Compact Framework | Trình bày tại giảng đường. | Đọc tài liệu | |
| | 1.2 Smart Device Extensions | | | |
| 2 | **Chương 2: Thiết kế ứng dụng trên Window Mobile**.<br>2.1 Cài đặt công cụ | Trình bày tại giảng đường. | Đọc tài liệu | |
| 3 | 2.2 Thiết kế giao diện | | | |
| 4 | 2.3 Các điều khiển NETCF | Trình bày tại giảng đường.<br>Thảo luận<br>Bài tập<br>Thực hành tại phòng máy | Đọc tài liệu | |
| 5 | 2.4 Tạo lập các điều khiển | | | |
| 6 | 2.5 Menus, Toolbars, and Status Bars | Trình bày tại giảng đường.<br>Thảo luận | Đọc tài liệu | |
| 7 | 2.6 Đồ họa | Bài tập<br>Thực hành tại phòng máy | | |
| | 2.7 Files and Directories | | | |
| 8 | **Chương 3: Cơ sở dữ liệu trong Window Mobile**.<br>3.1 Giới thiệu ADO .NET | Trình bày tại giảng đường.<br>Thảo luận<br>Bài tập<br>Thực hành tại phòng máy | Đọc tài liệu | |
| 9 | 3.2 Data Binding | | | |
| 10 | 3.3 Giới thiệu SQL Server CE | | | |
| 11 | 3.4 Làm việc với Server-Based Data | Trình bày tại giảng đường.<br>Thảo luận | Đọc tài liệu | |
| 12 | 3.5 Làm việc với Device-Based Data | Bài tập<br>Thực hành tại phòng máy | | |
| 13 | **Chương 4: Xây dựng các ứng dụng mở rộng**.<br>4.1 Làm việc với XML | Trình bày tại giảng đường.<br>Thực hành tại phòng máy | Đọc tài liệu | |
| 14 | 4.2 Mobile Networking | | | |
| 15 | 4.3 Tạo chương bộ cài đặt cho ứng dụng. | | | |

**7.Tiêu chí đánh giá nhiệm vụ giảng viên giao cho sinh viên:**

- Nắm bắt các khái niệm và kiến thức.
- Hoàn thành bài tập về nhà
- Khả năng phát biểu đóng góp và phản biện ý kiến.

**8.Hình thức kiểm tra, đánh giá môn học:**

- Làm bài tập, thực hành, thảo luận
- Kiểm tra định kỳ
- Thi hết môn – Bảo vệ bài tập lớn

**9.Các loại điểm kiểm tra và trọng số của từng loại điểm:**

- Điểm quá trình: 3/10 trong đó:
  - Chuyên cần: 40%
  - Kiểm tra thường xuyên: 30%
  - Thực hành: 30%
- Thi hết môn: 7/10.

**10.Yêu cầu của giảng viên đối với môn học:**

- Yêu cầu về điều kiện để tổ chức giảng dạy môn học (giảng đường, phòng máy,...):
  - Giảng đường trang bị máy chiếu.
  - Phòng máy tính cài đặt Visual Studio 2008.
- Yêu cầu đối với sinh viên (sự tham gia học tập trên lớp, quy định về thời hạn, chất lượng các bài tập về nhà,...):
  - Tham gia học tập trên lớp: 70%
  - Hoàn thành các bài kiểm tra.
  - Hoàn thành các bài thực hành.
  - Hoàn thành bài tập lớn môn học.

*Hải Phòng, ngày 22 tháng 6 năm 2011*

| **Chủ nhiệm Bộ môn** | **Người viết đề cương chi tiết** |
|---|---|
| **Ths. Ngô Trường Giang** | **Ths. Trần Ngọc Thái** |

///