**ĐÁNH GIÁ TỔNG QUAN LẦN 3**

1. MasterPage

* [Đã sửa]Đổi lại banner khác.(toại)
* [Đã sửa]Cần ghi “Nhập tên món ăn cần tìm” ở dạng placeholder (gõ vào sẽ tự động mất).
* [Đã sửa]Quốc kỳ chuyển lên trên phần đăng nhập. (toại)
* Xử lý đăng nhập. Chỉ cần thay đổi nội dung khung đăng nhập thành hiện ra tên, nút đăng xuất,…
* [Đã sửa]Sửa lại footer cho vào trong trang web. (toại)
* [Đã sửa]Thêm chữ “Danh mục món ăn” trên danh sách danh mục. Cần phân biệt là không click được. (toại)
* Thêm một số link phụ như Sitemap, Liên hệ, Điều khoản, Góp ý, RSS (icon), Facebook(icon), Twitter (icon) ở cuối trang (footer).
* [Đã sửa]Nút trở về đầu trang ở phần footer ở sửa lại thành chữ thường viết hoa chữ cái đầu. (toại)
* [Đã sửa]Sửa lại button “Đăng nhập”.
* [Đã sửa]Menu trái (danh mục món ăn) cần chỉnh lại cho bớt khoảng trắng 2 bên. Có thể chỉnh lại độ rộng của phần này cho nhỏ lại. (toại)
* [Đã sửa]Thanh tìm kiếm ngắn lại để phù hợp hơn với phần trang chủ bên dưới. (toại)

1. Trang chủ

* [Đã sửa]Rê chuột thì phóng lớn hình các giải thưởng.

1. Trang “Tìm kiếm món ăn”

* [Đã sửa]2 dòng dưới breadscrumbs cần sát qua phải chút.
* [Đã sửa]Sửa lại giá cho dễ nhìn hơn.

1. Trang “Chi tiết món ăn”

* [Đã sửa]Sửa lại giá cho dễ nhìn hơn.
* Khi đặt món cần hiện thông báo.

1. Trang “Đặt món”

* [Bỏ]Sửa lại giá cho dễ nhìn hơn.
* [Đã sửa]Tổng tiền cách 1 dòng sau đó.
* [Đã sửa]“Sửa” thành “Lưu”.
* [Đã sửa]Phân trang thêm dấu ba chấm.
* [Đã sửa]Sửa màu link đang chọn khi hover chuột.

1. Trang “Đặt bàn”

* Hoàn tất các phần chưa làm.
* Chỉnh lại việc chọn ngày cho nhỏ gọn hơn (tham khảo BookClub).
* [Đã sửa]Thực hiện thanh định hướng (Breadcrumbs).

1. Trang “Đăng ký”

* Sau khi đăng ký/đăng nhập cần hiện thông báo đặt món thành công, cho phép người dùng in ra phiếu đặt, ghi một số thông tin cần thiết về món và bàn đã đặt. Nên dùng modal thay vì thông báo bình thường của javascript (có thể tham khảo Bookclub).
* [Đã sửa]Thực hiện thanh định hướng (Breadcrumbs).
* Bổ sung thông tin phiếu đặt bàn và đặt món bên phải. Không cho chỉnh sửa.

1. Trang “Tham quan tầng nhà hàng”

* Lỗi link text các sảnh, chữ màu xám. (toại)
* Sửa lại khung hình tầng trệt khi chưa chọn. (toại)
* [Đã sửa]Sửa lại thanh định hướng (Breadcrumbs) cho đẹp hơn.

1. Trang “Kiến trúc một tầng”

* [Đã sửa]Thêm 2 nút “2D” và “3D”. Có thể để dạng link hoặc radio button.
* [Đã sửa]Tham quan -> Tầng 2 -> Sảnh 4 -> 2D -> **3**:Sảnh 4
* [Đã sửa]Hồi phục chức năng cuộn và [không được]nhấn phím mũi tên ở mô hình 3D.

1. Phần chung

* **Chú trọng giao diện, không cần xử lý chi tiết.**
* Phần tham quan khi demo không demo hết tất cả các tầng nên chỉ cần làm một số trang cụ thể để demo. Để tiện việc demo có thể bỏ link đến các trang chưa hoàn tất.
* Button canh phải nếu nằm dưới textbox
* Text canh trái nếu nằm bên trái textbox
* Query: “?id=1” nếu dùng mã. Ví dụ: ChiTietMonAn.aspx?id=1
* Query: “?q=canh” nếu muốn tìm kiếm theo từ khóa. Ví dụ: TimKiem.aspx?q=canh.
* Query: “?s=aname” nếu sắp xếp danh sách với tên tăng dần. Ví dụ: TimKiem.aspx?q=canh&s=aname.
* Khi kết nối CSDL trong SQL với project, project sẽ phát sinh chuỗi kết nối trong file app.config. Khi muốn chạy được project cần vào QLNhaHang.designer.cs, ở DAO.Properties.Settings.Default.xyz, sửa xyz thành QLNhaHangConnectionString**2** hoặc tên biến phù hợp đã có sẵn.
* Bo tròn góc tất cả các textbox.
* Sửa button đặt món lại thành chữ trắng, nền xanh dương, bo tròn góc. class="btn btn-primary"
* Sửa button lại thành:
  + chữ trắng, nền xanh lá, bo tròn góc. class="btn btn-success"
  + chữ trắng, nền xanh dương, bo tròn góc. class="btn btn-primary"
  + chữ đen, nền trắng, bo tròn góc. class="btn"
* Tất cả các chữ màu xám sửa lại thành màu đen.
* Tất cả các chữ có dạng “Aa Bc Cc” sửa lại thành “Aa bb cc”.
* Phần hiển thị thông báo hiển thị theo dạng modal dialog:
  + <http://www.ericmmartin.com/projects/simplemodal-demos/>
  + <http://www.tutorialchip.com/jquery/20-useful-jquery-contact-forms-tutorials/>
* Các dạng border 4 cạnh cần bo tròn góc. class="borderRound"
* Thực hiện thanh định vị đầu trang. class="breadcrumb"