**PHÁT TRIỂN PHẦN MỀM CHO THIẾT BỊ DI ĐỘNG**



**BÁO CÁO ĐỒ ÁN**

Tên đồ án: Ứng Dụng Quản Lý Phòng Trọ

Nhóm: 13

MSSV 1: 1412689 Họ tên: Hoàng Thị Bích Vân

MSSV 2: Họ tên:

Họ tên giáo viên vấn đáp: Ngô Ngọc Đăng Khoa

C:\Users\tdqua_000\Dropbox\SS-Slides\DeCuong-CDIO\Template CDIO v4.2\Templates\Hinh anh\LogoTruong.png

Bộ môn Công nghệ phần mềm

Khoa Công nghệ thông tin

Đại học Khoa học tự nhiên TP HCM

# C:\Users\tdqua_000\Desktop\self_reflection.jpg TỰ ĐÁNH GIÁ ĐỒ ÁN

Điểm tự đánh giá cho toàn đồ án: … / **10**. (Bắt buộc)

**Chú ý**: Giáo viên vấn đáp sẽ từ chối đánh giá nếu không có điểm tự đánh giá.Sử dụng các tiêu chí đánh giá ở trang sau để tự đánh giá.

**Các tiêu chí đánh giá**

**10**:**Xuất sắc**, thể hiện năng lực và khả năng tự tìm hiểu. Thể hiện khao khát tri thức thông qua thời gian và công sức đầu tư cho dự án. Để ý tới tính tiện dụng, hiệu năng và tốc độ, thẩm mĩ của chương trình. Đề xuất được cải tiến hoặc ý tưởng mới. Giải pháp có độ khó thực hiện cao, tốn nhiều thời gian và công sức thực hiện.

**9.5**:**Thẩm mĩ** tốt, **hiệu năng** và **tốc độ** ổn định. Có độ tiện dụng. Giái pháp có độ **khó và phức tạp tương đối.** Không tốn quá nhiều thời gian và công sức để thực hiện.

**9**:Thực hiện **> 4** chức năng có độ khó và phức tạp cao. Có chú ý đến tính tiện dụng khi sử dụng.

Xử lí tốt lỗi và các ngoại lệ.Có tính **thẩm mĩ**.

**8.5**:Thực hiện **> 4** chức năng có độ khó và phức tạp cao. Có chú ý đến tính tiện dụng khi sử dụng.

**8**:Thực hiện **3-4** chức năng có độ **khó** và **phức tạp** cao.

**7.5**:Thực hiện **1-2** chức năng có độ **khó** và **phức tạp** cao.

**7**:Thực hiện > 6 chức năng không phức tạp. **Xử lí tốt lỗi và ngoại lệ**.

**6.5**:Thực hiện > 6 chức năng không phức tạp. Xử lí tốt luồng sự kiện chính, **còn một số lỗi** và **ngoại lệ**chưa xử lí.

**6**:Thực hiện từ **5-6** chức năng không phức tạp((Luồng sự kiện chính – chưa xử lí lỗi và ngoại lệ).

**5.5**: Thực hiện được **3-4** chức năngkhông phức tạp((Luồng sự kiện chính – chưa xử lí lỗi và ngoại lệ).

**5**:Thực hiện được **1-2** chức năng cơ bản (**Luồng sự kiện chính – chưa xử lí lỗi và ngoại lệ**).

**4**:Thực hiện chức năng chính yếu thì **chương trình văng**.

**3**:Giao diện **đầy đủ các màn hình** nhưng không có chức năng nào thực hiện được.

**2**:**Biên dịch thành công**. Một màn hình trống trơn. Ngoài ra không đi đâu được hết, không làm gì được.

**1**: Không biên dịch được.

**0**: Sử dụng mã nguồn không phải của mình mà không ghi rõ trong báo cáo.

## Mô tả dự án

**a. Tên của dự án**: Quản lý phòng trọ

**b. Môi trường thực thi**: Android Studio

**c. Mục tiêu của chương trình**:

*Phần mềm quản lý phòng dành cho chủ trọ lẫn khách trọ (tình trạng phòng, giá phòng, điện, nước,…). Thống kê doanh thu của năm, lập hóa đơn, thông báo đóng tiền, …*

**d. Lý do ra đời của dự án**:

*Giúp cho chủ trọ có thể kiểm tra doanh thu, quản lý phòng, thông báo đóng tiền mà không cần phải đi tới từng phòng để thu, nhắc nhở khách trọ đóng tiền. Khách trọ có thể đóng tiền mà không cần gặp chủ trọ*

**e. Các phần mềm có chức năng tương tự hoặc có liên quan**

*(Với mỗi phần mềm, cho biết tên và một số đặc điểm của chức năng, xin nêu luôn nhận xét của riêng bạn là phần mềm này chức năng vừa liệt kê ra có ưu điểm và nhược điểm gì).*

**f. Điểm khác biệt của chương trình**

*( Điểm mới ở đây có thể là cải tiến một chức năng đã có hoặc tự đề xuất một chức năng mới)*

## Đóng góp của các thành viên cho dự án

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **STT** | **MSSV** | **Họ và tên** | **Tỉ lệ** |
| 01 | 1412689 | Hoàng Thị Bích vân |  |
| 02 |  | Hưng |  |
| 03 |  | Hậu |  |
| 04 |  | Khôi |  |
|  |  | **Tổng:** | 100% |

**Chi tiết các công việc đã thực hiện**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **STT** | **SV thực hiện** | **Tên chức năng / công việc** | **Chú ý** |
| 1 |  | * Đăng nhập bằng gmail, facebook, số điện thoại * Đăng ký bằng gmail, facebook, số điện thoại * Đăng Xuất, * Lấy lại mật khẩu bằng gmail, số điện thoại * Chỉnh sửa profile(hình ảnh, tên, ...) * Thiết kế giao diện * Code chức năng |  |
| 2 |  | * Tính tiền nước * Tính tiền điện * Tính tiền phòng trọ (điện, nước, rác(hằng), gửi xe(xe đạp/xe máy/xe ga) nếu có chỗ gửi xe riêng cho dãy trọ) * Gửi/Nhận thông báo từ khách trọ (nhóm, all, cá nhân) * Gọi điện thoại trực tiếp cho khách từ app * Thiết kế giao diện * Code chức năng |  |
| 3 | Vân | * Quản lý danh sách phòng trọ * Quản lý thông tin chi tiết từng phòng(có gác?, máy lạnh? nội thất? nhà vệ sinh riêng chung) * Quản lý chi tiết từng phòng thêm/xem/sửa/xóa (ngày bắt đầu thuê, hạn hợp đồng nếu có và một listView số người thuê bao gồm họ tên từng người, giới tính, số CMND, năm sinh, nghề nghiệp, nơi sinh, số điện thoại) * Quản lý chi tiết hóa đơn từng phòng xem/sửa/xóa (xem chi tiết hóa đơn số điện mới/cũ, số nước mới cũ, các khoản tiền khác, tiền phòng, vv.v) * Thiết kế giao diện * Code chức năng |  |
| 4 |  | * App nhắc nhở/ thông báo mỗi ngày khi phòng nào đó đến hạn đóng tiền cho tới khi nào đã đóng tiền xong (màu vàng của phòng hiển thị đã đến hạn đóng tiền nhưng chưa vượt quá hạn mức 5 ngày, màu đỏ là biểu thị đã quá 5 ngày kể từ hạn đóng tiền mà chưa thanh toán, màu xanh lá cây trạng thái OK bình thường) * Thống kê tiền phòng theo tháng, quý, năm của tất cả các phòng * Thống kê tiền phòng theo tháng, quý, năm của từng phòng * Thống kê các vật phẩm trong phòng trọ trước khi khách nhận phòng * Xuất file excel hoặc csv 16, 17, 18 gửi qua mail * Thiết kế giao diện * Code chức năng |  |

## Thông tin cần thiết để thực thi chương trình

* Cài đặt trên môi trường android studio
* Môi trường
* Gồm 2 tài khoản là tài khoản khách và chủ: tài khoản chủ tự tạo, tài khoản khách được phát sinh khi thêm phòng, reset password khi trả phòng.
* Tên CSDL là quản lý phòng trọ.
* Firebase

# C:\Users\tdqua_000\Desktop\checklist (1).jpg CÁC CHỨC NĂNG ĐÃ THỰC HIỆN

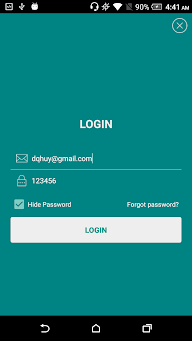
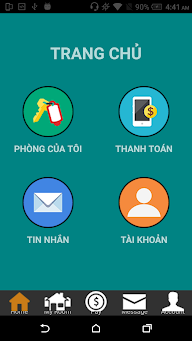
***Hướng dẫn***

*Với mỗi chức năng của chương trình mà các bạn liệt kê bên dưới,*

* *Viết mô tả ngắn gọn cho biết chức năng này cụ thể làm gì (1-3 câu).*
* *Chụp ảnh màn hình minh họa với dữ liệu cần thiết để người xem hiểu được khái quát nó làm gì, đừng để màn hình trống trơn. Đôi khi chỉ cần một hình chụp của một thời điểm thuộc giai đoạn xử lí / cảnh game nào đó. Nếu cần nhiều hơn 1 hình, cứ chụp. Điều này sẽ giúp giáo viên hình dung rõ hơn chức năng này làm gì. Ví dụ màn hình đăng nhập sẽ có sẵn tên đăng nhập admin và mật khẩu, màn hình tra cứu sẽ có sẵn kết quả tra cứu của một nhân viên nào đó, màn hình báo cáo có sẵn kết quả báo cáo của một tháng…*
* *Nên show những hình chức năng chính ra trước, các màn hình phụ sau, đừng lúc nào cũng show màn hình đăng nhập rồi chào mừng game rồi credit và high score hoặc các bạn rất hay show màn hình chào mừng của chương trình rồi about rồi mới tới các chức năng chính. Điều này là không nên.*
* *Sử dụng cách mô tả case study, cho biết luồng sự kiện chính của màn hình này là gì (người dùng nhập / thao tác cái gì, kết quả màn hình sẽ hiển thị / trả ra kết quả gì)*

## Login

*Đăng nhập vào ứng dụng sẽ chia ra làm 2 màn hình, dành cho khách và chủ*

*Hình chụp có chú thích cho biết hình đang minh họa cho cái gì. Ví dụ: Rockman đang bắn vào một quái vật, Tra cứu nhân viên với tên, Bảng thống kê doanh thu tháng 10, Danh sách người chơi cao điểm nhất…) *

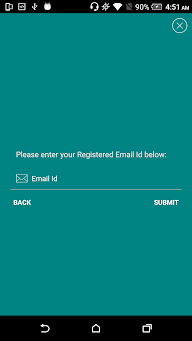
*Màn hình login để đăng nhập vào tài khoản chủ hoặc khách*

*Sau khi đăng nhập thành công thì sẽ hiển thị ra trang chủ ở đây đang đăng nhập vào tài khoản của khách nên có các thông tin sau: Phòng của tôi, Thanh Toán, Tin Nhắn, Tài Khoản*

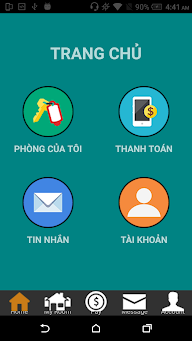
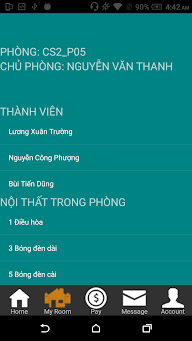
*Luồng sự kiện chính: cho biết người dùng có thể làm gì ở màn hình này, kết quả xử lí có thể có*)

## Lấy lại mật khẩu

Nhập email tài khoản sumbmit để gửi yêu cầu, back là để quay lại màn hình đăng nhập

**

## Thông tin phòng

*  *

Tại màn hình trang chủ chọn mục Phòng của tôi sẽ hiện ra các button: Thông Tin Phòng, Hợp Đồng, Xem Hóa Đơn, Xem Thống Kê

Thông tin phòng sẽ hiển thị tên phòng,

* Tên người đăng ký thuê phòng có tên trong hợp đồng.
* Tên các thành viên chỉ hiển thị lên màn hình 3 tên thành viên nếu trên 3 thành viên sẽ có thanh cuộn để xem các thành viên còn lại
* Tương tự với phần nội thất

## Hợp Đồng

* *

Hợp đồng gồm:

* Tên phòng
* Tên người đại diện thuê phòng, Số điện thoại
* Tên chủ trọ, số điện thoại
* Thòi gian làm hợp đồng
* Thời hạn hợp đồng
* Tiền cọc nếu có

## Messenge

**

Nhắn tin cho chủ trọ để báo sự cố đồ đạt thiết bị trong phòng cần sửa chữa

## Tên chức năng

## Tên chức năng

## Tên chức năng

## Tên chức năng

## Chuỗi

# C:\Users\tdqua_000\Desktop\exercise-clipart.jpg NHỮNG ĐIỂM ĐẶC BIỆT TRONG ĐỒ ÁN

**Mục tiêu**

Những điểm được coi là đặc biệt trong đồ án có thể là

* Tối ưu về hiệu năng / tốc độ cho một chức năng
* Sử dụng một kĩ thuật chưa được dạy trong lớp
* Điểm đặc biệt trong mã nguồn
* Sử dụng một công cụ đặc biệt có liên quan
* Tự phát triển thuật toán phục vụ đồ án
* Tự phát triển thư viện phục vụ đồ án
* Đầu tư cho giao diện, tự thiết kế tài nguyên như hình ảnh, âm thanh, mô hình 3D…
* ….

Không được ngại khi nói đến những điểm đặc biệt trong đồ án, nếu bạn không khoe ra giáo viên sẽ không thể nào biết được và sẽ đánh giá đồ án của bạn không đúng.

1.

2.

# CÁC THAM KHẢO

**Mô tả**

Cần liệt kê đầy đủ các nguồn bạn đã sử dụng để tham khảo

* Các phần mềm có liên quan
* Các tài liệu như sách điện tử, bài báo khoa học đã đọc
* Liên kết đến các trang web đã đọc (cần có ngày truy cập lần cuối)

(Vui lòng không liệt kê các trang web quá chung chung như google hoặc các diễn đàn, cần chỉ rõ đích xác các link nào)

**SÁCH**

1. Tác giả A, Tác giả B. Tên sách, Nhà xuất bản. Năm xuất bản.

2. Guy E. Blelloch. Scans as primitive parallel operations. IEEE Transactions on Computers, C-38(11), November 1989

3.

4.

**BÀI VIẾT / BÀI HƯỚNG DẪN**

1.**Tiêu đề (in đậm)**

Liên kết

Lần truy cập cuối: (Vào notepad bấm F5 để lấy ngày giờ truy cập)

2.**How to think like a funtional programmer**.

<http://www.codeproject.com/Articles/462767/How-to-Think-Like-a-Functional-Programmer>

Lần truy cập cuối: 2:59 PM 10/7/2013

3.