

TRƯỜNG CAO ĐẲNG FPT POLYTECHNIC



BÁO CÁO DỰ ÁN 1

Ngành: Lập trình Máy tính

Quản Lý Món Ăn

**Giảng viên hướng
dẫn:** Đặng Thái Sơn

**Sinh viên thực
hiện:** Đào Văn Thành - PH20122
Lâm Đức Phương - PH25349

Hà Nội – 11/01/2022

MỤC LỤC

PHẦN 1. GIỚI THIỆU CHUNG.....	5
1. 1 Giới thiệu đề tài	5
1.1.1 Lý do chọn đề tài.....	5
1.1.2 Mục tiêu làm đề tài.....	5
1.2 Thành viên tham gia dự án.....	5
1.3 Các công cụ và công nghệ sử dụng	5
1.3.1 Các công cụ.....	5
1.3.2 Các công nghệ.....	5
PHẦN 2. KHẢO SÁT HỆ THỐNG.....	6
2.1 Bài toán nghiệp vụ.....	6
2.2 Hệ thống tương tự.....	6
2.3. Đối tượng sử dụng hệ thống	6
PHẦN 3. PHÂN TÍCH HỆ THỐNG	7
3.1 Danh sách tác nhân (actor)	7
3.2 Danh sách các use case	7
3.3 Mô hình hệ thống (Use case model).....	7
3.4 Mô tả Use case	7
3.5 Ma trận phân quyền chức năng.....	8
3.6. Sơ đồ hoạt động.....	9
PHẦN 4. THIẾT KẾ HỆ THỐNG.....	10
4.1 Thiết kế kiến trúc hệ thống	10
4.2. Thiết kế giao diện	10
4.3 Thuật toán (công nghệ)	11
PHẦN 5. XÂY DỰNG CƠ SỞ DỮ LIỆU.....	12
5.1 Cơ sở dữ liệu	12
5.2 Chi tiết các bảng.....	12
5.2.1 Bảng Quản Trị Viên	12
5.2.2 Bảng Thành Viên	12
5.2.3 Bảng Loại Đồ Ăn.....	13
5.2.4 Bảng Đồ Ăn	13
5.2.5 Bảng Yêu Thích	13
5.2.6 Bảng Hóa Đơn.....	13
PHẦN 6. TRIỂN KHAI HỆ THỐNG.....	14
6.1 Yêu cầu phần cứng – phần mềm	14
6.2 Hướng dẫn cài đặt	14
PHẦN 7. KẾT LUẬN	15
7.1 Thời gian phát triển dự án	15
7.2 Mức độ hoàn thành dự án	16

7.3 Những khó khăn rủi ro gặp phải và cách giải quyết	17
7.4 Những bài học rút ra sau khi làm dự án	17
7.5 Kế hoạch phát triển trong tương lai	17

LỜI MỞ ĐẦU

Hiện nay có rất nhiều trang thương mại điện tử chuyên mua bán các mặt hàng thiết yếu cho khách hàng. Người tiêu dùng có thể ngồi tại nhà, nơi làm việc lựa chọn những sản phẩm yêu thích và chỉ việc chờ đợi đơn hàng tới thanh toán mà thôi. Với các mặt hàng quen thuộc thì chẳng có gì để bàn luận cả. Bởi nó đã chiếm một lượng lớn khách hàng trên thị trường nhờ vào chất lượng của sản phẩm cũng như uy tín của công ty. Thế nhưng với các mặt hàng mới ra lò hoặc những cửa hàng, shop mới kinh doanh thì làm sao để đạt doanh số chuẩn mong muốn. Và đó là nỗi lo chung của những người mới tập tành kinh doanh online.

GIẢI THÍCH THUẬT NGỮ

STT	Thuật ngữ	Giải thích
1	Display	Là nơi người dùng tương tác với ứng dụng
2	Function	Là nơi lập trình viên xử lý dữ liệu, thuật toán, các chức năng của ứng dụng
3	SQL Sever	Nơi lưu trữ mọi dữ liệu
4	Object	Là các lớp hướng đối tượng

PHẦN 1. GIỚI THIỆU CHUNG

1. 1 Giới thiệu đề tài

1.1.1 Lý do chọn đề tài

- Chúng ta đang sống trong thế giới 4.0, công nghệ ngày càng hiện đại, mọi thứ bây giờ đều có thể thông qua internet để làm. Vì vậy nhóm em đã nghĩ đến việc làm 1 cái app để cho người dùng có thể đặt đồ ăn qua mạng.

1.1.2 Mục tiêu làm đề tài

- Hướng đến việc mua hàng online trên mạng của người dùng và sẽ tạo ra được ứng dụng giúp người dùng thuận tiện nhất khi mua online.

1.2 Thành viên tham gia dự án

- Lâm Đức Phương : Làm Giao Diện, File Báo Cáo
- Đào Văn Thành: Làm các chức năng, cơ sở dữ liệu SQL sever

1.3 Các công cụ và công nghệ sử dụng

1.3.1 Các công cụ

- Các công cụ sử dụng:
 - + Android studio

1.3.2 Các công nghệ

- Các công nghệ:
 - + SQL sever

PHẦN 2. KHẢO SÁT HỆ THỐNG

2.1 Bài toán nghiệp vụ

- Với sự phát triển nhanh chóng của công nghệ số, việc mua sắm online đang trở thành xu hướng mới là điều không thể tránh khỏi. Hiện nay ta có thể mua gần như mọi thứ thông qua chiếc điện thoại thông minh của mình. Đồ ăn cũng không phải ngoại lệ.

Để không bị tụt lại, chúng tôi đã tạo ra 1 ứng dụng giúp người dùng thuận tiện hơn khi mua hàng.

Ứng dụng này sẽ đóng vai trò như công cụ kết nối giữa người bán và người mua. Hai đối tượng được nhắm tới là chủ cửa hàng và người muốn đặt đồ ăn. Chủ cửa hàng

có thể đăng ký với công ty để đăng bán các món ăn của mình trên app, còn người dùng

có thể tìm kiếm và đặt đồ ăn thuận tiện.

2.2 Hệ thống tương tự

- Các ứng dụng đặt hàng online trên CH play ví dụ: shoppe, loship,...

2.3. Đối tượng sử dụng hệ thống

- Quản trị viên
- Người mua hàng

PHẦN 3. PHÂN TÍCH HỆ THỐNG

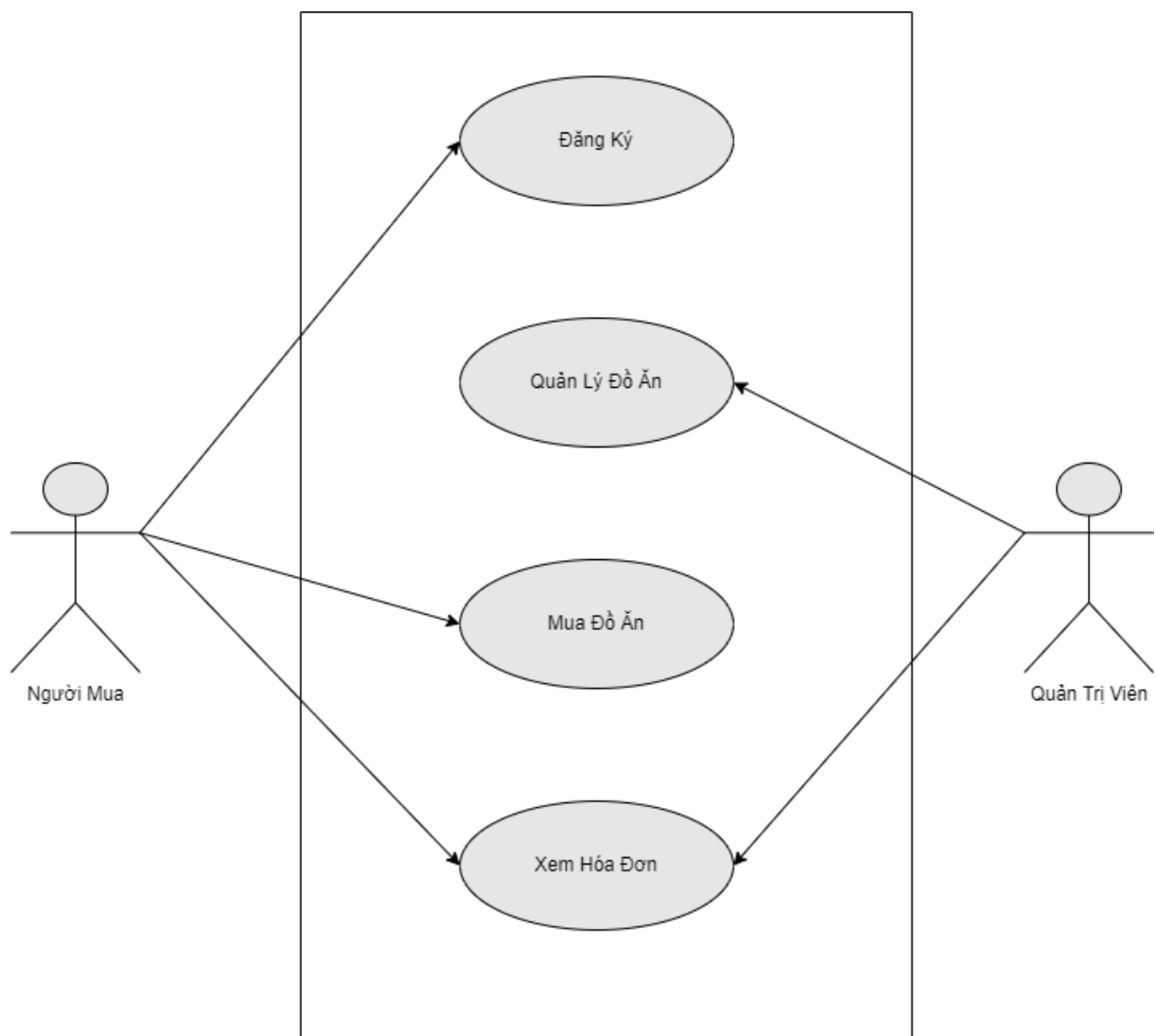
3.1 Danh sách tác nhân (actor)

- Khách hàng
- Quản trị viên

3.2 Danh sách các use case

- Đăng Ký
- Quản Lý Đồ Ăn
- Mua Đồ Ăn

3.3 Mô hình hệ thống (Use case model)



3.4 Mô tả Use case

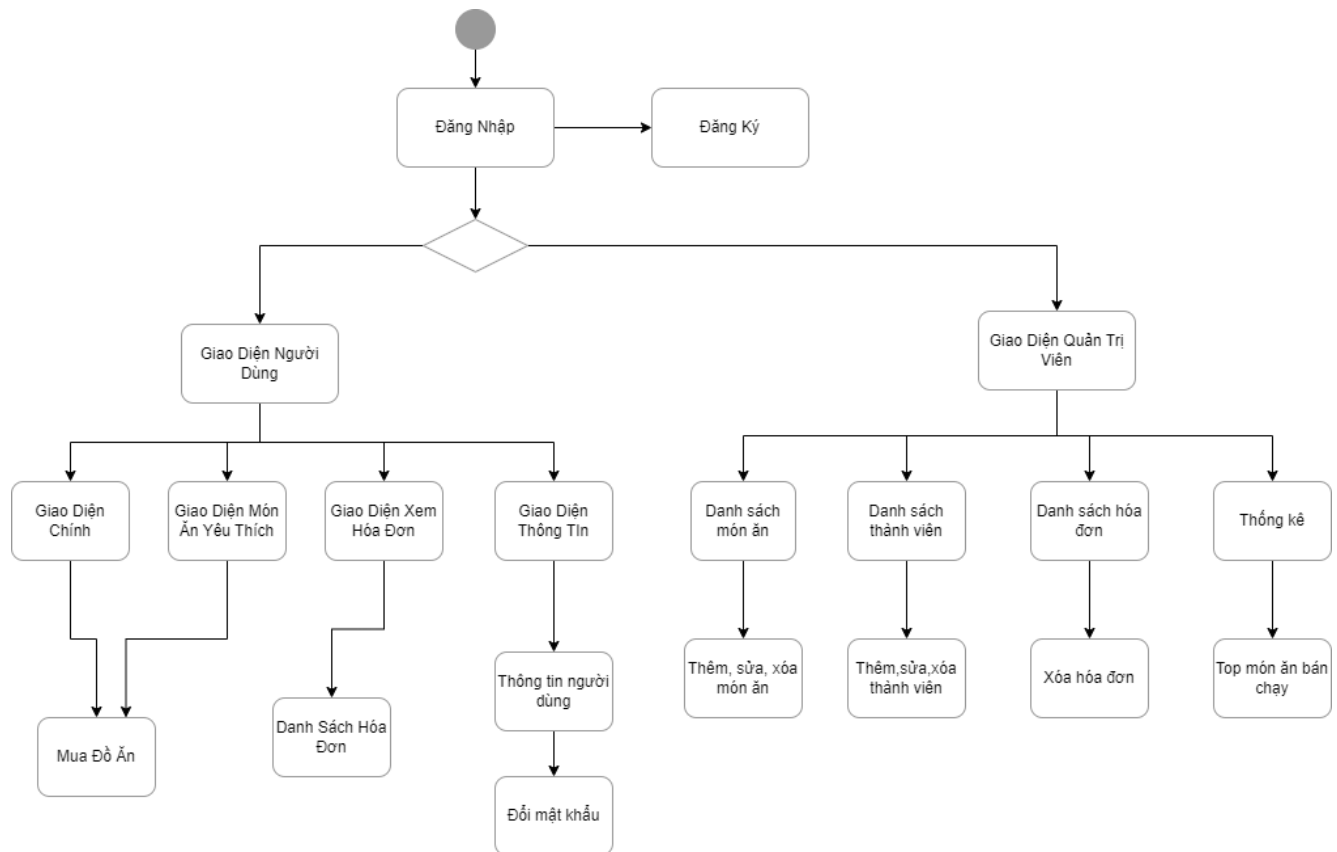
STT	Usecase	Mô tả chung	Input	Output
-----	---------	-------------	-------	--------

1	Đăng ký	Người dùng đăng ký tài khoản để trở thành member(thành viên) có thể bình luận, đặt hàng, theo dõi đơn hàng.	Nhập thông tin tài khoản bao gồm: họ tên, mật khẩu	Hiển thị kết quả đăng ký (thành công, thất bại), tự động đăng nhập nếu kết quả thành công.
2	Mua đồ ăn	Người dùng có thể mua đồ ăn	Chọn mua đồ ăn	Xuất ra hóa đơn
3	Quản lý đồ ăn	Quản trị viên có thể thêm, sửa, xóa các món ăn	Nhập tên, giá, ảnh món ăn	Hiển thị lên danh sách món ăn bên người dùng
4	Xem Hóa Đơn	Người dùng và quản trị viên có thể xem hóa đơn		

3.5 Ma trận phân quyền chức năng

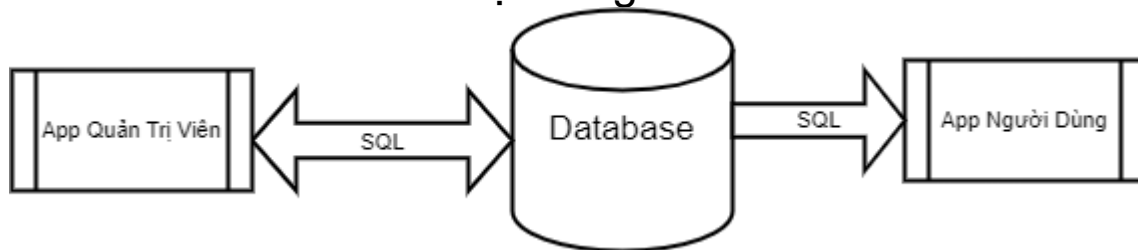
STT	Chức năng	Khách	Quản trị
1	Đăng kí	V	
2	Đăng nhập	V	V
3	Thêm món ăn		V
4	Xem hóa đơn	V	V
5	Xem món ăn	V	V
6	Xem khách	V	V
7	Xóa món ăn, sửa món ăn		V
8	Xóa người dùng		V

3.6. Sơ đồ hoạt động



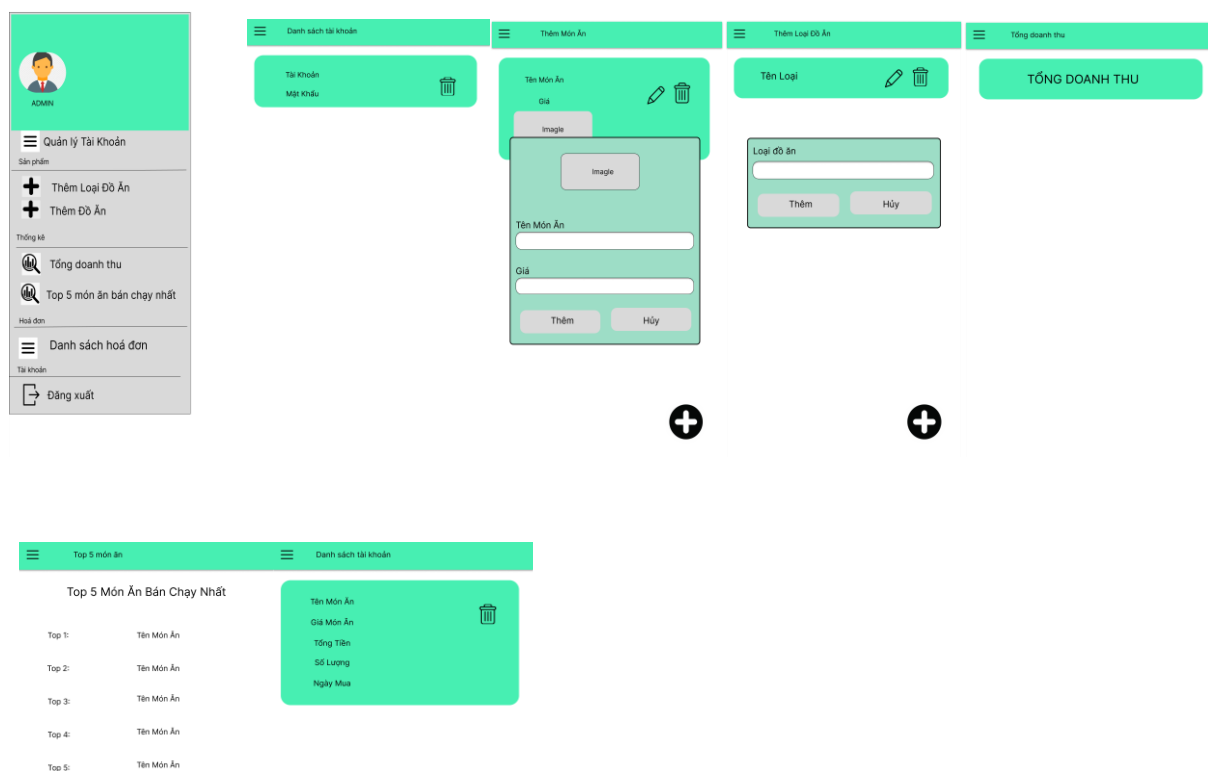
PHẦN 4. THIẾT KẾ HỆ THỐNG

4.1 Thiết kế kiến trúc hệ thống

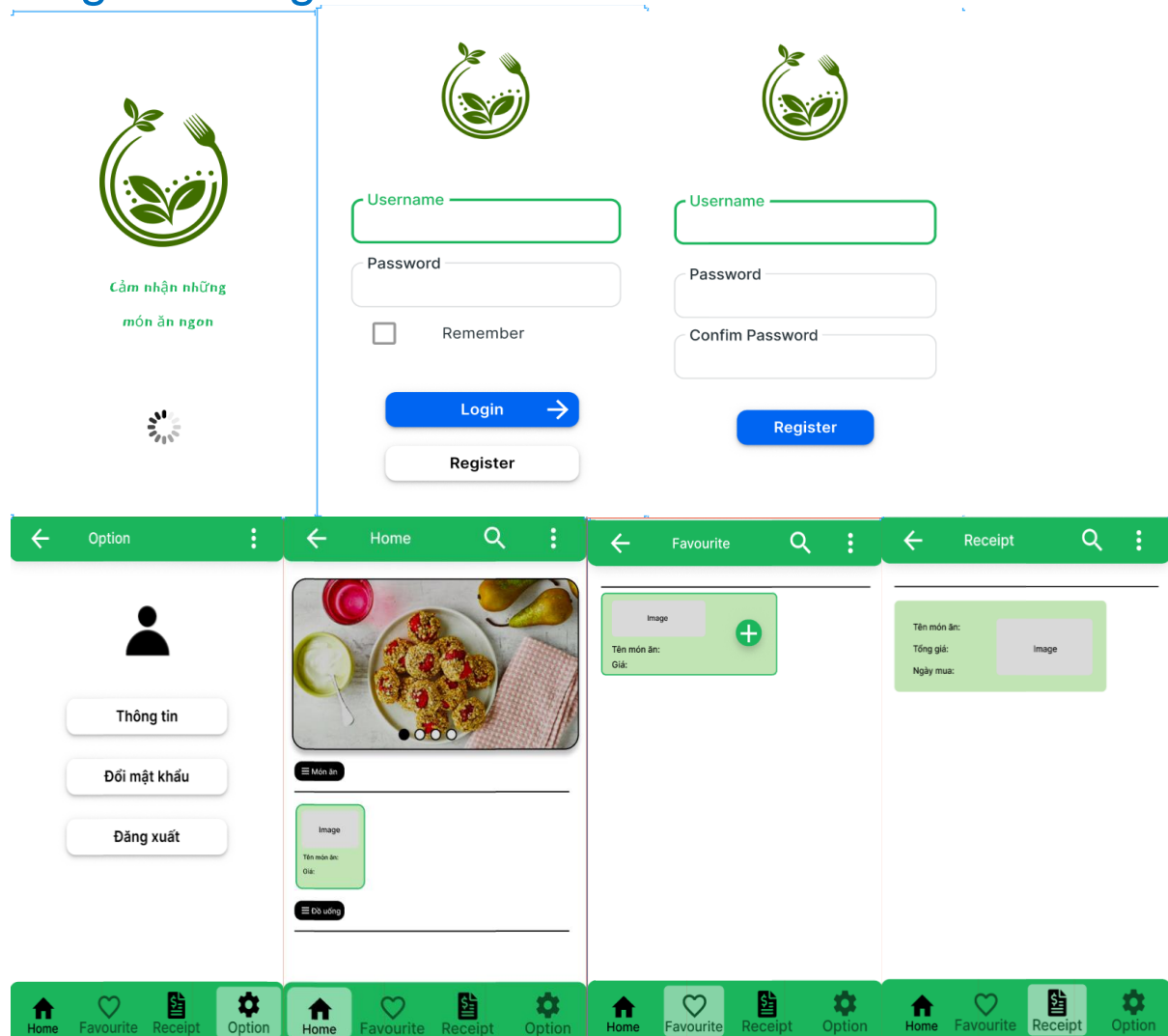


4.2. Thiết kế giao diện

- Quản trị viên:



- Người dùng:

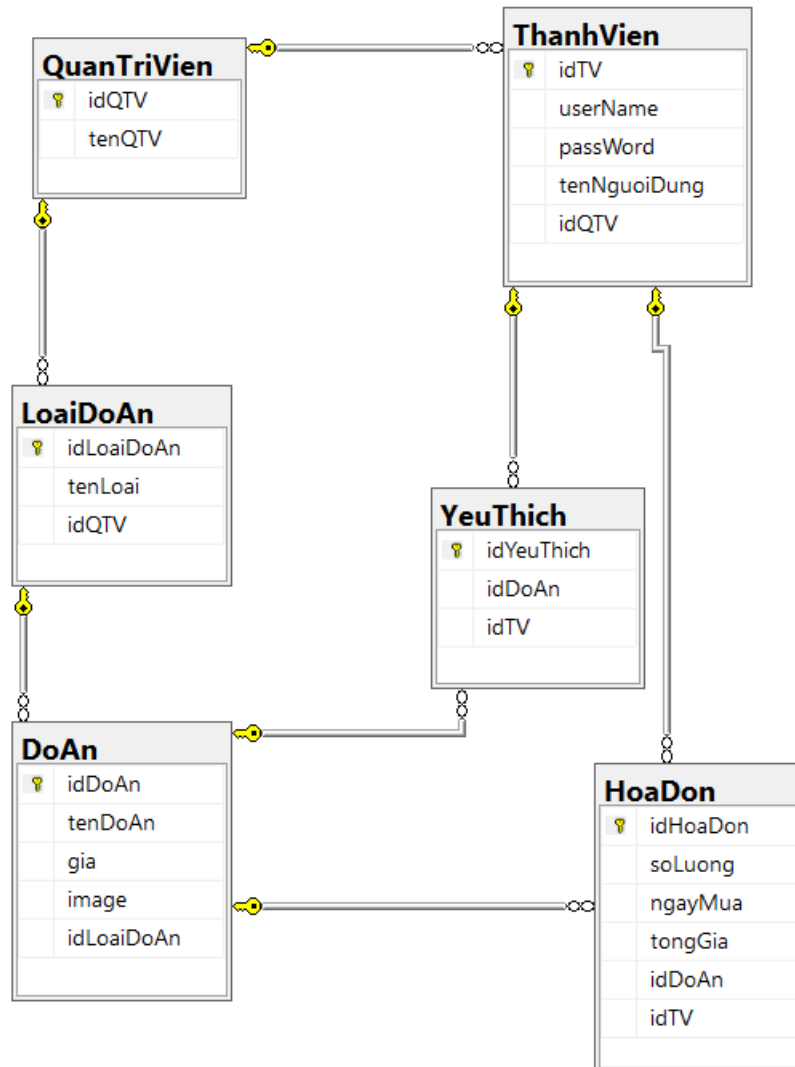


4.3 Thuật toán (công nghệ)

<Phần không bắt buộc cho tất cả các nhóm. Đây là phần viết về thuật toán hay, công nghệ mới đặc sắc, option thêm vào... nếu có được áp dụng vào>

PHẦN 5. XÂY DỰNG CƠ SỞ DỮ LIỆU

5.1 Cơ sở dữ liệu



5.2 Chi tiết các bảng

5.2.1 Bảng Quản Trị Viên

No.	Name	Type	Key	Ghi chú
1	idQTV	int	PK	ID của quản trị viên

5.2.2 Bảng Thành Viên

No.	Name	Type	Key	Ghi chú
-----	------	------	-----	---------

1	idTV	int	PK	ID của thành viên
2	userName	Text		Tên Tài Khoản
3	passWord	Text		Mật Khẩu
4	idQTV	int	FK	ID của quản trị viên

5.2.3 Bảng Loại Đồ Ăn

No.	Name	Type	Key	Ghi chú
1	idLoaiDoAn	int	PK	ID của loại đồ ăn
2	tenLoai	Text		Tên loại
3	idQTV	int	FK	ID của quản trị viên

5.2.4 Bảng Đồ Ăn

No.	Name	Type	Key	Ghi chú
1	idDoAn	int	PK	ID của đồ ăn
2	tenDoAn	Text		Tên đồ ăn
3	gia	int		Giá đồ ăn
4	anhDoAn	Text		Ảnh đồ ăn
5	idLoaiDoAn	int	FK	ID của loại đồ ăn

5.2.5 Bảng Yêu Thích

No.	Name	Type	Key	Ghi chú
1	idYeuThich	int	PK	ID Yêu thích
2	idQTV	int	FK	ID của quản trị viên
3	idDoAn	int	FK	ID của đồ ăn

5.2.6 Bảng Hóa Đơn

No.	Name	Type	Key	Ghi chú
1	idHoaDon	int	PK	ID của thành viên
2	ngayMua	date		Ngày mua đồ ăn
3	soLuong	int		Số Lượng Mua
4	tongGia	int		Tổng giá mua
5	idDoAn	int	FK	ID của đồ ăn
6	idTV	int	FK	ID Thành Viên

PHẦN 6. TRIỂN KHAI HỆ THỐNG

6.1 Yêu cầu phần cứng – phần mềm

- Yêu cầu phần cứng: Có điện thoại hệ điều hành Android
- Yêu cầu phần mềm: Điện thoại có kết nối và sử dụng Internet

6.2 Hướng dẫn cài đặt

<Link APK cài đặt hoặc CHPlay, nếu có phần server riêng thì hướng dẫn cài đặt để chạy được API>

<<Liệt kê danh sách các tài khoản và password dùng thử của hệ thống>>

PHẦN 7. KẾT LUẬN

7.1 Thời gian phát triển dự án

Bảng kế hoạch làm dự án			
Nhiệm vụ	Phân công	Thời gian thực hiện	Tình trạng
Họp triển khai	Cả nhóm	1/11/2022	Hoàn thành
Thiết kế giao diện (Quản trị viên)	Lâm Đức Phương	Tuần 1	Hoàn thành
Thiết kế giao diện (Người dùng)	Đào Văn Thành	Tuần 1	Hoàn thành
Họp nhóm kiểm tra tiến độ công việc	Cả nhóm	Kết thúc tuần 1	Hoàn thành
Làm file báo cáo	Lâm Đức Phương	Tuần 2	Hoàn thành
Code chức năng	Đào Văn Thành	Tuần 2	Hoàn thành
Gộp các chức năng của dự án	Cả nhóm	Kết thúc tuần 2	Hoàn thành
Chạy thử lần 1	Đào Văn Thành	Tuần 3	Hoàn thành
Chạy thử lần 2	Lâm Đức Phương	Tuần 3	Hoàn thành
Họp tổng kết dự án	Cả nhóm	30/11/2022	

7.2 Mức độ hoàn thành dự án

- Dự án gồm 2 phần Quản trị viên và người dùng

Bảng Quản trị viên			
Chức năng	Đã hoàn thành	Chưa hoàn thành	Tỷ lệ (%) hoàn thành
<i>Quản lý tài khoản</i>	✓		100%
<i>Thêm loại đồ ăn</i>	✓		100%
<i>Thêm đồ ăn</i>	✓		100%
<i>Top 5 món ăn bán chạy</i>	✓		100%
<i>Danh sách hóa đơn</i>	✓		100%
<i>Đăng xuất</i>	✓		100%

Bảng Người dùng			
Chức năng	Đã hoàn thành	Chưa hoàn thành	Tỷ lệ (%) hoàn thành
<i>Màn hình chờ</i>	✓		100%
<i>Màn hình đăng nhập</i>	✓		100%
<i>Màn hình đăng ký</i>	✓		100%
<i>Màn hình trang chủ</i>	✓		100%
<i>Màn hình yêu thích</i>	✓		100%
<i>Màn hình hóa đơn</i>	✓		100%
<i>Màn hình người dùng</i>	✓		80%

7.3 Những khó khăn rủi ro gặp phải và cách giải quyết

- Đã có những khó khăn nhất định khi chúng em làm dự án. Việc bắt đầu dự án với 4 thành viên. Chúng em đã họp bàn, lập kế hoạch và phân công công việc cho từng thành viên trong nhóm. Nhưng sau đó việc 2 thành viên dè dặt nhóm đã làm chậm đi tiến độ hoàn thành dự án. Chúng em đã phân công lại nhiệm vụ và hỗ trợ nhau để hoàn thành dự án đúng tiến độ.

7.4 Những bài học rút ra sau khi làm dự án

- Sau khi đã hoàn thành xong dự án, chúng em đã rút ra được những kinh nghiệm rất cần thiết cho bản thân và quá trình thực hiện những dự án sau này. Có khả năng quản lý được công việc, quản lý thời gian, quản lý thành viên trong nhóm. Khi bắt tay vào làm dự án, việc quan trọng đầu tiên là các thành viên trong nhóm cần họp bàn, thảo luận cùng nhau lập nên quy trình thực hiện dự án (một dự án tốt là một dự án có quy trình rõ ràng, dễ hiểu). Chia dự án thành nhiều phần. Theo đó phân công công việc cụ thể cho từng thành viên. Tiếp đến không thể thiếu những buổi họp nhóm, trao đổi những vấn đề khó khăn mà mình gặp phải trong quá trình thực hiện công việc, cùng nhau đưa ra phương án giải quyết. Và quan trọng hơn hết các thành viên đều cần phải có thái độ, trách nhiệm với công việc để hoàn thành dự án một cách tốt nhất.

7.5 Kế hoạch phát triển trong tương lai

- Để trở thành lập trình viên giỏi trong tương lai chúng em đang cùng nhau nỗ lực học tập, rèn luyện thật tốt những kỹ năng mà một lập trình viên cần có và hơn thế nữa. Và dự án này là bước khởi đầu trong quá trình phát triển của bản thân chúng em. Chúng em sẽ tìm tòi và sử dụng những kiến thức đã học được để trước tiên nhằm làm hoàn thiện hơn dự án và sau đó có thể tiến xa hơn. Như việc đưa app trở thành một ứng dụng có nhiều người biết đến và sử dụng ngày càng rộng rãi. Từ đó nghiên cứu và tạo ra thật nhiều những sản phẩm tốt hơn đáp ứng được những nhu cầu của người dùng.

LỜI CẢM ƠN

Đầu tiên, chúng em xin gửi lời cảm ơn đến Trường Cao Đẳng FPT Polytechnic đã đưa bộ môn (dự án 1) vào chương trình giảng dạy để chúng em có cơ hội tiếp thu kiến thức quý giá. Đặc biệt, chúng em xin gửi lời cảm ơn chân thành nhất đến thầy Đặng Thái Sơn (Giảng viên bộ môn) đã truyền đạt cho chúng em kiến thức bằng cả tất cả tâm huyết. Thời gian học bộ môn của thầy là khoảng thời gian tuyệt vời vì chúng em không chỉ được học lý thuyết mà còn nắm bắt được những kinh nghiệm hữu ích khi thực hiện dự án. Đây sẽ là hành trang để chúng em có thể vững bước trên con đường đã lựa chọn. Bộ môn dự án 1 không chỉ bổ ích mà còn có tính thực tế cao. Tuy nhiên, do vốn kiến thức còn nhiều hạn chế và khả năng tiếp thu thực tế còn nhiều bất ngờ. Mặc dù chúng em đã cố gắng hết sức nhưng chắc chắn dự án khó có thể tránh khỏi những thiếu sót và nhiều chỗ còn chưa chính xác, kính mong thầy xem xét và góp ý để dự án của chúng em được hoàn thiện hơn. Chúng em xin chân thành cảm ơn!

TÀI LIỆU THAM KHẢO

Shopee, loship, lazada