Thiết Kế Phần Mềm

Cho

Hệ thống quản lý nhà trọ

Phiên bản 1.3 được phê chuẩn

Được chuẩn bị bởi Nguyễn Chí Tâm MSSV 1111334 Nguyễn Hoài Nam MSSV 1111314 Nguyễn Quí Nghĩa MSSV 1111316 Quách Hoàng Phúc MSSV 1111326 Trần Văn Tùng MSSV 1111364 Võ Văn Hiệp MSSV 1111289 Nguyễn Phương Ghi MSSV 1111284 Huỳnh Mai Hoàng Huy MSSV 1111296 Trần Duy Lâm MSSV 1111305

Nhóm 2

Mục lục

Theo do	ói phiên bản	4
1. Gió	ới thiệu	5
1.1	Mục đích	5
1.2	Phạm vi	5
1.3	Bảng chú giải thuật ngữ	5
1.4	Tài liệu tham khảo	5
1.5	Tổng quan về tài liệu	6
2. Tổi	ng quan hệ thống	6
3. Kiế	ến trúc hệ thống	8
3.1	Thiết kế kiến trúc	8
3.2	Mô tả sự phân rã	10
3.3	Cơ sở thiết kế	11
4. Thi	iết kế dữ liệu	11
4.1	Mô tả dữ liệu	11
4.2	Từ điển dữ liệu	13
5. Thi	iết kế theo chức năng	21
5.1	Chức năng đăng nhập	21
5.2	Chức năng đăng xuất	24
5.3	Chức năng đăng ký	26
5.4	Chức năng yêu cầu lấy lại mật khẩu	30
5.5	Chức năng đổi mật khẩu	30
5.6	Chức năng xem thông tin nhà trọ	35
5.7	Chức năng tìm nhà trọ	38
5.8	Chức năng cập nhật tin đăng:	40
5.9	Chức năng quản lý danh sách chủ nhà trọ và nhà trọ	47
5.10	Chức năng quản lý người dùng	50
5.11	Chức năng bình luận	53
5.12	Chức năng quản lý bình luận	55
5.13	Chức năng quản lý đăng tin	58
5.14	Chức năng đăng tin	64
5.15	Cập nhật thông tin cá nhân	67
6. Bải	ng tham khảo tới các yêu cầu	71

7.	7.	Các phụ lục	72
7.	7.	Các phụ lục	

Theo dõi phiên bản

Tên	Ngày	Lý do thay đổi	Phiên bản
Thiết kế phần	17/09/2014	Tạo mới	1.0
mềm cho hệ			
thống quản lý			
nhà trọ			
Thiết kế phần	21/09/2014	Chỉnh sửa, bố sung	1.1
mềm cho hệ			
thống quản lý			
nhà trọ			
Thiết kế phần	24/09/2014	Chỉnh sửa, bố sung	1.2
mềm cho hệ			
thống quản lý			
nhà trọ			
Thiết kế phần	25/09/2014	Chỉnh sửa, bổ sung	1.3
mềm cho hệ			
thống quản lý			
nhà trọ			

1. Giới thiệu

1.1 Mục đích

Tài liệu thiết kế phần mềm này nhằm mô tả thiết kế kiến trúc và thiết kế chi tiết của hệ thống website quản lí nhà trọ, với đầy đủ và chi tiết các chức năng của website, từ đó ta có thể tạo ra được một phần mềm hoàn chỉnh. Đồng thời tài liệu thiết kế phần mềm này giúp cho người sử dụng (lập trình viên, kiểm thử viên) hiểu rõ hơn về kiến trúc, các cơ sở dữ liệu và chức năng của hệ thống phần mềm.

1.2 Phạm vi

Tạo ra một website quản lý nhà trọ để giúp quản lý công việc xem, tìm kiếm hay đặt phòng trọ của khách hàng một cách dễ dàng và khoa học hơn. Đồng thời, nhằm quảng bá nhà trọ trên website đến khách hàng.

Cho phép khách hàng đặt phòng trọ trực tuyến, và biết thông tin của phòng trọ (giá phòng, tiền điện, tiền nước,...) được chính xác.

Mục tiêu của dự án: tạo ra sản phẩm phần mềm đáp ứng được nhu cầu khách hàng, ở đây website quản lý nhà trọ nhằm đáp ứng nhu cầu xem, tìm kiếm hay đặt phòng trọ trở nên thuận tiện cho khách hàng, và quảng cáo nhà trọ của mình trên phạm vi rộng.

Sau khi dự án được hoàn thành, website có thể được sử dụng rộng rãi, đáp ứng mọi yêu cầu đối với nhà trọ của khách hàng

1.3 Bảng chú giải thuật ngữ

Định nghĩa các từ viết tắt, các thuật ngữ trong tài liệu được mô tả ở trong bảng dưới đây:

Số thứ tự	Thuật ngữ / Từ viết tắt	Định nghĩa
1	MVC	Model – View –
		Controller
2	GUI	Graphic User
		Interface

1.4 Tài liệu tham khảo

[1] **TS. Huỳnh Xuân Hiệp, ThS. Phan Phương Lan.** Giáo trình *Nhâp môn Công nghệ phần mềm.* Nhà xuất bản Đai học Cần Thơ, 2011.

1.5 Tổng quan về tài liệu

Tài liệu thiết kế phần mềm quản lý danh bạ điện thoại gồm 7 phần:

Phần giới thiệu: nêu lên mục đích của tài liệu thiết kế, phạm vi sử dụng của phần mềm, bảng chú giải thuật ngữ được sử dụng trong tài liệu, một số tài liệu tham khảo đến khi viết tài liệu và phần tổng quan về tài liệu.

Phần tổng quan hệ thống: mô tả tổng quan về chức năng, ngữ cảnh và thiết kế của dư án.

Phần kiến trúc hệ thống: mô tả cấu trúc chương trình theo mô đun các mối quan hệ theo mô đun, sự phân rã, cơ sở thiết kế.

Phần thiết kế dữ liệu: mô tả cấu trúc dữ liệu, các thực thể, từ điển dữ liệu. **Phần thiết kế theo chức năng**: các chức năng của hệ thống (chức năng đăng nhập, chức năng đăng xuất, chức năng đăng kí, chức năng lấy lại mật khẩu, chức năng thay đổi mật khẩu, chức năng tìm nhà trọ, chức năng cập nhật thông tin cá nhân, chức năng bình luận, chức năng quản lí đanh sách chủ nhà trọ, chức năng quản lí đăng tin).

Phần bảng tham khảo tới các yêu cầu: tham khảo tới yêu cầu của tài liệu đặt tả.

Phần phụ lục:

2. Tổng quan hệ thống

2.1. Bối cảnh:

Hiện nay vấn đề nhà trọ là vấn đề luôn rất nóng đối với xã hội, nhất là đối tượng học sinh, sinh viên. Thông thường người có nhu cầu thuê nhà trọ sẽ phải đi tìm các bảng thông báo "Còn phòng trọ" và đến liên hệ với chủ nhà trọ. Đôi lúc không thể liên hệ với chủ nhà trọ hoặc đến nơi thì lại được thông báo là hết phòng trọ gây không ít phiền phức và mất nhiều công sức. Trong thời đại hiện nay, việc tin học hóa mọi công việc đang trở thành, giúp mọi chuyện trở nên dễ dàng và nhanh chóng hơn. Vì thế việc tin học hóa việc tìm nhà trọ trở nên cần thiết.

2.2 Các chức năng:

Các chức năng mà khách tự do có thể sử dụng:

- Tìm kiếm nhà tro.
- Đăng kí tài khoản.
- Xem tin đăng.

Các chức năng thành viên có thể sử dụng:

- Đăng nhập, đăng xuất.
- Thay đổi mật khẩu.
- Yêu cầu mật khẩu.
- Tìm kiếm nhà trọ.
- Xem tin đăng.
- Đánh giá, bình luận.
- Cập nhật thông tin tài khoản.

Các chức năng chủ nhà trọ có thể sử dụng:

- Đăng nhập, đăng xuất.
- Thay đổi mật khẩu.
- Yêu cầu mật khẩu.
- Tìm kiếm nhà trọ.
- Cập nhật tin đăng.
- Cập nhật thông tin tài khoản.
- Đánh giá, bình luận.

Các chức năng quản trị website có thể sử dụng:

- Đăng nhập, đăng xuất.
- Thay đổi mật khẩu.
- Yêu cầu mật khẩu.
- Cập nhật thông tin tài khoản
- Quản lý danh sách chủ nhà trọ và các nhà trọ.
- Quản lý đăng tin.
- Quản lý danh sách thành viên.
- Tìm kiếm nhà trọ

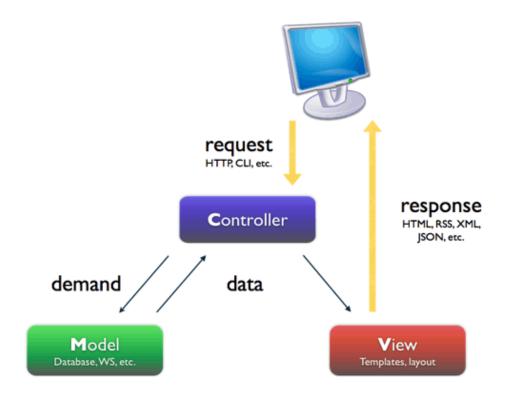
2.3. Môi trường vận hành:

Website được triển khai sử dụng theo kiến trúc Client – Server, với máy chủ chạy Server Tomcat 7.0 trên nền Windows (Windows XP trở lên), về phía Client có thể tương thích với hầu hết các trình duyệt web phổ biến hiện nay như Chrome, Firefox, IE, Opera, Cốc Cốc...

3. Kiến trúc hệ thống

3.1 Thiết kế kiến trúc Mô hình MVC

MVC viết tắt của Model – View – Controller, đây là một mô hình trong lập trình. Nó cho phép tách biệt các đoạn mã xử lý và giao diện người dụng thành các thành phần riêng biệt.



Mô hình MVC cơ bản

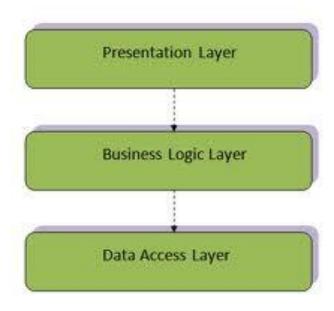
Model: thành phần này được giao nhiệm vụ cung cấp dữ liệu cho cơ sở dữ liêu và lưu trữ dữ liêu.

View: thành phần này hiển thị các thông tin cho người dùng và nhận các dữ liệu từ người dùng gửi cho các controller.

Controller: thành phần này có nhiệm vụ cập nhật nội dung ở các View, nhận dữ liệu từ các View, truy xuất các thông tin cần thiết từ Model, xử lý các thao tác, cập nhật dữ liệu ở Model,...

Ưu điểm: Giúp phát triển ứng dụng nhanh, dễ nâng cấp, bảo trì... Nhược điểm: Đối với những ứng dụng nhỏ gây cồng kềnh, tốn thời gian trong quá trình trung chuyên dữ liệu giữa các thành phần.

Mô hình 3 lớp



Mô hình 3 lớp cơ bản

Mô hình 3 lớp được cấu thành từ: Presentation Layers, Business Layers, và Data Layers. Các lớp này sẽ giao tiếp với nhau thông qua các dịch vụ (services) mà mỗi lớp cung cấp để tạo nên ứng dụng, lớp này cũng không cần biết bên trong lớp kia làm gì mà chỉ cần biết lớp kia cung cấp dịch vụ gì cho mình và sử dụng nó.

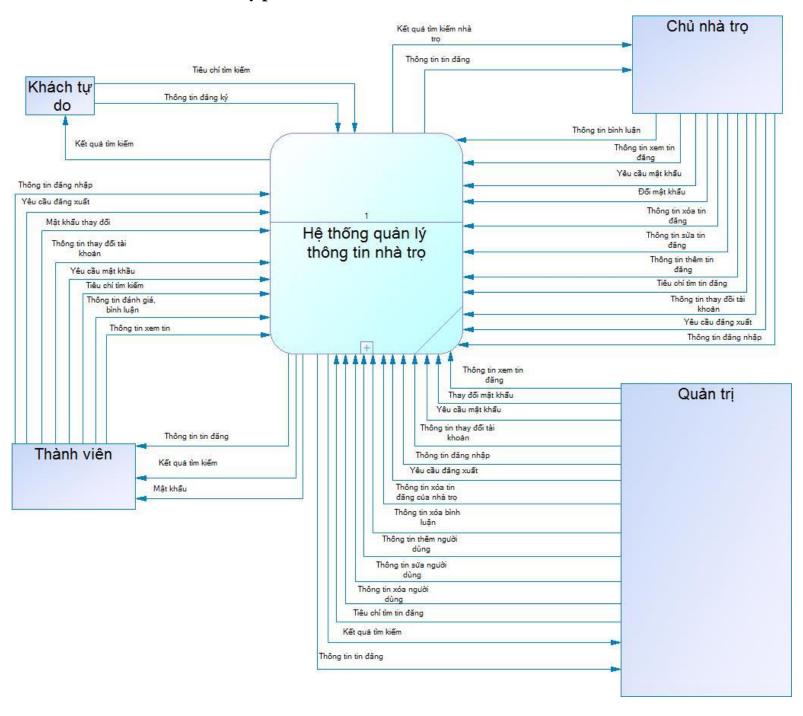
Presentation Layer (GUI): Là thành phần giao diện, là các form của chương trình tương tác với người dùng hệ thống. Lớp này làm nhiệm vụ giao tiếp với người dùng cuối để thu thập dữ liệu và hiển thị kết quả, dữ liệu thông qua các đối tượng trong giao diện người sử dụng.

BusinessLogicLayer (BLL): được phân công là lớp xử lý các nghiệp vụ của chương trình như tính toán, xử lý các yêu cầu và kiểm tra tính hợp lệ và toàn vẹn về mặt dữ liệu trước khi được đưa lên hiển thị trên màn hình hoặc xử lý các dữ liệu trước khi chuyển xuống Data Access Layer để lưu dữ liêu vào database.

Data Access Layer (DAL): Chức năng của lớp này là giao tiếp với các hệ quản trị cơ sở dữ liệu. Lớp này thực hiện các nghiệp vụ liên quan đến lưu

trữ và truy xuất dữ liệu của ứng dụng như đọc (select), lưu, cập nhật (insert, update, delete) cơ sở dữ liệu.

3.2 Mô tả sự phân rã



DFD cấp 0 của hệ thống

DFD cấp 1 của hệ thống (xem trang đính kèm)

3.3 Cơ sở thiết kế

Trên thực tế, khi áp dụng vào những hệ thống lớn người ta sẽ áp dụng kết hợp các mô hình trên. Tuy nhiên đối với hệ thống đang xây dựng là một hệ thống vừa và nhỏ nên ta sẽ chỉ áp dụng mô hình MVC để phát triển.

Đối với những người mới thì việc xây dựng ứng dụng dựa trên mô hình MVC phức tạp và lãng phí vì công việc này như là xây dựng dự án lớn tuy nhiên lợi điểm của MVC không nằm ở chỗ viết mã nguồn mà là ở chỗ duy trì nó, cho phép sửa đổi mã nguồn mà không ảnh hưởng nhiều đến các thành phần khác.

Cho phép làm việc nhóm trở nên dễ dàng hơn vì nhóm nào sẽ làm việc theo nhóm đó

Nhóm "View" sẽ chịu trách nhiệm thực hiện mã nguồn của các view không tham gia vào làm mã nguồn của nhóm kia khi có lỗi sẽ dễ sửa lỗi.

Hai nhóm còn lại cũng vậy cũng sẽ viết mã nguồn theo đúng phần của mình.

4. Thiết kế dữ liệu

4.1 Mô tả dữ liệu

- Ánhxạ từ thực thể sang bảng: mỗi thực thể trong sơ đồ CDM sẽ tương ứng với một bảng dữ liệu vật lý.
- 4 Ánhxa mối quan hê:
 - Quan hệ "một nhiều" trong CDM trở thành tham chiếu trong LDM, đưa khóa chính từ bên bảng "một" vào bảng bên "nhiều" và trở thành khóa ngoại.
 - Quan hệ giữa hai thực thể TINH_THANH và QUAN_HUYEN sẽ thành tham chiếu: đưa khóa chính MA_TINH của bảng TINH_THANH vào bảng QUAN_HUYEN.
 - Quan hệ giữa hai thực thể QUAN_HUYEN và PHUONG_XA sẽ thành tham chiếu: đưa khóa chính

- MA_HUYEN của bảng QUAN_HUYEN vào bảng PHUONG XA.
- Quan hệ giữa hai thực thế PHUONG_XA và NHA_TRO sẽ thành tham chiếu: đưa khóa chính MA_XA của bảng PHUONG_XA vào bảng NHA_TRO.
- Quan hệ giữa hai thực thể LOAI_TK và TAI_KHOAN sẽ thành tham chiếu: đưa khóa chính MA_LTK của bảng LOAI_TK vào bảng TAI_KHOAN.
- Quan hệ giữa hai thực thể HINH_ANH và TAI_KHOAN sẽ thành tham chiếu: đưa khóa chính MA_ANH của bảng HINH_ANH vào bảng TAI_KHOAN.
- Quan hệ giữa hai thực thể NHA_TRO và ANH_NT sẽ thành tham chiếu: đưa khóa chính MA_NT của bảng NHA_TRO vào bảng ANH_NT.
- Quan hệ giữa hai thực thể NHA_TRO và BL_NT sẽ thành tham chiếu: đưa khóa chính MA_NT của bảng NHA_TRO vào bảng BL_NT.
- Quan hệ giữa hai thực thể BL_NT và BINH_LUAN sẽ thành tham chiếu: đưa khóa chính MA_BL của bảng BINH_LUAN vào bảng BL_NT.
- Quan hệ giữa hai thực thể BINH_LUAN và BL_CON sẽ thành tham chiếu: đưa khóa chính MA_BL của bảng BINH_LUAN vào bảng BL_CON.
 BL_CON (MA_BL) → BINH_LUAN (MA_BL)
 BL_CON (MA_BL_CHA) → BINH_LUAN (MA_BL)
- Quan hệ giữa hai thực thể TAI_KHOAN và NHA_TRO sẽ thành tham chiếu: đưa khóa chính MA_TK của bảng TAI_KHOAN vào bảng NHA_TRO.
- Quan hệ giữa hai thực thể HINH_ANH và ANH_NT sẽ thành tham chiếu: đưa khóa chính MA_ANH của bảng HINH_ANH vào bảng ANH_NT.
- Quan hệ giữa hai thực thể TAI_KHOAN và BINH_LUAN sẽ thành tham chiếu: đưa khóa chính MA_TK của bảng TAI_KHOAN vào bảng BINH_LUAN

- Phụ thuộc hàm giữa hai thực thể trong CDM thì trong LDM sẽ thành tham chiếu: đưa khóa chính từ bên bảng bị phụ thuộc vào bảng phụ thuộc để vừa là khóa ngoại vừa là thành phần khóa chính cho bảng phụ thuộc đó.
 - Phụ thuộc hàm giữa HINH_ANH và ANH_NT: trong bảng ANH_NT thì MA_ANH vừa là khóa chính trong bảng ANH_NT vừa là khóa ngoại tham chiếu đến bảng HINH ANH.
 - Phụ thuộc hàm giữa BINH_LUAN và BL_NT: trong bảng BL_NT thì MA_ANH vừa là khóa chính vừa là khóa ngoại tham chiếu đến bảng BINH_LUAN.
 - Phụ thuộc hàm giữa BINH_LUAN và BL_CON: trong bảng BL_NT thì MA_BL vừa là khóa chính vừa là khóa ngoại tham chiếu đến bảng BINH_LUAN.

4.2 Từ điển dữ liệu

1.1. Từ điển dữ liệu

Miền giá trị:

- D1: Là các ký tự số tự tăng.

- D2: Là ngày hiện tại.

1. Bảng TINH_THANH (Tỉnh thành)

- Mỗi tỉnh thành có một mã tỉnh phân biệt và tên của tỉnh đó.

- Phụ thuộc hàm:

+ MA_TINH → TEN_TINH

STT	Tên trường	Kiểu	Kích thước	Trị mặc nhiên	Khóa chính	Duy nhât	Not null	RBTV luận lý	Khóa ngoại	Diễn giải
1	MA_TINH	Int			X	Х	Х	D1		Mã tỉnh
2	TEN_TINH	Varchar	200				Х			Tên tỉnh

2. Bảng QUAN_HUYEN (Quận huyện)

- Mỗi quận-huyện có một mã phân biệt và tên của quận-huyện đó.
- Phụ thuộc hàm:
 - + MA_HUYEN → TEN_HUYEN

STT	Tên trường	Kiểu	Kích thước	Trị mặc nhiên	Khóa chính	Duy nhât	Not null	RBTV luận lý	Khóa ngoại	Diễn giải
1	MA_HUYEN	Int			X	Х	Х	D1		Mã huyện
2	TEN_HUYEN	Varchar	200				Х			Tên huyện

3. Bảng PHUONG_XA (Phường xã)

- Mỗi phường-xã có một mã phân biệt và tên của phường-xã đó.
- Phụ thuộc hàm:
 - + MA_XA→TEN_XA

STT	Tên trường	Kiểu	Kích thước	Trị mặc nhiên	Khóa chính	Duy nhất	Not null	RBTV luận lý	Khóa ngoại	Diễn giải
1	MA_XA	Int			X	Х	X	D1		Mã xã
2	TEN_XA	Varchar	200				Х			Tên xã

4. Bảng NHA_TRO (Nhà trọ)

- Mỗi nhà trọ chứa thông tin về một nhà trọ và các thông tin quảng cáo, liên hệ.
- Phụ thuộc hàm:
 - + MA_NT→MA_TK, MA_XA, SO_NHA, DIEN_TICH, CON_PHONG, GIA, NGUOI_LH, SDT_LH, EMAIL_LH, DIA_CHI_LH, TIEU_DE, GIOI_THIEU, CN_CUOI, TG_TAO_NT, DUYET.

STT	Tên trường	Kiểu	Kích thước	Trị mặc nhiên	Khóa chính	Duy nhất	Not null	RBTV luận lý	Khóa ngoại	Diễn giải
1	MA_NT	Int			X	Х	X	D1		Mã nhà trọ
2	MA_TK	Int					Х		TAI_KHOAN (MA_TK)	Mã tài khoản
3	MA_XA	Int							PHUONG_XA (MA_XA)	Mã xã
4	SO_NHA	Text								Số nhà
5	DIEN_TICH	Int					Х			Diện tích
6	CON_PHONG	Bool		True						Còn phòng
7	GIA	Int		0						Giá cả

8	NGUOI_LH	Text			Tên người liên hệ
9	SDT_LH	Text			Số điện thoại liên hê
10		Tout			•
10	EMAIL_LH	Text			Email liên hệ
11	DIA_CHI_LH	Text			Địa chỉ liên hệ
12	TIEU_DE	Text			Tiêu đề
13	GIOI_THIEU	Text			Giới thiệu
14	CN_CUOI	Datetime			Thời gian cập nhật lần cuối
15	TG_TAO_NT	Datetime		D2	Thời gian tạo nhà trọ
16	DUYET	Bool	False		Duyệt

5. Bảng LOAI_TK (Loại tài khoản)

- Mỗi loại tài khoản có một mã (MA LTK) phân biệt xác định tên loại tài khoản và ghi chú.
- Phụ thuộc hàm:
 - + MA_LTK→ TEN_LTK, GHI_CHU_LTK

STT	Tên trường	Kiểu	Kích thước	Trị mặc nhiên	Khóa chính	Duy nhất	Not null	RBTV luận lý	Khóa ngoại	Diễn giải
1	MA_LTK	Int			Х	Х	Х	D1		Mã loại tài khoản
2	TEN_LTK	Text								Tên loại tài khoản
3	GHI_CHU_LTK	Text								Ghi chú loại tài khoản

6. Bảng HINH_ANH (Hình ảnh)

- Mỗi ảnh có một mã (MA_ANH) phân biệt xác định các thuộc tính dữ liệu ảnh, kích thước ảnh, loại ảnh và thời gian tạo.
- Phụ thuộc hàm:

+ MA_ANH→DATA, SIZE, TYPE, TIME

STT	Tên trường	Kiểu	Kích thước	Trị mặc nhiên	Khóa chính	Duy nhất	Not null	RBTV luận lý	Khóa ngoại	Diễn giải
1	MA_ANH	Int			Х	Х	Х	D1		Mã ảnh
2	DATA	Longblob					Х			Dữ liệu ảnh
3	SIZE	Int								Kích thước ảnh
4	TYPE	Text								Loại ảnh
5	TIME	Datetime						D2		Thời gian tạo ảnh

7. Bảng TAI_KHOAN (Tài khoản)

- Mỗi tài khoản có một mã tài khoản phân biệt xác định các thuộc tính: mã ảnh đại diện, mã loại tài khoản, tên tài khoản, mật khẩu giới tính, email, số điện thoại, địa chỉ, năm sinh, thời gian tạo và trạng thái khóa của tài khoản.
- Phụ thuộc hàm:
 - + MA_TK→MA_ANH, MA_LTK, TEN_TK, MAT_KHAU, GIOI_TINH, EMAIL, SDT, DIA_CHI, NAM_SINH, KHOA, TG_TAO_TK

STT	Tên trường	Kiểu	Kích thước	Trị mặc nhiên	Khóa chính	Duy nhât	Not null	RBTV luận lý	Khóa ngoại	Diễn giải
1	MA_TK	Int			Χ	Х	Х	D1		Mã tài khoản
2	MA_ANH	Int							HINH_ANH (MA_ANH)	Mã ảnh
3	MA_LTK	Int					Х		MA_LTK	Mã loại tài khoản
4	TEN_TK	Text					Х			Tên tài khoản
5	MAT_KHAU	Text				·	Х			Mật khẩu
6	GIOI_TINH	Bool		True						Giới tính

7	EMAIL	Text				Email
8	SDT	Text				Số điện thoại
9	DIA_CHI	Text				Địa chỉ
10	NAM_SINH	Int				Năm sinh
11	KHOA	Bool	False	х		khóa
12	TG_TAO_TK	Datetime			D2	Thời gian tạo tài khoản

8. Bảng BINH_ LUAN (Bình luận)

- Mỗi bình luận có một mã (MA_BL) phân biệt xác định các thuộc tính : mã tài khoản, nội dung bình luận, thời gian bình luận và số lần bị tố cáo vi phạm.
- Ngoài ra, tại mỗi thời điểm một tài khoản chỉ có một bình luận duy nhất.
- Phụ thuộc hàm:
 - + MA_BL→MA_TK, NOI_DUNG, BAO_VP, TG_BL.
 - + MA_TK , TG_BL \rightarrow MA_BL, NOI_DUNG, BAO_VP

STT	Tên trường	Kiểu	Kích thước	Trị mặc nhiên	Khóa chính	Duy nhất	Not null	RBTV luận lý	Khóa ngoại	Diễn giải
1	MA_BL	Int			Χ	Х	Х	D1		Mã bình luận
2	MA_TK	Int					Х		TAI_KHOAN (MA_TK)	Mã tài khoản
3	NOI_DUNG	Text					Х			Nội dung
4	BAO_VP	int		0						Số lần bị tố cáo
5	TG_BL	Datetime					Х	D2		Thời gian bình luận

9. Bảng ANH_NT (Ảnh nhà trọ)

- Mỗi ảnh điện thoại bao gồm mã ảnh và mã nhà trọ, tạo nên một mối quan hệ kết nối giữa hình ảnh và nhà trọ, một nhà trọ có nhiều hình ảnh và một hình ảnh cho một nhà trọ nào đó.

- Phụ thuộc hàm:

+ MA_ANH→MA_NT

STT	Tên trường	Kiểu	Kích thước	Trị mặc nhiên	Khóa chính	Duy nhất	Not null	RBTV luận lý	Khóa ngoại	Diễn giải
1	MA_ANH	Int			х	х	Х		HINH_ANH (MA_ANH)	Mã ảnh
2	MA_NT	Int					Х		NHA_TRO (MA_NT)	Tên nhà trọ

10. Bảng BL_NT (Bình luận nhà trọ)

- Mỗi bình luận nhà trọ có mã bình luận và mã nhà trọ, tạo nên mối quan hệ kết nối giữa hai thực thể bình luận và nhà trọ. Mỗi nhà trọ có nhiều bình luận và mỗi bình luận cho một nhà trọ nào đó.
- Phụ thuộc hàm:
 - + MA_BL→MA_NT

STT	Tên trường	Kiểu	Kích thước	Trị mặc nhiên	Khóa chính	Duy nhất	Not null	RBTV luận lý	Khóa ngoại	Diễn giải
1	MA_BL	Int			х	х	Х		BINH_LUAN (MA_BL)	Mã bình luận
2	MA_NT	Int					Х		NHA_TRO (MA_NT)	Mã nhà trọ

11. Bảng BL_CON (Bình luận con)

- Mỗi bình luận con bao gồm mã bình luận con (MA_BL) và mã bình luận cha (MA_BL_CHA). Tạo nên mối quan hệ kết nối giữa hai bình luận với nhau, mỗi bình luận cha có nhiều bình luận con và mỗi bình luận con cho một bình luận cha nào đó.
- Phụ thuộc hàm:
 - + MA_BL→MA_BL_CHA

STT	Tên trường	Kiểu	Kích thước	Trị mặc nhiên	Khóa chính	Duy nhất	Not null	RBTV luận lý	Khóa ngoại	Diễn giải
1	MA_BL	Int			х	х	х		BINH_LUAN (MA_BL)	Mã bình luận con
2	MA_BL_CHA	Int					Х		BINH_LUAN (MA_BL)	Mã bình luận cha

5. Thiết kế theo chức năng

5.1 Chức năng đăng nhập

Mục đích: Cho phép người dùng đăng nhập vào hệ thống.

Giao diện:

Giao diện chính:



Thông báo khi tài khoản không đúng:



Thông báo khi sai mật khẩu:

Mật khẩu không đúng



Các thành phần trong giao diện:

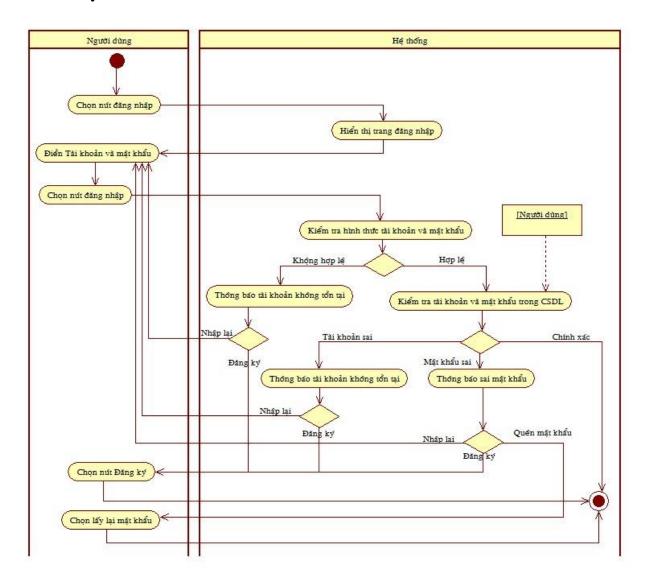


STT	Loại điều khiển	Giá trị mặc định	Ghi chú
1	Text		Chỉ hiển thị thông báo khi người dùng nhập sai
			(xem sơ đồ xử lý bên dưới).
2	Textbox	Tên tài	Tên tài khoản người dùng.
		khoản	Nếu người dùng đã nhập vào tên tài khoản thì ghi
			nhớ cho đến khi người dùng nhấn reload trang đăng
			nhập này.
3	Textbox	Mật	Mật khẩu của tài khoản
		khẩu	Những gì người dùng nhập vào textbox này sẽ
			được ẩn đi và thay vào đó là các dấu chấm tròn ●
			có số lượng bằng với số kí tự người dùng nhập.
4	Button		Người dùng nhấn vào nút này để đăng nhập vào hệ
			thống khi đã nhập tên tài khoản và mật khẩu.
5	Checkbox	No	Ghi nhớ tên tài khoản và mật khẩu cho lần đăng
		check	nhập sau của người dùng
6	Hyperlink		Chuyển đến trang lấy lại mật khẩu
	Text		
7	Button		Chuyển đến trang đăng ký tài khoản mới cho người
			dùng.

Dữ liệu được sữ dụng:

СТТ	Tên bảng / Cấu		Phươn	g thức	
311	trúc dữ liệu	Thêm	Sửa	Xoá	Truy vấn
1	Tài khoản				X

Sơ đồ xử lý:

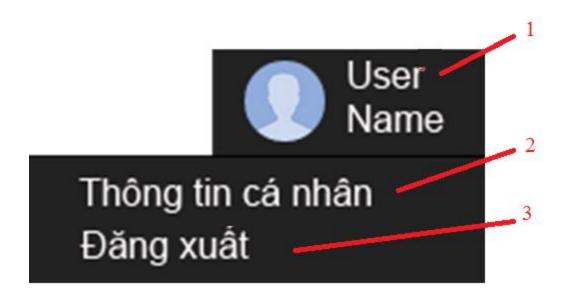


5.2 Chức năng đăng xuất

Mục đích: Cho phép người dùng thoát khỏi hệ thống.

Giao diện:

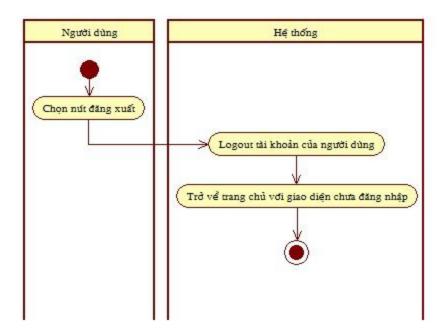
Giao diện chính:



Các thành phần trong giao diện:

STT	Loại điều khiển	Giá trị	Ghi chú
		mặc định	
1	Character		Tên tài khoản người dùng đã đăng nhập vào hệ
			thống
2	Hyperlink		Khi người dùng nhấn vào "Thông tin cá nhân" thì hệ
	Text		thống sẽ chuyển sang trang thông tin cá nhân người
			dùng
3	Hyperlink		Khi người dùng nhấn vào "Đăng xuất" thì tài khoản
	Text		người dùng sẽ tự động đăng xuất ra khỏi hệ thống.

Sơ đồ xử lý:



5.3 Chức năng đăng ký

Mục đích: Cho phép người dùng đăng ký một tài khoản trên hệ thống.

Giao diện:

Nút đăng ký

Đăng ký

Giao diện chính:

	Đ <mark>ăng ký tài khoản mới</mark> Những trường có dấu * là những trường bắt buộc nhập, không được phép để trống.				
Loại tài khoản: *	Chủ nhà trọ ▼ Tài khoản chủ nhà trọ dùng để đăng thông tin nhà trọ và cần đợi người quản trị duyệt đăng ký tài khoản				
Tên đăng nhập: *					
Mật khẩu: *					
Nhập lại mật khẩu: *					
Họ và tên: *					
Địa chỉ:					
Số điện thoại:					
Email:					
	Đăng ký				

Đăng ký tài khoản mới Những trường có dấu * là những trường bắt buộc nhập, không được phép để trống.					
Loại tài khoản: *	Thành viên ▼ —— 1				
2 ———	Tài khoản thành viên chỉ có quyển xem, tìm kiếm nhà trọ và bình luận nhận xét đánh giá nhà trọ				
Tên đăng nhập: *	3				
Mật khẩu: *	4				
Nhập lại mật khẩu: *	5				
Họ và tên: *	6				
Địa chỉ:	7				
Số điện thoại:	8				
Email:	9				
	Đăng ký ——— 10				

Các thành phần trong giao diện:

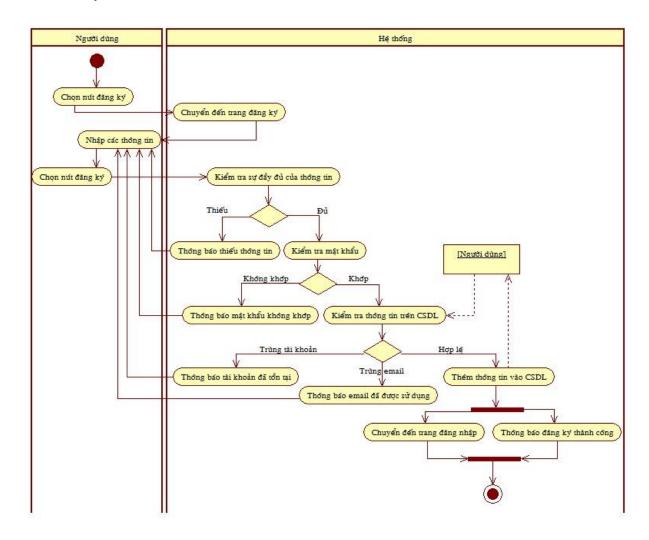
STT	Loại điều khiển	Giá trị mặc định	Ghi chú
1	Combobox		Loại tài khoản: có 2 giá trị cho người dùng lựa chọn là
			"Thành viên" và "Chủ nhà trọ".
			Người dùng lựa chọn loại tài khoản muốn đăng ký
2	Text		Giải thích thêm cho người dùng về thông tin tài
			khoản, mỗi loại tài khoản có phần giải thích riêng
3	Textbox		Tên để người dùng đăng nhập vào hệ thống
4	Textbox		Mật khẩu người dùng dùng để đăng nhập vào hệ thống

5	Textbox	Người dùng nhập lại mật khẩu vừa nhập
6	Textbox	Người dùng nhập họ tên mình vào
7	Textbox	Người dùng nhập địa chỉ vào
8	Textbox	Số điện thoại của người dùng
9	Textbox	Người dùng nhập địa chỉ email của mình vào, hệ
		thống sẽ báo lỗi nếu người dùng nhập sai định dạng
		email
10	Button	Khi người dùng nhập đây đủ các thông tin đăng ký
		vào thì nhấn nút "Đăng ký" để tiến hành đăng ký mới
		tài khoản. Nếu đăng ký tài khoản "Thành viên" thì hệ
		thống báo "Đăng ký thành công" ngay, nếu đăng ký
		tài khoản "Chủ nhà trọ" thì người dùng cần phải đợi
		quản trị viên xét duyệt đăng ký thì người dùng mới có
		thể đăng nhập bằng tài khoản chủ nhà trọ vừa đăng ký.

Dữ liệu được sữ dụng:

STT	Tên bảng / Cấu	Phương thức			
311	trúc dữ liệu	Thêm	Sửa	Xoá	Truy vấn
1	Tài khoản	X			X
2	Loại tài khoản				X

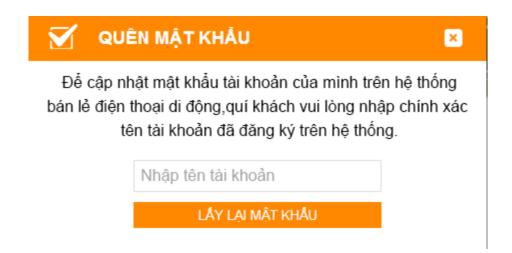
Sơ đồ xử lý:



5.4 Chức năng yêu cầu lấy lại mật khẩu

Mục đích: giúp cho người dùng có thể lấy lại mật khẩu để có thể đăng nhập vào hệ thống

Giao diện:



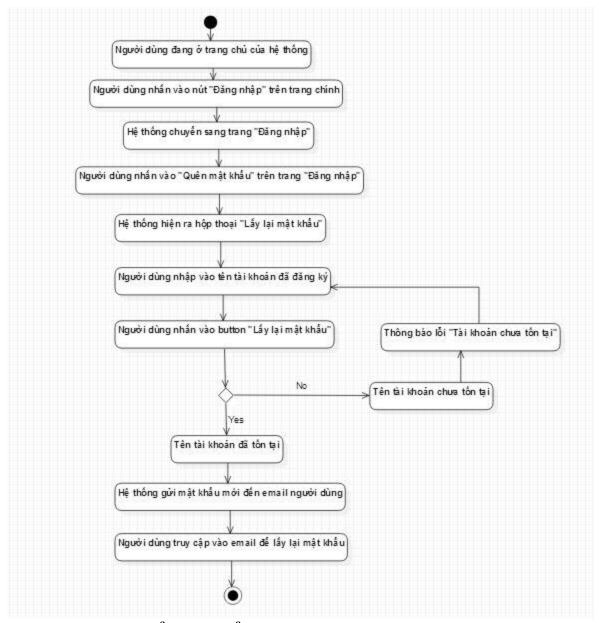
Các thành phần trong giao diện:

Tên thành phần	Loại điều khiển	Giá trị mặc định	Ghi chú
×	Button		Khi người dùng nhấn vào button thì hộp thoại "Quên mật khẩu" sẽ thoát.
Nhập tên tài khoản	Textbox		Người dùng nhập tên tài khoản đã đăng ký trên hệ thống.
LÁY LẠI MẬT KHẨU	Button		Khi người dùng nhấn vào "Lấy lại mật khẩu" thì hệ thống sẽ tiến hành gửi mật khẩu mới đến email cho người dùng.

Dữ liệu được sử dụng:

STT	Tên bảng /	Phương thức			
	Cấu trúc dữ	Thêm	Sửa	Xoá	Truy vấn
	liệu				-
1	Tải khoản				Х

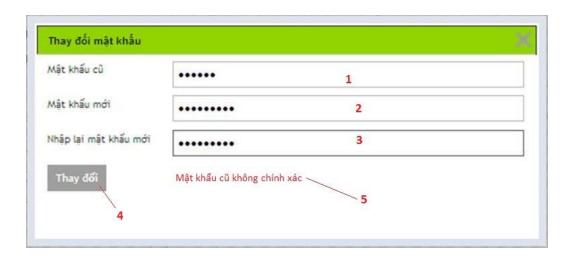
-Xử lý: sơ đồ sau cho thấy hoạt động lấy lại mật khẩu của người dùng:



5.5 Chức năng đổi mật khẩu

Mục đích: giúp cho người dùng có thể thay đổi mật khẩu đăng nhập hệ thống.

Giao diện:



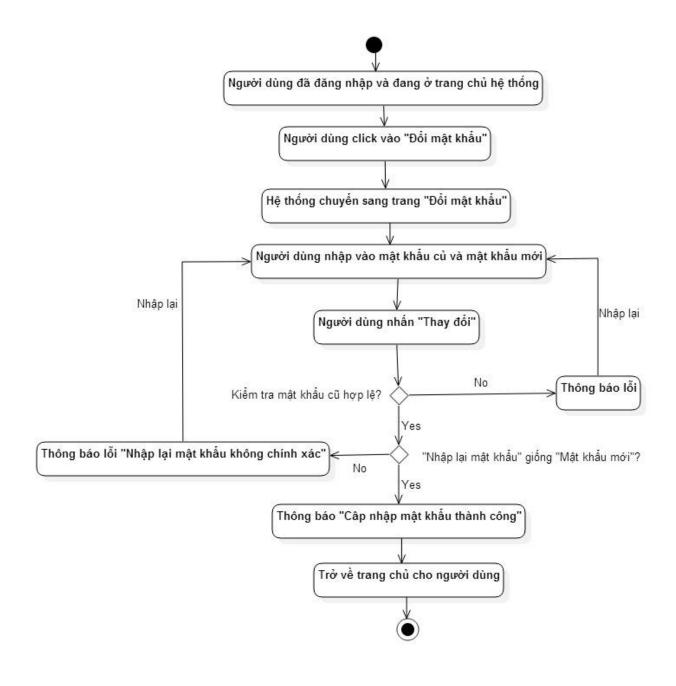
Các thành phần trong giao diện:

STT	Loại điều khiển	Giá trị mặc định	Ghi chú
1	Textbox		Mật khẩu cũ của tài khoản.
			Những gì người dùng nhập vào textbox này sẽ được
			ẩn đi và thay vào đó là các dấu chấm tròn ● có số
			lượng bằng với số kí tự người dùng nhập.
2	Textbox		Mật khẩu mới mà người dùng muốn thay đổi.
			Những gì người dùng nhập vào textbox này sẽ được
			ẩn đi và thay vào đó là các dấu chấm tròn ● có số
			lượng bằng với số kí tự người dùng nhập.
3	Textbox		Nhập lại mật khẩu mới.
			Những gì người dùng nhập vào textbox này sẽ được
			ẩn đi và thay vào đó là các dấu chấm tròn ● có số
			lượng bằng với số kí tự người dùng nhập.
4	Button		Người dùng nhấp vào đây để tiến hành thay đổi mật
			khẩu.
5	Text		Hiển thị thông báo lỗi của người dùng khi người
			dùng nhập sai mật khẩu cũ hoặc "Nhập lại mật khẩu
			mới" không giống với "Mật khẩu mới".

Dữ liệu được sữ dụng:

СТТ	Tên bảng / Cấu	Phương thức			
311	trúc dữ liệu	Thêm	Sửa	Xoá	Truy vấn
1	Tài khoản		X		X

Xử lý: sơ đồ sau cho thấy hoạt động thay đổi mật khẩu của người dùng

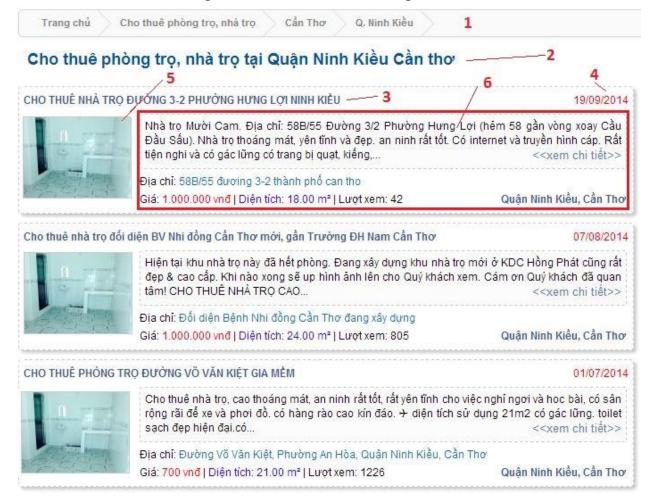


5.6 Chức năng xem thông tin nhà trọ

Mục đích: giúp cho người dùng có thể xem thông tin nhà trọ được đăng trên hệ thống.

Giao diện:

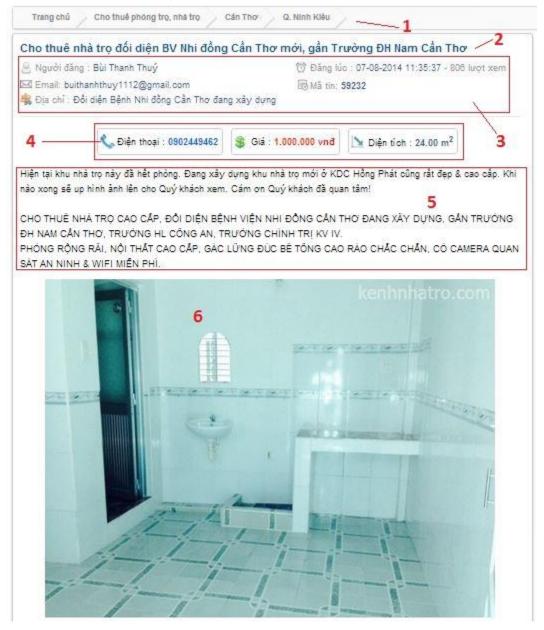
Giao diện thông tin nhà trọ hiển thị ở trang chủ



STT	Loại điều khiển	Giá trị mặc định	Ghi chú
1	Hyperlink		Lựa chọn tìm kiếm nhà trọ theo khu vực
	Text		
2	Text		Tên khu vực hiển thị danh sách nhà trọ
3	Hyperlink		Tiêu đề thông tin nhà trọ.
	Text		Khi người dùng nhấn vào, hệ thống sẽ chuyển
			sang trang thông tin chi tiết nhà trọ

4	Text	Ngày đăng tin
5	Imagebutton	Hình ảnh đại diện nhà trọ
6	Text	Thông tin sơ lược về nhà trọ.

Giao diện thông tin chi tiết nhà trọ



STT	Loại điều khiển	Giá trị mặc định	Ghi chú
1	Hyperlink Text		Lựa chọn tìm kiếm nhà trọ theo khu vực

2	Text	Tên tiêu đề về nhà trọ
3	Text	Thông tin về người đăng tin và thời gian
		đăng tin
4	Text	Thông tin về giá, diện tích và số điện thoại
		của nhà trọ
5	Text	Thông tin tổng quan về nhà trọ và tình trạng
		của nhà trọ
6	Image	Hình ảnh về nhà trọ

Dữ liệu được sử dụng:

STT	Tên bảng / Cấu		Phương thức				
511	trúc dữ liệu	Thêm	Sửa	Xoá	Truy vấn		
1	Nhà trọ				X		
2	Tài khoản				X		
3	Hình ảnh				X		
4	Phường xã				X		
5	Quận-huyện				X		
6	Tỉnh-thành				X		

Xử lý: sơ đồ sau cho thấy hoạt động xem thông tin nhà trọ của người dùng



5.7 Chức năng tìm nhà trọ

Mục đích: Cho phép người dùngtìm kiếm thong tin nhà trọ theo các tiêu chí: Tỉnh/ thành phố, quận/ huyện, phường/ xã, mức giá, diện tích.

Giao diện chính:



Các thành phần trong giao diện:

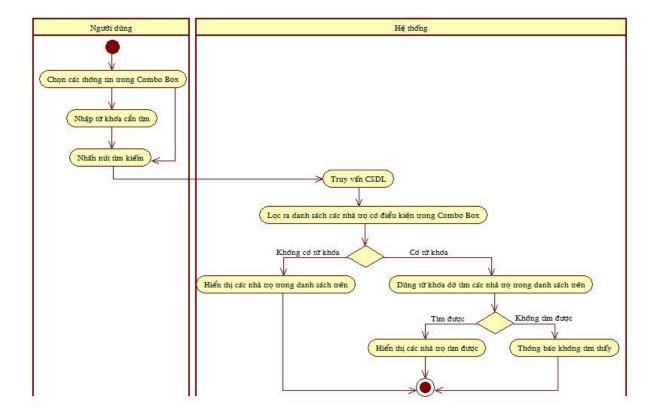


STT	Loại điều khiển	Giá trị mặc định	Ghi chú
1	Combo Box		Người dùng chọn các thông tin trong Combo
			Box này.
2	Textbox		Người dùng nhập các từ khóa tìm kiếm vào.
3	Button		Người dùng nhấn vào đây sẽ bắt đầu tìm kiếm
			(xem sơ đồ xử lý bên dưới).

Dữ liệu được sữ dụng:

STT	Tên bảng / Cấu		Phương thức			
311	trúc dữ liệu	Thêm	Sửa	Xoá	Truy vấn	
1	Nhà trọ				X	
2	Tỉnh thành				X	
3	Quận huyện				X	
4	Phường xã				X	

Sơ đồ xử lý:



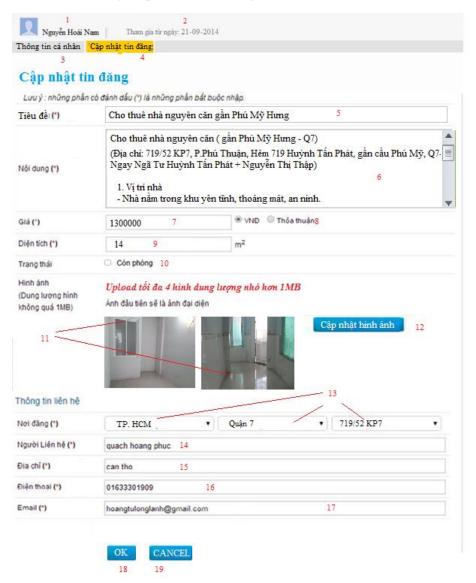
5.8 Chức năng cập nhật tin đăng:

Mục đích: Giúp cho người dùng có thể cập nhật tin đăng Giao diện:



ST	ГТ	Loại điều khiển	Giá trị mặc định	Ghi chú
1		Button		Người dùng nhấp vào nút "Cập nhật" để tiến hành cập nhật. Hệ thống chuyển sang trang cập nhật.

+ Trang cập nhật tin đăng:



Tên thành phần	Loại điều khiển	Giá trị mặc định	Ghi chú
1	Text		Tên đăng nhập của người dùng
2	Text		Ngày người dùng lần đầu tiên tham gia vào hệ thống.
3	Hyperlink		Người dùng nhấp "Thông tin cá nhân" hệ thống chuyển sang trang cập nhật thông tin cá nhân.
4	Hyperlink		Người dùng nhấp " Cập nhật tin đăng" hệ thống chuyển sang trang cập nhật thông tin mà chủ nhà trọ đã đăng tin. (Khi người dùng nhấp vào nút cập nhật trên phần đăng tin hệ thống tự động chuyển sang trang cập nhật tin đăng).
5	Textbox		Hệ thống hiển thị tên tiêu đề người dùng đã được đăng trước đó. Người dùng có thể sửa tiêu đề trực tiếp tại đây.
6	Textarea		Hệ thống hiến thị nội dung của tiêu đề người dùng đã chọn. Người dùng có thể cập nhật nội dung thông tin tại đây.
7	Textbox		Điền giá tiền nhà trọ
8	Radiobutton		Người dùng chọn giá là vnd hay là giá thỏa thuận bằng cách nhấp vào vnd

		hay thỏa thuận.
9	Textbox	Diện tích phòng trọ đã được đăng trước đó. Người dùng nhập diện tích phòng trọ cần cho thuê để chỉnh sửa, ngược lại không làm gì.
10	Checkbox	Trạng thái hết phòng đã được đăng trước đó, nếu còn phòng trọ thì người dùng nhấp vào còn phòng, ngược lại không làm gì cả.
11	image	Hình ảnh đã được đăng trước đó.
12	Button	Người dùng nhấp vào cập nhật hình ảnh, hệ thống chuyển sang trang hình ảnh cho người dùng.
13	Combobox	Người dùng chọn tỉnh/thành phố, quận/huyện, đường/phố của nhà trọ.
14	Textbox	Người dùng nhập vào tên người liên hệ.
15	Textbox	Người dùng nhập vào địa chỉ nhà trọ.
16	Textbox	Người dùng nhập vào số điện thoại liên hệ.
17	Textbox	Người dùng nhập vào địa chỉ email.
18	Button	Người dùng nhấp vào nút "Ok" để tiến hành cập nhật tin đăng.
19	Button	Người dùng nhấp vào nút "Cancel" để tiến hành hủy thao tác cập nhật tin đăng.

+ Giao diện khi nhấp vào nút "Cập nhật hình ảnh":



Chí hình thật của sản phẩm mới được duyệt. Lưu ý không dùng hình có dán kèm số điện thoại hoặc địa chí website.

5

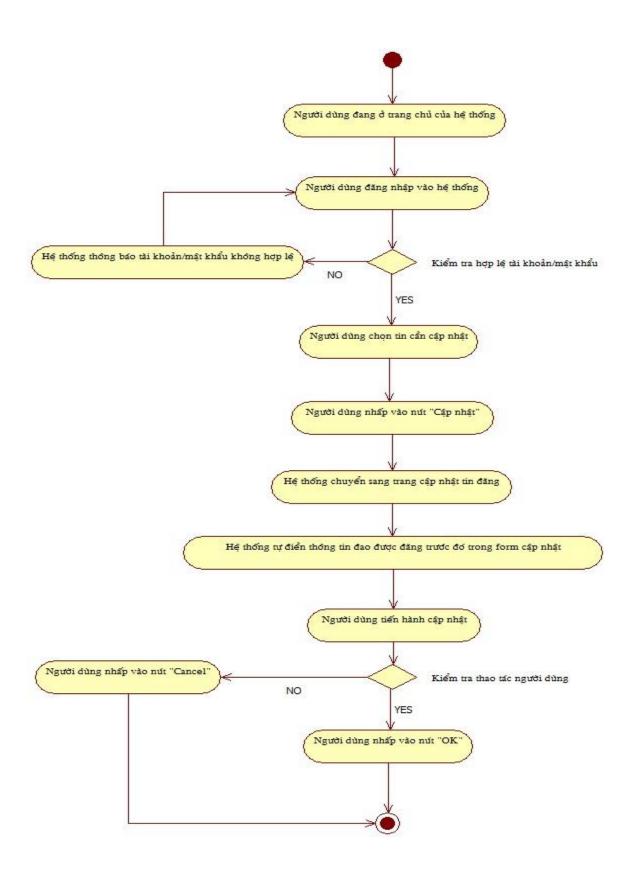
STT	Loại điều khiển	Giá trị mặc định	Ghi chú
1	Button, image		Hình ảnh đã được lưu ở đăng tin trước, người dùng muốn thay đổi hình ảnh mới bằng cách nhấp lên hình để thay đổi.

2	Button	Nút chưa có hình ảnh, người dùng thêm hình bằng cách nhấp vào nút "Đăng hình" để đăng hình.
3	Button	Khi đã cập nhật hình ảnh xong, người dùng nhấp "Ok" để hoàn thành thao tác.
4	Button	Nhấp "Cancel" để hủy thao tác cập nhật hình ảnh.
5	Image	Những lưu ý khi đăng hình.

Dữ liệu được sử dụng:

STT	Tên bảng / Cấu		Phương thức				
311	trúc dữ liệu	Thêm	Sửa	Xoá	Truy vấn		
1	Nhà trọ		X		X		
2	Hình ảnh	X		X	X		
3	Tỉnh thành				X		
4	Quận huyện				X		
5	Phường xã				X		

Xử lý: Sơ đồ sau cho thấy hoạt động cập nhật tin đăng của người dùng



5.9 Chức năng quản lý danh sách chủ nhà trọ và nhà trọ

Mục đích: giúp quản trị hệ thống có thể quản lý được danh sách nhà trọ của các chủ nhà trọ.

Giao điện:

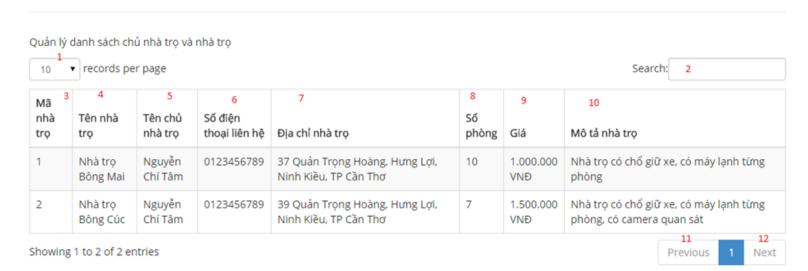


STT	Loại điều khiển	Giá trị mặc định	Ghi chú
1	Combobox	10	Hiển thị số dòng hiển thị ở bảng hiển thị danh sách chủ nhà trọ
2	Textbox		Nhập thông tim tìm kiếm chủ nhà trọ
3	Character		Hiển thị mã chủ nhà trọ
4	Character		Hiển thị tên chủ nhà trọ
5	Character		Hiển thị số điện thoại liên hệ của chủ nhà trọ
6	Character		Hiển thị địa chỉ chủ nhà trọ
7	Button		Về trang phân trang trước
8	Button		Về trang phân trang sau

Giao diện quản lý danh sách chủ nhà trọ và nhà trọ:

Quản lý danh sách chủ nhà trọ và nhà trọ

Xin chào Quản trị.



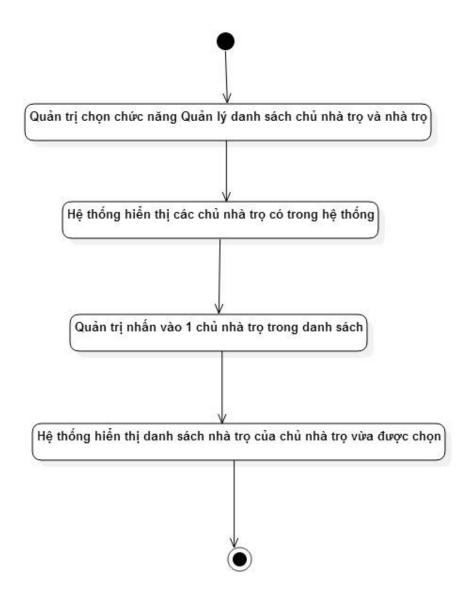
STT	Loại điều khiển	Giá trị mặc định	Ghi chú
1	Combobox	10	Hiển thị số dòng hiển thị ở bảng hiển
			thị danh sách nhà trọ
2	Textbox		Nhập thông tim tìm kiếm nhà trọ
3	Character		Hiển thị mã chủ nhà trọ
4	Character		Hiển thị tên nhà trọ
5	Character		Hiển thị tên chủ nhà trọ
6	Character		Hiển thị số điện thoại liên hệ của chủ
			nhà trọ
7	Character		Hiển thị địa chỉ nhà trọ
8	Character		Hiển thị số phóng của nhà trọ
9	Character		Hiển thị giá thuê phóng của nhà trọ
10	Character		Hiển thị các mô tả tổng quan về nhà

		trọ.
11	Button	Về trang phân trang trước
12	Button	Về trang phân trang sau

Dữ liệu được sử dụng:

STT	Tên bảng / Cấu		Phương thức				
311	trúc dữ liệu	Thêm	Sửa	Xoá	Truy vấn		
1	Nhà trọ				X		
2	Tài khoản				X		
3	Loại tài khoản				X		
4	Tỉnh thành				X		
5	Quận huyện				X		
6	Phường xã				X		

Xử lý

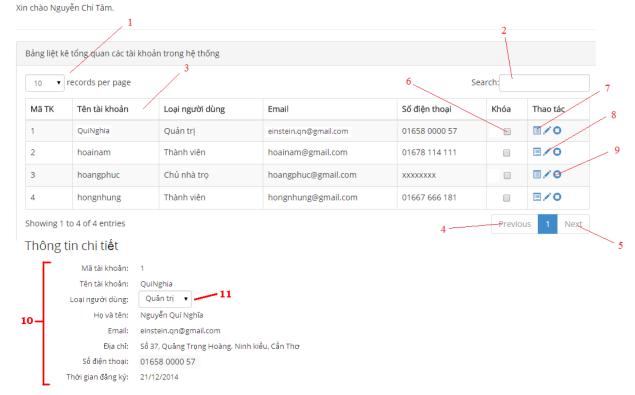


5.10 Chức năng quản lý người dùng

Mục đích: chức năng này giúp quản trị có thể quản lý thông tin tài khoản của người dùng trong hệ thống.

Giao diện:

Quản lý tài khoản người dùng trong hệ thống



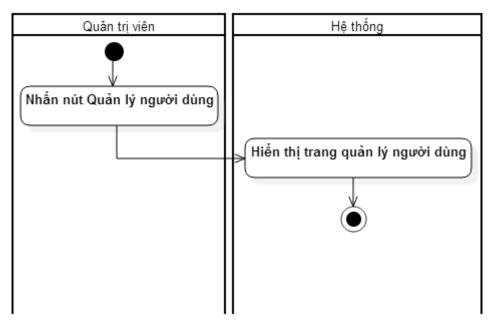
STT	Loại điều khiển	Giá trị mặc định	Ghi chú
1	Combobox	10	Hiển thị số dòng hiển thị tối đa trên một trang danh sách tài khoản
2	Textbox		Nhập thông tim tìm kiếm
3	Table		Hiển thị danh sách tài khoản và các thông tin cơ bản của tài khoản đó
4	Button		Đi đến trang trước
5	Button		Đi đến trang sau
6	Check Box		Thể hiện tài khoản có bị khóa hay không
7	Button		Hiển thị thông tin chi tiết
8	Button		Khóa tài khoản

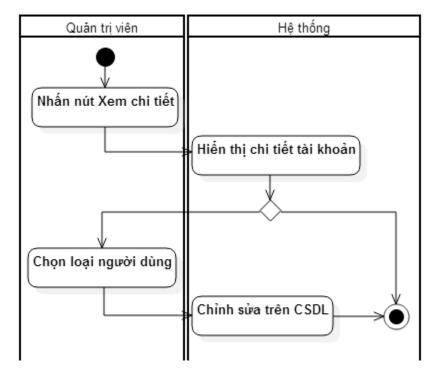
9	Character	Xóa tài khoản
10	Character	Hiển thị thông tin chi tiết của tài khoản
11	Combo Box	Thay đổi loại tài khoản.

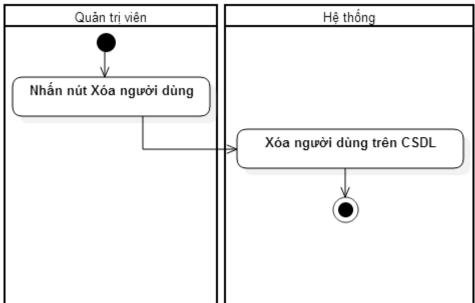
Dữ liệu được sử dụng

STT	Tên bảng / Cấu trúc dữ		Phươn	g thức	
	liệu	Thêm	Sửa	Xoá	Truy vấn
1	Tài khoản	Х	Х	Х	Х
2	Loại tài khoản				Х
3	Phường-Xã				Х
4	Quận-Huyện				Х
5	Tỉnh-Thành				Х

Xử lý:







5.11 Chức năng bình luận

Mục đích: Giúp người dùng có thể bình luận các bài viết Giao diện:

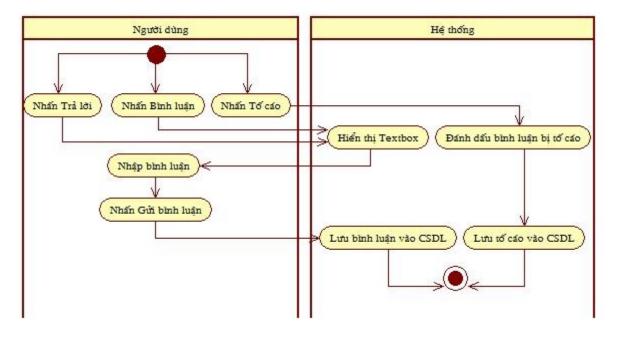


STT	Loại điều khiển	Giá trị mặc định	Ghi chú
1	Textarea		Khung để nhập nôi dung bình luận
2	Button		Người dùng nhấp vào nút "Gửi bình luận" để gửi.
3	Button		Người dùng nhấp vào để trả lời các bình luận trước
4	Button		Người dùng nhấp vào nút "Tố cáo" để tố cáo bình luận bài viết
5	Button		Người dùng nhấp vào nút "Bình luận" để bình luận bài viết

Dữ liệu được sử dụng

STT	Tên bảng / Cấu trúc dữ		Phươn	ng thức	
	liệu	Thêm	Sửa	Xoá	Truy vấn
1	Tài khoản				Х
2	Bình luận	Х			Х
3	Nhà trọ				Х

Xử lý: sơ đồ sau cho thấy hoạt động bình luận của người dùng



5.12 Chức năng quản lý bình luận

Mục đích: Giúp người dùng có thể xem các bình luận của hệ thống, xóa các bình luận xấu trong hệ thống

Giao diện:



Các thành phần trong giao diện:

STT	Loại điều khiển	Giá trị mặc định	Ghi chú
1	Combobox	10	Hiển thị số dòng trên 1
			trang
2	Textbox		Nhập thông tin tìm kiếm
3	Character		Hiển thị mã bình luận
4	Character		Hiển thị mã bình luận cha
			của bình luận
5	Character		Hiển thị tên tài khoản bình
			luận
6	Character		Hiển thị tên nhà trọ được
			bình luận
7	Character		Hiển thị thời gian được bình
			luận
8	Character		Hiển thị nội dung của bình
			luận
9	Integer		Hiển thị số lần bị báo vi
			phạm
10	Button		Hiển thị những thao tác với
			bình luận
11	Button		Dùng để xóa bình luận

Giao diện xác nhận xóa thông báo:



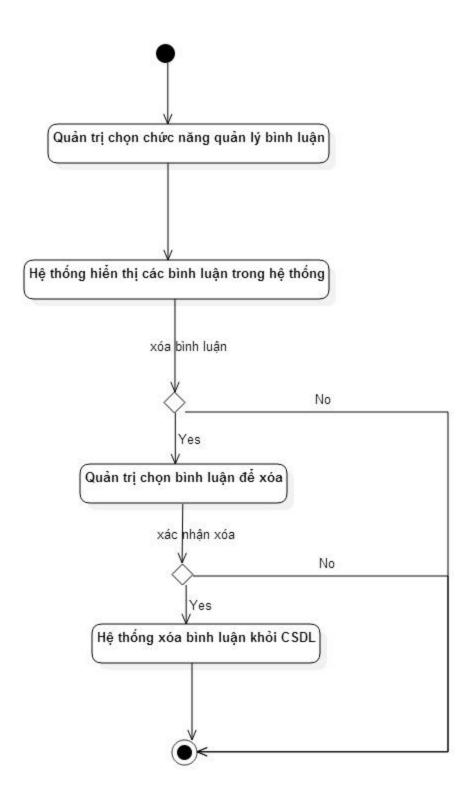
Các thành phần trong giao diện

Tên thành phần	Loại điều khiển	Giá trị mặc định	Ghi chú
Ok	Button		Xác nhận thao tác xóa
Hủy	Button		Hủy thao tác xóa

Dữ liệu được sử dụng:

STT	Tên bảng / Cấu trúc dữ	Phương thức			
	Cấu trúc dữ	Thêm	Sửa	Xoá	Truy vấn
	liệu				-
1	Bình luận			X	X
2	Tài khoản				X
3	Nhà trọ				X

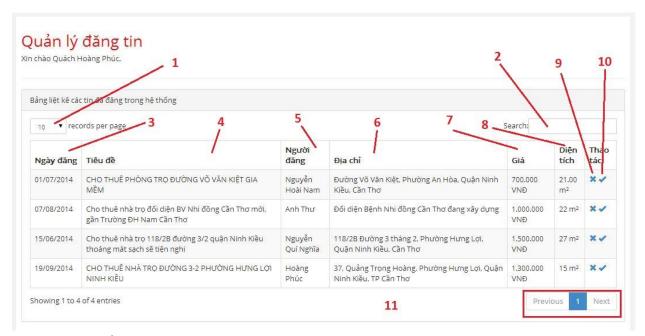
Sơ đồ xử lý:



5.13 Chức năng quản lý đăng tin

- Mục đích: giúp cho người quản trị hế thống duyệt những tin phù hợp và xóa những tin không phù hợp.
 - Giao diện:

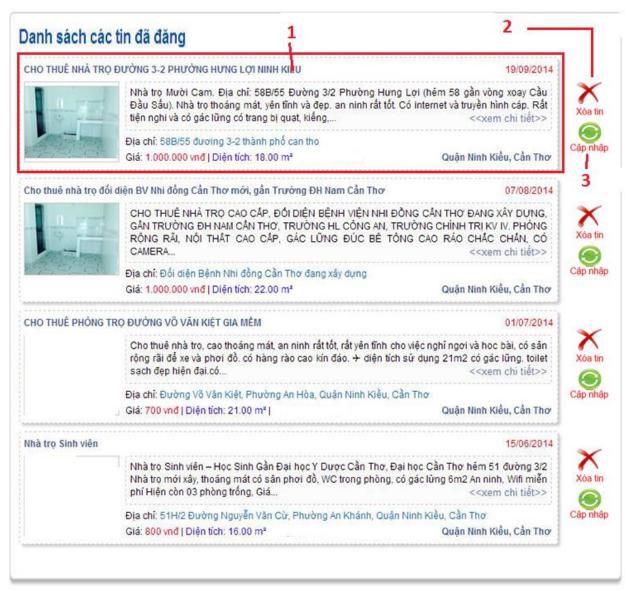
Giao diện quản lý đăng tin của Người quản trị



STT	Loại điều khiển	Giá trị mặc định	Ghi chú
1	Combobox		Người quản trị lựa chọn số lượng thông tin hiện lên trên một trang
2	Textbox		Người quản trị nhập vào thông tin về nhà trọ muốn tìm kiếm
3	Text		Hiển thị ngày mà chủ nhà trọ đăng tin quản bá nhà trọ
4	Text		Tên tiêu đề của tin nhà trọ đã được đăng
5	Text		Hiện tên người đăng tin
6	Text		Địa chỉ của nhà trọ được đăng
7	Text		Giá của nhà trọ cho thuê

8	Text	Diện tích của nhà trọ cho thuê
9	Button	Quản trị viên tiến hành xóa những tin không phù hợp
10	Button	Người quản tiến hành duyệt tin để tin đó được đăng lên hệ thống
11	Button	Người quản trị chọn để chuyển trang tin.

Giao diện quản lý đăng tin của chủ nhà trọ



Giao diện thông đạo xoa tin



Các thành phần trong giao diện quản lý đăng tin của chủ nhà trọ

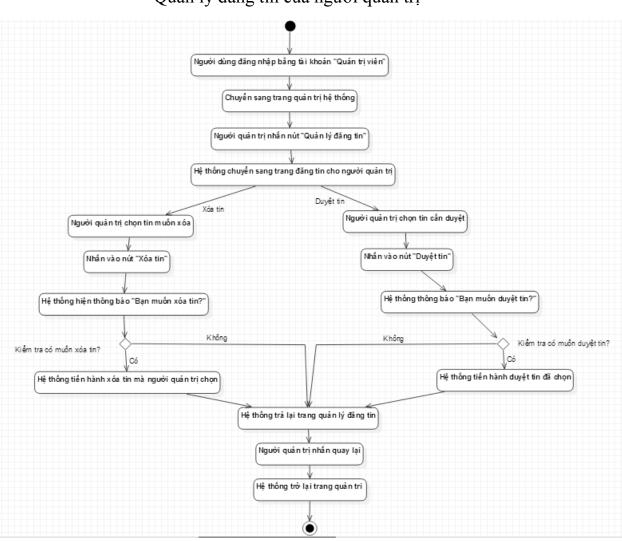
STT	Loại điều khiển	Giá trị mặc định	Ghi chú	
1	Text và		Tin mà chủ nhà trọ đã đăng trên hệ thống	
	Hyperlink			
	Text			
2	Button		Khi người dùng muốn xóa tin đã đăng nhấn vào	
			nút "Xóa tin" thì hệ thống sẽ hiện ra "Thông báo	
			xóa tin" cho người dùng	
3	Button		Khi người dùng nhấn vào "Cập nhập", hệ thống	
			sẽ chuyễn sang trang cập nhập thông tin tin đã	
			chọn	
4	Button		Người dùng nhấn nút "Xóa" để xác nhận xóa tin	
			đã đăng.	
5	Button		Người dùng nhấn nút "Không" để hủy việc xóa	
			tin đã chọn.	

Dữ liệu được sử dụng:

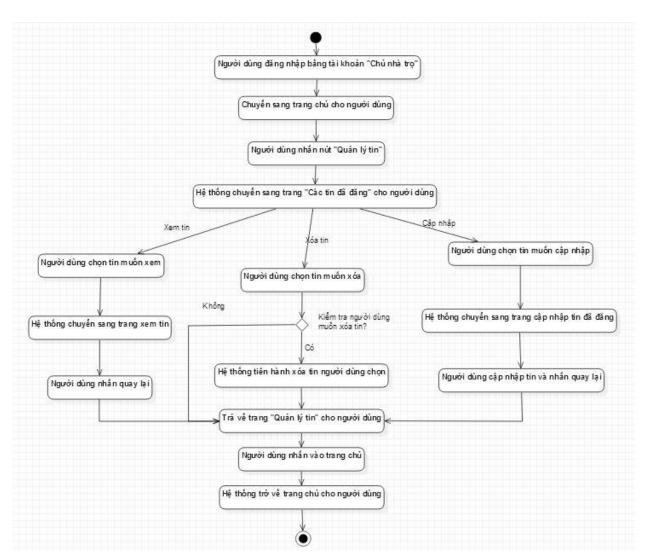
STT	Tên bảng /	Phương thức			
	Cấu trúc dữ	Thêm	Sửa	Xoá	Truy vấn
	liệu				
1	Tỉnh-Thành				Х
2	Tài khoản				Х
3	Nhà trọ	Х			Х
4	Quận-Huyện				Х
5	Phường-Xã				Х
6	Hình ảnh	Х			Х

 Xử lý: các sơ đồ sau cho thấy hoạt động quản lý đăng tin của chủ nhà trọ và quản trị viên

Quản lý đăng tin của người quản trị

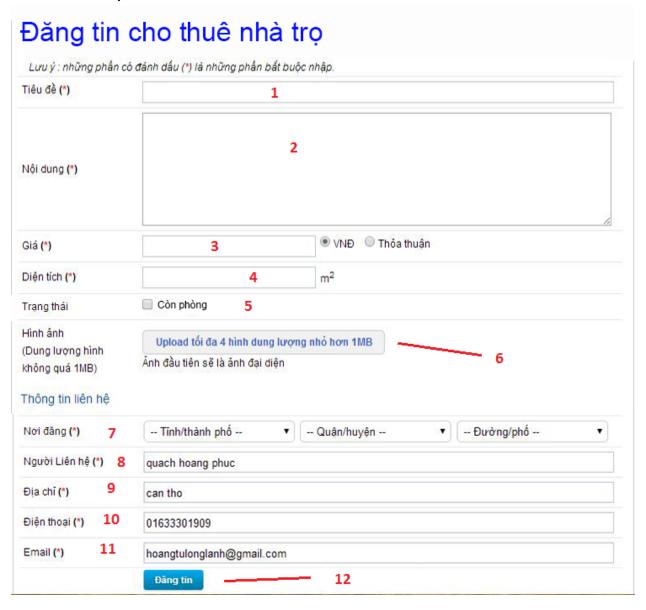


Quản lý đăng tin của chủ nhà trọ



5.14 Chức năng đăng tin

Mục đích: giúp cho phép chủ nhà trọ có thể đưa thông tin về nhà trọ cho thuê lên website Giao diện:



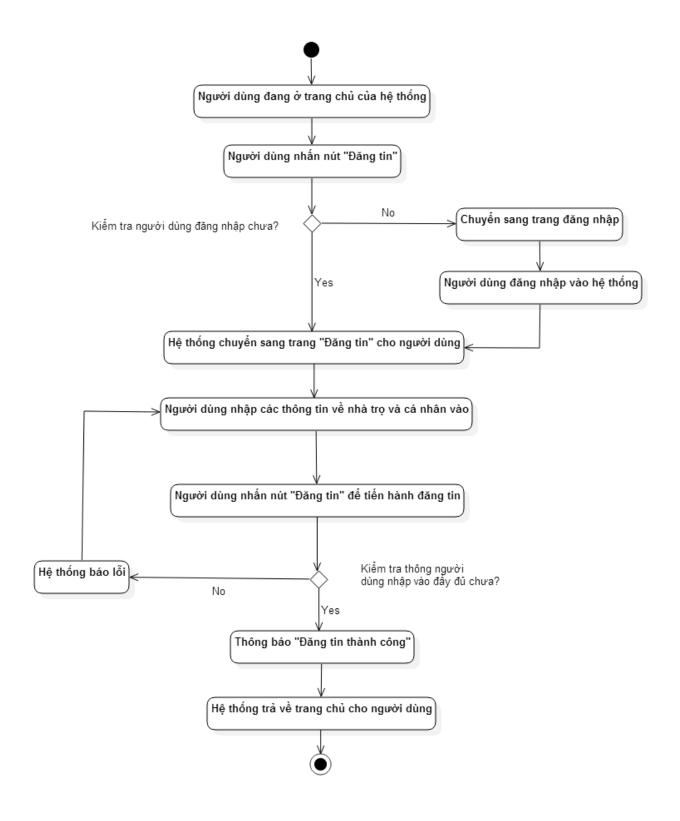
STT	Loại điều khiển	Giá trị mặc định	Ghi chú
1	Textbox		Tiêu đề của thông tin cho thuê nhà trọ của chủ nhà trọ
2	Textbox		Những mô tả về nhà trọ mà chủ nhà trọ muốn đăng lên website
3	Textbox và Radiobutton		Người dùng nhập giá cho thuê hoặc chọn giá thỏa thuận của nhà trọ muốn đăng lên website
4	Textbox		Chủ nhà trọ nhập vào diện tích của nhà trọ muốn cho thuê.
5	CheckBox		Trạng thái của trọng trọ, chủ nhà trọn vào nếu nhà trọ cho thuê còn phòng.
6	Hyperlink Text		Khi người dùng nhấn vào link, hệ thống sẽ mở cửa sổ thư mục để người dùng chọn hình ảnh của nhà trọ. Hệ thống chỉ cho phép người dùng chọn tối đa 4 ảnh và phải nhỏ hơn 1MB, nếu không hệ thống sẽ báo lỗi.
7	Combobox		Người dùng chọn khu vực của nhà trọ cho thuê để giúp cho khách hàng dễ dàng tìm kiếm.
8	Textbox		Chủ nhà trọ nhập họ tên của mình hoặc người để khách hàng liên hệ thuê nhà trọ.
9	Textbox		Địa chỉ cụ thể của nhà trọ để khách hàng có thể dễ dàng tìm kiếm, liên hệ.
10	Textbox		Chủ nhà trọ nhập số điện thoại của mình hoặc người đại diện để khách hàng liên hệ qua điện thoại để thuê nhà trọ.
11	Textbox		Chủ nhà trọ nhập địa chỉ email vào.
12	Button		Khi chủ nhà trọ nhập đầy đủ các thông tin vào form đăng tin, người dùng nhấn vào nút "Đăng tin" để tiến hành đăng tin. Hệ thống sẽ báo thành công nếu đăng tin hoàn tất hoặc báo lỗi nếu người dùng nhập thiếu hoặc sai các thông tin.

Dữ liệu được sử dụng:

STT	Tên bảng / Cấu	Phương thức

	trúc dữ liệu	Thêm	Sửa	Xoá	Truy vấn
1	Tải khoản				X
2	Nhà trọ	X			X
3	Hình ảnh				X
4	Phường-Xã				X
5	Quận-Huyện				X
6	Tỉnh-Thành				X

Xử lý: sơ đồ sau cho thấy hoặc động đăng tin của người dùng:

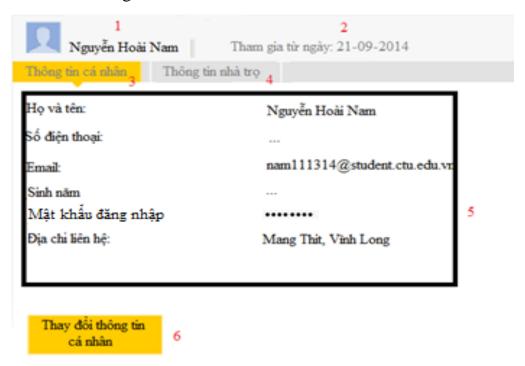


5.15 Cập nhật thông tin cá nhân

Mục đích: Giúp cho người dùng có thể thay đổi thông tin cá nhân và lưu vào hệ thống.

Giao diện:

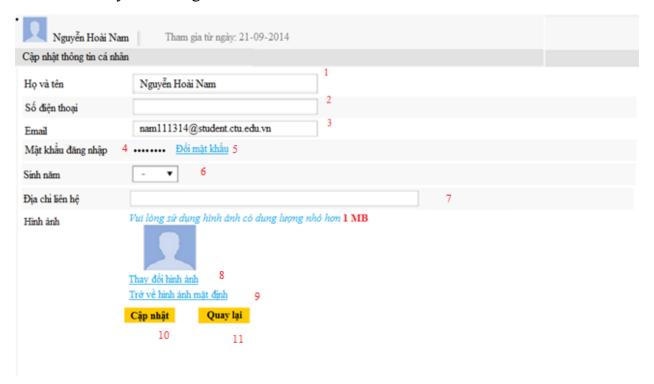
+ Thông tin cá nhân:



STT	Loại điều	Giá trị	Ghi chú	
	khiển	mặc		
		định		
1	Text		Tên người dùng đã đăng nhập vào hệ thống	
2	Text		Ngày người dùng tạo tài khoản	
3	Hyperlink		Trang hiển thị thông tin cá nhân của người dùng	
3	Text			
1	Hyperlink		Trang hiển thông tin nhà trọ	
4	Text			
5	Text		Thông tin cá nhân của người dùng	
		Khi nhấn vào button "thay đổi thông tin cá nhân",		
U			hệ thống sẽ chuyển sang trang cập nhật thông tin	

	cho người dùng.

+ Thay đổi thông tin cá nhân:



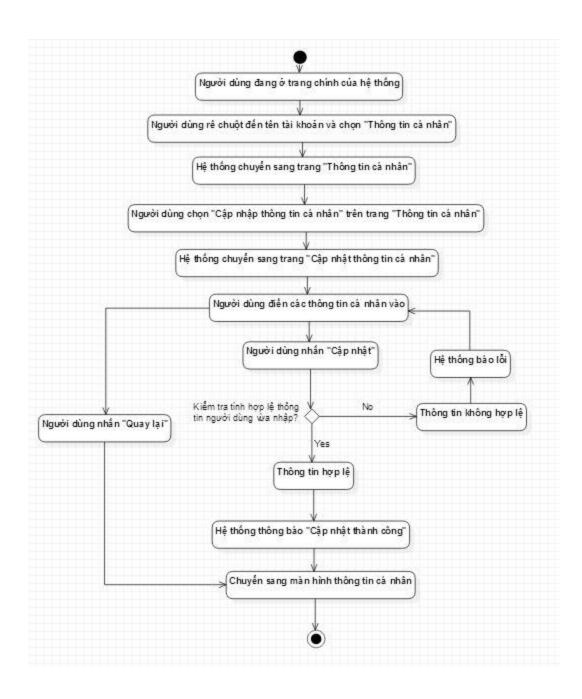
STT	Loại điều khiển	Giá trị mặc định	Ghi chú
1	Textbox	Tên hiện tại của tài khoản	Nhập họ tên người dùng
2	Textbox		Nhập số điện thoại hiên tại của người dùng
3	Textbox		Email đăng ký tài khoản của người dùng
4	Text		Mật khẩu của tài khoản
5	Hyperlink Text		Khi người dùng nhấn vào, hệ thống hiện hộp thoại thay đổi mật khẩu cho người dùng
6	ComboBox		Người dùng chọn năm sinh
7	Textbox		Địa chỉ liên hệ của người dùng
8	Hyperlink Text		Người dùng chọn hình ảnh

		đại diện và tải lên hệ thống.
9	Hyperlink Text	Người dùng chọn để về hình
		ảnh mặc định
		Khi người dùng nhấn vào,
10	Button	hệ thống sẽ tiến hành lưu
10		các thông tin mà người dùng
		vừa cập nhật.
		Khi người dùng nhấn vào
11	Button	nút "Quay lại", hệ thống sẽ
		hủy bỏ các thay đổi và quay
		lại trang thông tin cá nhân

Dữ liệu được sử dụng:

STT	Tên bảng / Cấu	Phương thức			
	trúc dữ liệu	Thêm	Sửa	Xoá	Truy vấn
1	Tải khoản		X		X
2	Hình ảnh	X		X	
3	Phường-Xã				X
4	Quận-Huyện				X
5	Tỉnh-Thành				X

Xử lý: sơ đồ sau cho thấy hoạt động cập nhật thông tin cá nhân của người dùng



6. Bảng tham khảo tới các yêu cầu

Chức năng	Yêu cầu trong đặc tả
Đăng nhập	REQ01
Đăng xuất	REQ02
Đăng ký	REQ03

Yêu cầu lấy mật khẩu	REQ04
Đổi mật khẩu	REQ05
Xem thông tin nhà trọ	REQ06
Tìm nhà trọ	REQ07
Cập nhật tin đăng	REQ08
Quản lý danh sách chủ nhà trọ và nhà trọ	REQ09
Quản lý người dùng	REQ10
Bình luận	REQ11
Quản lý bình luận	REQ12
Quản lý đăng tin	REQ13
Đăng tin	REQ14
Quản lý cập nhật thông tin cá nhân	REQ15

7. Các phụ lục