# MỤC LỤC

[MỤC LỤC 1](#_Toc533949682)

[DANH MỤC CÁC HÌNH VẼ 3](#_Toc533949683)

[DANH MỤC CÁC BẢNG BIỂU 3](#_Toc533949684)

[CHƯƠNG 1 : GIỚI THIỆU 4](#_Toc533949685)

[1.1 Tổng quan 4](#_Toc533949686)

[1.2 Mục tiêu đề tài 4](#_Toc533949687)

[1.3 Phạm vi đề tài 5](#_Toc533949688)

[1.4 Mô tả yêu cầu chức năng 5](#_Toc533949689)

[CHƯƠNG 2 : CƠ SỞ LÝ THUYẾT 6](#_Toc533949690)

[2.1 Hướng dẫn sử dụng mẫu đồ án tốt nghiệp (Tiêu đề mục – Style Heading 2) 6](#_Toc533949691)

[2.1.1 Cách chèn nhãn cho bảng biểu và hình vẽ 8](#_Toc533949692)

[2.1.2 Hướng dẫn chèn công thức và nhãn 10](#_Toc533949693)

[CHƯƠNG 3 : PHÂN TÍCH 11](#_Toc533949694)

[3.1 Tiêu đề mục 11](#_Toc533949695)

[3.1.1 Tiêu đề tiểu mục 11](#_Toc533949696)

[3.1.2 Tiêu đề tiểu mục 11](#_Toc533949697)

[3.2 Tiêu đề mục 11](#_Toc533949698)

[3.2.1 Tiêu đề tiểu mục 11](#_Toc533949699)

[3.2.2 Tiêu đề tiểu mục 11](#_Toc533949700)

[CHƯƠNG 4 : THIẾT KẾ VÀ HIỆN THỰC 12](#_Toc533949701)

[4.1 Tiêu đề mục 12](#_Toc533949702)

[4.1.1 Tiêu đề tiểu mục 12](#_Toc533949703)

[4.1.2 Tiêu đề tiểu mục 12](#_Toc533949704)

[4.2 Tiêu đề mục 12](#_Toc533949705)

[4.2.1 Tiêu đề tiểu mục 12](#_Toc533949706)

[4.2.2 Tiêu đề tiểu mục 12](#_Toc533949707)

[CHƯƠNG 5 : KẾT LUẬN 13](#_Toc533949708)

[5.1 Kết quả đạt được 13](#_Toc533949709)

[5.2 Hạn chế của đồ án 13](#_Toc533949710)

[5.3 Hướng phát triển 13](#_Toc533949711)

[TÀI LIỆU THAM KHẢO 13](#_Toc533949712)

[PHỤ LỤC 14](#_Toc533949713)

# DANH MỤC CÁC HÌNH VẼ

[Hình 2‑1 Thao tác cập nhật mục lục 6](#_Toc533935190)

[Hình 2‑2 Cách chèn nhãn cho hình 7](#_Toc533935191)

[Hình 2‑3 Cách tạo một nhãn mới 8](#_Toc533935192)

[Hình 2‑4 Cách tham chiếu đến một nhãn 8](#_Toc533935193)

# DANH MỤC CÁC BẢNG BIỂU

[Bảng 2‑1 Tên bảng 9](#_Toc533933326)

# : GIỚI THIỆU

## Tổng quan

Ngày nay, công nghệ thông tin đã có những bước phát triển mạnh mẽ theo cả chiều rộng và sâu. Máy tính điện tử không còn là một thứ phương tiện quý hiếm mà đang ngày càng trở thành một công cụ làm việc và giải trí thông dụng của con người, không chỉ ở công sở mà còn ngay cả trong gia đình. Đứng trước vai trò của thông tin hoạt động cạnh tranh gay gắt, các tổ chức và các doanh nghiệp đều tìm mọi biện pháp để xây dựng hoàn thiện hệ thống thông tin của mình nhằm tin học hóa các hoạt động tác nghiệp của đơn vị. Hiện nay các công ty tin học hàng đầu thế giới không ngừng đầu tư cải thiện các giải pháp cũng như các sản phẩm nhằm cho phép tiến hành thương mại hóa trên Internet. Thông qua các sản phẩm và công nghệ này, chúng ta dễ dàng nhận ra tầm quan trọng và tính tất yếu của thương mại điện tử. Với những thao tác đơn giản trên máy có nối mạng Internet bạn sẽ có tận tay những gì mình cần mà không phải mất nhiều thời gian. Bạn chỉ cần vào các trang dịch vụ thương mại điện tử, làm theo hướng dẫn và click vào những gì bạn cần. Các nhà dịch vụ sẽ mang đến tận nhà cho bạn. Ở Việt Nam cũng có rất nhiều doanh nghiệp đang tiến hành thương mại hóa trên Internet nhưng do những khó khăn về cơ sở hạ tầng như viễn thông chưa phát triển mạnh, các dịch vụ thanh toán điện tử qua ngân hàng chưa phổ biến nên chỉ dừng lại ở mức độ giới thiệu sản phẩm và tiếp nhận đơn đặt hàng thông qua web. Ý thức được tương lai của thương mại điện tử Việt Nam chúng em quyết định chọn đề tài xây dựng website bán sách trực tuyến. Website sẽ đáp ứng được nhu cầu mua bán trực tuyến trên mạng

## Mục tiêu đề tài

 Ngày nay khoa học kỹ thuật phát triển với tốc độ một cách nhanh chóng, phát triển về cả chiều sâu lẫn chiều rộng. Nó góp phần vào sự phát triển của nền văn minh loài người. Con người đã biết áp dụng công nghệ thông tin phục vụ cho đời sống của mình. Mọi người mọi nhà dù cách xa bao nhiêu họ vẫn gần nhau nhờ Internet. Mạng Internet giờ đây áp dụng trong tất cả các lĩnh vực. Đặt biệt nó là một thứ không thể thiếu trong mỏi danh nghiệp và cá nhân. Đây là một công cụ để họ trao đổi thông tin và mua bán. Xã hội phát triển làm con người trở nên bận biụ họ không có thời gian tim đến nhà sách để lựa chọn cho mình những quyển sách thật hay. Chúng ta đã biết sách mang đến cho con người nền tri thức vô giá, làm cho cuộc sống của con người ngày càng văn minh hơn. Tuy nhiên hiện trạng đất nước chúng ta hiện nay đang lạc hậu hơn so với các nước trên toàn thế giới. các website ở việt nam hiện nay chỉ mang tính giới thiệu về sản phẩm chưa có chúc năng mua bán trực tuyến. Do đó chúng tôi thấy các cá nhân và doanh nghiệp đang có ý định xây dựng website cho riêng mình thì dù ít hay nhiều cũng đã quan tâm đến vai trò của công nghệ thông tin và các khách hàng tiềm năng trên mạng, nên cò kế hoạch và bố trí người quản trị mạng để cập nhật thông tin kịp thời . Chúng ta hãy mạnh mẽ áp dụng thương mại điện tử vào cuộc sống hằng ngày để làm cho cuộc sống trở nên nhẹ nhàng và tiện ích hơn. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu: Một số hệ thống trang web quản lý bán sách trực tuyến hiện có như: +www.fahasasg.com.vn +www.vinabook.com +www.songhuong.com.vn Các nhà sách lớn tại thành phố Hồ Chí Minh :Fahasa,Minh Khai…

## Phạm vi đề tài

Đối tượng nghiên cứu là việc quản lý và tổ chức bán sách online của nhà sách BookShop. Phạm vi nghiên cứu của đề tài “Xây dựng trang web bán sách online của nhà sách BookShop. Lĩnh vực thiết kế website. Hoạt động bán sách, cập nhật sách, cập nhật thông tin về sách và thông tin khách hàng đặt mua sách,...của nhà sách BookShop.

## Mô tả yêu cầu chức năng

Phần này ghi nhận và mô tả lại hệ thống sau khi thu thập thông tin, thu nhận yêu cầu.

# : CƠ SỞ LÝ THUYẾT

## Tổng quan về thương mại điện tử và ứng dụng với website bán hàng.

### Thương mại điện tử là gì?

Thương mại điện tử (còn gọi là E-commerce hay E-bussines) là quy  
trình mua bán hàng hóa và dịch vụ thông qua các phương tiện điện tử và  
mạng viễn thông, đặc biệt là qua máy tính và mạng Internet.  
Ngày nay người ta hiểu khái niệm Thương mại điện tử thông thường là  
tất cả các phương pháp tiến hành kinh doanh và các quy trình quản trị thông  
qua các kênh điện tử mà trong đó Internet hay ít nhất các kỹ thuật và giao  
thức được sử dụng trong Internet đóng một vai trò cơ bản và công nghệ thông  
tin là điều kiện tiên quyết.

### Lợi ích của thương mại điện tử

Lợi ích lớn nhất mà Thương mại điện tử mang lại đó chính là tiết kiệm  
được chi phí, tạo thuận lợi cho các bên giao dịch. Giao dịch bằng phương tiện  
điện tử nhanh hơn là giao dịch bằng truyền thông, ví dụ như gửi fax hay thư  
điện tử thì nội dung thông tin sẽ đến người nhận nhanh hơn là gửi thư. Giao  
dịch qua Internet có chi phí rất rẻ, một doanh nghiệp có thể gửi thư tiếp thị,  
chào hàng đến hàng loạt khách hàng chỉ với chi phi giống như gửi cho một  
khách hàng. Với thương mại điện tử, các bên có thể tiến hành giao khi ở các  
xa nhau, giữa thành phố với nông thôn, từ nước này sang nước khác hay nói  
cách khác là không bị giới hạn bởi không gian địa lý. Điều này cho phép các  
doanh nghiệp tiết kiệm chi phí đi lại, thời gian gặp mặt trong khi mua bán.  
Với người tiêu dùng họ có thể ngồi tại nhà để đặt hàng, mua sắm nhiều loại  
hàng hóa dịch vụ thật nhanh chóng.

***2.1.3 Ứng dụng của Thương mại điện tử với website bán sách***

Việc xây dựng một website bán sách qua mạng chính là tham gia vào thương mại điện tử. Để thu hút sự quan tâm của khách hàng, website phải có giao diện rõ ràng, bắt mắt, cấu trúc hợp lý để gây ấn tượng tốt ban đầu, nội dung website phải tiện dụng phù hợp, đáp ứng nhu cầu thường gặp của khách hàng. Thông tin chính của website bao gồm: tên các cuốn sách của nhà sách được phân loại một cách rõ ràng khoa học theo các thể loại, theo nhà xuất bản, theo tác giả,.., đầy đủ giá cả, hình ảnh, thông tin về sách,...đáp ứng nhu cầu của khách hàng, cho phép khách hàng tìm kiếm cuốn sách mình mong muốn một cách dễ dàng. Chính vì vậy website xây dựng cho nhà sách BookShop mà em thực hiện trong đề tài này cũng mang những chức năng của một website Thương mại điện tử, đáp ứng nhu cầu của khách hàng.

## Ngôn ngữ lập Java.

### Giới thiệu về ngôn ngữ Java

Java là một trong những ngôn ngữ lập trình hướng đối tượng. Nó được sử dụng trong phát triển phần mềm, trang web, game hay ứng dụng trên các thiết bị di động.

Java được khởi đầu bởi James Gosling và bạn đồng nghiệp ở Sun MicroSystem năm 1991. Ban đầu Java được tạo ra nhằm mục đích viết phần mềm cho các sản phẩm gia dụng, và có tên là Oak.

Java được phát hành năm 1994, đến năm 2010 được Oracle mua lại từ Sun MicroSystem.

Java được tạo ra với tiêu chí “Viết (code) một lần, thực thi khắp nơi” (Write Once, Run Anywhere  – WORA). Chương trình phần mềm viết bằng Java có thể chạy trên mọi nền tảng (platform) khác nhau thông qua một môi trường thực thi với điều kiện có môi trường thực thi thích hợp hỗ trợ nền tảng đó.

### Các kiểu dữ liệu trong Java

Java có 3 kiểu dữ liệu cơ bản: Integer, Double và String. Ngoài ra còn  
một số kiểu dữ liệu khác, được xây dựng dựa trên các kiểu dữ liệu cơ bản trên,  
object (các kiểu dữ liệu đối tượng), array (các kiểu dữ liệu mảng).  
6  
  
Kiểu giá trị Integer sử dụng 4 byte của bộ nhớ. Đây là kiểu giá trị  
nguyên và có giá trị nằm trong khoảng từ -2 tỷ đến 2 tỷ. Kiểu dữ liệu Double  
là kiểu dữ liệu số thực, phạm vi biểu diễn ±(10−308 ÷ 10308 ). Kiểu String  
được sử dụng để chứa các dữ liệu như là các ký tự văn bản, ký tự đặc biệt và  
các chữ số. Dữ liệu kiểu string được đặt trong cặp dấu ngoặc kép ("") chỉ định  
một xâu (hay còn gọi là chuỗi ký tự).

***2.2.3. Hằng và biến*a. Hằng**

Giống như trong toán học, một hằng số xác định một giá trị duy nhất thông qua tên của hằng số, trong tin học cũng vậy. Môt hằng số xác định một giá trị duy nhất trong toàn bộ chương trình. Người ta có thể sử dụng giá trị này thông qua tên của hằng số đó trong chương trình.  
Hằng trong Java được định nghĩa bởi hàm private theo cú pháp:  
private (string tên\_hằng, giá\_trị\_hằng) | String tên\_hằng, giá\_trị\_hằng (biến cục bộ)  
**b. Biến**  
Một biến trong lập trình được sử dụng để lưu trữ một giá trị nào đó  
thông qua tên biến. Sở dĩ người ta gọi nó là biến, vì không như hằng số (giữ  
nguyên giá trị trong toàn bộ quá trình chạy chương trình) người ta có thể thay  
đổi giá trị của biến số thông qua các phép gán.

**Quy tắc đặt tên biến trong java:**

* Chỉ được bắt đầu bằng một ký tự(chữ), hoặc một dấu gạch dưới(\_), hoặc một ký tự dollar($)
* Tên biến không được chứa khoảng trắng
* Bắt đầu từ ký tự thứ hai, có thể dùng ký tự(chữ), dấu gạch dưới(\_), hoặc ký tự dollar($)
* Không được trùng với các từ khóa
* Có phân biệt chữ hoa và chữ thường

**Ví dụ về khai báo biến trong java:**

public class Bien {

    public static float PI = 3.14f;   // Đây là biến static

    int n;                            // Đây là biến instance

    public Bien () {

        char c = 'c';                 // Đây là biến local

    }

}  
Cú pháp khai báo biến:

DataType varName [ = value] [, varName2] [ = value2]...;

# : PHÂN TÍCH

Chương này sinh viên trình bày quá trình phân tích bài toán hoặc hệ thống từ việc thu thập thông tin, thu nhận yêu cầu ban đầu. Sinh viên có thể trình bày các lược đồ (UML, ERD, …)

## Tiêu đề mục

### Tiêu đề tiểu mục

Nội dung tiểu mục

### Tiêu đề tiểu mục

Nội dung tiểu mục

## Tiêu đề mục

### Tiêu đề tiểu mục

Nội dung tiểu mục

### Tiêu đề tiểu mục

Nội dung tiểu mục

# : THIẾT KẾ VÀ HIỆN THỰC

Chương này sinh viên trình bày quá trình thiết kế, thử nghiệm và hiện thực hệ thống hoặc bài toán.

## Thiết kế database

### Thiết kế đối tượng chính

Thiết kế sách:

* maSach
* danhGia
* giaSach
* mieuTa
* ngayXuatBang
* tacGia
* tenSach

Thiết kế khách hàng:

* maKhachHang
* diaChi
* ngaySinh
* mail
* ho
* ten
* soDienThoai
* trangThai

### Thiết kế đối tượng liên kết sách và khách hàng là giỏ hàng

Đối tượng giỏ hàng hội 2 khóa chính là 2 hóa của khách hàng và sách

* maKhachHang
* maSach
* soLuong
* ghiChu

### Tạo các đối tượng liên quan thêm cho đối tượng khachHang

Đối tượng tài khoản:

* maTaiKhoan
* username
* password
* trangThai
* chucNang

Đối tượng hình ảnh khachHang

* maHinhAnh
* tenHinhAnh

### Tạo các đối tượng liên quan thêm cho đối tượng sách

Đối tượng binhLuan:

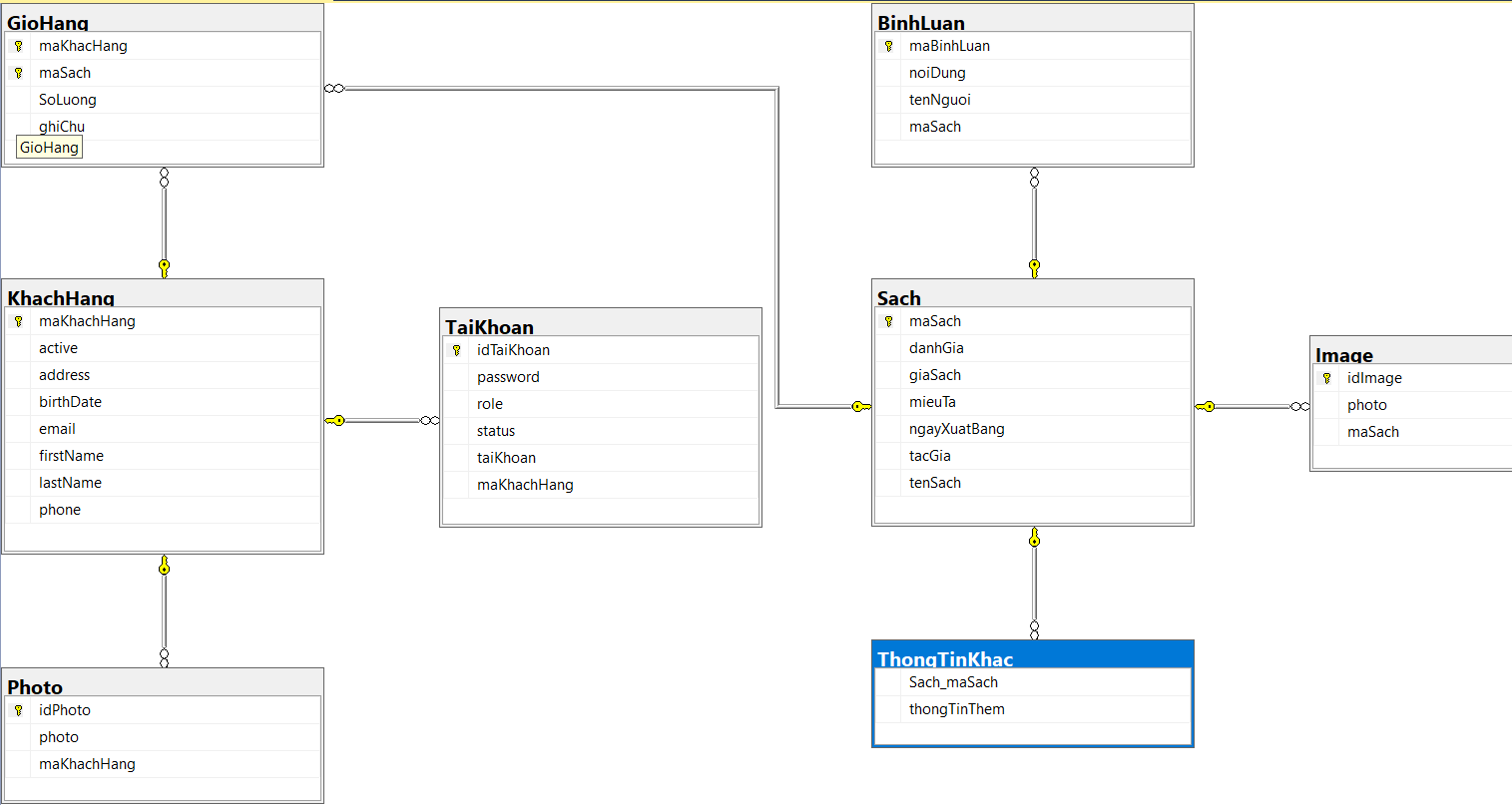
* maBinhLuan
* noiDung
* tenNguoiBL

Đối tượng chuDe:

* maChuDe
* chuDe

Đối tượng hinhAnhSach

* maHinhAnh
* tenAnh



## Tạo rest server

### Tạo rest cho đối tượng:

Thiết kế mọi request đề bắt đầu bằng /api/

Lấy tất cả đối tượng: GET + đối tượng

Lấy 1 đối tượng: GET + tên dối tương + / + mã đối tượng

Thêm 1 đối tượng mới: POST + tên đối tượng

Cập nhật 1 đối tượng: PUT + tên đối tượng

Xóa 1 đối tương: DELETE + tên đối tượng

### Tạo lớp service sử lý yêu cầu của người dung

Dùng service để thực hiện các yêu bằng các chức năng từng lớp Data Access Object cung cấp

### Tạo tâng Data Access Object liên kết dataBase lấy dữ liệu

Tạo config DataSource liên kết với SQL qua JDBC

Tạo config Hibernate để quản lý dữ liệu lấy lên từ JDBC

Tạo HibernateTransactionManger để quản lý các Query

### Tạo lớp Data Access Object thực hiện chức năng CRUD

Chức năng Creat Read Update đề trả về lại đối tượng.

Chức năng Delete thì thực hiện không trả về

### Tạo lớp xử lý lỗi, ngoại lệ

Khi chức năng từ tầng rest không lớp kệ sẽ báo người dùng lỗi

Tạo đối tượng lỗi

* trangThai
* thongBaoLoi
* thoiGian

Viết lớp thừa kế bắt lỗi từ RuntimeException

Tạo lớp Controler Advice để xử lý các yêu cầu không đúng của người dùng ghi gọi Rest.

### Thiết kê đơn giản trang index cho server

Thực hiện viết lớp Dispatcher, tạo Bean ViewResolver để quản lý hiện thị trang JSP cho hợp lý.

Tạo ResourceHandler để liên kết các file css js img

Tạo web index từ JSP vs CSS

## Tạo Service Client thự hiện chức năng gọi Thêm Sửa Xóa Đọc nội dung từ Rest Server

### Copy entity từ project server

### Tạo tầng service client

Thực hiện gọi Rest thông qua RestTemplate;

Lấy nhiều danh sách các đối tượng: Get: restTemplate.exchange

Lấy 1 đối tượng bằng mãi đối tượng: restTemplate.getForObject

Thêm 1 đối tượng lên server: Post: restTemplate.postForEntity

Cập nhật 1 đối tượng lên server: restTemplate.put

Xóa 1 đối tượng lên server: restTemplate.delete

### Tạo tầng Controller

Tạo config ViewResolver để hiển thỉ trang web

Viết các thương thức đơn giản cho tầng Controller để thực hiện show Web page

### Tạo Web page

Thực hiện viết lớp Dispatcher, tạo Bean ViewResolver để quản lý hiện thị trang JSP cho hợp lý.

Tạo ResourceHandler để liên kết các file css js img

Thiết kê trang web từ html

Thực hiện gọi các phương thức đã liên kết với Controller chưa

### Xử lý các phương thức đặc biệt khác từ web page

Phương thức tìm kiếm…

### Tao Sercurity Cho web

Tạo Class multi Sercurity chứa 2 config sercurity cho 2 đường dẫn web shop và web admin

3 đối tượng khách hàng chính

* Khách hàng: chỉ xem sách, mua sách, cấp nhật profile của mình.
* Nhà bán hàng: ngoài chức năng như khách hàng được thêm chức năng thêm, sửa, xóa, sách…
* Quản trị viên: có chức năng như nhà bán hàng còn thêm chức năng quản lý tài khoản, xem hoạt động mua bán của khách hàng…

Tại class AbstractAnnotationConfigDispatcherServletInitializer để kích hoạt tính năng sercurity cho web site

## Tạo chức năng thêm xóa ảnh cho khách hàng và sách

Config multipartResolver set size upload = 10.000.000

Thực hiện chức năng tạo đường dẫn lưu file

Lưu file theo đường dẫn được tạo

Lưu tên file lên dataBase

Config đường dẫn file cho viewResolver

Thực hiệu lưu vào show file lên web page.

# : KẾT LUẬN

## Kết quả đạt được

Tạo được web site bán sách đơn giản sử dùng spring rest, sercurity,..

## Hạn chế của đồ án

Vẫn còn hiện tượng đứng server do thread.

Vẫn chưa mang lại tiện dụng cho người dùng.

Tồn tại nhiều lỗi nếu người dùng làm sai thao tác

## Hướng phát triển

Nâng cấp cải tiếng thêm chức năng cập nhật photo cho khách hàng, thêm bình luận, đánh giá từ người dùng…

Nâng cấp chức năng tạo báo cáo cho Admin

# 

# TÀI LIỆU THAM KHẢO

Các tài liệu Tiếng Việt

1. Họ và Tên tác giả (Thứ tự theo Tên). Tên sách. Tên nhà xuất bản, năm xuất bản.
2. Nguyễn Quốc Cường, Hoàng Đức Hải. Giáo trình Đồ hoạ vi tính. NXB Giáo dục, 2000.

Các tài liệu Tiếng Anh

1. Amy Apon. Lecture for Cluster and Grid Computing. University of Arkansas, 2004.
2. Bart Jacob, Luis Ferreira, Nobert Bieberstein, Candice Gilzean, Jean-Yves, Girard, Roman Strachowski, Seong (Steve) Yu. Enabling Application for Grid Computing with Globus. IBM RedBooks, 2003.

Các tài liệu từ Internet

1. Website GIS của chính phủ: [http://gis.chinhphu.vn](http://gis.chinhphu.vn/)
2. ...

# PHỤ LỤC