**CODE REVIEW REPORT**

**Project: Circle-K Grocery Store App**

**Date: 15/4/2023**

**Reviewer: Nguyễn Hữu Tín, Lê Huỳnh Phát**

**INTRODUCE**

Mục đích của bài reivew này nhằm cung cấp những thông tin cơ bản về quá trình thực hiện và xây dựng Ứng dụng Quản lí cửa hàng tiện lợi Circle-K. Ứng dụng được xây dựng dựa trên mô hình 3 lớp: BUS, DAO và DTO.

**FINDINGS:**

1. **Lớp DTO**

Trong lớp DTO, DTO là thư viện được xây dựng nhằm chứa các lớp được sử dụng để xây dựng các đối tượng. Trong ứng dụng này, lớp dto sẽ bao gồm các lớp sau: DTO\_Cart, DTO\_Product, DTO\_ListProduct, DTO\_Voucher, DTO\_ListVoucher.

1. DTO\_Product

* Lớp này để xây dựng DTO\_Product, được sử dụng để lưu trữ dữ liệu về các sản phẩm trong cửa hàng.
* Lớp này bao gồm các thuộc tính: nameProduct (string), priceProduct(int), typeProduct(string),..

1. DTO\_ListProduct

* Lớp này được xây dựng để lưu trữ các danh sách sản phẩm được phân loại theo loại sản phẩm
* Lớp này bao gồm các thuộc tính: ..

1. DTO\_Cart

* Lớp này được xây dựng để lưu trữ các sản phẩm được người dùng chọn với mục đích lưu trữ hoặc mua hàng.
* Lớp này bao gồm các thuộc tính: id (string), idUser(string), …

1. **Lớp DAO**

Trong lớp DAO, DAO là thư viện được xây dựng nhằm truy xuất cơ sở dữ liệu, liên kết giữa cơ sở dữ liệu với giao diện người dùng, hiển thị sản phẩm, giỏ hàng, lịch sử mua hàng từ trong cơ sở dữ liệu lên giao diện người dùng.

* Lớp này bao gồm các lớp: DAO\_Cart, DAO\_Product, DAO\_ListProduct, DAO\_Voucher, DAO\_ListVoucher, DAO\_User

1. DAO\_Product

* Lớp này được xây dựng để truy xuất cơ sở dữ liệu, lấy các dữ liệu liên quan đến sản phẩm được lưu lại của cửa hàng.
* Lớp này gồm các phương thức:

1. DAO\_ListProduct

* Lớp này được xây dựng để truy xuất cơ sở dữ liệu, lấy dữ liệu liên quan đến danh sách các sản phẩm được phân loại theo loại sản phầm hoặc theo một từ hay cụm từ theo tên của sản phẩm.
* Lớp này bao gồm các phương thức:

1. DAO\_Cart
2. **Lớp BUS**

Trong lớp BUS, BUS là thư viện được xây dựng để gọi lại các phương thức của lớp DAO, qua đó gián tiếp hiển thị lên giao diện người dùng, lớp này sẽ được lớp giao diện gọi lại để lấy các thông tin, dữ liệu hiển thị lên giai diện.

* Lớp này bao gồm các lớp: BUS\_Product, BUS\_ListProduct, BUS\_Cart,..

1. BUS\_Product
2. **Lớp giao diện người dùng**

Trong lớp giao diện: Chứa các trang giao diện chính của ứng dụng: trang đăng nhập, đăng kí, trang chủ và trang admin, bên cạnh đó còn có các control được xây dựng để phục vụ cho việc hiển thị của trang chủ.

1. Trang đăng nhập
2. Trang đăng ký
3. Trang chủ
4. Trang admin

**CONCLUSION:**