ĐẠI HỌC QUỐC GIA THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH TRƯỜNG ĐẠI HỌC BÁCH KHOA KHOA KHOA HỌC VÀ KỸ THUẬT MÁY TÍNH



ĐỒ ÁN TỔNG HỢP

Công nghệ phần mềm

WEBSITE BÁN ĐIỆN THOẠI

GVHD: Mai Đức Trung

Bùi Công Tuấn

SVTH: Nguyễn Danh Tiến Dũng - 1912955

Hà Minh Đức - 1911056 Nguyễn Tấn Lộc - 1914022 Trần Lê Công Minh - 1910347 Nguyễn Trọng Phúc - 1914704



Mục lục

1	Giới thiệu đề tài 1.1 Mục đích	4		
2	Yêu cầu 2.1 Yêu cầu chức năng			
3	Công nghệ 3.1 Giao diện 3.2 Hệ thống 3.3 Cơ sở dữ liệu			
4	Phân công 4.1 Bảng phân công 4.2 Logs commit Github	4		
5	Tìm hiểu công nghệ 5.1 HTML, CSS, JavaScript			
6	Screen Flow 3.1 Giao diện hiển thị phía người dùng	7 8 8		
7	7.1 Mô tả thiết kế cơ sở dữ liệu	14 14 15 15 18 19 21		
8	ướng dẫn cài đặt			
9	Repositoies	27		



1 Giới thiệu đề tài

1.1 Mục đích

Trước khi đại dịch COVID-19 bùng phát, việc mua sắm điện thoại trực tuyến với giá cả hợp lý đối với nhiều người vẫn còn khá e ngại. Đặc biệt trong bối cảnh dịch bùng phát nghiêm trọng như hiện nay, các cửa hàng kinh doanh đều phải tạm ngưng hoạt động, hình thức kinh doanh bán hàng trực tuyến đang dần chiếm ưu thế. Nhu cầu sử dụng điện thoại của người dân ngày tăng rõ rệt trong thời kỳ này. Tuy vậy, những người thuộc phân khúc thị trường tầm thấp lại khó lòng chọn cho mình được những mẫu điện thoại ưng ý giá rẻ khi hầu như những website kinh doanh điện thoại lớn đều sử dụng hàng mới. Chính vì thế, nhóm thực hiện dự án website bán điện thoại online nhằm mục đích hướng đến những người có nhu cầu mua hàng xịn đã qua sử dụng nhưng vẫn còn tốt với giá rẻ.

1.2 Các bên liên quan

• Quản lý

- Có thể chỉnh sửa thông tin website của mình.
- Có thể quản lý các sản phẩm có trong cửa hàng của mình.
- Có thể xem các thống kê về cửa hàng (doanh thu, doanh số bán ra, so sánh các thông số các sản phẩm theo các tháng, quý, năm,...).

· Khách hàng

- Được điều hướng đến trang đặt món của nhà hàng bằng cách quét mã QR.
- Đăng nhập vào hệ thống bằng Oauth hoặc với Username + Password.
- Được cung cấp các phương thức thanh toán bằng tài khoản ngân hàng nội địa, visa, paypal, momo, ...
- Có thể thêm, xóa, chỉnh sửa các sản phẩm với số lượng vào giỏ hàng.
- Có thể chọn các sản phẩm trong giỏ hàng và tiến hành đặt đơn hàng.
- Có thể chỉnh sửa, xóa yêu cầu đặt hàng.

• Nhân viên

- Có thể phê duyệt hoặc từ chối yêu cầu đặt hàng.
- Có thể thêm, xóa, chỉnh sửa các sản phẩm với số lượng vào giỏ hàng.
- Có thể chọn các sản phẩm trong giỏ hàng và tiến hành đặt đơn hàng cho một khách hàng.
- Có thể chỉnh sưa đơn hàng nếu khách hàng yêu cầu trực tiếp.
- Có thể gửi thông báo cho khách hàng nếu có vấn đề về đơn hàng.
- Có thể ẩn một sản phẩm trên danh sách sản sản phẩm.



2 Yêu cầu

2.1 Yêu cầu chức năng

- Xem danh sách điện thoại: Người dùng có thể tìm kiếm điện thoại dưa trên màu sắc, mẫu mã, kiểu dáng, giá cả, hãng...
- Đặt hàng: Khách hàng có thể đặt hàng (thêm, bớt, hủy) đơn theo yêu cầu.
- Quản lý danh sách điện thoại: Nhân viên có thể chỉnh sửa thông tin về các mặt hàng điện thoại. Thêm/xóa danh mục, điện thoại.
- Quản lý đơn đặt hàng: Nhân viên có thể cập nhật tình trạng đơn hàng (Đang giao/Đã hoàn thành).
- Thống kê doanh thu: Nhân viên thống kê số lượng đơn hàng, doanh thu, mẫu điện thoại bán chạy,...
- Xác thực quyền truy cập: Người dùng có thể tạo tài khoản, đăng nhập vào web với quyền hạn sửa đổi dữ liệu khác nhau:
 - Khách hàng có thể sửa đổi dữ liệu cá nhân, có quyền xem lịch sử giao dịch.
 - Chỉ nhân viên mới có quyền sử dụng chức năng quản lý danh sách điện thoại, quản lý đơn đặt hàng và xem thống kê doanh thu.

2.2 Yêu cầu phi chức năng:

- Hệ thống hoạt động 24/7.
- Có thể chạy trên nhiều thiết bị (laptop/tablet/phone).
- Thời gian phản hồi các chức năng < 3s.
- Số lượng truy cập đồng thời khoảng 100 người.
- Thông tin của khách hàng không để lộ ra bên ngoài.

3 Công nghệ

Về cơ bản sẽ dùng những ngôn ngữ đặc thù của lập trình ứng dụng web như HTML, CSS và JavaScript. Ngoài ra ứng dụng này được thiết kế và code bằng PHP.

3.1 Giao diện

Sử dung Bootstrap với ngôn ngữ JavaScript.

3.2 Hệ thống

Sử dụng PHP.

3.3 Cơ sở dữ liêu

Cơ sở dữ liệu được sử dụng là MySQL.

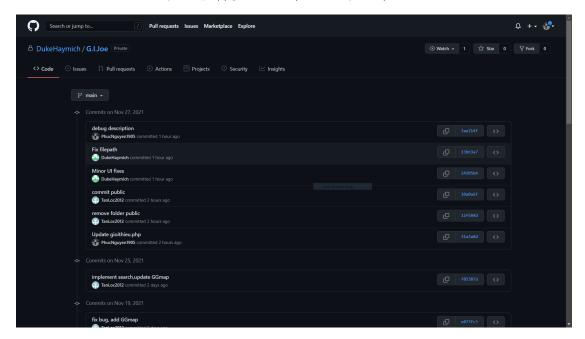
4 Phân công

4.1 Bảng phân công

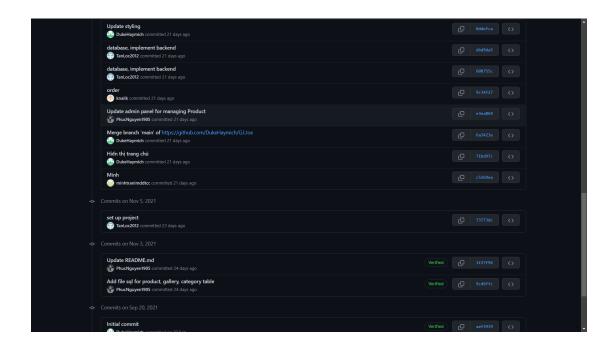
STT	Phân công	Chức năng
1	Nguyễn Trọng Phúc	Quản lý danh sách điện thoại, danh mục
2	Hà Minh Đức	Xem danh sách điện thoại, danh mục
3	Nguyễn Danh Tiến Dũng	Đặt hàng
4	Trần Lê Công Minh	Quản lí đơn hàng
5	Nguyễn Tấn Lộc	Xác thực, Thống kê, UX/UI, thanh toán online, Database
		Quản lý phản hồi

4.2 Logs commit Github

Đây là các commit trên Github của nhóm trong thời gian qua: Link Github của đồ án này: https://github.com/DukeHaymich/G.I.Joe







5 Tìm hiểu công nghệ

5.1 HTML, CSS, JavaScript

HTML

HTML (HyperText Markup Language – Ngôn ngữ đánh dấu siêu văn bản) là một ngôn ngữ đánh dấu được thiết kế ra để tạo nên các trang web với các mẩu thông tin được trình bày trên World Wide Web. Cùng với CSS và JavaScript, HTML tạo ra bộ ba nền tảng kỹ thuật cho các website.

Với HTML, ta sẽ có thể:

- Thêm tiêu đề, định dạng đoạn văn, ngắt dòng điều khiển.
- Tạo danh sách, nhấn mạnh văn bản, tạo ký tự đặc biệt, chèn hình ảnh, tạo liên kết.
- Xây dựng bảng, điều khiển một số kiểu mẫu.

Nhìn chung, HTML là ngôn ngữ markup, dễ học, dễ hiểu, dễ áp dụng. Tuy nhiên, một website được viết bằng HTML rất đơn giả. Để gây hứng thú với người truy cập, website cần có sự hỗ trợ của CSS và JavaScript.

\mathbf{CSS}

CSS là viết tắt của cụm từ "Cascading Style Sheets", ngôn ngữ lập trình này quy định cách các thành phần HTML của trang web thực sự sẽ xuất hiện trên frontend như thế nào. Sử dụng CSS, ta có thể:

• Tạo phong cách và định kiểu cho những yếu tố được viết dưới dạng ngôn ngữ đánh dấu, như HTML.



- Tiết kiệm công sức nhờ điều khiển định dạng của nhiều trang web.
- Phân biệt cách hiển thị của trang web với nội dung chính của trang bằng cách điều khiển bố cục, màu sắc và font chữ.

Có thể nói, CSS gần như tạo nên bộ mặt của một website.

JavaScript

JavaScript có tác dụng giúp chuyển website từ trạng thái tĩnh sang động, tạo tương tác để cải thiện hiệu suất máy chủ và nâng cao trải nghiệm người dùng. Hiểu đơn giản, JavaScript là ngôn ngữ được sử dụng rộng rãi khi kết hợp với HTML/CSS để thiết kế web động. Sử dụng JavaScript, ta sẽ:

- Dễ dàng bắt đầu với các bước nhỏ, với thư viện ảnh, bố cục có tính thay đổi ... nhờ sự linh hoat của JavaScript.
- Tăng cường các hành vi và kiểm soát mặc định của trình duyệt.

Tóm lại:

- Tạo "sườn" web bằng HTML.
- Làm cho trang web có nhiều màu sắc hơn bằng CSS.
- Tạo tính năng "động" cho trang web bàng JavaScript.

5.2 PHP

Ưu điểm

- Đầu tiên đó là PHP được sử dụng miễn phí. Là một lợi thế cực lớn cho ai muốn học lập trình này. Các bạn có thể học và thực hành theo dạng online. Không cần phải lo đến việc chi trả số tiền lớn để học lập trình.
- Cú pháp và cấu trúc của PHP tương đối dễ dàng. Nếu bạn muốn học về ngôn ngữ này, bạn sẽ không phải mất quá nhiều thời gian để hiểu được. Đa số các bạn lập trình viên thường ngại với cấu trúc khó. Là một ưu điểm lớn cho mọi người quan tâm và yêu thích hàng đầu về ngôn ngữ lập trình.
- Sẽ rất dễ kiếm được việc làm với mức lương khủng. Đa số công ty thiết kế web hiện nay đều có bộ phận PHP. Và đó là điều không thể thiếu. Ngoài ra còn có thêm các công ty về phần mềm. Nhiều công việc lớn khác nhau, cũng như nhiều công ty khác nhau sẽ mang lại cho bạn thu nhập đáng kể.
- Không chỉ với hiện tại mà trong tương lai. ngôn ngữ lập trình này sẽ còn phát triển mạnh me hơn nữa để khẳng định vị trí của mình luôn là cao nhất trong các bảng khảo sát ngôn ngữ lập trình.

Nhươc điểm

- PHP còn hạn chế về cấu trúc của ngữ pháp. Nó không được thiết kế gọn gàng và không được đẹp mắt như những ngôn ngữ lập trình khác.
- PHP chỉ có thể hoạt động và sử dụng được trên các ứng dụng trong web. Đó chính là lý do khiến cho ngôn ngữ này khó có thể cạnh tranh được với những ngôn ngữ lập trình khác nếu như muốn phát triển và nhân rộng hơn nữa trong lập trình.



6 Screen Flow

6.1 Giao diện hiển thị phía người dùng

Đây là giao diện chính khi người dùng truy cập vào.

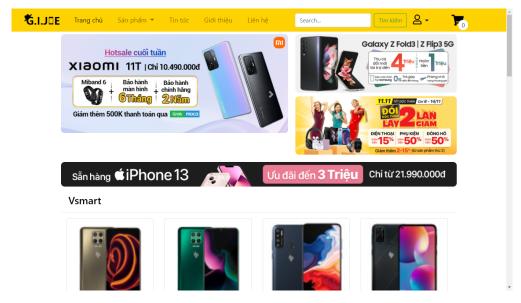


Figure 1: Giao diện trang chủ

Đây là giao diện khi người dùng click vào sản phẩm.

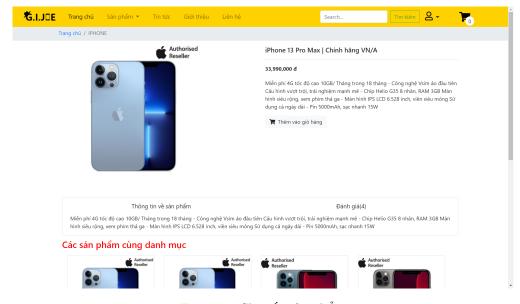


Figure 2: Chi tiết sản phẩm

6.2 Giỏ hàng

Đây là giao diện giỏ hàng.

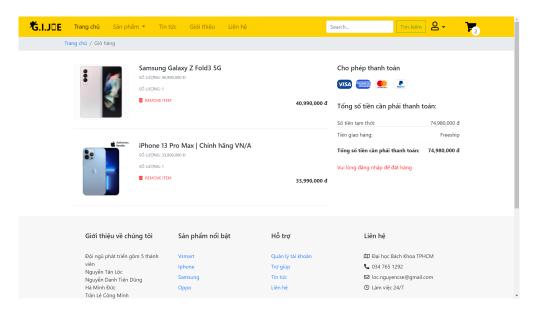


Figure 3: Giao diện của giỏ hàng

6.3 Đăng ký và đăng nhập

Tại trang chủ khi người dùng bấm vào nút «Quản lý tài khoản»

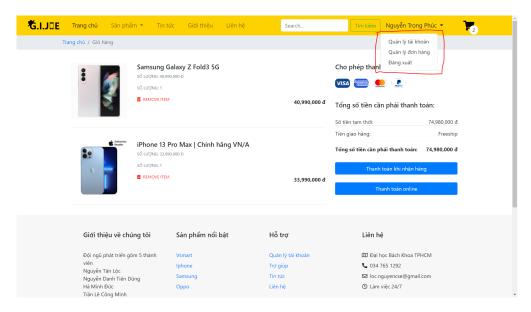


Figure 4: Quản lý tài khoản



Sẽ hiện lên các giao diện sau tương ứng với nút «Đăng nhập» hoặc «Đăng ký»

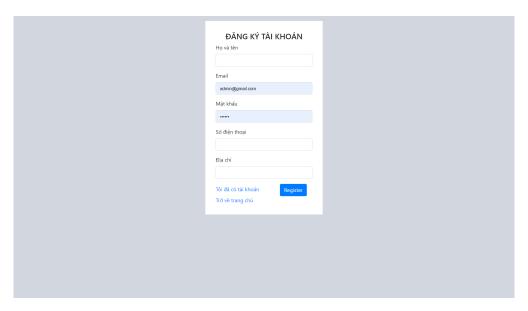


Figure 5: Giao diện đăng ký

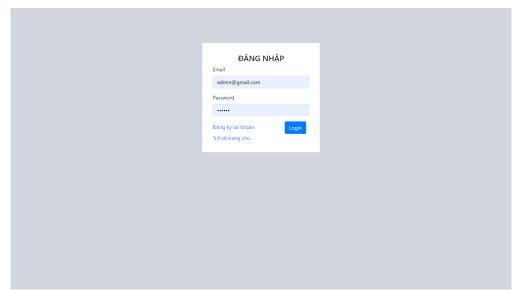


Figure 6: Giao diện đăng nhập

6.4 Giao diện hiển thị phía admin

Sau đây là giao diện khi admin bấm vào các trang tương ứng bên phía thanh menu

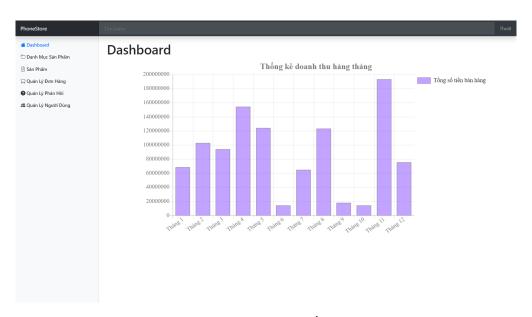


Figure 7: Giao diện thống kê

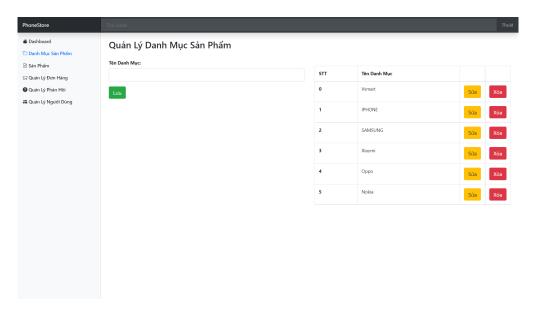


Figure 8: Giao diện danh mục

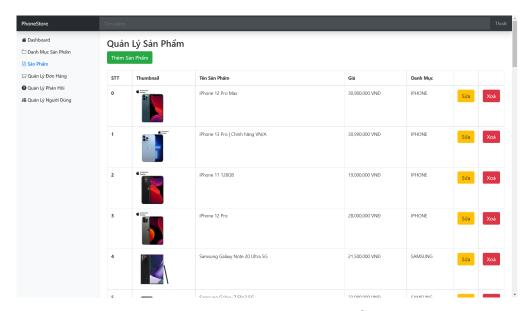


Figure 9: Khi bấm vào tab sản phẩm

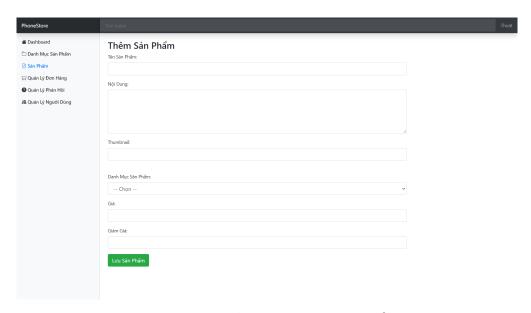


Figure 10: Khi bấm vào thêm/sửa sản phẩm

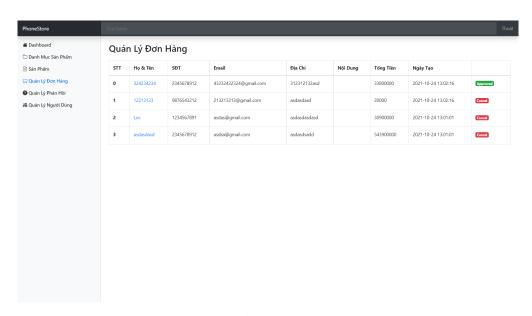


Figure 11: Khi bấm vào quản lý đơn hàng

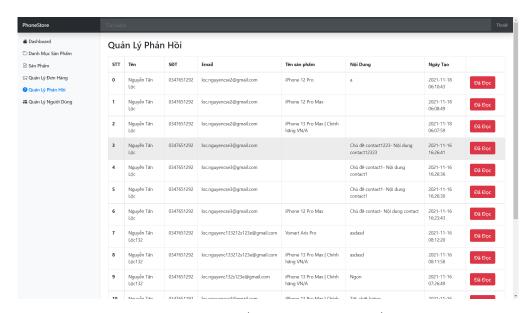


Figure 12: Khi bấm vào quản lý phản hồi



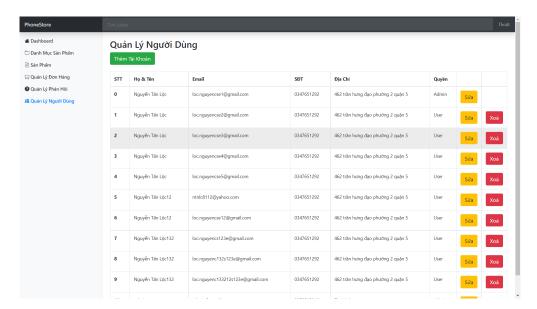


Figure 13: Khi bấm vào quản lý người dùng



7 Diagram

7.1 Mô tả thiết kế cơ sở dữ liệu

Database diagram

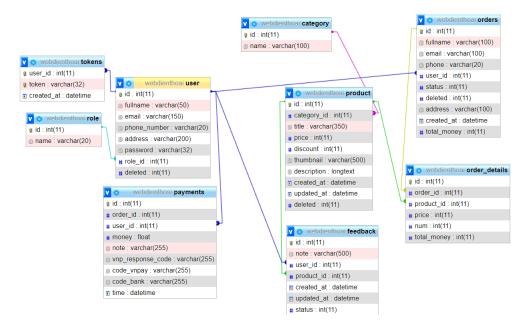


Figure 14: Database diagram

Bảng user: dùng để lưu trữ thông tin của người dùng

- id: khóa chính tự tăng để xác định người dùng
- fullname: lưu tên người dùng
- email: lưu email người dùng
- phone_number: lưu số điện thoại người dùng
- address: lưu địa chỉ người dùng
- password: lưu mật khẩu của tài khoản người dùng
- role_id: là khóa ngoại tham chiếu đến trường id của bảng role để phân quyền tài khoản người dùng
- deleted: xác định tài khoản còn tồn tại hay đã xóa

Bảng tokens: lưu trữ phiên đăng nhập khi người dùng đăng nhập vào trang web

- user_id: là khóa chính, khóa ngoại tham chiếu đến trường id của bảng user để xác định token của người dùng nào
- token: là khóa chính, lưu trữ email người dùng
- created at: lưu trữ thời gian người dùng đăng nhập

Bảng role: bảng phân quyền tài khoản

- id: là khóa chính, dùng để phân quyền tài khoản
- name: lưu trữ tên các quyền được cấp cho tài khoản là User hoặc Admin



Bảng payments: lưu trữ thông tin thanh toán online của người dùng

- id: là khóa chính tự tăng
- order_id: là mã giao dịch khi thanh toán online
- user_id: là khóa ngoại tham khảo đến trường id của bảng user để xác định người dùng thanh toán
- money: số tiền thanh toán
- note: nôi dung thanh toán
- vnp_reponse_code: dữ liệu trả về khi thanh toán xác định thành công hay không
- description: mô tả thông tin sản phẩm
- code vnpay: mã giao dịch vnpay
- code_bank: ngân hàng giao dịch
- time: thời gian giao dịch

Bảng product: lưu trữ thông tin sản phẩm

- id: là khóa chính tự tăng dùng để xác định sản phẩm
- category_id: là khóa ngoại tham chiếu đến trường id của bảng category để xác định category của sản phẩm
- title: tên của sản phẩm
- price: giá đã giảm của sản phẩm
- discount: giá gốc của sản phẩm
- thumbnail: link ảnh sản phẩm
- description: mô tả thông tin sản phẩm
- created_at: ngày thêm sản phẩm vào
- updated at: ngày sửa thông tin sản phẩm
- deleted: dùng để xác đinh sản phẩm còn tồn tai hay đã xóa

Bảng category: lưu trữ danh mục sản phẩm

- id: là khóa chính tự tăng dùng để xác định danh mục sản phẩm
- name: tên danh mục

Bảng orders: lưu trữ thông tin đặt hàng của người dùng

- id: là khóa chính tự tăng dùng để xác định thông tin đặt hàng của người dùng
- fullName: tên người dùng đặt hàng
- email: email người dùng đặt hàng
- phone: số điện thoại người dùng đặt hàng
- user_id: là khóa ngoại tham chiếu đến trường id của bảng users để xác định người dùng đặt hàng
- status: trạng thái đơn hàng
- deleted: xác định đơn hàng có bị hủy hay không. 1 là bị hủy và 0 là ngược lại
- address: địa chỉ giao hàng
- created at: ngày đặt hàng
- total_money: tổng số tiền đơn hàng

Bảng order_details: lưu trữ thông tin chi tiết của đơn hàng

- id: là khóa chính tự tăng dùng để xác định thông tin chi tiết của đơn hàng
- order_id: là khóa ngoại tham chiếu đến trường id của bảng order để xác định thuộc đơn hàng nào
- product_id: là khóa ngoại tham chiếu đến trường id của bảng product để xác định sản phẩm

đã đặt - price: giá sản phẩm tại thời điểm đặt hàng

- num: số lượng sản phẩm

- total money: tổng tiền của đơn hàng

Bảng feedback: lưu trữ thông tin phản hồi sản phẩm

- id: là khóa chính tự tăng dùng để xác định thông tin phản hồi sản phẩm
- firstname: họ của người dùng
- lastname: tên người dùng
- email: email của người dùng
- phone_number: lưu số điện thoại người dùng
- subject_name: chủ đề phản hồi
- note: các lưu ý của phản hồi
- created_at: ngày phản hồi
- updated_at: ngày sửa nội dung phản hồi
- status: trang thái của phản hồi

Kết nối database

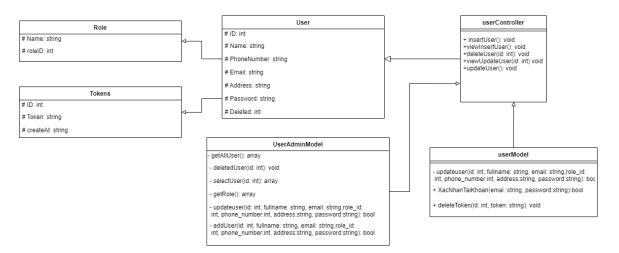
Figure 15: Kết nối database

- Em xây dựng 2 hàm execute (\$sql) và execute Result
(\$sql,\$isSingle = false) để thực hiện các thao tác với database
 - function execute(\$sql) thực hiện các thao tác insert,update,delete
 - function execute Result(\$sql,\$isSingle = false) thực hiện các thao tác select với tham số \$isSingle với true xác định chỉ lấy 1 trường và false là lấy tất cả



7.2 Class Diagram

7.2.1 User class diagram



Class userControler: bao gồm các phương thức:

- insertUser:thêm người dùng
- viewInsertUser: hiển thị thông tin người dùng vừa thêm
- deleteUser: xóa người dùng
- viewUpdateUser: Xem cập nhật người dùng
- updateUser: cập nhật thông tin người dùng

Class updateModel: bao gồm các phương thức:

- updateUser: cập nhật thông tin người dùng
- XacNhanTaiKhoan: xác nhận tài khoản người dùng
- deleteToken: xóa phiên đăng nhập của người dùng

Class User: bao gồm các thuộc tính:

- ID: mã người dùng
- Name: tên người dùng
- PhoneNumber: số điện thoại người dùng
- Email: địa chỉ email người dùng
- Address: địa chỉ người dùng
- Password: mật khẩu
- Deleted: xóa thông tin người dùng

Class UserAdminModel: bao gồm các phương thức:

- getAllUser: lấy thông tin tất cả người dùng
- deleteUser: xóa người dùng
- selectUser: chọn thông tin người dùng
- getRole: lấy thông tin chức năng tài khoản
- updateUser: cập nhật thông tin người dùng
- addUser: thêm người dùng

Class Role: bao gồm các thuộc tính:

- Name: tên chức năng
- ID: mã chức năng

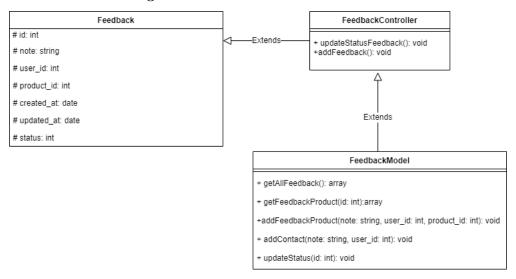
Class Tokens: bao gồm các thuộc tính:

- ID: mã phiên đăng nhập



Token: phiên đăng nhậpcreateAt: thời gian đăng nhập

7.2.2 Feedback class diagram



Class FeedbackController: bao gồm các phương thức:

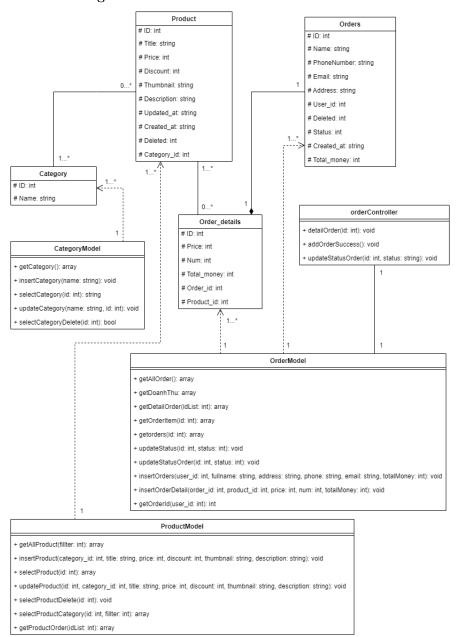
- updateStatusFeedback(\$id): nhận giá trị id và gọi phương thức updateStatus từ Feedback-Model
- addFeedback(): gọi phương thức addFeedback Product nếu feedback của product và gọi phương thức addContact() nếu là liên hệ

Class FeedbackModel: bao gồm các phương thức:

- getAllFeedback(): lấy tất cả các feedback
- getFeedbackProduct(\$id): lấy feedback của sản phẩm có id nhận vào
- addFeedbackProduct(\$note, \$userid, \$product_id): thêm feedback mới vào sản phẩm có id = product_id
- addContact(\$note, \$userid): thêm feedback mới vào có id của người dùng bằng user_id
- updateStatus(\$id): sửa status feedback thành 1 của feedback có id nhận vào



7.2.3 Order class diagram



Class orderController: bao gồm các phương thức:

- detailOrder:chi tiết đơn đặt hàng
- addOrderSuccess: thêm đơn đặt hàng
- updateStatusOrder: cập nhật trạng thái đơn hàng

Class OrderModel: bao gồm các phương thức:

- getAllOrder: lấy ra tất cả đơn đặt hàng (phía admin)
- getDoanhThu: lấy ra doanh thu
- getDetailOrder: lấy ra chi tiết đơn hàng



- getOrderItem: lấy ra các sản phẩm trong đơn hàng
- getorders: lấy ra đơn đặt hàng (phía người dùng)
- updateStatus: cập nhật trạng thái đơn hàng (phía admin)
- updateStatusOrder: cập nhật trạng thái đơn hàng (phía người dùng)
- insertOrders: thêm đơn đặt hàng
- insertOrderDetail: thêm chi tiết đơn đặt hàng
- getOrderId: lấy ra đơn đặt hàng theo mã người dùng

Class ProductModel: bao gồm các phương thức:

- getAllProduct: lấy ra tất cả sản phẩm
- insertProduct: thêm sản phẩm
- selectProduct: chọn sản phẩm
- update Product: cập nhật sản phẩm
- selectProductDelete: xóa sản phẩm
- selectProductCategory: chọn sản phẩm theo loại
- getProductOrder: lấy ra các sản phẩm trong đơn hàng

Class Category Model: bao gồm các phương thức:

- getCategory: lấy ra loại sản phẩm
- insertCategory: thêm loại sản phẩm
- selectCategory: chọn loại sản phẩm
- updateCategory: cập nhật loại sản phẩm
- selectCategoryDelete: xóa loại sản phẩm

Class Orders: bao gồm các thuộc tính:

- ID: mã đơn
- Name: tên người dùng
- PhoneNumber: số điện thoại người dùng
- Email: địa chỉ email người dùng
- Address: địa chỉ người dùng
- User_id: mã người dùng
- Deleted: xác định đơn hàng đã xóa hay còn tồn tại
- Status: trạng thái đơn
- Created at: ngày giờ tạo đơn hàng
- Total_money: tổng tiền

Class Product: bao gồm các thuộc tính:

- ID: mã sản phẩm
- Title: tên sản phẩm
- Price: giá
- Deleted: xác định sản phẩm đã xóa hay còn tồn tại
- Discount: khuyến mãi
- Created_at: ngày giờ thêm sản phẩm
- Thumbnail: đường dẫn của ảnh sản phẩm
- Updated_at: ngày giờ cập nhật sản phẩm
- Description: mô tả chi tiết sản phẩm
- Category_id: mã loại sản phẩm

Class Category: bao gồm các thuộc tính:

- ID: mã loại sản phẩm
- Name: tên loại sản phẩm

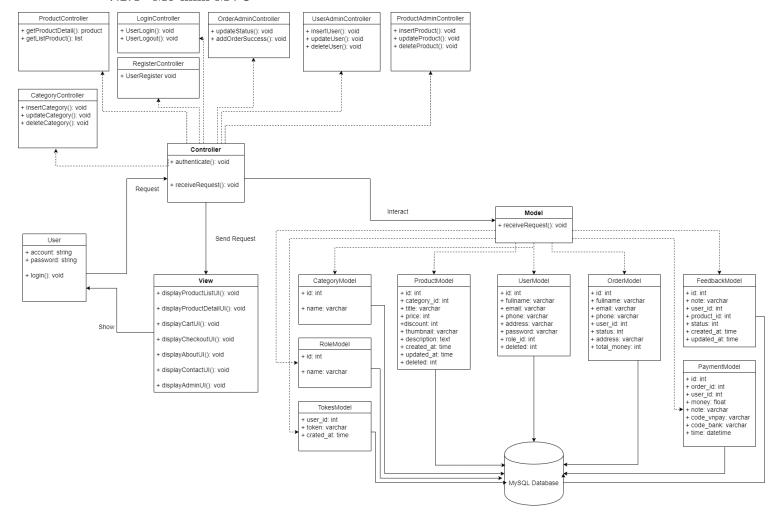
Class Order_details: bao gồm các thuộc tính:

- ID: mã chi tiết đơn hàng
- Price: giá sản phẩm



Num: số lượng sản phẩm
Total_money: tổng tiền
Order_id: mã đơn hàng
Product_id: mã sản phẩm

7.2.4 Mô hình MVC





8 Hướng dẫn cài đặt

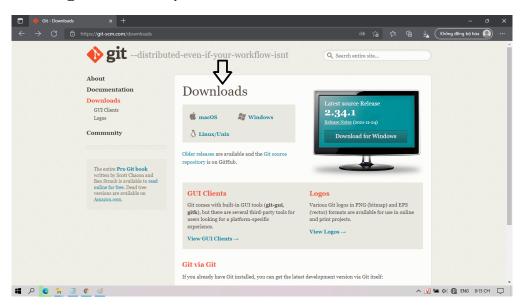


Figure 16: Download git bash về máy

Truy cập https://git-scm.com/downloads để tải git bash, sau đó cài đặt git bash

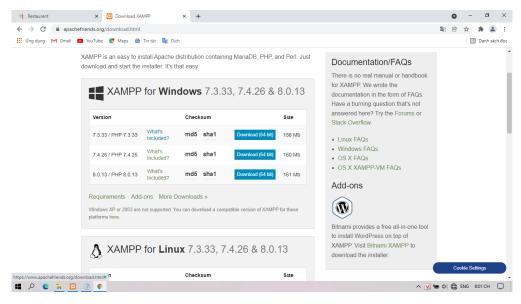


Figure 17: Download XAMPP về máy

Truy cập https://www.apachefriends.org/download.html để tải XAMPP về máy, sau đó cài đặt



Vào 1 thư mục bất kì,chọn chuột phải,git-bash here, sau đó gỗ lệnh git clone + đường dẫn git của project https://github.com/DukeHaymich/G.I.Joe.git Sau khi git clone thì trong thư mục sẽ có một thư mục tên G.I.Joe, đổi tên nó thành Laptrinhweb (ĐOẠN NÀY RẤT QUAN TRỌNG)

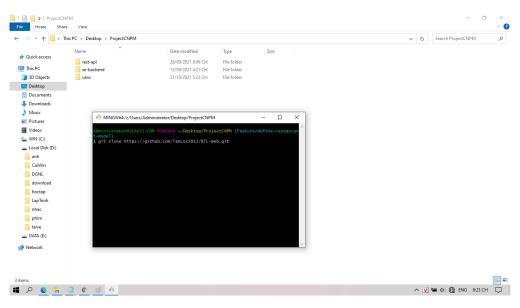


Figure 18: Clone project về máy

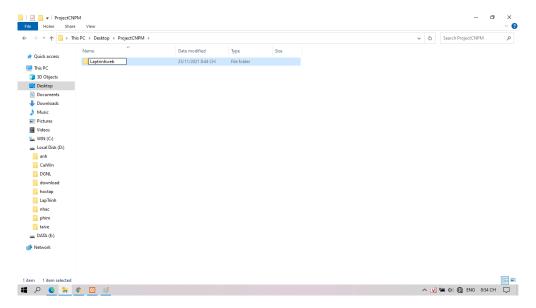


Figure 19: Đổi tên folder

Mở file Apache(httpd.conf)

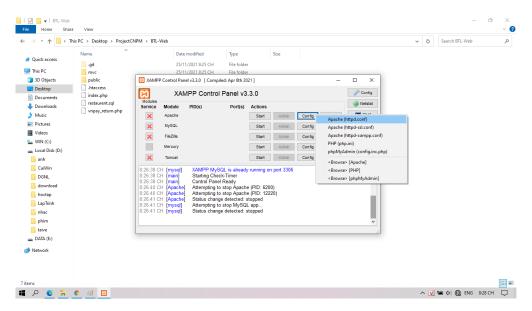


Figure 20: Giao diện trang chủ

Tìm "DocumentRoot", sửa 2 đường dẫn thành đường dẫn folder ngay trước folder Laptrinhweb.

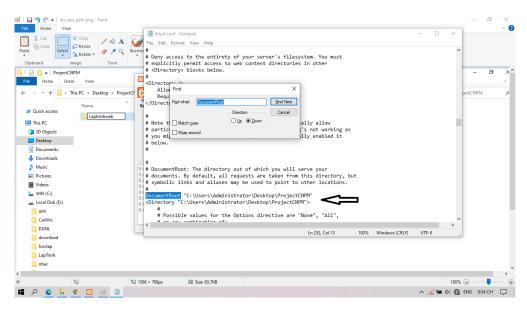


Figure 21: Giao diện trang chủ

Mở lại XAMPP Control Panel, nhấp stop ở Apache và MySQL sau đó start lại.



Start localhost, sau đó nhấn Admin của MySQL để mở phpMyAdmin.

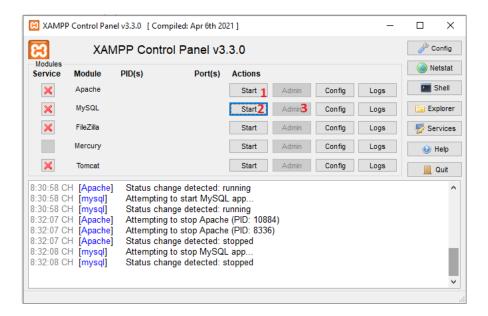


Figure 22: Mở PHPmyadmin

Chọn "Mới", sau đó nhập tên database là webdienthoai, nhấn tạo.

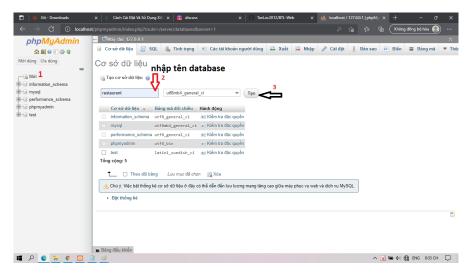


Figure 23: Tao database mới

Chọn Nhập (Import), nhấp "chọn", sau đó tìm file webdienthoai.sql trong thư mục Laptrinhweb, sau đó kéo xuống cuối page để chọn" Thực hiện".

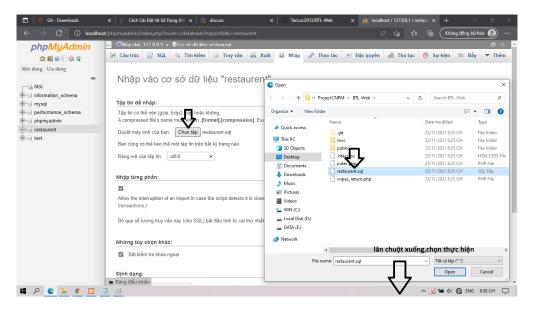


Figure 24: Tåi lên database

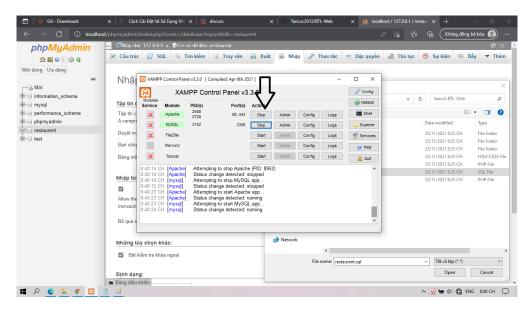


Figure 25: Chạy lại project



Mở trình duyệt, tìm "localhost" trên thanh đường dẫn, sau đó chọn Laptrinhweb. Mở trình duyệt, tìm "localhost" trên thanh đường dẫn, sau đó chọn Laptrinhweb.

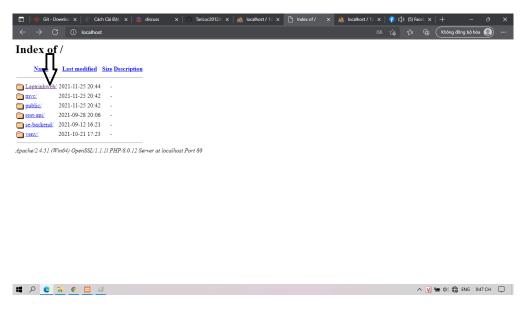


Figure 26: Truy cập localhost

Kết quả mở ra được web của nhà hàng

9 Repositoies

• Đồ án: https://github.com/DukeHaymich/G.I.Joe