## TRƯỜNG ĐẠI HỌC SỬ PHẠM KỸ THUẬT TP. HỒ CHÍ MINH KHOA ĐÀO TẠO CHẤT LƯỢNG CAO NGÀNH CÔNG NGHỆ THÔNG TIN



# BÁO CÁO ĐỒ ÁN 1

# PHẦN MỀM QUẢN LÝ QUÁN TRÀ SỮA

GVHD: ThS. LÊ THỊ MINH CHÂU

SVTH: NGUYỄN ANH TUẨN (15110144)

ĐỒNG THẾ THIỆN (15110009)

LÓP: 15110CL1

Tp. Hồ Chí Minh, tháng 12 năm 2017

# MỤC LỤC

1.	GIĆ	ÍT IÚ	HIỆU	1
j	1.1.	Мџ	c tiêu	1
i	1.2.	Phạ	um vi	1
i	1.3.	Mô	tå ứng dụng	1
	1.3.	1.	Thông tin ứng dụng	1
	1.3.	2.	Chức năng cơ bản	1
	1.3.	3.	Use case diagram	2
2.	CO	SỞ I	DŨ LIỆU	4
2	2.1.	Tab	eles	5
	2.1.	1.	Luu trữ thông tin	5
	2.1.	2.	Mô hình ERD	7
	2.1.	3.	Thiết kế cơ sở dữ liệu	7
	2.1.	4.	Database Diagram	9
2	2.2.	Fun	actions	9
2	2.3.	Stor	red Procedures	10
2	2.4.	Vie	ws	11
3.	GIA	AO D	IỆN	12
Ĵ	3. <i>1</i> .	Đăn	ıg nhập	12
Ĵ	3.2.	Nhá	în viên	12
Ĵ	3.3.	Quá	ủn lý	15
4.	LÓ	P MĆ	Ô HÌNH VÀ TIỆN ÍCH	21
5.	ĐÁ	NH (	GIÁ	22
5	5.1.	Quá	í trình thực hiện ứng dụng	22
4	5.2.	Úng	g dụng	23
4	5.3.	Phá	ít triển	23

# 1. GIỚI THIỆU

#### 1.1. Mục tiêu

Hiện nay các cửa hàng kinh doanh thức uống như cà phê, trà sữa, nước giải khát cần có sự quản lý cho việc kinh doanh của mình như việc đặt bàn cho khách, thanh toán hóa đơn, thống kê doanh thu số lượng bán ra... nắm bắt được nhu cầu đó nhóm quyết định thực hiện học phần đồ án 1 với *Ứng dụng quản lý quán trà sữa* với các chức năng chính như sau: Đối với nhân viên, ứng dụng có thể quản lý trạng thái các bàn trong quán, thao tác trên hóa đơn cùng với chi tiết hóa đơn, thực hiện việc thanh toán hoặc yêu cầu đổi bàn cho khách. Đối với người quản lý, ứng dụng có thể quản lý thức uống hiện đang kinh doanh, quản lý hóa đơn đã giao dịch, quản lý tài khoản người dùng, thống kê doanh thu cùng số lượng bán ra.

#### 1.2. Phạm vi

Quán cà phê hoặc quán trà sữa.

#### 1.3. Mô tả ứng dụng

#### 1.3.1. Thông tin ứng dụng

- Tên ứng dụng: Quản lý trà sữa

- Ngôn ngữ lập trình: Java 8

- Thư viện (API): JDBC, JavaFX, Jasper Report, Apache POI, jfoenix, jOOQ

- Hệ quản trị cơ sở dữ liệu: MySQL Server 5.0

#### 1.3.2. Chức năng cơ bản

Các chức năng của ứng dụng được phân làm hai nhóm chính dựa vào hai đối tượng sử dụng là nhân viên và người quản lý cụ thể như sau:

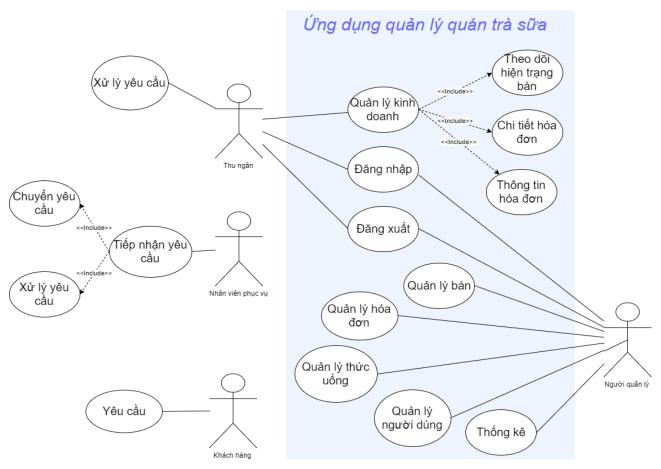
#### a. Nhân viên

- Quản lý vị trí trong quán (hiện trạng bàn và hóa đơn đang trên bàn)
- Quản lý hóa đơn (thêm, xóa, sửa hóa đơn)
- Thực hiện thêm, xóa, sửa chi tiết cho hóa đơn
- Thực hiện giao dịch thanh toán, đổi bàn cho khách.

#### b. Người quản lý

- Quản lý người dùng (đăng nhập vào hệ thống và chỉnh sửa thông tin, đổi mật khẩu của mình và nhân viên)
- Quản lý thức uống (thêm, xóa, sửa thức uống)
- Quản lý nhóm thức uống (thêm, điều chỉnh nhóm thức uống)
- Quản lý hóa đơn (lọc, sắp xếp, tìm, xuất file excel danh sách hóa đơn)
- Quản lý bàn (hiện trạng bàn và hóa đơn đang trên bàn)
- Thực hiện thống kê trong khoảng thời gian.

#### 1.3.3. Use case diagram



Use case diagram mô tả hoạt động cơ bản của quán

TT	Tên Actor	Ý nghĩa	

1	Khách hàng	Khách hàng đến quán, đưa ra các yêu cầu và gọi thức uống (không sử dụng ứng dụng)
2	Nhân viên phục vụ	Người tiếp nhận yêu cầu của khách, xử lý yêu cầu, chuyển yêu cầu cho thu ngân (không sử dụng ứng dụng)
3	Thu ngân	Nhân viên thu ngân (quyền cashier theo ứng dụng) - người nhận thông báo từ những nhân viên phục vụ cho hoạt động kinh doanh
4	Người quản lý	Người quản lý (manager) của quán có toàn quyền trong ứng dụng

Bảng mô tả các actor trong diagram

TT	Tên use case	Ý nghĩa
1	Đăng nhập	Bước đầu tiên để sử dụng ứng dụng. Dựa vào tên tài khoản và quyền, ứng dụng sẽ chuyển đối tượng đăng nhập đến đúng form làm việc của mình
2	Đăng xuất	Thoát khỏi form làm việc trở về form đăng nhập
3	Theo dõi hiện trạng bàn (quản lý kinh doanh)	Cho biết trạng thái bàn (đang có khách hay đang trống), cho biết bàn đó thanh toán chưa và tổng tiền, giúp nhân viên dễ dàng trong việc chọn bàn cho khách, thanh toán và quản lý
4	Chi tiết hóa đơn (quản lý kinh doanh)	Thông tin từ danh mục trên hóa đơn bao gồm: tên thức uống, số lượng đã gọi, đơn giá cho mỗi thức uống, thành tiền. Nhân viên có thể thêm, điều chỉnh, hủy bỏ một hoặc nhiều mục trên
5	Thông tin hóa đơn (quản lý kinh doanh)	Nhân viên có thể tạo mới, chỉnh sửa hoặc xóa bỏ hóa đơn nào đó. Thông tin của hóa đơn bao gồm: thời gian tạo hóa

		đơn, tên bàn, trạng thái thanh toán, trạng thái bàn, tổng
		tiền của cả hóa đơn
6	Quản lý bàn	Người quản lý có thể đổi tên bàn, thêm mới bàn vào ứng dụng
		Người quản lý dùng chức năng này để lọc, sắp xếp, tìm
7	Quản lý hóa đơn	kiếm các hóa đơn theo mong muốn, bên cạnh đó có thể
		xuất ra tập tin excel
		Cung cấp thông tin về các loại thức uống, các nhóm thức
8	Quản lý thức uống	uống mà quán đang kinh doanh. Người quản lý có thể thao
		tác trên dữ liệu đó
		Đây là chức năng đặc quyền của người quản lý có thể tạo
9	Out of the same days	mới một tài khoản, cấp quyền, thay đổi password hoặc
9	Quản lý người dùng	chỉnh sửa thông tin về người dùng. Tài khoản này dùng để
		đăng nhập vào ứng dụng
10	Thấng kô	Thống kê về danh thu, số lượng bán ra theo thức uống
10	Thống kê	hoặc nhóm thức uống trong một khoản thời gian (tùy chọn)

Bảng mô tả các use case trong diagram

# 2. CƠ SỞ DỮ LIỆU

Cơ sở dữ liệu được thiết kế dựa trên hệ quản trị MySQL Server 5.0 bằng công cụ SQLyog 12.0 giúp cho việc quản lý dễ dàng hơn. Cơ sở dữ liệu cho hệ thống quản lý có tên "db\_milktea" với 6 bảng, 3 function, 11 stored procedure.

# 2.1. Tables

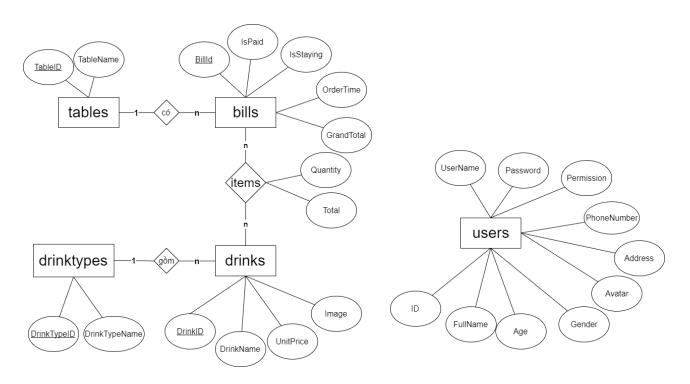
# 2.1.1. Lưu trữ thông tin

TT		Tên bảng/Tên trường	Mục đích bảng/Mục đích trường					
1		Users	Lưu trữ thông tin của người dùng bao gồm cả nhân					
1		OSCIS	viên và quản lý					
	1.1	ID	Mỗi người dùng có mã này để phân biệt					
	1.2	UserName	Tên tài khoản dùng để đăng nhập					
	1.3	Password	Mật khẩu					
	1.4	Permission	Quyền của người dùng để phân biệt giữa nhân viên và					
	1	1 CHIIISSIOII	quản lý					
	1.5	FullName	Họ và tên người dùng					
	1.6	Age	Tuổi người dùng					
	1.7	PhoneNumber	Số điện thoại người dùng					
	1.8	Gender	Giới tính người dùng					
	1.9	Address	Địa chỉ người dùng					
	1.10	Avatar	Hình ảnh người dùng					
		'						
2		Tables	Lưu trữ thông tin bàn trong quán					
	2.1	TableID	Mã bàn để phân biệt các bàn					
	2.2	TableName	Tên của bàn					
3		Drinktypes	Lưu trữ thông tin nhóm thức uống					
	3.1	DrinkTypeID	Mã nhóm thức uống để phân biệt					
	1	I						

	3.2	DrinkTypeName	Tên nhóm thức uống				
4 Drinks		Drinks	Lưu trữ thông tin thức uống				
	4.1 DrinkID		Mã thức uống để phân biệt với nhau				
	4.2	DrinkName	Tên thức uống				
	4.3	DrinkTypeID	Mã nhóm thức uống để xác định thức uống thuộc nhóm nào				
	4.4	UnitPrice	Đơn giá của thức uống (vnđ/ly)				
	4.5	Image	Hình ảnh minh họa thức uống				
5		Bills	Lưu trữ thông tin các hóa đơn				
	5.1	BillID	Mã hóa đơn dùng để phân biệt				
	5.2	OrderTime	Thời gian lập hóa đơn				
	5.3	IsPaid	Trạng thái đã thanh toán hay chưa của hóa đơn				
	5.4	IsStaying	Trạng thái khách hiện còn đang ngồi không				
	5.5	GrandTotal	Tổng tiền của hóa đơn				
	5.6	TableID	Mã bàn để xác định hóa đơn ở bàn nào				
6		Items	Lưu trữ thông tin các chi tiết hóa đơn				
	6.1	BillID	Mã hóa đơn xác định chi tiết hóa đơn này thuộc hóa đơn nào				
	6.2	DrinkID	Mã thức uống xác định thức uống đã gọi				
	6.3	Quantity	Số lượng thức uống đã gọi				
	6.4	Total	Số tiền của chi tiết hóa đơn				

Danh sách các bảng và thông tin cần lưu trữ và quản lý của ứng dụng

#### 2.1.2. Mô hình ERD



Mô hình thực thể kế hợp của ứng dụng

# 2.1.3. Thiết kế cơ sở dữ liệu

**Users** (<u>ID</u>, UserName, Password, Permission, FullName, Age, PhoneNumber, Gender, Address, Avatar)

Column Name	Data Type		Length	Default	PK?	Not Null?	Unsigned?	Auto Incr?
ID	int	•	11		~	~		~
UserName	char	•	20					
Password	char	•	20					
Permisson	char	•	20					
FullName	varchar	•	50					
Age	int	•	11					
PhoneNumber	varchar	•	11					
Gender	tinyint	•	1					
Address	varchar	•	100					
Avatar	longblob	•						

Tables (TableID, TableName, AreaID)

# Đồ án 1

Column Name	Data Type		Length	Default	PK?	Not Null?	Unsigned?	Auto Incr?
TableID	int	•	11		~	~		~
TableName	varchar	-	50					

## **DrinkTypes** (<u>DrinkTypeID</u>, DrinkTypeName)

Column Name	Data Type	Length	Default	PK?	Not Null?	Unsigned?	Auto Incr?
DrinkTypeID	int .	11		~	~		~
DrinkTypeName	text						

#### Drinks (DrinkID, DrinkName, DrinkTypeID, UnitPrice, Image)

Column Name	Data Type		Length	Default	PK?	Not Null?	Unsigned?	Auto Incr?
DrinkID	int	▼ .	11		~	~		~
DrinkName	varchar	₹ .	50					
DrinkTypeID	int	▼ .	11					
UnitPrice	float	•						
Image	longblob	•						

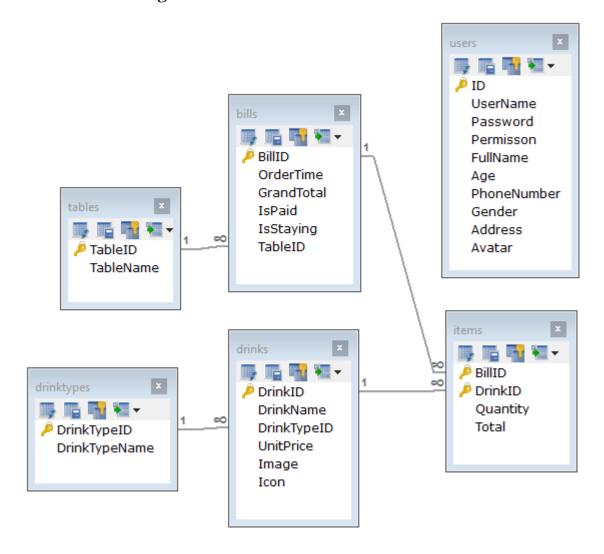
#### Items (BillID, DrinkID, Quantity, Total)

Column Name	Data Type	Length	Default	PK?	Not Null?	Unsigned?	Auto Incr?
BillID	int	<b>-</b> 11	0	~	~		
DrinkID	int	<b>-</b> 11	0	~	~		
Quantity	int	<b>-</b> 11					
Total	float	₹					

#### Bills (BillID, OrderTime, IsPaid, GrandTotal, TableID)

Column Name	Data Type		Length	Default	PK?	Not Null?	Unsigned?	Auto Incr?
BillID	int	•	11		~	~		~
OrderTime	datetime	•						
GrandTotal	float	•						
IsPaid	tinyint	•	1					
IsStaying	tinyint	•	1					
TableID	int	•	11					

#### 2.1.4. Database Diagram



Database Diagram được vẽ trong SQLyog

#### 2.2. Functions

TT	Tên function	Input	Output	Mục đích
1	ft_Charged_GrandTotal	Mã hóa đơn	Tổng cộng tiền	Tính tổng tiền của một
1	rt_Charged_Grand rotar	Wia noa don	Tong cong tien	hóa đơn
2	ft_Charged_Total_On_	Mã hóa đơn và	Tổng tiền chi	Tính tổng tiền của một
2	Item	mã thức uống	tiết hóa đơn	chi tiết hóa đơn bằng

				cách nhân số lượng với
				đơn giá
2	ft Is Staving	Mã bàn	Bàn trống hay	Kiểm tra liệu bàn đó có
3	ft_Is_Staying	Ivia vali	không	trống hay không

# 2.3. Stored Procedures

TT	Tên stored procedure	Input	Output	Mục đích
1	sp_charged_grand_total	Mã hóa đơn		Tính tổng tiền và cập nhật cho hóa đơn
2	sp_delete_bill	Mã hóa đơn		Xóa hóa đơn cùng danh sách chi tiết
3	sp_delete_table	Mã bàn		Xóa bàn cùng danh sách hoá đơn
4	sp_gross_revenue_by_ drink	Ngày bắt đầu, ngày kết thúc	Bảng gồm tên thức uống và doanh thu	Tổng hợp danh sách thức uống và doanh thu trong một khoảng thời gian
5	sp_gross_revenue_by_ drinktype	Ngày bắt đầu, ngày kết thúc	Bảng gồm tên nhóm thức uống và doanh thu	Tổng hợp danh sách nhóm thức uống và doanh thu trong một khoảng thời gian
6	sp_gross_revenue_of_ drink	Ngày bắt đầu, ngày kết thúc và mã thức uống	Bảng có một hàng gồm tên thức uống và doanh thu	Tính doanh thu của một thức uống nào đó
7	sp_gross_revenue_of_ drinktype	Ngày bắt đầu, ngày kết thúc và	Bảng có một hàng gồm tên	Tính doanh thu của một nhóm thức uống nào đó

		mã nhóm thức uống	nhóm thức uống và doanh thu	
8	sp_quantity_drink_sold_ by_period	Ngày bắt đầu, ngày kết thúc	Bảng gồm tên thức uống và số lượng	Tổng hợp danh sách thức uống và số lượng bán ra trong một khoảng thời gian
9	sp_quantity_drinktype_s old_ by_period	Ngày bắt đầu, ngày kết thúc	Bảng gồm tên nhóm thức uống và số lượng	Tổng hợp danh sách nhóm thức uống và số lượng bán ra trong một khoảng thời gian
10	sp_paying	Mã hóa đơn		Tính tổng tiền, cập nhật tiền và trạng thái cho hóa đơn

Danh sách các thủ tục trong cơ sở dữ liệu

## 2.4. *Views*

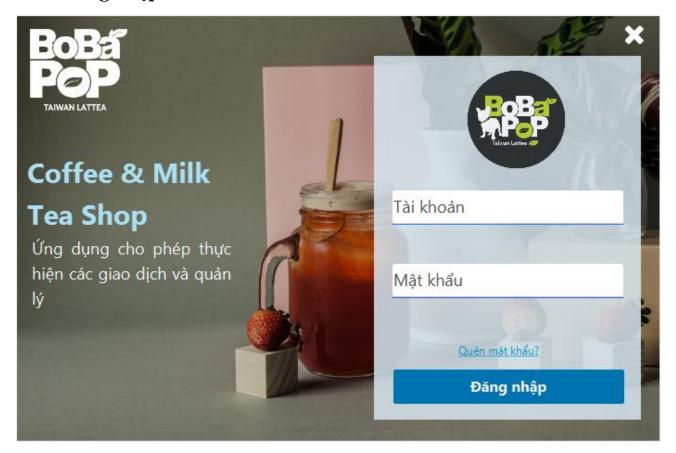
TT	Tên view	Mục đích
1	vw_bill_details	Danh sách thông hóa đơn để làm dữ liệu cho quản lý hiện trạng bàn
	vw_bill_statistic	Danh sách thông hóa đơn để phục vụ việc thống kê
3	vw_drinks	Danh sách thức uống (không có đơn giá và hình ảnh) dùng để làm dữ liệu cho combobox
4	vw_sum_drink_by_b ill	Danh sách mã hóa đơn và tổng số lượng trong hóa đơn đó được dùng trong vw_bill_details
5	vw_today_bills	Danh sách hóa đơn trong ngày

Danh sách các bảng ảo trong cơ sở dữ liệu

# 3. GIAO DIỆN

JavaFX là một giải pháp công nghệ cho GUI trên nền tảng Java nhằm tạo giao diện đồ họa người dùng dựa trên Swing và Java2D nhưng phong phú, mới mẻ hơn rất nhiều. JavaFX là bộ công cụ thế hệ tiếp theo cho nền tảng Java khi nó được tích hợp hoàn toàn với các phiên bản gần đây của Java SE Runtime Environment (JRE) và Java Development Kit (JDK). Ứng dụng này sử dụng hoàn toàn JavaFX để thiết kế giao diện với công cụ hỗ trợ Scene Builer. Các của sổ giao diện trong JavaFX thường được gọi là *Stage* và các file có phần mở rộng là \*.fxml. Các file giao diện của ứng dụng này nằm trong package **BoBaPop.View**.

#### 3.1. Đăng nhập

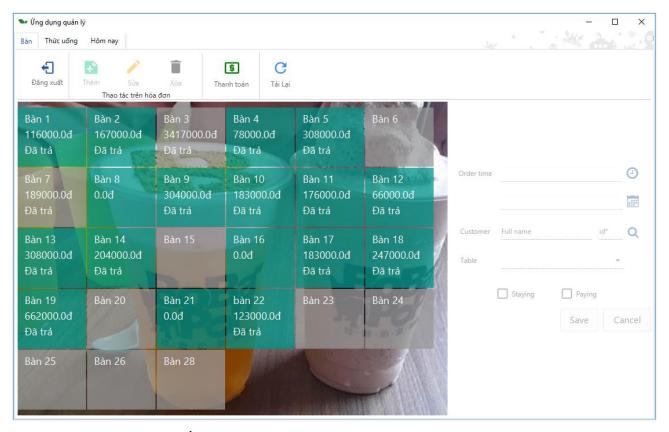


Login Stage - đăng nhập khi phầm mềm bắt đầu

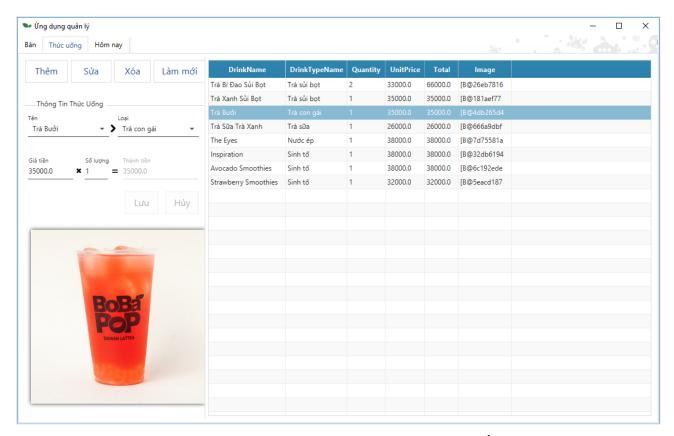
#### 3.2. Nhân viên

Nhân viên chỉ có một stage gồm 3 tab để sử dụng:

## ${\it Đ} \dot{\it o}$ án 1



Tab thứ nhất của Cashier Workspace Stage - quan sát việc kinh doanh



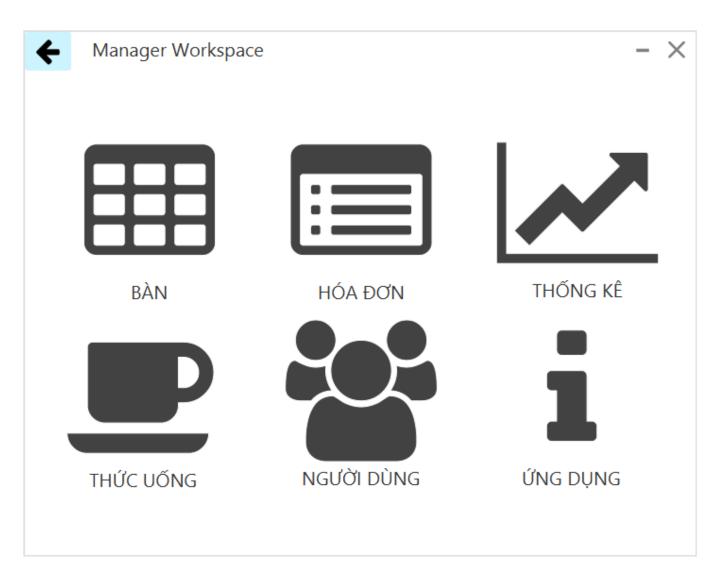
Tab thứ 2 của Cashier Workspace Stage - thêm thức uống vào hóa đơn



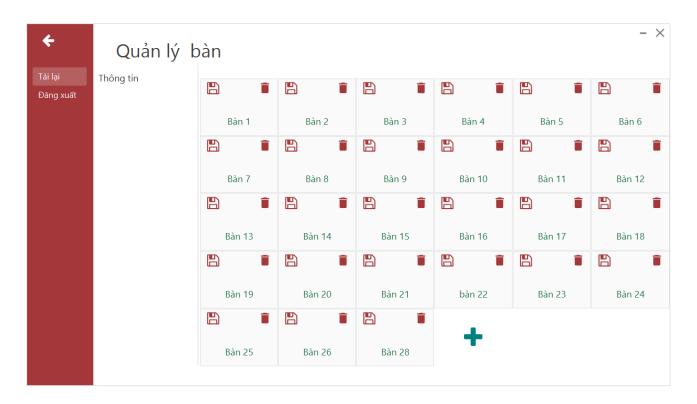
Tab thứ ba của Cashier Workspace Stage - danh sách các hóa đơn trong ngày

# 3.3. Quản lý

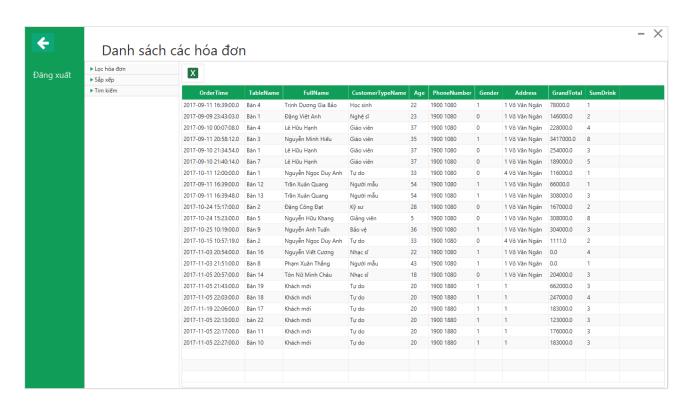
Khi người quản lý đăng nhập, Manager Workspace Stage sẽ hiện lên. Đây là Stage liên kết đến các Stage tiện ích khác.



Manager Workspace Stage - chứa các nút mở các stag chức năng khác



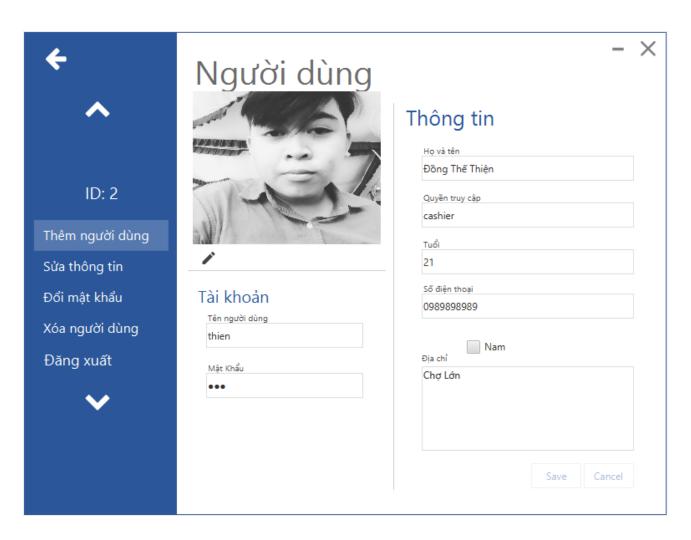
Tables Management Stage - quản lý bàn trong quán cho phép



#### Bills Management Stage - truy vấn danh sách các hóa đơn

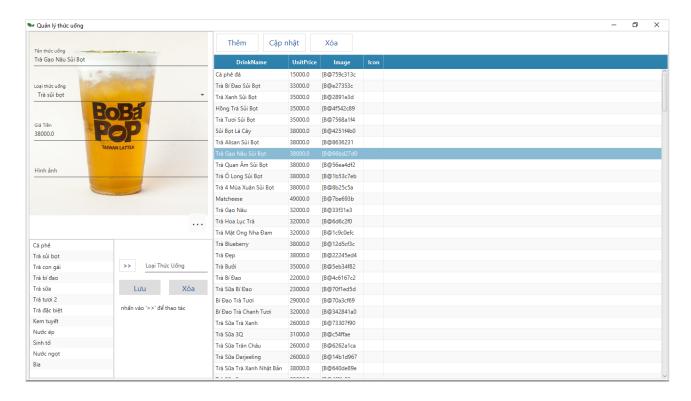


Statistic Stage - thống kê số lượng bán ra và doanh thu



User Management Stage - quản lý người dùng

#### Đồ án 1



Drinks Management Stage - quản lý thức uống đang kinh doanh trong quán



About Stage - mô tả các công nghệ, API sử dụng trong ứng dụng

# 4. LỚP MÔ HÌNH VÀ TIỆN ÍCH

Thông thường khi thiết kế ứng dụng có sự tương tác với cơ sở dữ liệu, chúng ta luôn đặt câu hỏi "Khi chạy ứng dụng dữ liệu lấy từ cơ sở dữ liệu sẽ được lưu trữ ở đâu?" câu hỏi này hoàn toàn không có ý đề cập tới vấn đề về liệu chúng được lưu trữ trong vùng nhớ nào hay địa chỉ bao nhiêu mà chúng được lưu trữ ở đâu trong ứng dụng để có thể truy cập hiệu quả cho vấn đề lập trình. Để giải quyết vấn đề trên cần có những đối tượng cơ sở dữ liệu ảo, kỹ thuật phổ biến được sử dụng phổ biến là ORM (Object Relational Mapping) để ánh xạ các quan hệ (bảng) trong cơ sở dữ liệu với các class trong ngôn ngữ lập trình. API jOOQ trên Java với mục đích đó, nó giúp ánh xạ mô hình quan hệ và mô hình hướng đối tượng trong Java tương tự Entity Framework của ADO.NET. jOOQ phát sinh code Java từ cơ sở dữ liệu và dễ hàng hơn, an toàn hơn cho việc truy vấn thông qua API. Vì vậy các mô hình lớp của ứng dụng này này được phát sinh hoàn toàn bởi jOOQ Genetor Tool dựa vào cơ sở dữ liệu db\_milktea đã thiết kế.

TT	Tên lớp	Mục đích chính của lớp trong chương trình
1	Các lớp thuộc package BoBaPop.Model	Chứa thông tin về cấu trúc của cơ sở dữ liệu, chỉ mục (indexes), khóa (keys), thủ tục (stored procedure), hàm (user define function),
2	Các lớp thuộc package BoBaPop.Model.routines	Các lớp tương ứng với stored procedure và user define function trong database
3	Các lớp thuộc package BoBaPop.Model.tables	Các lớp tương ứng các bảng và bảng ảo (table view) trong database
4	Các lớp thuộc package BoBaPop.Model.records	Các lớp tương ứng các dòng và bảng ảo (table view) trong database

6	Các lớp thuộc package BoBaPop.Controller	Những controller của các file giao diện tương ứng
---	---	---

Danh sách các lớp mô hình của ứng dụng

#### Các package khác:

TT	Tên lớp/Tên file	Mục đích chính của lớp trong chương trình
1	Các lớp thuộc package	Những lớp tiện ích phục vụ chức năng, cấu hình giao diện
•	BoBaPop.Util	cho ứng dụng
2	ConnectToMySql	Cấu hình việc kế nối đến cơ sở dữ liệu
3	Các file *.css thuộc	Dùng thiết kế kiểu dánh, màu sắc, cho các file giao diện
J	package BoBaPop.Style	.fxml
4	Các file ảnh thuộc	Các ảnh dùng trong ứng dụng
_	package BoBaPop.images	cue aim dang dong ang aging

Danh sách các file được dùng trong ứng dụng

# 5. ĐÁNH GIÁ

# 5.1. Quá trình thực hiện ứng dụng

#### Thuận lợi:

- Nhiều công nghệ hỗ trợ cho việc phát triển ứng dụng
- Nhiều thư viện (API) tiện ích
- Mô hình quản lý thực tế
- Nguồn tài liệu phong phú
- Bản thân sinh viên có kiến thức cơ bản về lập trình Java
- Thời gian thiết kế và phát triển ứng dụng nhiều.

#### Khó khăn:

- Ít kinh nghiệm trong việc thiết kế giao diện lẫn cơ sở dữ liệu

- Chưa tận dụng, tối ưu chức năng các thư viện, công nghệ.

# 5.2. Úng dụng

#### Ưu điểm:

- Có những chức năng cơ bản
- Chạy trên nhiều nền tảng (yêu cầu có máy ảo JVM).

#### Nhược điểm:

- Còn lỗi
- Cơ sở dữ liệu chưa ràng buộc chặt chẽ
- Load dữ liệu còn chậm.

# 5.3. Phát triển

- Thêm mới các bảng
- Ràng buộc chặt chẽ hơn
- Mở rộng chức năng
- Cải tiến giao diện
- Phát triển ứng dụng trên mobile.

