



ISO 9001:2008

**BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
TRƯỜNG ĐẠI HỌC DÂN LẬP HẢI PHÒNG**

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT

Môn học

LẬP TRÌNH WEB

Mã môn: WPR33021

Dùng cho ngành

CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

Bộ môn phụ trách

CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

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

1. **TS. Hồ Thị Hương Thơm** - Giảng viên cơ hữu
 - Chức danh, học hàm, học vị: Thạc sỹ
 - Thuộc bộ môn: Công nghệ thông tin
 - Địa chỉ liên hệ: Bộ môn Công nghệ thông tin
 - Điện thoại: 031.3739878. Email: thomhth@hpu.edu.vn
 - Các hướng nghiên cứu chính: An toàn bảo mật thông tin, Giấu thông tin, Lập trình C/C++.
2. **ThS. Trần Ngọc Thái**
 - Chức danh, học hàm, học vị: Thạc sỹ
 - Thuộc bộ môn: Công nghệ thông tin
 - Địa chỉ liên hệ: Bộ môn Công nghệ thông tin
 - Điện thoại: 031.3739878. Email: thaitn@hpu.edu.vn
 - Các hướng nghiên cứu chính: An toàn và bảo mật thông tin, Hệ điều hành, Thương mại điện tử.
3. **Thông tin về trợ giảng (nếu có):**
 - Họ và tên:
 - Chức danh, học hàm, học vị:
 - Thuộc bộ môn/lớp:
 - Địa chỉ liên hệ:
 - Điện thoại: Email:
 - Các hướng nghiên cứu chính:

THÔNG TIN VỀ MÔN HỌC

1. Thông tin chung:

- Số đơn vị học trình/ tín chỉ: 2 tín chỉ
- Các môn học tiên quyết: Phân tích thiết kế hệ thống, Hệ quản trị cơ sở dữ liệu, Mạng máy tính, An toàn và bảo mật thông tin.
- Các môn học kế tiếp: Thương mại điện tử.
- Các yêu cầu đối với môn học: Bài giảng chi tiết, máy chiếu, thực hành.
- Thời gian phân bổ đối với các hoạt động:
 - + Nghe giảng lý thuyết: **22** tiết
 - + Làm bài tập trên lớp: **3** tiết
 - + Thảo luận: **2** tiết
 - + Thực hành, thực tập (ở PTN, nhà máy, điền dã,...): **15** tiết
 - + Hoạt động theo nhóm: Có
 - + Tự học: **150** tiết
 - + Kiểm tra: **3** tiết

2. Mục tiêu của môn học:

- Kiến thức: Giúp sinh viên nắm được một số kiến thức cơ bản về web tĩnh, web động, ngôn ngữ đánh dấu siêu văn bản HTML, ngôn ngữ kịch bản DHTML, ngôn ngữ lập trình web động PHP.
- Giúp sinh viên có thể áp dụng các kiến thức về Phân tích thiết kế hệ thống, an toàn bảo mật thông tin, quản trị mạng để có thể tự tin xây dựng một ứng dụng website trên mạng.
- Kỹ năng: Tạo điều kiện cho sinh viên nâng cao thêm về kỹ thuật lập trình web, giúp sinh viên có khả năng đi sâu thêm vào các môn học chuyên ngành như : Thương mại điện tử
- Thái độ: Tạo cho sinh viên tinh thần phấn khởi, tin tưởng và yêu thích môn học, ngành học.

3. Tóm tắt nội dung môn học:

- Khái niệm tổng quát về web tĩnh, website tĩnh, web động, website động.
- Giới thiệu ngôn ngữ đánh dấu siêu văn bản: HTML, DHTML.
- Hướng dẫn kỹ năng và phương pháp tổ chức ứng dụng trên website.
- Ôn lại kiến thức về hệ quản trị CSDL SQL Server hoặc giới thiệu My SQL.
- Giới thiệu ngôn ngữ lập trình web động PHP và phương pháp kết nối CSDL với web.
- Áp dụng xây dựng một ứng dụng cụ thể về các website trên mạng.

4. Học liệu:

Bắt buộc

- [1]. Nhóm tác giả Elicom (2000), *Ngôn ngữ HTML 4 cho World Wide Web*, NXB Hà Nội.
- [2]. Phạm Hữu Khang, Phương Lan (hiệu đính) (2010), *Lập trình web với PHP 5.3 và cơ sở dữ liệu My SQL 5.1*, NXB Phương Đông.

Tham khảo

- [3]. Nguyễn Trường Sinh, *Hướng dẫn thiết kế trang web tương tác bằng JavaScript*, Nhà xuất bản Mũi Cà Mau.
- [4]. Phạm Hữu Khang, *Lập trình ứng dụng chuyên nghiệp SQL Server 2000 toàn tập*, NXB Lao động – Xã Hội
- [5]. Website: <http://www.w3schools.com>

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 I: GIỚI THIỆU VỀ WEB VÀ HTML 1.1. WEB tĩnh 1.1.1. Định nghĩa và đặc điểm web tĩnh 1.1.2. Cấu trúc của web tĩnh 1.2. Các thẻ cơ bản 1.2.1. Các thẻ định dạng văn bản 1.2.2. Thẻ tạo bảng 1.2.3. Tạo liên kết và Anchor 1.2.4. Thêm hiệu ứng âm thanh và hình ảnh 1.2.5. Tạo Form trong HTML 1.3. Kiểm tra tổng kết chương 1	8			3	35	1	47
CHƯƠNG II: NGÔN NGỮ KỊCH BẢN JAVASCRIPT 2.1. Khái niệm về Script và kịch bản JavaScript 2.1.1. Khái niệm và vấn đề cơ bản của Javascript 2.1.2. Giới hạn của JavaScript 2.2. Làm việc với các Javascript độc lập 2.2.1. Khởi động một Javascript 2.2.2. Khai báo và sử dụng trong 2.2.3. Cấu trúc điều khiển của JScript 2.2.3. Cấu trúc điều khiển của JScript ... 2.2.4. Xây dựng hàm trong Javascript 2.2.6. JavaScript với Form trong HTML 2.3. Kiểm tra tổng kết chương 2	8			3	35	1	47

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 III: WEB ĐỘNG VỚI PHP 3.1. Định nghĩa và đặc điểm của Web động 3.2. Tổ chức Web động trên Web Server 3.3. PHP là gì ? Môi trường sử dụng, cài đặt và cách thức hoạt động 3.4. Một số thao tác cơ bản trên PHP 3.4.1. Câu lệnh và các khai báo: hằng, biến, mảng 3.4.2. Cấu trúc điều khiển 3.4.5. Hàm và thủ tục của PHP 3.4.3. Tương tác với Server bằng Form HTML 3.5. Kết nối dữ liệu cơ sở dữ liệu 3.6. Truy vấn dữ liệu 3.7. Quản lý phiên làm việc 3.8. Quản lý người dùng cho website Kiểm tra tổng kết chương 3 Ôn tập – Giao bài tập lớn	11			9	80	1	101
Tổng (tiết)	27			15	150	3	195

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 sinh viên phải chuẩn bị trước	Ghi chú
1-2	CHƯƠNG I: GIỚI THIỆU VỀ WEB VÀ HTML 1.1. WEB tĩnh 1.2. Các thẻ cơ bản HTML 1.2.1. Các thẻ định dạng văn bản 1.2.2. Thẻ tạo bảng 1.2.3. Tạo liên kết và Anchor 1.2.4. Thêm hiệu ứng âm thanh và hình ảnh	Giảng viên giảng - Đặt câu hỏi cho sinh viên - Yêu cầu sinh viên đưa ra các câu hỏi, vấn đề thắc mắc về HTML và Website - Gọi sinh viên lên bảng viết mã lệnh HTML để tạo ra một số trang web đơn giản nhằm làm rõ một số thẻ HTML và cấu trúc trang web. - Hỏi một số ứng dụng Website mà sinh viên đã tiếp cận, một số website phổ biến mà sinh viên đã sử dụng trong trường hay trên internet. - Giáo viên bổ sung cho câu trả lời của sinh viên, chữa bài (nếu cần)-		

Tuần	Nội dung	Chi tiết về hình thức tổ chức dạy - học	Nội dung yêu cầu sinh viên phải chuẩn bị trước	Ghi chú
3-4	1.2.5. Tạo Form trong HTML Tổng kết chương 1 Kiểm tra tổng kết chương 1 Thực hành chương I: Tạo trang web, chèn bảng, âm thanh, liên kết và mẫu biểu	<ul style="list-style-type: none"> - Hướng dẫn sv cách tạo Form truy vấn bằng HTML - Giáo viên tổng kết lại nội dung. - Kiểm tra tổng kết chương 1 để đánh giá khả năng hiểu nội dung môn học - Hướng dẫn thực hành trên máy tính bằng một trong các trình soạn thảo web như Notepad, wordpad, Frontpage, PageMill, Jcreator, Dreamwaeve 	Tham khảo tài liệu Internet (www.w3schools.com) để học hỏi phong cách trình bày, tham chiếu cú pháp lệnh đầy đủ hoặc một số lệnh bổ sung	
5-6	CHƯƠNG II: NGÔN NGỮ KỊCH BẢN JAVASCRIPT 2.1. Khái niệm về Script và kịch bản JavaScript 2.1.1. Khái niệm và vấn đề cơ bản của Javascript 2.1.2. Giới hạn của JavaScript và bảo mật 2.2. Làm việc với các Javascript độc lập 2.2.1. Khởi động một Javascript 2.2.2. Khai báo và sử dụng trong	<ul style="list-style-type: none"> - Giảng viên đặt câu hỏi về vấn đề có liên quan - Gọi sinh viên trả lời - Giảng viên giảng - Yêu cầu sinh viên đặt câu hỏi. Gọi các sinh viên khác trả lời. Sau đó giảng viên bổ sung cho câu trả lời nếu cần - Gọi sinh viên lên bảng làm bài tập - Gọi sinh viên khác nhận xét, bổ sung - Giảng viên đưa ra một số bài tập ví dụ về ngôn ngữ kịch bản JavaScript để sinh viên nắm bắt cụ thể nội dung chương được học. 	Ôn tập các nội dung đã học ở chương 1	
7-8	2.2.2. Khai báo và sử dụng trong (tiếp) ... 2.2.3. Cấu trúc điều khiển của JScript 2.2.4. Xây dựng hàm trong JScript 2.2.6. JScript với Form trong HTML 2.3. Kiểm tra tổng kết chương 2 Thực hành chương II: Gắn kết các đoạn mã kịch bản JS vào trang HTML	<ul style="list-style-type: none"> - Thực hiện lập trình viết các đoạn mã JS trong trang HTML - Kết thúc chương 2 làm một bài kiểm tra nội dung chương này để đánh giá mức độ hiểu bài của sinh viên. - Sau đó bắt đầu hình thành các đề tài nhỏ cho sinh viên có khả năng làm việc theo nhóm và phân tích thiết kế dần nội dung sẽ thực hiện cho đến khi kết thúc môn học 	Chuẩn bị trước các nội dung từ mục 2.1, 2.2 Tham khảo tài liệu Internet (www.w3schools.com) để học hỏi phong cách trình bày, tham chiếu cú pháp lệnh đầy đủ hoặc một số lệnh bổ sung	
9-10	CHƯƠNG III: WEB ĐỘNG VỚI PHP 3.1. Định nghĩa và đặc điểm	<ul style="list-style-type: none"> - Giảng viên giảng - Gọi sinh viên đặt các câu hỏi và gọi các sinh viên khác trả lời; sau đó 	<ul style="list-style-type: none"> - Sinh viên cần nắm rõ kiến thức chương 1 và 2 để bổ sung thêm nội dung PHP hoàn chỉnh 	

Tuần	Nội dung	Chi tiết về hình thức tổ chức dạy - học	Nội dung yêu cầu sinh viên phải chuẩn bị trước	Ghi chú
	<p>của Web động</p> <p>3.2. Tổ chức Web động trên Web Server</p> <p>3.3. PHP là gì ? Môi trường sử dụng, cài đặt và cách thức hoạt động</p> <p>3.4. Một số thao tác cơ bản trên PHP</p> <p>3.4.1. Câu lệnh và các khai báo: hằng, biến, mảng</p> <p>3.4.2. Cấu trúc điều khiển</p> <p>3.4.3. Tương tác với Server bằng Form HTML</p>	<p>giảng viên có thể bổ sung câu trả lời (nếu cần)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Yêu cầu sinh viên đưa ra trường hợp cụ thể cho đề tài đã chọn. - Gọi sinh viên khác trong cùng nhóm nhận xét, bổ sung (nếu cần) - Giảng viên kết luận - 	<p>cấu trúc các trang web động.</p>	
11-12	<p>3.4.5. Hàm và thủ tục của PHP</p> <p>3.5. Kết nối cơ sở dữ liệu</p> <p>3.6. Truy vấn dữ liệu</p> <p>3.7. Quản lý phiên làm việc</p> <p>3.8. Quản lý người dùng cho website</p> <p>Thực hành chương III: Cài đặt và sử dụng PHP</p>	<p>Giảng lý thuyết.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gọi sinh viên lên bảng làm bài tập áp dụng. - 	<p>Tham khảo tài liệu Internet (www.w3schools.com) để học hỏi phong cách trình bày, tham chiếu cú pháp lệnh đầy đủ hoặc một số lệnh bổ sung.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Download một số phần mềm hỗ trợ cho web động như: Xampp, Pagemill, Dreamwaeve, ... tài liệu 	
13-14	<p>Kiểm tra tổng kết chương 3</p> <p>Ôn tập – Giao bài tập lớn</p> <p>Thảo luận – Hướng dẫn làm bài tập lớn môn học (1 tiết)</p> <p>Thực hành chương III: Thao tác Form và kết xuất CSDL</p>	<p>Gọi một số nhóm đưa ra giải pháp áp dụng vào bài tập lớn cụ thể của nhóm.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gọi các thành viên khác của nhóm bổ sung (nếu cần) - Giảng viên kết luận - Kết thúc chương làm một bài kiểm tra 1 tiết để tổng kết nội dung. Đánh giá khả năng hiểu rõ kiến thức môn học - Tổng kết toàn bộ môn học. 	<p>Làm việc theo nhóm phân tích bài tập lớn của mình để có được nhiệm vụ tổng quan sẽ phải thực hiện.</p> <p>Phân tích chi tiết bài tập lớn theo cấu trúc web sẽ triển khai. Tham khảo một số website có liên quan đến đề tài bài tập lớn</p>	
15	<p>Thực hành chương III (tiếp)</p>	<p>Hướng dẫn sinh viên thực hành trên bài tập lớn áp dụng web động PHP và HTML</p>	<p>Tham khảo một số website có liên quan đến đề tài bài tập lớn</p>	

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

- Sinh viên phải nắm được các khái niệm chung về web tĩnh (ngôn ngữ đánh dấu siêu văn bản HTML, DHTML), web động (bằng PHP). Cơ chế hoạt động, mô hình, môi trường làm việc của web động, quan hệ giữa các hệ quản trị CSDL với website.

- Sinh viên nắm được và có thể vận dụng phân tích thiết kế hệ thống để xây dựng các ứng dụng thực tế trên các website.
- Sinh viên có thể lựa chọn một ứng dụng nào đó để xây dựng website cho ứng dụng.

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

- Hoàn thành 2 bài kiểm tra định kỳ của phần lý thuyết (điểm quá trình)
- Hoàn thành 1 bài kiểm tra định kỳ của phần thực hành (điểm quá trình)
- Bảo vệ bài tập lớn môn học.

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

- Kiểm tra trong năm học: Thông qua bài tập lớn.
- Kiểm tra giữa kỳ (tư cách): 30%
- Báo cáo bài tập lớn hết môn: 70%

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, máy chiếu, máy tính, phòng thực hành.

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 từ 70% số tiết trở lên, hoàn thành các bài kiểm tra định kỳ, dự buổi thảo luận trên lớp. Sinh viên phải chuẩn bị tài liệu môn học theo yêu cầu của Giảng viên.

Hải Phòng, ngày 2 tháng 01 năm 2013

Chủ nhiệm Bộ môn

Người viết đề cương chi tiết

Hồ Thị Hương Thơm