**ĐẠI HỌC BÁCH KHOA HÀ NỘI**

**TRƯỜNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG**



**BÁO CÁO BÀI TẬP LỚN**

**Môn học: Phân Tích Thiết Kế Hệ Thống**

**Đề tài:**

**PHÂN TÍCH THIẾT KẾ HỆ THỐNG**

**TRANG WEB THƯƠNG MẠI ĐIỆN TỬ**

|  |  |
| --- | --- |
| Giảng viên hướng dẫn: | TS. Trần Việt Trung |
| Nhóm sinh viên thực hiện: | Nguyễn Anh Quân - 20215465  Nguyễn Trung Kiên – 20215408  Đào Thành Mạnh – 20211014  Nguyễn Trung Thành – 20215482  Trần Trọng Khiêm – 20215402 |

*Hà Nội, 2025*

CHƯƠNG 1: ĐẶT VẤN ĐỀ

1.1. Ngữ cảnh, hiện trạng, nhu cầu

Trong thời đại kỹ thuật số hiện nay, các hệ thống thi trực tuyến đang trở thành một

phần không thể thiếu trong lĩnh vực giáo dục và đào tạo. Với sự phát triển của internet và

các công nghệ liên quan, việc tổ chức thi trực tuyến đã trở nên dễ dàng và phổ biến hơn

bao giờ hết. Các hệ thống thi trực tuyến cung cấp cho người dùng những lợi ích như tiết

kiệm thời gian và chi phí, tăng tính khả thi và tiện lợi cho các bài kiểm tra và đánh giá.

Hiện nay, các hệ thống thi trực tuyến đã được áp dụng rộng rãi trong nhiều lĩnh vực

như giáo dục, đào tạo, tuyển dụng, cấp chứng chỉ và đánh giá năng lực. Các hệ thống này

có thể được thiết kế để hỗ trợ các loại bài kiểm tra khác nhau, bao gồm trắc nghiệm, tự

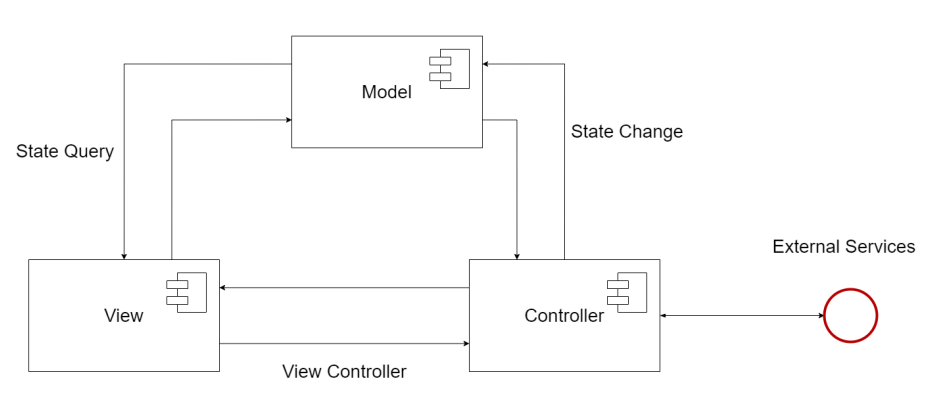
luận, trò chơi giáo dục và các bài kiểm tra năng lực.

Việc xây dựng hệ thống thi trực tuyến đáp ứng nhu cầu ngày càng tăng của các tổ chức

giáo dục, đào tạo, tuyển dụng và đánh giá năng lực. Các hệ thống này cần phải được thiết

kế để đảm bảo tính chính xác và độ tin cậy của các kết quả kiểm tra, đồng thời đưa ra phản hồi và hướng dẫn chi tiết cho người dùng. Ngoài ra, các hệ thống này cần phải đảm bảo tính bảo mật và an toàn cho thông tin của người dùng.

**4.1. Kiến trúc hệ thống**



- Model: lưu trữ trạng thái và dữ liệu của trang web

+ Người dùng

+ Quản trị viên, nhân viên

+ Sản phẩm (Đầm, Váy, Sơ mi…)

+ Giỏ hàng

+ Voucher

+ Sự kiện

- View:

+ Giao diện khách

+ Giao diện người dùng: sản phẩm, giỏ hàng, đơn hàng, thông tin người dùng, lịch sử mua hàng

+ Giao diện quản lý: quản lý sản phẩm, tài khoản, đơn hàng, voucher, sự kiện

+ Giao diện nhân viên: quản lý đặt hàng online, đặt hàng offline, quản lý người dùng

- Controller: Quản lý và điều khiển luồng tương tác người dùng của hệ thống

+ Kiểm soát trạng thái người dùng

+ Kiểm soát trạng thái admin, nhân viên

+ Kiểm soát tình trạng hàng hóa

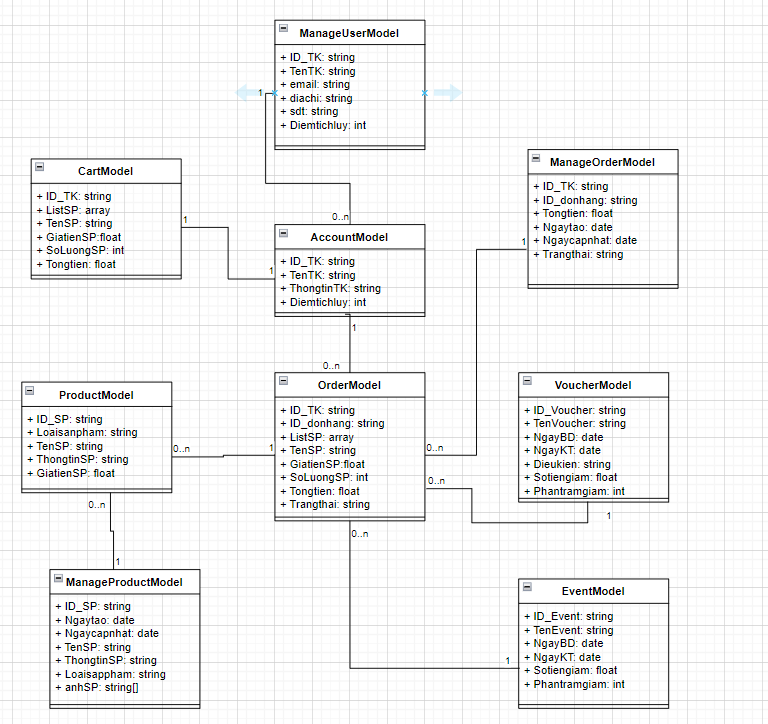
+ Kiểm soát trạng thái đơn hàng

+ Kiểm soát trạng thái giỏ hàng

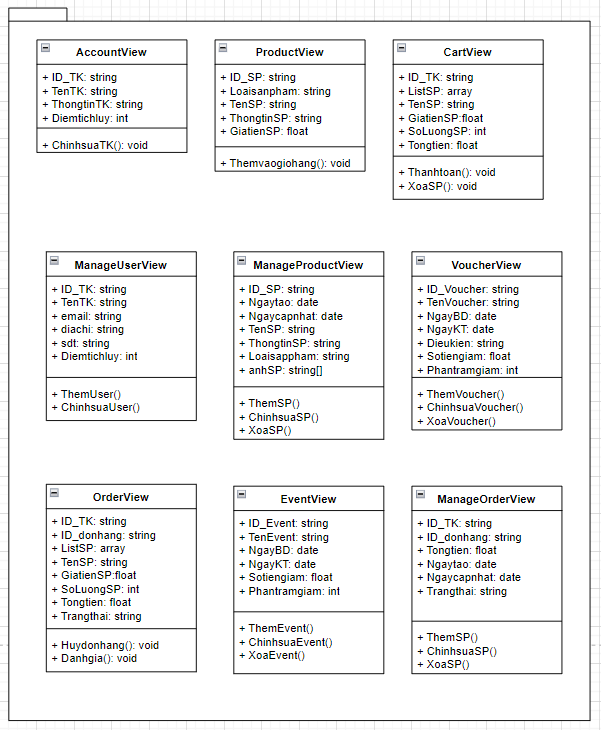
+ Kiểm soát trạng thái các sự kiện, khuyến mãi

**4.2. Kiến trúc chi tiết**

- Model:



- View:



- Control:

