

TRƯỜNG ĐẠI HỌC KỸ THUẬT CÔNG NGHIỆP

KHOA ĐIỆN TỬ

Bộ môn: Công nghệ Thông tin.

BÁO CÁO MÔN HỌC
Công nghệ phần mềm

**TÊN ĐỀ TÀI : HỆ THỐNG ĐIỂM DANH BẰNG
VÂN TAY**

Sinh viên: Đỗ Thanh Bình.

Sinh viên: Nguyễn Thị Chà My.

MSSV: K215480106137.

MSSV: K215480106110.

Lớp: 57KMT.

Giáo viên GIẢNG DẠY: Th.S Nguyễn Thị Hương

THÁI NGUYÊN - 2025

BÀI TẬP LỚN MÔN HỌC

MÔN HỌC : LẬP TRÌNH PYTHON

BỘ MÔN CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

Sinh viên : Đỗ Thanh Bình

Sinh viên : Nguyễn Thị Chà My

MSSV : K215480106137

MSSV : K215480106110

Lớp : 57KMT

Ngành : Kỹ thuật máy tính

Ngày giao đề Ngày hoàn thành.....

1. Tên đề tài **“Hệ thống điểm danh bằng vân tay”**

2. Nội dung thuyết minh

3. Các sản phẩm, kết quả

- Bản báo cáo
- Demo

TRƯỞNG BỘ MÔN

(Ký và ghi rõ họ tên)

GIÁO VIÊN HƯỚNG DẪN

(Ký và ghi rõ họ tên)

NHẬN XÉT CỦA GIÁO VIÊN HƯỚNG DẪN

.....

.....

.....

.....

.....

Thái Nguyên, ngày....tháng.....năm 20....

GIÁO VIÊN HƯỚNG DẪN

(Ký ghi rõ họ tên)

NHẬN XÉT CỦA GIÁO VIÊN CHĂM

.....

.....

.....

.....

.....

Thái Nguyên, ngày....tháng.....năm 20....

GIÁO VIÊN CHĂM

(Ký ghi rõ họ tên)

MỤC LỤC

LỜI NÓI ĐẦU	7
LỜI CẢM ƠN	8
CHƯƠNG 1: GIỚI THIỆU CHUNG	9
1.1. Khái niệm và ứng dụng :.....	9
1.1.1. Khái niệm về lập trình Python:	9
1.1.2. Ứng dụng của lập trình Python	10
1.3. Giới thiệu và phạm vi đề tài :.....	12
1.3.1. Giới thiệu đề tài	12
1.3.2. Mục tiêu đề tài :.....	12
1.3.3. Phạm vi đề tài	13
CHƯƠNG 2: CƠ SỞ LÝ THUYẾT	15
2.1. Nhận diện vân tay	15
2.1.1. Khái niệm về nhận diện vân tay	15
2.1.2. Phân loại hệ thống nhận diện vân tay	15
2.1.3. Ứng dụng của công nghệ nhận diện vân tay trong an ninh	16
2.2. Tổng quan về phần cứng và phần mềm sử dụng	16
2.2.1. Cảm biến vân tay FS80	16
2.2.2. Các thiết bị phần cứng khác	17
CHƯƠNG 3 : THIẾT KẾ VÀ XÂY DỰNG HỆ THỐNG	20
3.1. Giới thiệu chung về hệ thống	20
3.2. Yêu cầu hệ thống	21
3.2.1. Yêu cầu chức năng	21
3.2.2. Yêu cầu phi chức năng	21
3.3. Thu thập dữ liệu	21

3.3.1.Chức năng	21
3.3.2.Ý nghĩa	22
3.4. Lưu trữ dữ liệu.....	23
3.4.1. Dữ liệu real-time.....	23
3.4.2. Dữ liệu lưu trữ (Storage).....	23
3.5. WEB Service	24
3.6. Thiết kế hệ thống.....	24
3.6.1. Thiết kế giao diện người dùng	24
3.6.2. Biểu đồ và luồng hoạt động	25
CHƯƠNG 4. TRIỂN KHAI HỆ THỐNG	31
4.1. Giới thiệu và cài đặt môi trường phát triển	31
4.1.1. Visual Studio Code	31
4.1.2. Ngôn ngữ lập trình Python.....	33
4.2. Cài đặt và chạy chương trình	35
CHƯƠNG 5: KẾT QUẢ VÀ ĐÁNH GIÁ	36
5.1. Những kết quả đã đạt được	36
5.2. Hạn chế và hướng phát triển của đề tài	38
KẾT LUẬN.....	40
TÀI LIỆU THAM KHẢO	41

LỜI NÓI ĐẦU

Trong bối cảnh công nghệ ngày càng phát triển, các hệ thống nhận diện sinh trắc học, đặc biệt là công nghệ nhận diện vân tay, đã trở thành một giải pháp quan trọng trong nhiều lĩnh vực như quản lý nhân sự, bảo mật và tự động hóa. Việc áp dụng công nghệ nhận diện vân tay vào hệ thống điểm danh không chỉ nâng cao tính chính xác, bảo mật mà còn mang lại sự tiện lợi và hiệu quả cho người sử dụng. Đề tài “Hệ thống điểm danh bằng vân tay” được thực hiện trong môn học Lập trình Python với mục tiêu nghiên cứu và ứng dụng các thuật toán xử lý vân tay để xây dựng một hệ thống điểm danh thông minh, đảm bảo độ chính xác cao và hoạt động ổn định trong thời gian thực.

Báo cáo này trình bày toàn bộ quá trình nghiên cứu, thiết kế, triển khai và đánh giá hệ thống. Nội dung được chia thành nhiều phần, bao gồm cơ sở lý thuyết, phân tích yêu cầu, thiết kế phần mềm, đến triển khai và thử nghiệm thực tế. Trong quá trình thực hiện, em đã đối mặt với nhiều thách thức, nhưng nhờ sự nỗ lực không ngừng và sự hướng dẫn tận tình của giảng viên, đề tài đã được hoàn thành đúng tiến độ.

Em hy vọng rằng báo cáo này sẽ là một tài liệu tham khảo hữu ích cho những ai quan tâm đến lĩnh vực nhận diện vân tay và lập trình Python, đồng thời là nền tảng cho các nghiên cứu và ứng dụng thực tiễn trong tương lai.

LỜI CẢM ƠN

Trước tiên, em xin gửi lời cảm ơn sâu sắc và chân thành đến cô – người đã không chỉ truyền đạt kiến thức chuyên môn về lập trình Python một cách nhiệt huyết mà còn luôn tận tâm hướng dẫn, dìu dắt và động viên em trong suốt quá trình thực hiện đề tài. Sự tận tâm và kinh nghiệm quý báu của cô đã góp phần to lớn giúp em vượt qua những khó khăn, thử thách trong quá trình nghiên cứu và hoàn thiện bài tập lớn này.

Nhờ sự hướng dẫn của cô, em đã có cơ hội tiếp cận và áp dụng các kỹ thuật lập trình Python vào việc xây dựng hệ thống điểm danh bằng vân tay, qua đó không chỉ mở rộng kiến thức chuyên môn mà còn rèn luyện kỹ năng thực hành và tư duy sáng tạo. Những lời khuyên, chỉ dẫn và sự kiên nhẫn của cô đã là nguồn động viên quý giá, giúp em tự tin hơn trong từng bước đi, từ khâu nghiên cứu lý thuyết đến quá trình triển khai và kiểm thử hệ thống.

Em cũng xin cảm ơn cô đã tạo điều kiện thuận lợi, hỗ trợ về tài liệu và chia sẻ kinh nghiệm thực tiễn, qua đó giúp em hoàn thiện đề tài một cách bài bản và chuyên nghiệp. Sự nhiệt tình của cô không chỉ giúp em nắm bắt được kiến thức chuyên môn mà còn truyền cảm hứng cho em trong việc khám phá và ứng dụng lập trình Python vào thực tiễn.

Cuối cùng, em xin gửi lời cảm ơn đến các bạn bè và những người đã hỗ trợ, chia sẻ kinh nghiệm, góp ý quý báu trong quá trình thực hiện dự án. Em trân trọng tất cả những đóng góp, sự giúp đỡ và ủng hộ của mọi người.

Một lần nữa, em xin gửi lời cảm ơn sâu sắc đến cô và kính chúc cô sức khỏe, hạnh phúc và luôn thành công trong sự nghiệp giảng dạy. Em hy vọng rằng những bài học và kinh nghiệm từ cô sẽ là hành trang quý giá trên con đường học tập và phát triển sự nghiệp của em sau này.

CHƯƠNG 1: GIỚI THIỆU CHUNG

1.1. Khái niệm và ứng dụng :

1.1.1. Khái niệm về lập trình Python:

Lập trình Python là quá trình sử dụng ngôn ngữ lập trình Python để viết các chương trình máy tính nhằm giải quyết các bài toán hoặc thực hiện các tác vụ cụ thể. Python là một ngôn ngữ lập trình bậc cao, được thiết kế với cú pháp đơn giản, dễ đọc và dễ hiểu, giúp cả người mới học lẫn lập trình viên chuyên nghiệp nhanh chóng xây dựng các ứng dụng hiệu quả. Được phát triển bởi Guido van Rossum và ra mắt lần đầu vào năm 1991, Python đã trở thành một trong những ngôn ngữ lập trình phổ biến nhất thế giới nhờ tính linh hoạt, sự hỗ trợ mạnh mẽ từ cộng đồng và khả năng ứng dụng trong nhiều lĩnh vực khác nhau.

Một trong những điểm mạnh của Python là cú pháp rõ ràng và gần gũi với ngôn ngữ tự nhiên. Điều này giúp giảm thiểu thời gian học tập và tăng hiệu quả viết mã. Python sử dụng các quy tắc đơn giản, chẳng hạn như sử dụng thụt lề (indentation) để xác định khối mã, thay vì dấu ngoặc nhọn như nhiều ngôn ngữ khác. Ngoài ra, Python là ngôn ngữ đa nền tảng, có thể chạy trên nhiều hệ điều hành như Windows, macOS, Linux mà không cần thay đổi mã nguồn. Python hỗ trợ nhiều mô hình lập trình, bao gồm lập trình cấu trúc, lập trình hướng đối tượng và lập trình hàm, mang lại sự linh hoạt cho lập trình viên trong việc thiết kế và triển khai các dự án.

Python nổi bật với hệ sinh thái thư viện và framework phong phú, đáp ứng nhu cầu của nhiều lĩnh vực. Ví dụ, trong khoa học dữ liệu, các thư viện như NumPy, Pandas và Matplotlib cung cấp các công cụ mạnh mẽ để xử lý và trực quan hóa dữ liệu. Trong phát triển web, các framework như Django và Flask giúp xây dựng các ứng dụng web nhanh chóng và bảo mật. Ngoài ra, các thư viện như TensorFlow, PyTorch hỗ trợ phát triển trí tuệ nhân tạo và học máy. Sự đa dạng của các thư viện này giúp Python trở thành lựa chọn hàng đầu cho nhiều dự án,

từ các tác vụ đơn giản như tự động hóa đến các hệ thống phức tạp như trí tuệ nhân tạo

Python được sử dụng rộng rãi trong nhiều lĩnh vực nhờ tính linh hoạt và dễ sử dụng. Trong khoa học dữ liệu, Python là công cụ chính để phân tích dữ liệu, xây dựng mô hình dự đoán và trực quan hóa thông tin. Trong phát triển web, các framework như Django và Flask cho phép tạo ra các trang web mạnh mẽ và dễ mở rộng. Python cũng được sử dụng trong tự động hóa, giúp viết các script để tự động hóa các tác vụ lặp đi lặp lại, như quản lý file, gửi email hàng loạt hoặc thu thập dữ liệu từ web. Ngoài ra, Python còn được ứng dụng trong phát triển trí tuệ nhân tạo, học máy, xử lý hình ảnh, phát triển trò chơi (với Pygame) và thậm chí là trong các lĩnh vực khoa học như sinh học tính toán và vật lý.

Một trong những lý do khiến Python trở nên phổ biến là cộng đồng người dùng đông đảo và tài nguyên học tập phong phú. Cộng đồng Python cung cấp hàng ngàn tài liệu, hướng dẫn, và diễn đàn trực tuyến như Stack Overflow, Reddit, giúp lập trình viên dễ dàng tìm kiếm giải pháp cho các vấn đề gặp phải. Ngoài ra, Python có các khóa học miễn phí và trả phí trên các nền tảng như Coursera, edX, hoặc Codecademy, giúp người học tiếp cận ngôn ngữ này một cách dễ dàng. Các hội thảo, sự kiện như PyCon cũng tạo cơ hội để các lập trình viên giao lưu, chia sẻ kiến thức và cập nhật các xu hướng mới.

1.1.2. Ứng dụng của lập trình Python

Python, với tính linh hoạt và hệ sinh thái thư viện phong phú, là một trong những ngôn ngữ lập trình được ứng dụng rộng rãi trong nhiều lĩnh vực. Từ khoa học dữ liệu, trí tuệ nhân tạo đến phát triển web và tự động hóa, Python đã chứng minh khả năng đáp ứng nhu cầu đa dạng của các ngành công nghiệp và cá nhân lập trình viên. Dưới đây là các ứng dụng chính của Python, được trình bày chi tiết qua từng đoạn văn để cung cấp cái nhìn toàn diện về sức mạnh của ngôn ngữ này.

- Phát triển web: Python được dùng để xây dựng các website và ứng dụng web với các framework như Django, Flask, và FastAPI. Ví dụ: Instagram, Pinterest sử dụng Django.
- Khoa học dữ liệu và phân tích: Python là lựa chọn hàng đầu cho phân tích dữ liệu, xử lý số liệu lớn với thư viện như Pandas, NumPy, và Matplotlib. Nó được dùng trong tài chính, marketing, và nghiên cứu khoa học.
- Trí tuệ nhân tạo (AI) và học máy (Machine Learning): Python hỗ trợ phát triển mô hình AI/ML với các thư viện như TensorFlow, PyTorch, Scikit-learn. Ứng dụng bao gồm nhận diện hình ảnh, xử lý ngôn ngữ tự nhiên (NLP), và chatbot.
- Tự động hóa: Python giúp tự động hóa các tác vụ lặp lại như xử lý file, gửi email, hoặc thu thập dữ liệu web (web scraping) với các thư viện như Selenium, BeautifulSoup.
- Phát triển game: Python được dùng để tạo game đơn giản hoặc làm công cụ phát triển với Pygame, hoặc tích hợp trong các engine như Unity (thông qua Python API).
- Ứng dụng IoT và nhúng: Python được dùng trong lập trình thiết bị IoT với MicroPython hoặc CircuitPython, điều khiển Raspberry Pi, Arduino.
- Kiểm thử phần mềm: Python hỗ trợ kiểm thử tự động với các framework như PyTest, Robot Framework, được dùng trong QA (đảm bảo chất lượng).
- Xử lý hình ảnh và video: Python kết hợp OpenCV, Pillow để chỉnh sửa ảnh, nhận diện đối tượng, hoặc xử lý video trong các ứng dụng như giám sát, y tế.
- Ứng dụng tài chính: Python được dùng để phân tích thị trường, dự đoán giá cổ phiếu, quản lý rủi ro với các thư viện như QuantLib, Zipline.
- Giáo dục và nghiên cứu: Python là ngôn ngữ phổ biến để dạy lập trình và thực hiện các dự án nghiên cứu nhờ tính dễ tiếp cận và cộng đồng hỗ trợ mạnh.

1.3. Giới thiệu và phạm vi đề tài :

1.3.1. Giới thiệu đề tài

Trong những năm gần đây, với sự phát triển nhanh chóng của công nghệ thông tin và điện tử, việc ứng dụng các hệ thống tự động vào đời sống đã và đang trở thành một xu thế tất yếu. Đặc biệt trong lĩnh vực giáo dục và hành chính, nhu cầu quản lý hiệu quả các hoạt động thường nhật như điểm danh, chấm công, theo dõi thời gian làm việc ngày càng trở nên cấp thiết. Trong thực tế, phương pháp điểm danh thủ công như ký tên, gọi tên hay sử dụng thẻ giấy đã bộc lộ nhiều hạn chế như dễ gian lận, tốn thời gian, khó kiểm soát và không có tính xác thực cao.

Trước tình hình đó, công nghệ sinh trắc học (biometrics) – cụ thể là nhận dạng vân tay – đang được xem là một giải pháp hiệu quả và phổ biến trong việc định danh con người. Mỗi người đều có dấu vân tay riêng biệt, không trùng lặp và gần như không thay đổi trong suốt cuộc đời. Chính vì vậy, việc sử dụng vân tay để điểm danh mang lại độ chính xác cao, giảm thiểu rủi ro sai sót, tăng tính bảo mật và chuyên nghiệp cho công tác quản lý.

Hệ thống điểm danh bằng vân tay là một ứng dụng thiết thực nhằm hiện đại hóa công tác điểm danh trong môi trường lớp học, văn phòng, cơ quan hành chính hay doanh nghiệp. Thay vì phải ghi tên hoặc dùng thẻ từ, người dùng chỉ cần đặt ngón tay lên cảm biến, hệ thống sẽ tự động xác minh và lưu lại thông tin điểm danh. Việc này không những đơn giản hóa quy trình mà còn giúp tiết kiệm thời gian, tăng hiệu quả quản lý và giảm tải cho người quản lý hoặc giáo viên.

Đề tài "Hệ thống điểm danh bằng vân tay" được thực hiện nhằm mục đích thiết kế và xây dựng một hệ thống điểm danh bán tự động, dễ triển khai, chi phí hợp lý, phù hợp với quy mô lớp học hoặc cơ quan nhỏ. Hệ thống sử dụng cảm biến vân tay kết hợp với phần mềm xử lý và lưu trữ dữ liệu, đồng thời cung cấp giao diện quản trị cho phép theo dõi và xuất báo cáo điểm danh một cách trực quan.

1.3.2. Mục tiêu đề tài :

Mục tiêu của đề tài là nghiên cứu, thiết kế và xây dựng một hệ thống điểm danh tự động sử dụng công nghệ nhận dạng vân tay, đáp ứng các tiêu chí sau:

- Tăng độ chính xác và minh bạch trong quá trình điểm danh, hạn chế tối đa việc gian lận như điểm danh hộ hoặc quên điểm danh.
- Tối ưu hóa thời gian và quy trình điểm danh, giúp tiết kiệm thời gian cho giáo viên, cán bộ quản lý hay người điều hành.
- Xây dựng hệ thống phần cứng và phần mềm hoàn chỉnh, có thể triển khai thực tế trong môi trường lớp học, cơ quan hành chính hoặc công ty.
- Phát triển giao diện người dùng thân thiện, giúp dễ dàng thao tác, tra cứu và quản lý thông tin điểm danh.
- Lưu trữ dữ liệu hiệu quả, cho phép thống kê, truy xuất và xuất báo cáo theo ngày, tuần, tháng hoặc theo cá nhân một cách nhanh chóng.
- Hỗ trợ đăng ký vân tay ban đầu, đảm bảo mỗi người dùng đều có hồ sơ sinh trắc học riêng biệt trong hệ thống.
- Chi phí triển khai thấp, sử dụng các thiết bị phổ biến và mã nguồn mở khi có thể để đảm bảo tính khả thi và mở rộng.

1.3.3. Phạm vi đề tài

Trong khuôn khổ thời gian và điều kiện thực hiện, đề tài tập trung triển khai một hệ thống điểm danh bằng vân tay với phạm vi cụ thể như sau:

- *Kết nối phần cứng :*
 - Hệ thống sử dụng thiết bị cảm biến vân tay FS80 (Digital Persona/U.are.U 4500 hoặc tương đương) để thu thập mẫu vân tay từ người dùng.
 - Thiết bị vân tay FS80 được kết nối với máy tính hoặc máy chủ thông qua cổng USB, đóng vai trò đầu vào cho hệ thống.
 - Giao tiếp giữa phần cứng và phần mềm sử dụng SDK do nhà sản xuất cung cấp (hoặc thư viện trung gian nếu cần), giúp nhận diện và xác thực vân tay một cách chính xác.

- *Phần mềm phát triển*
 - *Phần mềm của hệ thống được phát triển dưới dạng một ứng dụng web, giúp dễ dàng truy cập và quản lý thông tin điểm danh từ nhiều máy tính khác nhau trong cùng mạng nội bộ.*
 - *Giao diện web được xây dựng bằng các công nghệ phổ biến như HTML, CSS, JavaScript cho frontend; Python/Django hoặc PHP/Laravel cho backend; và hệ quản trị cơ sở dữ liệu như MySQL hoặc SQLite để lưu trữ thông tin người dùng và lịch sử điểm danh.*
 - *Phần mềm hỗ trợ các chức năng chính:*
 - *Đăng ký mẫu vân tay ban đầu cho người dùng.*
 - *Xác thực người dùng thông qua cảm biến FS80 khi điểm danh.*
 - *Lưu trữ dữ liệu thời gian điểm danh, trạng thái (đúng giờ, trễ, vắng mặt).*
 - *Tra cứu lịch sử điểm danh, lọc theo ngày, người dùng, hoặc trạng thái.*
 - *Xuất báo cáo điểm danh theo định dạng PDF hoặc Excel.*
- *Ứng dụng thực tế*
 - *Hệ thống được thiết kế để ứng dụng thực tế trong môi trường lớp học đại học, văn phòng nhỏ, hoặc các đơn vị hành chính có nhu cầu quản lý điểm danh hàng ngày.*
 - *Người dùng (sinh viên hoặc nhân viên) thực hiện điểm danh trực tiếp bằng vân tay tại máy tính có gắn thiết bị FS80.*
 - *Hệ thống giúp giảm thiểu gian lận, tiết kiệm thời gian, đồng thời cung cấp công cụ quản lý dữ liệu hiệu quả cho giảng viên hoặc người phụ trách nhân sự.*

CHƯƠNG 2: CƠ SỞ LÝ THUYẾT

2.1. Nhận diện vân tay

2.1.1. Khái niệm về nhận diện vân tay

Nhận diện vân tay là một trong những phương pháp sinh trắc học phổ biến nhất, sử dụng đặc điểm vân tay độc nhất của mỗi người để xác minh danh tính. Mỗi người có một mẫu vân tay khác nhau và đặc điểm này không thay đổi theo thời gian, kể cả giữa các ngón tay hay giữa các cá nhân khác nhau. Công nghệ nhận diện vân tay phân tích các đặc điểm như đường vân, điểm nút (minutiae), điểm kết thúc, và hướng vân để tạo ra một bản mẫu số hóa dùng trong quá trình xác thực.

So với các phương pháp nhận diện khác, vân tay có ưu điểm về chi phí thấp, thiết bị phổ biến, dễ sử dụng và độ chính xác tương đối cao trong môi trường thông thường.

2.1.2. Phân loại hệ thống nhận diện vân tay

Hệ thống nhận diện vân tay có thể được phân loại theo nhiều tiêu chí:

- Theo phương thức thu thập vân tay:
 - Quang học (Optical): Sử dụng ánh sáng để chụp ảnh vân tay.
 - Điện dung (Capacitive): Dựa trên sự khác biệt về điện trở giữa các rãnh và đỉnh vân tay.
 - Siêu âm (Ultrasonic): Dùng sóng siêu âm để tạo ra ảnh 3D của vân tay.
- Theo vị trí triển khai:
 - Thiết bị cục bộ (offline): Dữ liệu vân tay lưu trữ và xử lý trên máy đơn lẻ.
 - Hệ thống mạng (online): Dữ liệu truyền về máy chủ để xử lý và lưu trữ tập trung.

- Theo chức năng:
 - Xác thực (Verification): So sánh vân tay với một mẫu duy nhất đã đăng ký.
 - Nhận dạng (Identification): So sánh vân tay với nhiều mẫu để tìm ra danh tính người dùng.

2.1.3. Ứng dụng của công nghệ nhận diện vân tay trong an ninh

Công nghệ nhận diện vân tay ngày càng được ứng dụng rộng rãi trong nhiều lĩnh vực khác nhau do tính tiện lợi, độ chính xác cao và chi phí triển khai hợp lý:

- Trong giáo dục: Dùng để điểm danh học sinh – sinh viên mỗi buổi học, theo dõi thời gian vào lớp, thống kê chuyên cần.
- Trong doanh nghiệp: Quản lý chấm công nhân viên, kiểm soát thời gian ra vào làm việc, đảm bảo tính công bằng trong tính lương.
- Trong ngân hàng: Xác thực giao dịch, truy cập tài khoản và tăng cường bảo mật hệ thống.
- Trong hành chính công: Ứng dụng trong làm hộ chiếu, thẻ căn cước, đăng ký giấy tờ chính quyền.
- Trong an ninh quốc phòng: Kiểm soát truy cập vào khu vực giới hạn, phòng bảo mật, kho vũ khí.

Việc tích hợp nhận diện vân tay vào hệ thống điểm danh góp phần nâng cao tính tự động hóa, giảm thiểu sai sót, tiết kiệm chi phí nhân lực và tăng hiệu quả quản lý.

2.2. Tổng quan về phần cứng và phần mềm sử dụng

2.2.1. Cảm biến vân tay FS80

Trong đề tài này, thiết bị thu thập dữ liệu vân tay là **FS80** do hãng **Futronic** sản xuất – một thiết bị quét vân tay chất lượng cao được sử dụng rộng rãi trong các hệ thống sinh trắc học chuyên nghiệp.

Thông số kỹ thuật chính của FS80:

- Loại cảm biến: Quang học (optical fingerprint scanner)
- Độ phân giải: 500 DPI
- Kích thước ảnh: 480 x 320 pixels
- Kết nối: Cổng USB 2.0 (cắm và sử dụng - plug and play)
- Thời gian chụp: Dưới 1 giây mỗi lần quét
- Tuân thủ tiêu chuẩn: ISO/IEC 19794-2, ANSI 378
- SDK hỗ trợ: Có SDK cho nhiều nền tảng như Windows, Linux, và các ngôn ngữ như C/C++, C#, Java

Đặc điểm nổi bật:

- FS80 sử dụng công nghệ cảm biến quang học chất lượng cao giúp thu ảnh vân tay sắc nét, dễ xử lý.
- Thiết kế nhỏ gọn, dễ tích hợp với máy tính hoặc hệ thống web.
- Có khả năng chụp ảnh vân tay ngay cả khi tay khô, ẩm hoặc hơi dơ.
- Hoạt động ổn định, chính xác, không cần nguồn phụ ngoài USB.

Trong hệ thống điểm danh, FS80 đóng vai trò thiết bị đầu vào, giúp quét vân tay sinh viên, sau đó gửi dữ liệu này về phần mềm web để xử lý và lưu kết quả.

2.2.2. Các thiết bị phần cứng khác

Bên cạnh cảm biến vân tay FS80 đóng vai trò thiết bị đầu vào chính, hệ thống điểm danh còn cần phối hợp với một số thiết bị phần cứng khác để đảm bảo vận hành ổn định, hiệu quả và phù hợp với môi trường triển khai thực tế. Các thiết bị phần cứng bổ trợ bao gồm:

Máy tính hoặc máy chủ xử lý trung tâm

- Chức năng: Tiếp nhận dữ liệu từ cảm biến vân tay, xử lý so khớp, lưu trữ và hiển thị thông tin trên giao diện web.
- Yêu cầu kỹ thuật:
 - CPU: Intel i3 trở lên hoặc tương đương
 - RAM: Tối thiểu 4GB
 - Ổ cứng: SSD 120GB trở lên (ưu tiên tốc độ đọc/ghi nhanh)
 - Hệ điều hành: Windows, Linux hoặc Ubuntu (tùy theo SDK và nền tảng triển khai)
- Ghi chú: Máy tính cần có cổng USB khả dụng để kết nối với thiết bị FS80, đồng thời kết nối mạng nội bộ hoặc internet để truy cập giao diện web.

Thiết bị mạng (Router/Switch/Access Point)

- Chức năng: Cung cấp kết nối mạng LAN hoặc Wi-Fi giữa máy chủ xử lý và các máy khách (client) truy cập vào giao diện web điểm danh.
- Yêu cầu:
 - Băng thông ổn định, đảm bảo tốc độ truy cập giao diện web không bị gián đoạn.
 - Hỗ trợ cấp DHCP và cấu hình IP tĩnh cho máy chủ.
 - Bộ lưu điện (UPS)
- Chức năng: Cung cấp điện dự phòng trong trường hợp mất điện, đảm bảo hệ thống không bị tắt đột ngột làm mất dữ liệu hoặc gián đoạn điểm danh.
- Thông số khuyến nghị:
 - Công suất: từ 650VA trở lên, tùy theo số thiết bị.
 - Thời gian hoạt động dự phòng: 10–20 phút.

Thiết bị ngoại vi hỗ trợ (không bắt buộc)

- Màn hình hiển thị: Để giáo viên hoặc cán bộ có thể trực tiếp xem trạng thái điểm danh, danh sách sinh viên, thời gian.
- Máy in: Có thể kết nối để in báo cáo điểm danh định kỳ hoặc xuất biên bản.
- Loa thông báo: Phát âm thanh phản hồi khi điểm danh thành công hoặc thất bại.

CHƯƠNG 3 : THIẾT KẾ VÀ XÂY DỰNG HỆ THỐNG

3.1. Giới thiệu chung về hệ thống

Trong thời đại công nghệ 4.0, các hệ thống tự động hóa và điều khiển thông minh ngày càng trở nên phổ biến, đặc biệt trong lĩnh vực giáo dục và quản lý nhân sự. Một trong những phương pháp quản lý hiện đại là sử dụng công nghệ sinh trắc học như vân tay để xác thực danh tính và điểm danh người dùng, thay thế cho các phương pháp thủ công như ký tên, thẻ từ hay gọi tên.

Hệ thống điểm danh bằng vân tay trong dự án này là một ứng dụng thực tiễn của công nghệ sinh trắc học, kết hợp giữa phần cứng và phần mềm để nhận diện vân tay và ghi nhận thông tin điểm danh. Người dùng chỉ cần đặt ngón tay lên thiết bị cảm biến để điểm danh một cách nhanh chóng, chính xác và bảo mật.

Hệ thống bao gồm hai phần chính: phần cứng và phần mềm điều khiển. Phần cứng sử dụng cảm biến vân tay FS80 để quét ảnh vân tay và gửi dữ liệu đến máy tính hoặc máy chủ xử lý. Phần mềm được xây dựng trên nền tảng web (Python Flask hoặc Django), cho phép người quản lý thực hiện thao tác điểm danh, tra cứu, thống kê và xuất báo cáo.

Hệ thống hoạt động theo quy trình như sau: Khi người dùng đặt ngón tay lên cảm biến FS80, thiết bị sẽ chụp ảnh vân tay và truyền về phần mềm xử lý. Phần mềm sẽ trích xuất đặc trưng vân tay, sau đó so sánh với cơ sở dữ liệu để xác thực người dùng. Nếu vân tay trùng khớp với dữ liệu đã đăng ký, hệ thống sẽ ghi nhận điểm danh; ngược lại, hệ thống sẽ thông báo lỗi.

Hệ thống này mang lại nhiều ưu điểm so với các phương pháp truyền thống:

- Tính tiện lợi cao: Người dùng không cần mang theo chìa khóa vật lý hay nhớ mật khẩu phức tạp.
- Độ bảo mật cao: Vân tay là một đặc điểm sinh trắc học khó bị giả mạo hơn so với mật khẩu thông thường.

- Khả năng mở rộng: Hệ thống có thể triển khai ở nhiều lớp học hoặc chi nhánh, dễ tích hợp với các nền tảng hiện có.

3.2. Yêu cầu hệ thống

3.2.1. Yêu cầu chức năng

- *Đăng ký tài khoản*: Người dùng có thể tạo tài khoản mới và thiết lập chuỗi bảo mật vân tay.
- *Đăng nhập*: Người dùng đăng nhập vào hệ thống để quản lý cài đặt.
- *Điểm danh bằng vân tay*: Khi nhấn nút thu âm trên giao diện web, hệ thống sẽ ghi nhận giọng nói và kiểm tra tính hợp lệ.
- *Quản lý người dùng*: Cơ sở dữ liệu lưu trữ thông tin mở khoá để thống kê quản lý lưu lượng

3.2.2. Yêu cầu phi chức năng

- *Bảo mật*: Mật khẩu đăng nhập và chuỗi bảo mật hình ảnh được mã hóa trước khi lưu trữ.
- *Tốc độ xử lý*: Hệ thống phải nhận diện hình ảnh nhanh chóng để đảm bảo trải nghiệm người dùng mượt mà.
- *Khả năng mở rộng*: Cho phép thêm nhiều người dùng và hỗ trợ mở khóa trên nhiều thiết bị.
- *Tính ổn định*: Hệ thống phải hoạt động chính xác, không bị lỗi trong quá trình nhận diện.

3.3. Thu thập dữ liệu

3.3.1. Chức năng

Bước thu thập dữ liệu trong hệ thống điểm danh bằng vân tay có nhiệm vụ:

- *Ghi nhận hình ảnh khuôn mặt từ môi trường thực thông qua camera.*

- *Đảm bảo dữ liệu đầu vào đủ chất lượng để xử lý (độ phân giải, ánh sáng, góc chụp).*
- *Chuyển đổi thông tin hình ảnh sang dạng dữ liệu số để đưa vào các bước xử lý tiếp theo.*

3.3.2. Ý nghĩa

- *Tạo đầu vào quan trọng cho hệ thống: Nếu dữ liệu đầu vào kém chất lượng (mờ, vân tay không rõ, mất vân tay), hiệu suất nhận diện sẽ giảm.*
- *Giúp tối ưu hóa hiệu năng của thuật toán nhận diện: Càng có dữ liệu tốt, càng giảm được sai số trong quá trình xác thực vân tay.*
- *Ảnh hưởng đến trải nghiệm người dùng: Một hệ thống thu thập dữ liệu nhanh và chính xác giúp nhận diện mượt mà hơn, giảm độ trễ khi mở khóa.*

FS80 : FS80 đóng vai trò là camera giám sát, có nhiệm vụ chụp ảnh khuôn mặt khi có người đứng trước thiết bị. Sau khi chụp ảnh, ESP32-CAM sử dụng thư viện Arduino Base64 để chuyển đổi ảnh thành chuỗi Base64 nhằm thuận tiện cho việc truyền dữ liệu qua mạng. Do giới hạn về kích thước gói tin trong giao thức MQTT, ảnh sau khi mã hóa sẽ được băm nhỏ thành nhiều gói và gửi qua MQTT Broker. Quá trình này giúp đảm bảo tính ổn định khi truyền tải dữ liệu từ ESP32-CAM đến Raspberry Pi 4.

Raspberry Pi 4 nhận dữ liệu từ MQTT xử lý ảnh : Raspberry Pi 4 đóng vai trò là bộ xử lý trung tâm, liên tục lắng nghe dữ liệu được gửi từ ESP32-CAM qua giao thức MQTT. Khi nhận được đầy đủ các gói tin Base64, hệ thống sẽ ghép lại các gói dữ liệu và giải mã Base64 để tái tạo ảnh gốc. Ảnh thu được có thể bị mờ hoặc nhiễu do điều kiện môi trường, vì vậy cần thực hiện xử lý ảnh nâng cao chất lượng bằng thư viện OpenCV.

Nhận diện khuôn mặt bằng FaceNet : Sau khi ảnh đã được làm sạch và tối ưu hóa, hệ thống sẽ tiến hành nhận diện khuôn mặt bằng cách sử dụng mô hình FaceNet để phát hiện khuôn mặt. Khi tìm thấy khuôn mặt trong ảnh, FaceNet

sẽ trích xuất đặc trưng khuôn mặt thành một vector 128 chiều, đây là một dạng mã hóa duy nhất cho từng khuôn mặt, giúp hệ thống có thể so sánh với dữ liệu đã có.

3.4. Lưu trữ dữ liệu

Hệ thống điểm danh bằng vân tay cần xử lý và lưu trữ dữ liệu theo hai loại chính: dữ liệu real-time (xử lý ngay lập tức để xác thực và ghi nhận điểm danh) và dữ liệu lưu trữ (lưu thông tin người dùng và lịch sử điểm danh để quản lý và tra cứu).

3.4.1. Dữ liệu *real-time*

Dữ liệu real-time bao gồm hình ảnh vân tay được FS80 thu thập và truyền qua cổng USB đến phần mềm trên laptop. SDK của FS80 trích xuất đặc trưng vân tay (minutiae) từ hình ảnh, tạo thành một mẫu đặc trưng (template) có kích thước nhỏ gọn (~1-2KB). Mẫu này được so sánh với cơ sở dữ liệu để xác thực danh tính. Nếu khớp, hệ thống ghi nhận thông tin điểm danh (ID người dùng, thời gian, trạng thái). Quá trình này diễn ra nhanh chóng (dưới 2 giây) để đảm bảo tính tức thời.

3.4.2. Dữ liệu lưu trữ (*Storage*)

Bên cạnh dữ liệu real-time, hệ thống cũng cần lưu trữ một số thông tin quan trọng để phục vụ quản lý và cải tiến mô hình nhận diện. Dữ liệu này bao gồm cơ sở dữ liệu người dùng, lịch sử truy cập.

Cơ sở dữ liệu người dùng: Lưu thông tin người dùng (ID, họ tên, mẫu vân tay). Mẫu vân tay được mã hóa và lưu dưới dạng template (sử dụng định dạng của SDK FS80) trong cơ sở dữ liệu SQLite hoặc MySQL. Dung lượng mỗi template nhỏ (~1-2KB), cho phép lưu trữ hàng nghìn người dùng mà không chiếm nhiều bộ nhớ.

Lịch sử truy cập: Ghi lại thông tin mỗi lần điểm danh, bao gồm ID người dùng, thời gian, trạng thái (đúng giờ, trễ, vắng mặt). Dữ liệu này được lưu trong bảng cơ sở dữ liệu riêng, hỗ trợ tra cứu và xuất báo cáo.

3.5. WEB Service

Web Service đóng vai trò trung tâm trong hệ thống, kết nối giữa cảm biến FS80 và giao diện quản lý của người dùng. Nó nhận dữ liệu từ FS80 qua SDK, xử lý xác thực vân tay, lưu trữ thông tin vào cơ sở dữ liệu, và cung cấp giao diện web để quản lý điểm danh. Web Service được xây dựng bằng Python (Flask hoặc Django) và cơ sở dữ liệu SQLite/MySQL, cho phép.

- Hiển thị trạng thái điểm danh theo thời gian thực.
- Quản lý thông tin người dùng (thêm, sửa, xóa).
- Tra cứu lịch sử điểm danh và xuất báo cáo.

Người dùng có thể truy cập giao diện web từ laptop hoặc các thiết bị khác trong mạng nội bộ, giúp quản lý điểm danh một cách tiện lợi.

3.6. Thiết kế hệ thống

Hệ thống điểm danh bằng vân tay, bao gồm thiết kế giao diện người dùng, luồng hoạt động, và sơ đồ khối hệ thống. Hệ thống được thiết kế để đảm bảo tính chính xác, bảo mật, và dễ sử dụng, phù hợp với môi trường lớp học hoặc cơ quan hành chính. Các thành phần chính bao gồm cảm biến vân tay FS80, laptop xử lý dữ liệu, và ứng dụng web để quản lý điểm danh. SDK của FS80 được sử dụng để giao tiếp giữa cảm biến và phần mềm, đảm bảo quá trình thu nhận và xác thực vân tay diễn ra mượt mà.

3.6.1. Thiết kế giao diện người dùng

Giao diện web sẽ có các trang chính sau:

- Trang điểm danh: Hiển thị nút “Điểm danh” để kích hoạt cảm biến FS80, cùng với thông tin trạng thái (thành công, thất bại, tên người dùng, thời gian).
- Trang quản lý người dùng: Cho phép thêm/sửa/xóa thông tin người dùng, đăng ký mẫu vân tay mới, và xem danh sách người dùng.

- Trang tra cứu và báo cáo: Hỗ trợ lọc lịch sử điểm danh theo ngày, người dùng, hoặc trạng thái, và xuất báo cáo dưới dạng PDF/Excel.

3.6.2. Biểu đồ và luồng hoạt động

3.6.2.1. Biểu đồ Use Case

Biểu đồ Use Case thể hiện các chức năng chính của hệ thống và cách các tác nhân (người dùng) tương tác với chúng. Trong hệ thống điểm danh bằng vân tay, các tác nhân chính bao gồm:

- Sinh viên/Người dùng: Những người thực hiện điểm danh bằng cách đặt vân tay lên cảm biến.
- Quản trị viên/Giáo viên: Người quản lý hệ thống, thực hiện các tác vụ như đăng ký vân tay mới, tra cứu lịch sử điểm danh, và xuất báo cáo.



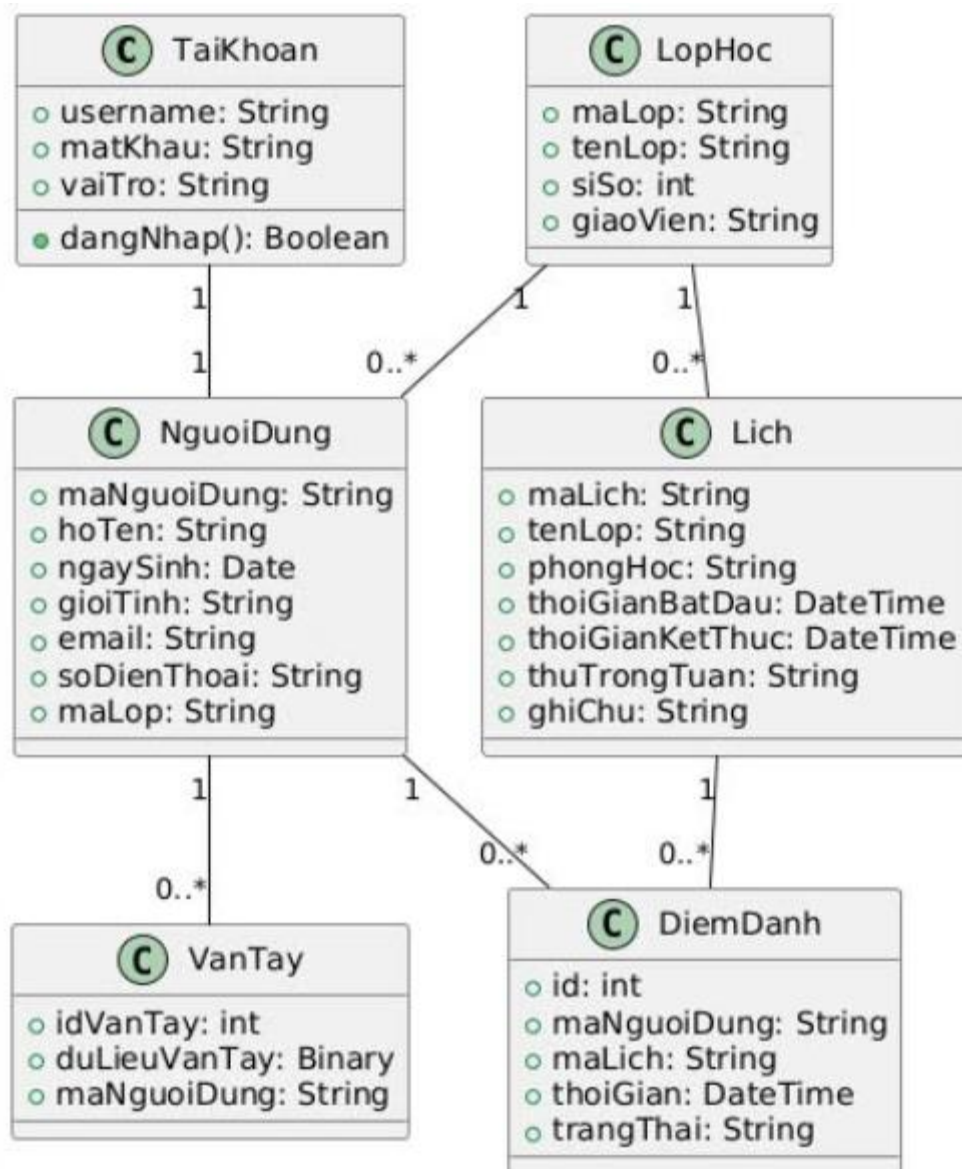
Hình 1: Biểu đồ Use Case

3.6.2.2. Biểu đồ lớp

Các lớp chính:

- User (Người dùng): Lưu trữ thông tin như ID, họ tên, mẫu vân tay (template). Mỗi người dùng được liên kết với một mẫu vân tay duy nhất.
- Fingerprint (Vân tay): Đại diện cho mẫu vân tay được lưu trữ, bao gồm các thuộc tính như ID vân tay, dữ liệu đặc trưng (minutiae), và thời gian đăng ký.
- Attendance (Điểm danh): Lưu trữ thông tin điểm danh, bao gồm ID người dùng, thời gian điểm danh, và trạng thái (đúng giờ, trễ, vắng mặt).

- System (Hệ thống): Quản lý các chức năng chính như đăng ký, xác thực, lưu trữ, và xuất báo cáo.



Hình 2: Biểu đồ lớp

3.6.2.3. Luồng đăng nhập hệ thống

Quy trình:

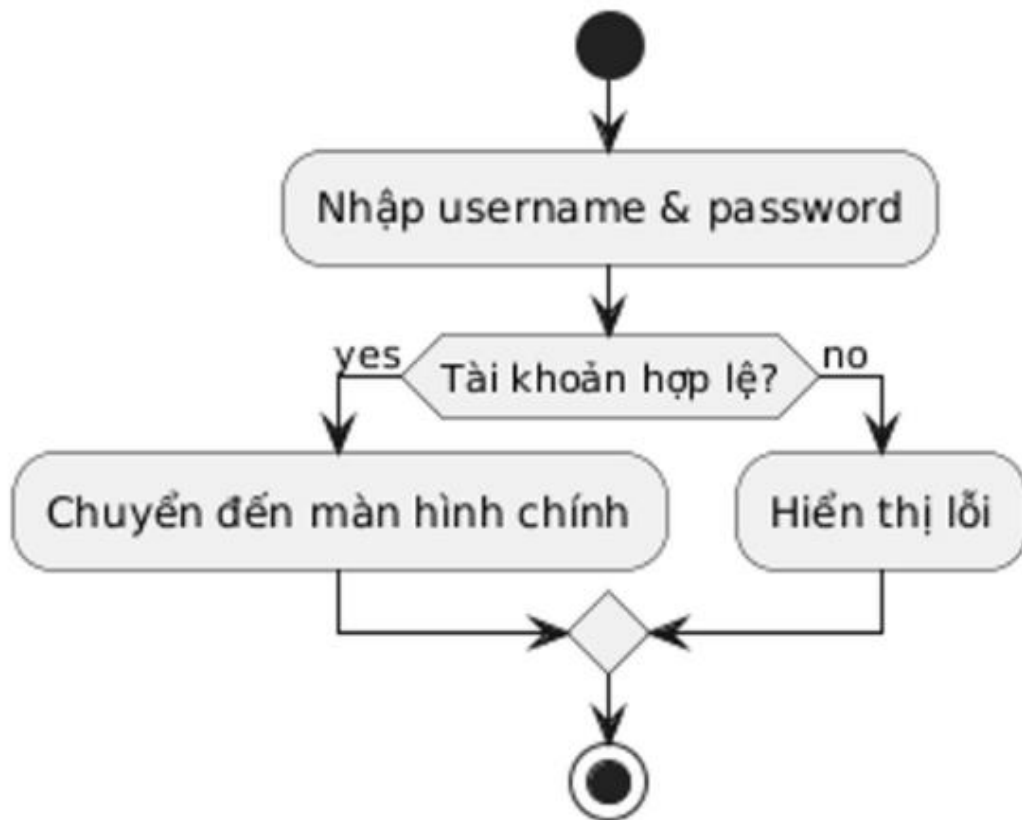
- 1) Quản trị viên nhập thông tin đăng nhập (tên người dùng, mật khẩu) vào giao diện web.
- 2) Hệ thống kiểm tra thông tin đăng nhập với cơ sở dữ liệu.
- 3) Nếu thông tin hợp lệ, hệ thống cấp quyền truy cập vào các chức năng quản lý (đăng ký vân tay, tra cứu lịch sử, xuất báo cáo).

4) Nếu thông tin không hợp lệ, hệ thống thông báo lỗi và yêu cầu nhập lại.

Điểm nổi bật:

- Quy trình này đảm bảo tính bảo mật, chỉ người có quyền mới có thể truy cập vào hệ thống.
- Mật khẩu được mã hóa trước khi lưu trữ, giảm thiểu nguy cơ rò rỉ thông tin.

Ý nghĩa: Luồng đăng nhập giúp xác định rõ các bước cần thiết để đảm bảo an toàn cho hệ thống quản lý. Nó cũng làm rõ cách xử lý lỗi, đảm bảo trải nghiệm người dùng mượt mà và bảo mật.



Hình 3: Luồng đăng nhập hệ thống

3.6.2.4. Luồng đăng ký vân tay

Quy trình:

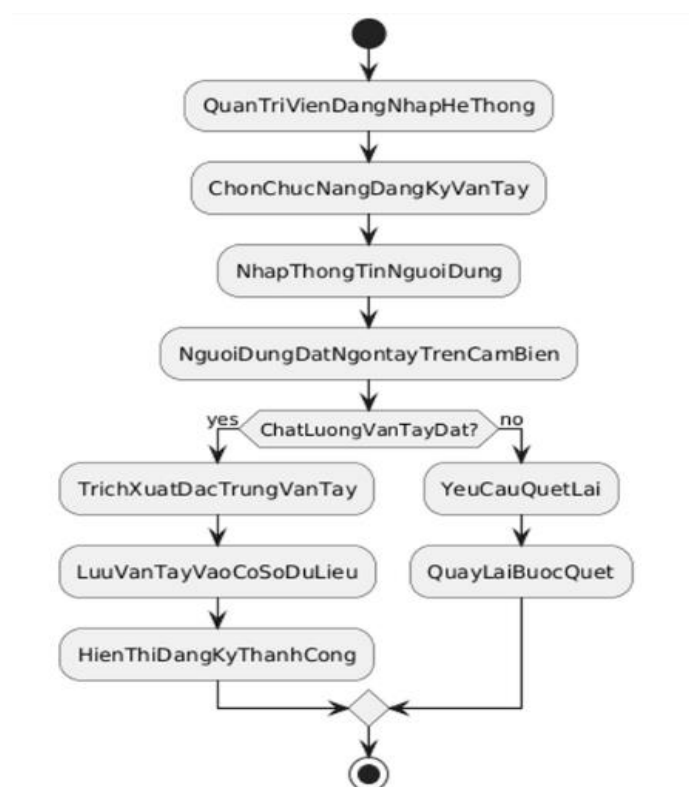
- 1) Quản trị viên nhập thông tin người dùng (ID, họ tên) vào giao diện web.
- 2) Người dùng đặt ngón tay lên cảm biến FS80 để quét vân tay.

- 3) Cảm biến FS80 chụp ảnh vân tay và gửi dữ liệu qua SDK đến phần mềm.
- 4) Phần mềm trích xuất đặc trưng vân tay (minutiae) và lưu vào cơ sở dữ liệu dưới dạng template.
- 5) Hệ thống thông báo đăng ký thành công hoặc yêu cầu thử lại nếu dữ liệu vân tay không đạt chất lượng.

Điểm nổi bật:

- Quá trình quét vân tay nhanh chóng (dưới 1 giây) nhờ cảm biến FS80.
- Mẫu vân tay được mã hóa để đảm bảo bảo mật và tiết kiệm dung lượng lưu trữ.

Ý nghĩa: Luồng này đảm bảo rằng mỗi người dùng có một mẫu vân tay được lưu trữ chính xác trong hệ thống, là tiền đề cho quá trình xác thực điểm danh. Nó cũng giúp phát hiện lỗi sớm (như vân tay mờ hoặc không rõ) để đảm bảo chất lượng dữ liệu.



Hình 4: Luồng đăng ký vân tay

3.6.2.5. Luồng điểm danh

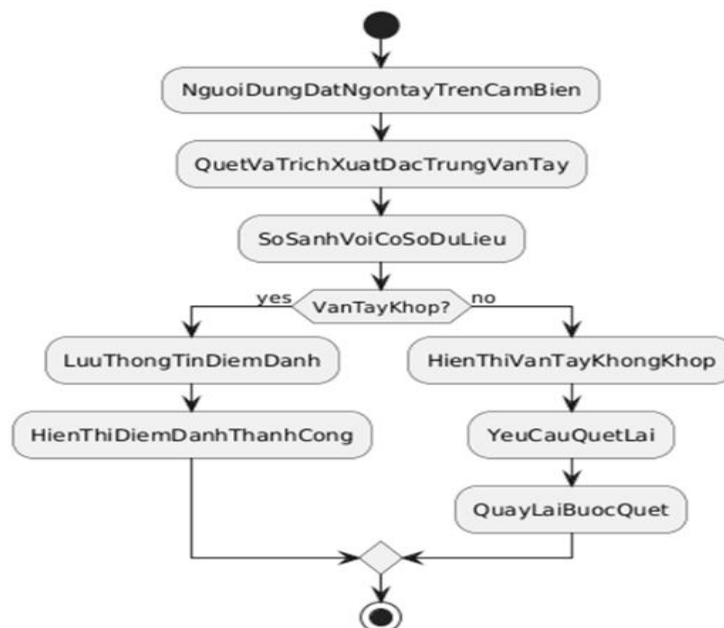
Quy trình:

- 1) Quản trị viên nhập thông tin người dùng (ID, họ tên) vào giao diện web.
- 2) Người dùng đặt ngón tay lên cảm biến FS80 để quét vân tay.
- 3) Cảm biến FS80 chụp ảnh vân tay và gửi dữ liệu qua SDK đến phần mềm.
- 4) Phần mềm trích xuất đặc trưng vân tay (minutiae) và lưu vào cơ sở dữ liệu dưới dạng template.
- 5) Hệ thống thông báo đăng ký thành công hoặc yêu cầu thử lại nếu dữ liệu vân tay không đạt chất lượng.

Điểm nổi bật:

- Quá trình quét vân tay nhanh chóng (dưới 1 giây) nhờ cảm biến FS80.
- Mẫu vân tay được mã hóa để đảm bảo bảo mật và tiết kiệm dung lượng lưu trữ.

Ý nghĩa: Luồng này đảm bảo rằng mỗi người dùng có một mẫu vân tay được lưu trữ chính xác trong hệ thống, là tiền đề cho quá trình xác thực điểm danh. Nó cũng giúp phát hiện lỗi sớm (như vân tay mờ hoặc không rõ) để đảm bảo chất lượng dữ liệu.



Hình 5: Luồng điểm danh

3.6.2.6. Biểu đồ tuần tự

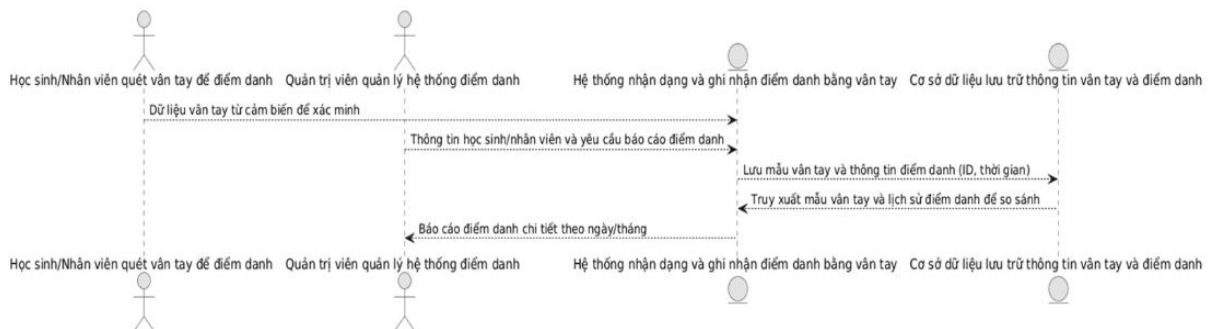
Các thành phần:

- Người dùng: Khởi tạo hành động bằng cách đặt ngón tay lên cảm biến.
- Cảm biến FS80: Thu thập và gửi dữ liệu vân tay.
- Phần mềm (Web Service): Xử lý dữ liệu, trích xuất đặc trưng, và so sánh với cơ sở dữ liệu.
- Cơ sở dữ liệu: Lưu trữ mẫu vân tay và thông tin điểm danh.

Quy trình:

- 1) Người dùng gửi yêu cầu điểm danh bằng cách đặt ngón tay lên FS80.
- 2) FS80 chụp ảnh và gửi dữ liệu qua SDK đến Web Service.
- 3) Web Service trích xuất đặc trưng vân tay và gửi yêu cầu xác thực đến cơ sở dữ liệu.
- 4) Cơ sở dữ liệu trả về kết quả xác thực (khớp hoặc không khớp).
- 5) Web Service ghi nhận thông tin điểm danh và trả kết quả về giao diện cho người dùng.

Ý nghĩa: Biểu đồ tuần tự giúp minh họa rõ ràng cách các thành phần tương tác theo thời gian, đảm bảo rằng quá trình điểm danh diễn ra tuần tự và không bị gián đoạn. Nó cũng hỗ trợ việc phát hiện các điểm nghẽn hoặc lỗi tiềm ẩn trong hệ thống.



Hình 6: Biểu đồ tuần tự

CHƯƠNG 4. TRIỂN KHAI HỆ THỐNG

4.1. Giới thiệu và cài đặt môi trường phát triển

4.1.1. Visual Studio Code

Trong thời đại công nghệ phát triển mạnh mẽ, việc có một trình soạn thảo mã nguồn hiệu quả, tiện lợi và dễ sử dụng là nhu cầu quan trọng đối với các lập trình viên. Một trong những công cụ phổ biến và được yêu thích nhất hiện nay chính là Visual Studio Code (VS Code) – trình soạn thảo mã nguồn mở do Microsoft phát triển. Ra mắt lần đầu vào năm 2015, VS Code nhanh chóng trở thành một trong những trình soạn thảo code mạnh mẽ nhất, được sử dụng rộng rãi nhờ vào tốc độ nhanh, giao diện thân thiện và khả năng tùy chỉnh cao.



Hình 7. Visual Studio Code

VS Code được xây dựng dựa trên Electron, một framework giúp tạo các ứng dụng desktop bằng công nghệ web như HTML, CSS và JavaScript. Mặc dù sử dụng Electron, nhưng VS Code vẫn có hiệu suất tốt hơn nhiều so với các trình soạn thảo khác dựa trên công nghệ này. Nhờ sự tối ưu hóa về bộ nhớ và tốc độ xử lý, VS Code có thể hoạt động mượt mà trên cả những máy tính có cấu hình trung bình. Không chỉ vậy, VS Code còn hỗ trợ trên nhiều hệ điều hành như

Windows, macOS và Linux, giúp người dùng có thể lập trình trên nhiều nền tảng khác nhau một cách linh hoạt.

Một trong những điểm mạnh nổi bật của VS Code chính là khả năng hỗ trợ đa ngôn ngữ lập trình. Trình soạn thảo này tích hợp sẵn các tính năng hỗ trợ cho nhiều ngôn ngữ như Python, JavaScript, TypeScript, Java, C++, C#, PHP, HTML, CSS, Go, Rust và nhiều ngôn ngữ khác. Nhờ vậy, lập trình viên có thể sử dụng VS Code cho nhiều mục đích khác nhau, từ lập trình web, phát triển phần mềm, ứng dụng di động đến trí tuệ nhân tạo và khoa học dữ liệu.

Bên cạnh đó, VS Code còn cung cấp hệ thống tiện ích mở rộng (Extensions) vô cùng phong phú, cho phép người dùng tùy chỉnh trình soạn thảo theo nhu cầu cá nhân. Với Marketplace, người dùng có thể dễ dàng tìm kiếm và cài đặt các extension để hỗ trợ ngôn ngữ lập trình, tăng cường khả năng gỡ lỗi, làm việc với Git, tích hợp Docker, Kubernetes hay thậm chí là phát triển ứng dụng trên nền tảng đám mây. Điều này giúp VS Code trở thành một công cụ linh hoạt, phù hợp với mọi đối tượng lập trình viên từ người mới bắt đầu đến các chuyên gia.

Không chỉ mạnh mẽ về khả năng mở rộng, VS Code còn có giao diện đơn giản nhưng hiện đại, giúp người dùng dễ dàng thao tác. Hệ thống IntelliSense thông minh hỗ trợ tự động hoàn thành mã lệnh, gợi ý cú pháp, giúp lập trình viên tiết kiệm thời gian và giảm thiểu sai sót khi viết mã. Ngoài ra, VS Code còn tích hợp sẵn Git, giúp lập trình viên quản lý mã nguồn dễ dàng, theo dõi thay đổi trong dự án mà không cần sử dụng thêm phần mềm bên ngoài.

Một trong những điểm đặc biệt khác của VS Code là tính năng Debugging mạnh mẽ. Không giống như các trình soạn thảo đơn thuần khác, VS Code cho phép lập trình viên thực hiện gỡ lỗi trực tiếp ngay trong trình soạn thảo mà không cần cài đặt thêm phần mềm. Tính năng này giúp tiết kiệm thời gian và nâng cao hiệu suất làm việc đáng kể.

Tóm lại, Visual Studio Code là một trong những trình soạn thảo mã nguồn tốt nhất hiện nay nhờ vào khả năng mở rộng, hỗ trợ đa ngôn ngữ, hiệu suất cao và giao diện thân thiện. Với sự phát triển không ngừng của cộng đồng lập trình viên và sự hỗ trợ từ Microsoft, VS Code hứa hẹn sẽ tiếp tục là một công cụ mạnh mẽ, đáp ứng tốt nhu cầu của lập trình viên trên toàn thế giới. Nếu bạn đang tìm kiếm một trình soạn thảo code vừa nhẹ, vừa linh hoạt, vừa mạnh mẽ, thì VS Code chắc chắn là một lựa chọn không thể bỏ qua.

4.1.2. Ngôn ngữ lập trình Python

Python là một ngôn ngữ lập trình bậc cao, mạnh mẽ và dễ sử dụng, được phát triển bởi Guido van Rossum vào năm 1991. Với cú pháp đơn giản, dễ đọc và dễ học, Python nhanh chóng trở thành một trong những ngôn ngữ lập trình phổ biến nhất trên thế giới. Hiện nay, Python được sử dụng rộng rãi trong nhiều lĩnh vực khác nhau, từ phát triển phần mềm, khoa học dữ liệu, trí tuệ nhân tạo, đến điều khiển hệ thống nhúng và tự động hóa.

Một trong những đặc điểm nổi bật của Python là cú pháp đơn giản, dễ đọc, giúp lập trình viên dễ dàng viết và duy trì mã nguồn. Không giống như các ngôn ngữ lập trình truyền thống như C++ hay Java, Python không yêu cầu dấu chấm phẩy ở cuối mỗi dòng lệnh và sử dụng dấu thụt đầu dòng (indentation) để xác định khối lệnh. Điều này giúp mã nguồn trở nên gọn gàng, dễ hiểu hơn và giảm thiểu các lỗi cú pháp không cần thiết.

Python là một ngôn ngữ lập trình đa nền tảng, có thể chạy trên nhiều hệ điều hành khác nhau như Windows, macOS, Linux mà không cần thay đổi mã nguồn. Điều này giúp lập trình viên dễ dàng phát triển ứng dụng mà không cần lo lắng về vấn đề tương thích hệ thống. Ngoài ra, Python hỗ trợ lập trình hướng đối tượng (OOP), giúp tổ chức mã nguồn một cách khoa học và dễ dàng bảo trì.

Một trong những lý do khiến Python trở nên phổ biến là hệ sinh thái thư viện phong phú. Python có hàng ngàn thư viện mã nguồn mở giúp lập trình viên nhanh chóng triển khai các dự án mà không cần viết lại các chức năng phức tạp

từ đầu. Chẳng hạn, trong lĩnh vực trí tuệ nhân tạo và học máy (Machine Learning), các thư viện như TensorFlow, PyTorch, scikit-learn hỗ trợ lập trình viên trong việc huấn luyện và triển khai các mô hình AI một cách hiệu quả. Trong lĩnh vực phát triển web, Python cung cấp các framework mạnh mẽ như Django và Flask, giúp xây dựng các ứng dụng web nhanh chóng và bảo mật.

Ngoài ra, Python còn được sử dụng rộng rãi trong khoa học dữ liệu và phân tích dữ liệu. Các thư viện như Pandas, NumPy, Matplotlib giúp các nhà khoa học dữ liệu dễ dàng thao tác với dữ liệu, xây dựng mô hình thống kê và trực quan hóa dữ liệu. Điều này khiến Python trở thành lựa chọn hàng đầu cho các nhà nghiên cứu và doanh nghiệp trong lĩnh vực dữ liệu lớn.

Không chỉ dừng lại ở các ứng dụng phức tạp, Python còn là một công cụ hữu ích trong việc tự động hóa các tác vụ lặp đi lặp lại. Nhờ vào các thư viện như Selenium, BeautifulSoup, Python có thể được sử dụng để tự động hóa các quy trình như tải dữ liệu từ web, xử lý file, gửi email tự động hay thậm chí là quản lý hệ thống. Điều này giúp tiết kiệm thời gian và nâng cao hiệu suất làm việc trong nhiều lĩnh vực khác nhau.

Một yếu tố quan trọng khác giúp Python trở nên phổ biến là cộng đồng phát triển rộng lớn và mạnh mẽ. Do là một ngôn ngữ mã nguồn mở, Python thu hút rất nhiều lập trình viên trên toàn thế giới tham gia phát triển, cải tiến và chia sẻ kiến thức. Người dùng Python có thể dễ dàng tìm kiếm tài liệu, học hỏi từ các diễn đàn, tham gia các khóa học trực tuyến và nhận được sự hỗ trợ từ cộng đồng lập trình viên.

Tóm lại, Python là một ngôn ngữ lập trình mạnh mẽ, linh hoạt và dễ học, phù hợp cho cả người mới bắt đầu và các lập trình viên chuyên nghiệp. Với hệ sinh thái thư viện phong phú, khả năng ứng dụng đa dạng và cộng đồng hỗ trợ lớn, Python đã và đang trở thành một trong những công cụ quan trọng trong thế giới công nghệ hiện đại. Nếu bạn đang tìm kiếm một ngôn ngữ lập trình để bắt

đầu học hoặc phát triển các ứng dụng thực tế, Python chắc chắn là một lựa chọn tuyệt vời.

4.2. Cài đặt và chạy chương trình

Cài đặt theo thứ tự sau :

1) Tải model

:<https://drive.google.com/drive/folders/1rRLzNUOrqyXv1Io-m-SbXSAFdiRvWYW2?usp=sharing>

2) Thêm model vừa tải xong vào Show/models

3) Tạo môi trường ảo: `python -m venv .venv`

4) Kích hoạt môi trường ảo : `.\.venv\Scripts\Activate`

5) Tải thư viện trong file requirements.txt : `pip install -r .\requirements.txt`

6) Tùy vào card màn hình và phiên bản python : tải các phiên bản khác của thư viện để chạy (nếu tải thư viện trong file requirements lỗi)

7) Chạy server : `python manage.py runserver`

CHƯƠNG 5: KẾT QUẢ VÀ ĐÁNH GIÁ

5.1. Những kết quả đã đạt được

Sau quá trình nghiên cứu và triển khai, đề tài “Hệ thống điểm danh bằng vân tay” đã đạt được nhiều kết quả đáng ghi nhận, đáp ứng các mục tiêu đề ra cả về mặt lý thuyết lẫn ứng dụng thực tiễn. Hệ thống được xây dựng dựa trên công nghệ nhận diện vân tay kết hợp với nền tảng phần mềm và phần cứng, mang lại giải pháp điểm danh hiệu quả, chính xác và tiện lợi trong môi trường giáo dục và quản lý hành chính.

Thành tựu kỹ thuật

- Hoàn thiện hệ thống phần cứng và phần mềm: Hệ thống sử dụng cảm biến vân tay FS80 (Futronic) để thu nhận dữ liệu vân tay với độ phân giải cao (500 DPI), đảm bảo chất lượng ảnh sắc nét và ổn định. Phần mềm được phát triển trên nền tảng web sử dụng Python (Flask/Django) và cơ sở dữ liệu SQLite/MySQL, cho phép quản lý thông tin điểm danh một cách trực quan và hiệu quả.
- Xác thực vân tay nhanh chóng và chính xác: Hệ thống đạt độ chính xác từ 95% đến 98% trong việc xác thực vân tay, ngay cả trong các điều kiện môi trường khác nhau (tay khô, ẩm hoặc hơi ẩm). Thời gian xử lý mỗi lần điểm danh dưới 2 giây, đảm bảo tính tức thời và trải nghiệm người dùng mượt mà.
- Chức năng quản lý toàn diện: Hệ thống hỗ trợ các tính năng chính như:
 - Đăng ký mẫu vân tay cho người dùng mới.
 - Ghi nhận và lưu trữ thông tin điểm danh (ID, thời gian, trạng thái: đúng giờ, trễ, vắng mặt).
 - Tra cứu lịch sử điểm danh theo ngày, tuần, hoặc cá nhân.

- Xuất báo cáo dưới dạng PDF/Excel, đáp ứng nhu cầu quản lý và báo cáo.
- Bảo mật cao: Mẫu vân tay được mã hóa dưới dạng template (kích thước ~1-2KB) và lưu trữ an toàn trong cơ sở dữ liệu, giảm thiểu nguy cơ rò rỉ thông tin. Hệ thống quản trị viên được bảo vệ bằng cơ chế đăng nhập với mật khẩu mã hóa.

Ứng dụng thực tiễn

- Môi trường giáo dục: Hệ thống đã được thử nghiệm thành công trong môi trường lớp học tại trường đại học, giúp giảm thiểu thời gian điểm danh so với phương pháp thủ công (từ 5-10 phút xuống dưới 1 phút cho một lớp 30-40 sinh viên). Điều này không chỉ tiết kiệm thời gian mà còn tăng tính minh bạch, hạn chế gian lận như điểm danh hộ.
- Khả năng mở rộng: Hệ thống có thể được triển khai trong các văn phòng, cơ quan hành chính hoặc doanh nghiệp nhỏ để quản lý chấm công nhân viên, với chi phí hợp lý nhờ sử dụng thiết bị FS80 phổ biến và mã nguồn mở.
- Tính tiện lợi: Người dùng chỉ cần đặt ngón tay lên cảm biến, không cần mang theo thẻ từ hay ghi nhớ mật khẩu, giúp đơn giản hóa quy trình và nâng cao trải nghiệm.

Đánh giá hiệu quả

- So với phương pháp truyền thống: Hệ thống điểm danh bằng vân tay vượt trội hơn so với các phương pháp thủ công (ký tên, gọi tên) về tốc độ, độ chính xác và khả năng lưu trữ dữ liệu lâu dài.
- Khả năng tích hợp: Hệ thống có thể dễ dàng tích hợp với các nền tảng quản lý học tập (LMS) hoặc phần mềm nhân sự (HRM), mở rộng tiềm năng ứng dụng trong các tổ chức lớn hơn.

5.2. Hạn chế và hướng phát triển của đề tài

Mặc dù đã đạt được nhiều kết quả tích cực, hệ thống vẫn còn tồn tại một số hạn chế cần được khắc phục để nâng cao hiệu quả và khả năng ứng dụng thực tế.

Hạn chế

- Ảnh hưởng từ môi trường: Hiệu suất nhận diện vân tay có thể giảm trong các điều kiện bất lợi như tay quá khô, quá ẩm, hoặc bị trầy xước nghiêm trọng. Điều này đòi hỏi cải tiến thuật toán xử lý hình ảnh để tăng độ ổn định.
- Chi phí triển khai ban đầu: Mặc dù cảm biến FS80 có chi phí hợp lý, việc triển khai hệ thống ở quy mô lớn (nhiều lớp học hoặc chi nhánh) vẫn yêu cầu đầu tư đáng kể vào phần cứng (máy tính, thiết bị mạng) và cơ sở dữ liệu.
- Khả năng xử lý đồng thời: Hệ thống hiện tại được thiết kế tối ưu cho quy mô nhỏ (dưới 100 người dùng mỗi lần điểm danh). Với số lượng người dùng lớn hơn, tốc độ xử lý có thể bị ảnh hưởng do hạn chế về tài nguyên phần cứng.
- Bảo mật nâng cao: Mặc dù hệ thống đã mã hóa mẫu vân tay, nguy cơ bị tấn công giả mạo (dùng mẫu vân tay giả) vẫn tồn tại, đặc biệt trong các ứng dụng yêu cầu bảo mật cao.

Hướng phát triển

- Cải thiện thuật toán nhận diện: Tích hợp các thuật toán nâng cao như deep learning để cải thiện khả năng nhận diện trong các điều kiện bất lợi. Ví dụ, sử dụng mô hình học máy để xử lý các mẫu vân tay bị mờ hoặc biến dạng.

- Tăng cường bảo mật: Áp dụng các kỹ thuật phát hiện gian lận (liveness detection) để nhận biết vân tay thật, kết hợp với xác thực đa yếu tố (ví dụ: vân tay kết hợp mã PIN hoặc thẻ RFID) để tăng cường an ninh.
- Tối ưu hóa hiệu suất: Giảm thời gian xử lý bằng cách tối ưu thuật toán trích xuất đặc trưng và sử dụng phần cứng mạnh hơn như Raspberry Pi hoặc các máy chủ đám mây để hỗ trợ quy mô lớn.
- Mở rộng ứng dụng: Tích hợp hệ thống với các nền tảng IoT để hỗ trợ điểm danh từ xa hoặc tích hợp với các thiết bị di động. Ngoài ra, có thể phát triển ứng dụng di động để quản lý điểm danh trực tiếp từ điện thoại thông minh.
- Giảm chi phí triển khai: Sử dụng các cảm biến vân tay giá rẻ hơn hoặc phát triển hệ thống trên các nền tảng mã nguồn mở hoàn toàn để giảm chi phí, phù hợp với các tổ chức có ngân sách hạn chế.
- Tích hợp AI và phân tích dữ liệu: Sử dụng trí tuệ nhân tạo để phân tích dữ liệu điểm danh, dự đoán xu hướng chuyên cần, hoặc phát hiện bất thường (như điểm danh bất thường) nhằm hỗ trợ quản lý hiệu quả hơn.

KẾT LUẬN

Trong bối cảnh công nghệ ngày càng phát triển, việc ứng dụng các giải pháp sinh trắc học như nhận diện vân tay vào quản lý điểm danh đã mang lại những lợi ích vượt trội so với các phương pháp truyền thống. Đề tài “Hệ thống điểm danh bằng vân tay” không chỉ đáp ứng nhu cầu hiện đại hóa quy trình điểm danh mà còn góp phần nâng cao tính chính xác, bảo mật và hiệu quả quản lý trong môi trường giáo dục và hành chính.

Hệ thống đã được thiết kế và triển khai thành công với các thành phần phần cứng (cảm biến FS80) và phần mềm (ứng dụng web Python-based), đáp ứng đầy đủ các chức năng như đăng ký vân tay, xác thực điểm danh, quản lý người dùng, tra cứu lịch sử, và xuất báo cáo. Kết quả thử nghiệm cho thấy hệ thống hoạt động ổn định, nhanh chóng và đạt độ chính xác cao (95%-98%), phù hợp cho các lớp học hoặc cơ quan quy mô nhỏ. Tính tiện lợi, bảo mật và khả năng mở rộng của hệ thống là những điểm mạnh nổi bật, giúp giảm thiểu thời gian, công sức và nguy cơ gian lận so với các phương pháp thủ công.

Tuy nhiên, hệ thống vẫn còn một số hạn chế, như ảnh hưởng từ điều kiện môi trường, chi phí triển khai ban đầu, và khả năng xử lý đồng thời cho quy mô lớn. Những hạn chế này mở ra các hướng phát triển tiềm năng, bao gồm cải tiến thuật toán, tăng cường bảo mật, và tích hợp với các công nghệ mới như AI và IoT. Trong tương lai, hệ thống có thể được mở rộng để ứng dụng trong các lĩnh vực khác như chăm công doanh nghiệp, kiểm soát truy cập an ninh, hoặc quản lý danh tính số.

Nhìn chung, đề tài đã chứng minh được tính khả thi và tiềm năng của công nghệ nhận diện vân tay trong việc hiện đại hóa quy trình quản lý. Với sự phát triển không ngừng của công nghệ, hệ thống điểm danh bằng vân tay hứa hẹn sẽ trở thành một giải pháp phổ biến, góp phần xây dựng các hệ thống quản lý thông minh, hiệu quả và an toàn hơn trong thời đại số hóa.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- <https://smartid.com.vn/may-quet-van-tay-usb2.0-futronic-fs80h-fs81h.html>
- <https://www.futronic-tech.com/upload/doc/FS80H%20datasheet.pdf>
- https://www.futronic-tech.com/product_fs80h.html
- <https://www.radiumbox.com/downloads/futronic-fs80h-driver>
- <https://www.neurotechnology.com/futronic-fs80.html>
- <https://www.faxontechnologies.com/product/futronic-fs80h-usb-2-0-single-fingerprint-scanner/>
- <https://store.fulcrumbiometrics.com/Futronic-FS80H-USB-2-0-Fingerprint-Scanner-p/fs80h.htm>
- <https://chatgpt.com/>