|  |
| --- |
| **BỘ XÂY DỰNG**  **HỌC VIỆN HÀNG KHÔNG VIỆT NAM**  **KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**        **ĐỒ ÁN CHUYÊN NGÀNH**  **CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**  ***Hệ thống game hỗ trợ ôn tập trực tuyến***  ***trên Web và Mobile***  **QuizzGame**  **Giảng viên hướng dẫn: ThS. Huỳnh Thanh Sơn**  **Nhóm sinh viên thực hiện: Nhóm 01**  **Lớp: 010100086403**  **TP.Hồ Chí Minh, tháng 11/2025** |

|  |
| --- |
| **BỘ XÂY DỰNG**  **HỌC VIỆN HÀNG KHÔNG VIỆT NAM**  **KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**        **ĐỒ ÁN CHUYÊN NGÀNH**  **CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**  ***Hệ thống game hỗ trợ ôn tập trực tuyến***  ***trên Web và Mobile***  **QuizzGame**  **Giảng viên hướng dẫn: ThS. Huỳnh Thanh Sơn**  **Nhóm sinh viên thực hiện: Nhóm 01**  **Lớp: 010100086403**  **TP.Hồ Chí Minh, tháng 11/2025** |

**Danh sách Nhóm:**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **STT** | **Họ và tên** | **MSSV** | **Lớp** | **Ghi chú** |
| 1 | **NGUYỄN TRUNG KIÊN** | **2331540182** | **23ĐHTT04** | Nhóm Trưởng |
| 2 | **ĐOÀN THỊ BẢO TRÂN** | **2331540187** | **23ĐHTT04** | Thành viên |
| 3 | **TRẦN PHẠM MINH ĐỨC** | **2331540141** | **23ĐHTT03** | Thành viên |
| 4 | **NGUYỄN VĂN CHÍNH** | **2331540358** | **23ĐHTT06** | Thành viên |
| 5 | **NGUYỄN TẤN ĐẠT** | **2331540097** | **23ĐHTT02** | Thành viên |

|  |  |
| --- | --- |
| **Cán bộ chấm thi 1**  *(ký và ghi rõ họ tên)* | **Cán bộ chấm thi 2**  *(ký và ghi rõ họ tên)* |
| **Cán bộ chấm thi phúc khảo 1**  *(ký và ghi rõ họ tên)* | **Cán bộ chấm thi phúc khảo 2**  *(ký và ghi rõ họ tên)* |

**MỤC LỤC**

[CHƯƠNG 1. GIỚI THIỆU 1](#_Toc213255203)

[1.1. Lý do chọn đề tài 1](#_Toc213255204)

[1.2. Mục tiêu đề tài 1](#_Toc213255205)

[1.3. Phạm vi đề tài 2](#_Toc213255206)

[1.3.1. Phạm vi không gian 2](#_Toc213255207)

[1.3.2. Phạm vi thời gian 2](#_Toc213255208)

[1.3.3. Phạm vi lĩnh vực 2](#_Toc213255209)

[1.3.4. Phạm vi nội dung nghiên cứu 2](#_Toc213255210)

[1.3.5. Giới hạn của đề tài 2](#_Toc213255211)

[1.4 Đối tượng nghiên cứu 3](#_Toc213255212)

[1.5. Phương pháp nghiên cứu 3](#_Toc213255213)

[1.6 Bố cục 3](#_Toc213255214)

[CHƯƠNG 2. CƠ SỞ LÝ THUYẾT 5](#_Toc213255215)

[2.1. . Cơ sở lý thuyết Frontend Web - (HTML, CSS, JavaScript) 5](#_Toc213255216)

[2.1.2. Các công nghệ thành phần 5](#_Toc213255217)

[2.2. Cơ sở lý thuyết Frontend Mobile – Flutter 6](#_Toc213255218)

[2.2.1. Giới thiệu 6](#_Toc213255219)

[2.2.2. Đặc điểm chính 6](#_Toc213255220)

[2.3. Cơ sở lý thuyết Backend – Node.js (Express.js) 6](#_Toc213255221)

[2.3.1. Giới thiệu 6](#_Toc213255222)

[2.3.2. Đặc điểm chính 6](#_Toc213255223)

[2.4. Cơ sở lý thuyết về Cơ sở dữ liệu MongoDB 6](#_Toc213255224)

[2.4.1. Giới thiệu 7](#_Toc213255225)

[2.4.2. Đặc điểm chính 7](#_Toc213255226)

[2.5. Authentication – JWT (JSON Web Token) 7](#_Toc213255227)

[2.5.1. Giới thiệu 7](#_Toc213255228)

[2.5.2. Cấu trúc của JWT 7](#_Toc213255229)

[2.5.3. Quy trình hoạt động 7](#_Toc213255230)

[CHƯƠNG 3. PHÂN TÍCH HỆ THỐNG VÀ XÂY DỰNG SẢN PHẨM 8](#_Toc213255231)

[3.1. Phân tích hệ thống 8](#_Toc213255232)

[3.1.1 Tác nhân 8](#_Toc213255233)

[3.1.2 Use case 11](#_Toc213255234)

[3.1.3: Đặc tả chức năng: 12](#_Toc213255235)

[3.1.4 Biểu đồ hoạt động 20](#_Toc213255236)

[3.1.5 Biểu đồ tương tác tuần tự 33](#_Toc213255237)

[3.2. Thiết kế cơ sở dữ liệu 46](#_Toc213255238)

[3.2.1 Biểu đồ Lớp : 46](#_Toc213255239)

[3.3. Xây dựng giao diện các chức năng sản phẩm 46](#_Toc213255240)

[3.3.1 Chức năng chi tiết sản phẩm 47](#_Toc213255241)

[KẾT LUẬN 48](#_Toc213255242)

[DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO 49](#_Toc213255243)

[PHỤ LỤC 50](#_Toc213255244)

[Link GitHub 50](#_Toc213255245)

[Link Kế hoạch làm việc nhóm 50](#_Toc213255246)

**DANH MỤC CÁC KÝ HIỆU, CHỮ VIẾT TẮT**

[Bảng 3.1 - Đặc tả chức năng Đăng ký 13](#_Toc213848346)

[Bảng 3.2 - Đặc tả chức năng Đăng nhập 13](#_Toc213848347)

[Bảng 3.3 - Đặc tả chức năng Đăng xuất 14](#_Toc213848348)

[Bảng 3.4 - Đặc tả chức năng Quên mật khẩu 14](#_Toc213848349)

[Bảng 3.5 - Đặc tả chức năng Tìm kiếm và xem thông tin chủ đề 15](#_Toc213848350)

[Bảng 3.6 - Đặc tả chức năng Quản lý tài khoản cá nhân 15](#_Toc213848351)

[Bảng 3.7 - Đặc tả chức năng Chọn chủ đề làm bài 16](#_Toc213848352)

[Bảng 3.8 - Đặc tả chức năng Làm bài Quiz (Chế độ ôn tập cá nhân) 16](#_Toc213848353)

[Bảng 3.9 - Đặc tả chức năng Theo dõi kết quả 17](#_Toc213848354)

[Bảng 3.10 - Đặc tả chức năng Tạo phòng chơi (Chế độ thi đấu) 18](#_Toc213848355)

[Bảng 3.11 - Đặc tả chức năng Tham gia phòng chơi 18](#_Toc213848356)

[Bảng 3.12 - Đặc tả chức năng Chơi trực tuyến (Chế độ thi đấu) 19](#_Toc213848357)

[Bảng 3.13 - Đặc tả chức năng Xem kết quả và bảng xếp hạng 19](#_Toc213848358)

[Bảng 3.14 - Đặc tả chức năng Nhận gợi ý chủ đề ôn tập từ AI 20](#_Toc213848359)

[Bảng 3.15 - Đặc tả chức năng Tạo chủ đề 20](#_Toc213848360)

[Hình 3.1: Biểu đồ hoạt động Đăng ký 21](#_Toc213848361)

[Hình 3.2: Biểu đồ hoạt động Đăng nhập 22](#_Toc213848362)

[Hình 3.4: Biểu đồ hoạt động Đăng xuất 23](#_Toc213848363)

[Hình 3.5: Biểu đồ hoạt động Quên mật khẩu 24](#_Toc213848364)

[Hình 3.6: Biểu đồ hoạt động Tìm kiếm và xem thông tin chủ đề 25](#_Toc213848365)

[Hình 3.7: Biểu đồ hoạt động Tìm kiếm và xem thông tin chủ đề 26](#_Toc213848366)

[Hình 3.8: Biểu đồ hoạt động Chọn chủ đề làm bài 27](#_Toc213848367)

[Hình 3.9: Biểu đồ hoạt động Làm bài Quiz (Chế độ ôn tập) 28](#_Toc213848368)

[Hình 3.10: Biểu đồ hoạt động Theo dõi kết quả 29](#_Toc213848369)

[Hình 3.11: Biểu đồ hoạt động Tạo phòng chơi (Chế độ thi đấu) 30](#_Toc213848370)

[Hình 3.12: Biểu đồ hoạt động Tham gia phòng chơi 31](#_Toc213848371)

[Hình 3.13: Biểu đồ hoạt động Chơi trực tuyến (Chế độ thi đấu) 32](#_Toc213848372)

[Hình 3.14: Biểu đồ hoạt động Xem kết quả và bảng xếp hạng 33](#_Toc213848373)

[Hình 3.16: Biểu đồ hoạt động Tạo chủ đề 34](#_Toc213848374)

[Hình 3.17: Tuần tự Đăng nhập 35](#_Toc213848375)

[Hình 3.18: Tuần tự Đăng ký 36](#_Toc213848376)

[Hình 3.19: Tuần tự Đăng xuất 37](#_Toc213848377)

[Hình 3.20: Tuần tự Quên mật khẩu 38](#_Toc213848378)

[Hình 3.21: Tuần tự Tìm kiếm và xem thông tin chủ đề 39](#_Toc213848379)

[Hình 3.22: Tuần tự Quản lý tài khoản 40](#_Toc213848380)

[Hình 3.23: Tuần tự Làm quiz (Ôn tập) 41](#_Toc213848381)

[Hình 3.24: Tuần tự Chọn chủ đề làm bài 42](#_Toc213848382)

[Hình 3.24: Tuần tự Theo dõi kết quả 43](#_Toc213848383)

[Hình 3.25: Tuần tự Tạo phòng chơi 44](#_Toc213848384)

[Hình 3.26: Tuần tự Tham gia phòng chơi 45](#_Toc213848385)

[Hình 3.27: Tuần tự Chơi trực tuyến (Thi đấu) 46](#_Toc213848386)

[Hình 3.28: Tuần tự Xem kết quả và bảng xếp hạng 47](#_Toc213848387)

[Hình 3.29: Tuần tự Nhận gợi ý chủ đề ôn tập 47](#_Toc213848388)

[Hình 3.30: Tuần tự Tạo chủ đề 48](#_Toc213848389)

[Hình 3.x: Biểu đồ lớp 49](#_Toc213848390)

**MỞ ĐẦU**

Với thời đại công nghệ số phát triển mạnh mẽ,  hình thức học tập trực tuyến đã trở thành xu hướng tất yếu và ngày càng chứng minh được tính hiệu quả của nó. Các phương pháp học truyền thống đang được cải tiến bằng việc kết hợp với công nghệ nhằm tăng tính tương tác, tạo sự hứng thú và nâng cao khả năng tiếp thu kiến thức cho người học.

Từ nhu cầu đó, nhóm đã quyết định thực hiện đề tài **”Hệ thống Quiz Game hỗ trợ ôn tập trực tuyến”** với mục tiêu xây dựng một nền tảng học tập kết hợp yếu tố trò chơi, giúp người học ôn luyện kiến thức một cách sinh động, dễ hiểu và hấp dẫn hơn.

Hệ thống cho phép người dùng tham gia trả lời các câu hỏi trắc nghiệm theo từng chủ đề, có thể ôn tập cá nhân hoặc tham gia thi đấu trực tuyến với những người chơi khác. Ứng dụng được phát triển trên nền tảng Web, đồng thời tương thích với các thiết bị di động, giúp người dùng có thể học tập mọi lúc, mọi nơi.

Mục tiêu của đề tài là tạo ra một hệ thống có giao diện thân thiện, dễ sử dụng, hỗ trợ người dùng củng cố kiến thức hiểu quả thông qua hình thức học tập kết hợp giải trí, góp phần thúc đẩy tinh thần tự học môi trường trực tuyến hiện nay.

# CHƯƠNG 1. GIỚI THIỆU

## 1.1. Lý do chọn đề tài

Trong bối cảnh hiện nay, việc học tập và ôn luyện kiến thức của sinh viên ngày càng chịu ảnh hưởng lớn từ công nghệ số. Thay vì chỉ dựa vào sách vở và hình thức ghi nhớ truyền thống, nhiều sinh viên có xu hướng tìm đến các ứng dụng trực tuyến để vừa học vừa rèn luyện kỹ năng thông qua hình thức trắc nghiệm. Tuy nhiên, các công cụ ôn tập trực tuyến hiện nay còn rời rạc, khó tùy biến theo như cầu của từng môn học và chưa thực sự phổ biến trong môi trường học tập của sinh viên tại trường đại học.

Bên cạnh đó, trong quá trình học, sinh viên thường gặp khó khăn trong việc tự đánh giá mức độ hiểu biết của bản thân, cũng như chưa có công cụ nào hỗ trợ theo dõi tiến độ ôn tập một cách trực quan. Việc thiếu đi một hệ thống có khả năng quản lý câu hỏi, lưu trữ kết quả học tập và hỗ trợ phân tích điểm mạnh - điểm yếu dân đến tình trạng học thụ động, kém hiệu quả.

Vấn đề đặt ra là cần có một nền tảng giúp sinh viên có thể ôn tập mọi lúc, mọi nơi, đồng thời khuyến khích sự chủ động trong học tập thông qua việc luyện tập thường xuyên, tự kiểm tra và so sánh kết quả với bạn bè. Nếu được triển khai, một hệ thống như vậy không chỉ mang lại lợi ích trực tiếp cho sinh viên trong việc nâng cao kết quả học tập mà còn có thể áp dụng rộng rãi trong nhiều lĩnh vực khác như đào tạo trực tuyến, bồi dưỡng kiến thức nghề nghiệp hay các kỳ thi tuyển dụng.

Chính từ tính cấp thiết đó, nhóm quyết định lựa chọn đề tài “Hệ thống Quiz Game hỗ trợ ôn tập trực tuyến” để nghiên cứu và phát triển trong đồ án chuyên ngành.

## 1.2. Mục tiêu đề tài

Đề tài “Hệ thống Quiz Game hỗ trợ ôn tập trực tuyến” được thực hiện với mục tiêu xây dựng một nền tảng học tập hiện đại, kết hợp yếu tố trò chơi hóa (gamìicationj) và trí tuệ nhân tạo (AI) nhằm giúp người học ôn tập kiến thức một cách sinh động, hiệu quả và phù hợp với năng lực của từng cả nhân.

Cụ thể, hệ thống hướng tới các mục tiêu sau :

Phát triển ứng dụng Web cho phép người dùng đăng ký, đăng nhập và tham gia các bài quiz trắc nghiệm theo nhiều chủ đề khác nhau.

Tích hợp AI để tự động sinh bộ câu hỏi theo   cấp độ kiến thức của người học, đảm bảo nội dung phù hợp với khả năng và tiến trình học tập.

Ứng dụng AI phân tích kết quả và đánh giá tiến độ ôn tập, từ đó đưa ra gợi ý chủ đề và đề xuất cải thiện giúp người học khắc phục điểm yếu, phát huy điểm mạnh.

Cung cấp chế độ ôn tập cá nhân và thi đấu trực tuyến giữa nhiều người chơi nhằm tăng tính tương tác và hứng thú học tập.

Xây dựng hệ thống quản lý ngân hàng câu hỏi linh hoạt, cho pheps thêm, xóa, sửa, phân loại câu hỏi theo môn học hoặc chủ đề.

Hiển thị thống kê, điểm số và bảng xếp hạng để người học theo dõi kết quả, tiến trình và so sánh thành tích với người khác.

Thiết kế giao diện thân thiện, dễ sử dụng, tương thích trên nhiều thiết bị ( máy tính, điện thoại,...),giúp người học có thể truy cập mọi lúc mọi nơi.

Thông qua việc đạt được các mục tiêu trên, đề tài hướng tới xây dựng một hệ thống ôn tập trực tuyến thông minh - linh hoạt - mang tính cá nhân hóa cao, giúp người học vừa chơi vừa học, nâng cao hiệu quả tiếp thu kiến thức trong thời đại công nghệ 4.0.

## 1.3. Phạm vi đề tài

### 1.3.1. Phạm vi không gian

Đề tài được phát triển và thử nghiệm trong môi trường học tập trực tuyến, hướng đến người dùng là học sinh, sinh viên hoặc người học có nhu cầu ôn tập, củng cố kiến thức thông qua hình thức trò chơi trắc nghiệm.

### 1.3.2. Phạm vi thời gian

Quá trình nghiên cứu và phát triển hệ thống được tiến hành trong một học kỳ ( khoảng 3 tháng ), tập trung vào việc hoàn thiện các chức năng chính và đảm bảo tính ổn định của hệ thống.

### 1.3.3. Phạm vi lĩnh vực

Đề tài thuộc lĩnh vực công nghệ phần mềm và ứng dụng web, kết hợp trí tuệ nhân tạo ( AI) để tự động hóa việc sinh câu hỏi, phân tích kết quả và gợi ý lộ trình ôn tập phù hợp.

### 1.3.4. Phạm vi nội dung nghiên cứu

Nhóm tập trung vào việc xây dựng ứng dụng web cho phép người dùng đăng ký, tham gia trả lời câu hỏi, theo dõi kết quả và nhận gợi ý học tập từ hệ thống AI ; đồng thời thiết kế cơ sở dữ liệu, giao diện người dùng và các chức năng quản trị cơ bản.

### 1.3.5. Giới hạn của đề tài

Do thời gian thực hiện ngắn và nguồn lực có hạn, hệ thống hiện mới được triển khai ở quy mô nhỏ, chưa tích hợp đầy đủ các tính năng nâng cao như xếp hạng toàn cầu, học liệu đa phương tiện hay kết nối mạng xã hội. Những chức năng này sẽ được xem xét và mở rộng trong các giai đoạn phát triển tiếp theo.

## 1.4 Đối tượng nghiên cứu

Đề tài “ Hệ thống Quiz Game hỗ trợ ôn tập trực tuyến” tập trung nghiên cứu việc ứng dụng công nghệ thông tin trong lĩnh vực học tập trực tuyến, kết hợp yếu tố trò chơi hóa ( gamification ) và trí tuệ nhân tạo (AI) nhằm nâng cao hiệu quả ôn tập cho người học. Cụ thể, đề tài nghiên cứu mô hình hệ thống Quiz Game trực tuyến cho phép người dùng tham gia trả lời câu hỏi trắc nghiệm theo từng chủ đề, có thể ôn tập cá nhân hoặc thi đấu với người khác.  Bên cạnh đó, hệ thống tích hợp AI để tự động sinh bộ câu hỏi phù hợp với cấp độ kiến thức của người học, phân tích kết quả làm bài nhằm đánh giá năng lực, gợi ý chủ đề ôn tập và đề xuất hướng cải thiện. Ngoài ra, đề tài cũng nghiên cứu cách tổ chức cơ sở dữ liệu, thiết kế giao diện thân thiện, dễ sử dụng và đảm bảo trải nghiệm học tập sinh động, giúp người học có thể vừa chơi, vừa học một cách hiệu quả và linh hoạt.

## 1.5. Phương pháp nghiên cứu

Trọng quá trình thực hiện đề tài “ Hệ thống Quiz Game hỗ trợ ôn tập trực tuyến”. Nhóm sử dụng kết hợp nhiều phương pháp nghiên cứu khác nhau để đảm bảo tính khoa học và hiệu quả. Trước hết là áp dụng phương pháp thu thập thông tin thông qua việc khảo sát nhu cầu của người học, tham khảo các hệ thống ôn tập trực tuyến hiện có, đọc tài liệu và tìm hiểu các công nghệ, công cụ lập trình phù hợp. Tiếp theo là phương pháp xử lý thông tin

## 1.6 Bố cục

Phần còn lại của báo cáo tiểu luận môn học này được tổ chức như sau:

**Chương 2** trình bày **cơ sở lý thuyết và công nghệ sử dụng** trong quá trình xây dựng hệ thống. Cụ thể, chương này giới thiệu các mô hình học tập kết hợp trò chơi (game-based learning), các nguyên lý cơ bản về trí tuệ nhân tạo (AI) áp dụng trong giáo dục như sinh câu hỏi tự động, cá nhân hóa lộ trình học tập và đánh giá mức độ hiểu bài. Ngoài ra, chương này cũng trình bày tổng quan về các công cụ và nền tảng công nghệ được sử dụng trong quá trình phát triển hệ thống trên Web và Mobile, bao gồm ngôn ngữ lập trình, framework, cơ sở dữ liệu và môi trường triển khai.

**Chương 3** tập trung **phân tích hệ thống**, bao gồm xác định yêu cầu chức năng và phi chức năng, phân tích đối tượng sử dụng và các tình huống tương tác giữa người dùng và hệ thống. Chương này cũng xây dựng sơ đồ phân tích (Use Case, sơ đồ chức năng, sơ đồ kiến trúc tổng thể) nhằm mô hình hóa hệ thống một cách trực quan. Một nội dung quan trọng của chương này là xác định **vai trò và vị trí của AI** trong hệ thống, cụ thể là trong các mô-đun gợi ý, sinh câu hỏi, đánh giá người học và hỗ trợ quản trị. Ngoài ra , sẽ trình bày **quá trình thiết kế và xây dựng hệ thống**. Nội dung chương bao gồm thiết kế giao diện người dùng, thiết kế cơ sở dữ liệu, thiết kế các mô-đun xử lý và mô-đun AI. Chương này mô tả chi tiết cách thức các thành phần giao tiếp với nhau, cơ chế hoạt động của AI trong hệ thống, và cách các công nghệ Web – Mobile được kết hợp để tạo nên một nền tảng học tập tích hợp, thống nhất và tương tác tốt trên nhiều thiết bị.

**Chương 4** - **Chương Kết Luận** đưa ra **kết luận và định hướng phát triển**. Chương này tổng kết lại toàn bộ quá trình nghiên cứu và xây dựng hệ thống, đánh giá những kết quả đạt được, những điểm mạnh và hạn chế còn tồn tại. Đồng thời, chương cũng đề xuất các hướng phát triển mở rộng trong tương lai, bao gồm việc ứng dụng AI nâng cao như **học thích ứng (adaptive learning)**, cá nhân hóa lộ trình học chuyên sâu, tích hợp công nghệ nhận diện giọng nói hoặc phân tích hành vi người học để tối ưu hóa trải nghiệm học tập.

# CHƯƠNG 2. CƠ SỞ LÝ THUYẾT

**Chương này trình bày các cơ sở lý thuyết, công nghệ và nền tảng được nhóm lựa chọn để phát triểnhệ thống Quiz Game hỗ trợ ôn tập trực tuyến.**

**Hệ thống hướng đến việc hoạt động hiệu quả trên cả web và thiết bị di động, đảm bảo hiệu năng cao, tính bảo mật, giao diện thân thiện, và dễ mở rộng trong tương lai.**

**Cụ thể, nhóm sử dụng ReactJS cho giao diện web, Node.js cho máy chủ backend, MongoDB cho hệ quản trị cơ sở dữ liệu phi quan hệ, và Flutter để phát triển ứng dụng trên nền tảng di động.**

## 2.1. . Cơ sở lý thuyết Frontend Web - (HTML, CSS, JavaScript)

**2.1.1. Giới thiệu**

Phần giao diện web (frontend) được xây dựng bằng **HTML**, **CSS**, **JavaScript** nhằm tạo nên một giao diện hiện đại, dễ sử dụng và tương thích trên nhiều kích thước màn hình.

### 2.1.2. Các công nghệ thành phần

· **HTML (HyperText Markup Language):** Là ngôn ngữ đánh dấu được dùng để xây dựng cấu trúc nội dung trang web, định nghĩa bố cục và thành phần hiển thị.

· **CSS (Cascading Style Sheets):** Dùng để định dạng và thiết kế giao diện, điều chỉnh màu sắc, font chữ, bố cục, hiệu ứng chuyển động.

· **JavaScript:** Ngôn ngữ lập trình phía client, giúp tạo ra các hiệu ứng tương tác, xử lý sự kiện (event), gửi/nhận dữ liệu từ backend thông qua AJAX hoặc Fetch API.

## 2.2. Cơ sở lý thuyết Frontend Mobile – Flutter

### 2.2.1. Giới thiệu

**Flutter** là framework phát triển ứng dụng di động đa nền tảng do Google phát hành năm 2017, sử dụng ngôn ngữ Dart. Flutter cho phép viết một lần nhưng có thể triển khai trên Android, iOS, Web, và Desktop.

### 2.2.2. Đặc điểm chính

· Viết một lần – chạy nhiều nền tảng (cross-platform).

· Hiệu năng cao: Flutter biên dịch mã trực tiếp thành mã máy (native code).

· Hot Reload: Cho phép xem ngay thay đổi trong mã nguồn mà không cần khởi động lại ứng dụng.

· Widget phong phú: Dễ dàng xây dựng giao diện đẹp, hiện đại, nhất quán trên nhiều thiết bị.

## 2.3. Cơ sở lý thuyết Backend – Node.js (Express.js)

### 2.3.1. Giới thiệu

**Node.js** là môi trường chạy JavaScript phía server được phát triển bởi **Ryan Dahl** năm **2009**, dựa trên **Google V8 Engine**.  
 Kết hợp với **Express.js**, Node.js trở thành nền tảng mạnh mẽ để xây dựng các **API RESTful**, phục vụ giao tiếp giữa client (web/mobile) và server.

### 2.3.2. Đặc điểm chính

· Non-blocking I/O (bất đồng bộ): Xử lý nhiều yêu cầu cùng lúc, phù hợp với hệ thống có lượng người truy cập lớn.

· Event-driven: Dựa trên mô hình sự kiện giúp tiết kiệm tài nguyên và tăng hiệu suất.

· Express.js: Framework hỗ trợ định tuyến, middleware, xác thực và xây dựng API nhanh chóng.

· npm (Node Package Manager): Cung cấp hàng nghìn gói thư viện hỗ trợ phát triển.

## 2.4. Cơ sở lý thuyết về Cơ sở dữ liệu MongoDB

### 2.4.1. Giới thiệu

**MongoDB** là hệ quản trị cơ sở dữ liệu **NoSQL** được phát triển bởi **MongoDB Inc.** vào năm 2009.  
 Dữ liệu được lưu dưới dạng **document BSON (Binary JSON)**, cho phép linh hoạt trong việc thiết kế và lưu trữ.

### 2.4.2. Đặc điểm chính

· **Dạng tài liệu (Document-oriented):** Dữ liệu được lưu dưới dạng cặp key-value.

· **Không cần schema cố định:** Dễ mở rộng khi thêm các thuộc tính mới.

· **Tốc độ truy xuất nhanh:** Tối ưu cho các truy vấn đọc/ghi lớn.

· **Khả năng mở rộng ngang (sharding):** Phân tán dữ liệu trên nhiều máy chủ.

## 2.5. Authentication – JWT (JSON Web Token)

### 2.5.1. Giới thiệu

**JWT (JSON Web Token)** là một chuẩn mở (RFC 7519) dùng để truyền tải thông tin giữa client và server một cách an toàn.

### 2.5.2. Cấu trúc của JWT

Một JWT gồm 3 phần chính:

· **Header:** Chứa thông tin về thuật toán mã hóa (ví dụ: HS256).

· **Payload:** Chứa dữ liệu như user ID, quyền hạn, thời gian hết hạn token.

· **Signature:** Dùng để xác thực token có bị chỉnh sửa hay không.

### 2.5.3. Quy trình hoạt động

1. Người dùng đăng nhập → Backend xác thực thông tin.

2. Nếu hợp lệ, server tạo JWT và gửi lại client.

3. Client lưu token (thường trong localStorage).

4. Mỗi lần gửi request → client gửi token kèm theo để xác minh danh tính.

### 2.6. Socket.IO

### ****2.6.1. Giới thiệu****

**Socket.IO** là một thư viện mã nguồn mở giúp tạo kết nối **thời gian thực (real-time)** giữa **client** và **server**.  
Thay vì phải gửi request liên tục như các API thông thường (HTTP), Socket.IO cho phép hai bên **trao đổi dữ liệu liên tục** mà không cần tải lại trang.  
Công nghệ này thường được sử dụng trong các ứng dụng **chat trực tuyến**, **game nhiều người chơi**, hoặc **hệ thống thông báo real-time**.

### ****2.6.2. Cấu trúc của Socket.IO****

Socket.IO bao gồm **hai phần chính**:

* **Phía server**: Cài đặt trong ứng dụng backend (thường là **Node.js**), chịu trách nhiệm quản lý kết nối và truyền dữ liệu.
* **Phía client**: Cài đặt trong frontend (ví dụ: **React**, **HTML/JS**), dùng để gửi và nhận sự kiện từ server.

Các **thành phần cơ bản**:

* **Connection**: Thiết lập kết nối giữa client và server.
* **Event**: Cơ chế gửi và nhận dữ liệu (emit – gửi, on – lắng nghe).
* **Room**: Cho phép nhóm các client vào cùng một phòng để gửi dữ liệu riêng biệt.

### ****2.6.3. Quy trình hoạt động****

1. **Client** kết nối đến **server** thông qua giao thức **WebSocket** (hoặc HTTP long-polling nếu không hỗ trợ).
2. Khi kết nối được thiết lập, hai bên có thể **trao đổi dữ liệu liên tục** thông qua các **sự kiện (events)**.
3. **Server** có thể phát sự kiện cho **toàn bộ client**, cho **một client cụ thể**, hoặc cho **một nhóm (room)**.
4. Khi client hoặc server ngắt kết nối, Socket.IO sẽ **tự động xử lý và có thể kết nối lại** khi mạng ổn định.

# CHƯƠNG 3. PHÂN TÍCH HỆ THỐNG VÀ XÂY DỰNG SẢN PHẨM

## 3.1. Phân tích hệ thống

Hệ thống **game hỗ trợ ôn tập trực tuyến trên Web và Mobile tích hợp AI** là một nền tảng trực tuyến cho phép người dùng tham gia trả lời các câu hỏi trắc nghiệm theo nhiều chủ đề khác nhau như kiến thức phổ thông, lập trình, IQ, logic… Mục tiêu chính của hệ thống là giúp người học ôn tập kiến thức một cách sinh động, tăng khả năng ghi nhớ và tạo động lực học tập thông qua yếu tố trò chơi.

Hệ thống hỗ trợ **đa nền tảng**, có thể sử dụng trên **máy tính**, **máy tính bảng** và **điện thoại thông minh**. Đặc biệt, AI được tích hợp vào hệ thống để **sinh tự động câu hỏi**, **gợi ý chủ đề học tập phù hợp với năng lực người dùng**, và **đánh giá mức độ hiểu bài** để từ đó cá nhân hóa quá trình ôn tập.

### 3.1.1 Tác nhân

Các tác nhân chính mà User tương tác với hệ thống bao gồm:

* Tạo tài khoản/Đăng ký: Đăng ký thông tin cá nhân để sử dụng hệ thống.
* Đăng nhập/Đăng xuất: Đăng nhập vào hệ thống bằng tài khoản cá nhân và có thể đăng xuất khi cần .
* Quên mật khẩu : đổi mật khẩu trong trang đăng nhập
* Tìm kiếm và xem thông tin chủ đề : Tìm kiếm, Xem chi tiết chủ đề
* Quản lý tài khoản cá nhân: Xem, chỉnh sửa thông tin cá nhân, đổi mật khẩu,xóa tài khoản.
* Chọn chủ đề và chọn hình thức làm bài (ôn tập/ thi đấu)
* Tạo chủ đề : tùy vào hình thức (ôn tập/ thi đấu) sẽ hiển thị cách thiết kế khác nhau
* Làm bài quiz: cho chế độ ôn tập
* Theo dõi kết quả: Xem lịch sử , trạng thái các bài đã làm
* Tạo phòng chơi
* Tham gia phòng chơi
* Chơi trực tuyến : cho chế độ thi đấu
* Xem kết quả và bảng xếp hạng
* Nhận gợi ý chủ đề ôn tập

Các tác nhân chính mà Admin tương tác với hệ thống bao gồm:

* Xem danh sách người dùng
* Tìm kiếm người dùng
* Khóa mở tài khoản
* Xóa tài khoản
* Chỉnh sửa câu hỏi
* Duyệt chủ đề (Duyệt , Không Duyệt , )
* Xem danh sách các bài quiz
* Theo dõi lịch sử người dùng(lịch sử tạo phòng )
* Theo dõi AI quản lý

**1. Người dùng (User)**

o Vai trò : là người trực tiếp sử dụng hệ thống để tham gia các bài quiz hoặc thi đấu với người khác trong phòng (room)

o Mô tả hoạt động :

1. Đăng ký, đăng nhập tài khoản .

2. Chọn hình thức chơi (ôn tập/thi đấu) theo chủ đề .

3. Tạo chủ đề và câu hỏi (theo cách làm mong muốn ).

4. Tạo phòng ( nếu muốn làm host ) hoặc tham gia phòng có sẵn.

5. Làm bài quiz, trả lời câu hỏi trong thời gian giới hạn tùy vào hình thức chơi.

6. Xem lịch sử đã chơi

**2. Quản trị viên (Admin)**

o Vai trò : là người điều hành và quản lý toàn bộ hệ thống.

o Mô tả hoạt động :

1. Quản lý tài khoản người dùng (mở, khóa hoặc xóa )

2. Thêm, chỉnh sửa, xóa câu hỏi và chủ đề quiz.

3. Kiểm duyệt phòng chơi ( room ) hoặc xử lý lỗi phát sinh.

4. Theo dõi hoạt động, điểm số và thống kê hệ thống.

o Mục tiêu : Đảm bảo hệ thống hoạt động ổn định, dữ liệu chính xác và công bằng cho người chơi.

**3. Hệ thống (System/ Server)**

o Vai trò : Là tác nhân tự động để xử lý toàn bộ logic của trò chơi

o Mô tả hoạt động :

1. Quản lý và đồng bộ dữ liệu các người chơi trong cùng một phòng.

2. Tính điểm và xác định kết quả sau mỗi trận đấu.

3. Ghi nhận dữ liệu vào cơ sở dữ liệu (user, quiz, room, result).

4. Cung cấp API cho giao diện Web và Mobile.

o Mục tiêu : Đảm bảo quá trình chơi diễn ra trơn tru, dữ liệu chính xác và real-time.

**4. Cơ sở dữ liệu ( Database )**

o Vai trò : Lưu trữ và cung cấp dữ liệu cho toàn hệ thống.

o Mô tả hoạt động :

1. Lưu thông tin người chơi, tài khoản, điểm số, câu hỏi, kết quả và phòng chơi

2. Cung cấp dữ liệu cho các truy vấn từ Server.

3. Đảm bảo tính toàn vẹn và bảo mật thông tin người dùng.

o Mục tiêu : Quản lý dữ liệu tập trung, chính xác và hiệu quả.

**5. Hệ thống AI**

**Về hình thức ôn tập**

o Vai trò : Phân tích kết quả của từng người chơi

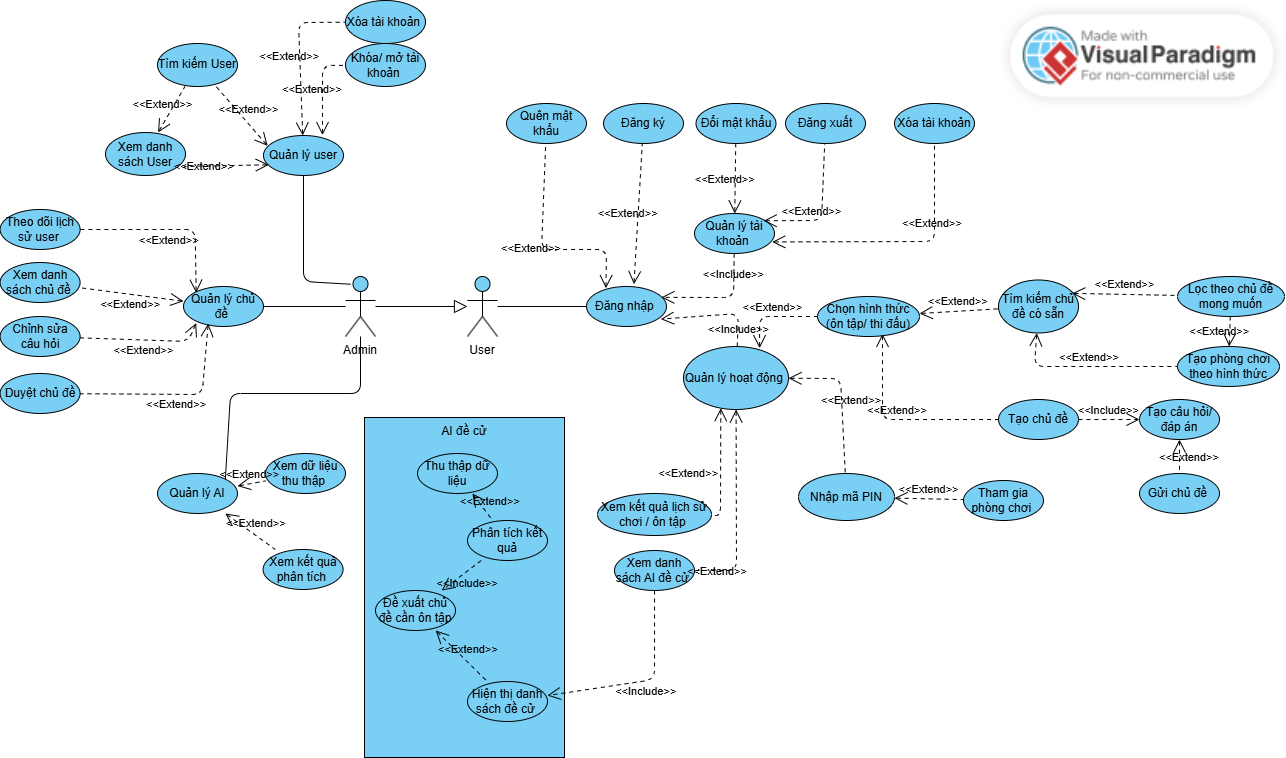
o Mô tả hoạt động :

1. Lấy dữ liệu kết quả của người chơi
2. Phân tích thống kê : Tính toán dữ liệu đúng sai
3. Xác định điểm yếu : Nếu 1 chương có tỉ lệ sai trên 50% thì hệ thống đánh dấu chương đó lại là “vùng yếu”
4. Tạo các gợi ý ôn tập : ở lần chơi kế tiếp (API/ AI / recommend) chọn thêm câu hỏi từ các “vùng yếu”

**Về hình thức phòng chơi**

### 3.1.2 Use case

\*Biểu đồ use-case Người dùng & Admin



Hình 3.1: Biểu đồ usecase Người dùng

### 3.1.3: Đặc tả chức năng:

1. **Đăng ký:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case** | **Nội dung** |
| **Name** | Đăng ký |
| **Actor** | User |
| **Dòng sự kiện chính** | 1. Người dùng nhập thông tin: Họ tên, số điện thoại, email, mật khẩu.  2. Ứng dụng gửi yêu cầu kiểm tra số điện thoại và email tới server.  3. Server kiểm tra thông tin:   - Nếu số điện thoại hoặc email đã tồn tại, trả về lỗi cho ứng dụng.   - Nếu hợp lệ, lưu thông tin vào cơ sở dữ liệu.  - Gửi link xác thực đến email của người dùng thông qua mail của admin  4. Hệ thống trả về kết quả đăng ký thành công và chuyển đến màn hình đăng nhập. |
| **Các dòng sự kiện**  **khác hoặc ngoại lệ** | - Thiếu thông tin hoặc nhập sai định dạng (email không hợp lệ, mật khẩu quá ngắn hoặc quá dài, số điện thoại không đủ 10 số): ứng dụng hiển thị thông báo lỗi và yêu cầu nhập lại.  - Kết nối mạng bị gián đoạn: hiển thị thông báo “Không thể kết nối đến server”. |
| **Tiền sự kiện** | Người dùng chưa có tài khoản, mở màn hình đăng ký trên ứng dụng. |
| **Hậu sự kiện** | Tài khoản mới được lưu vào hệ thống, chuyển sang màn hình đăng nhập. |
| Bảng 3.1 - Đặc tả chức năng Đăng ký | |

1. **Đăng nhập:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case** | **Nội dung** |
| **Name** | Đăng nhập |
| **Actor** | User |
| **Dòng sự kiện chính** | 1. Người dùng nhập số điện thoại/email và mật khẩu.  2. Ứng dụng gửi yêu cầu xác thực đến server.  3. Server kiểm tra thông tin:   - Nếu hợp lệ, trả về kết quả thành công.   - Nếu sai thông tin, trả về lỗi cho ứng dụng.  4. Ứng dụng hiển thị màn hình chính của hệ thống. |
| **Các dòng sự kiện**  **khác hoặc ngoại lệ** | - Nhập sai mật khẩu: thông báo “Sai mật khẩu, vui lòng thử lại”.  - Tài khoản không tồn tại: thông báo “Tài khoản không tồn tại”. |
| **Tiền sự kiện** | Người dùng đã có tài khoản hợp lệ trong hệ thống. |
| Bảng 3.2 - Đặc tả chức năng Đăng nhập | |

1. **Đăng xuất:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case** | **Nội dung** |
| **Name** | Đăng xuất |
| **Actor** | User |
| **Dòng sự kiện chính** | 1. User nhấn nút "Đăng xuất".  2. App xóa token truy cập, chuyển về màn hình đăng nhập. |
| **Các dòng sự kiện**  **khác hoặc ngoại lệ** | - Thiếu thông tin hoặc nhập sai định dạng (email không hợp lệ, mật khẩu quá ngắn hoặc quá dài, số điện thoại không đủ 10 số): ứng dụng hiển thị thông báo lỗi và yêu cầu nhập lại.  - Kết nối mạng bị gián đoạn: hiển thị thông báo “Không thể kết nối đến server”. |
| **Tiền sự kiện** | Người dùng chưa có tài khoản, mở màn hình đăng ký trên ứng dụng. |
| **Hậu sự kiện** | Tài khoản mới được lưu vào hệ thống, chuyển sang màn hình đăng nhập. |
| Bảng 3.3 - Đặc tả chức năng Đăng xuất | |

1. **Quên mật khẩu**

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case** | **Nội dung** |
| **Name** | Quên mật khẩu |
| **Actor** | User |
| **Dòng sự kiện chính** | 1. Người dùng chọn chức năng “Quên mật khẩu”.  2. Nhập email hoặc số điện thoại đăng ký.  3. Server gửi mã xác thực hoặc liên kết đặt lại mật khẩu qua email.  4. Người dùng nhập mã xác thực hoặc truy cập liên kết để đặt mật khẩu mới.  5. Hệ thống cập nhật mật khẩu mới thành công. |
| **Các dòng sự kiện**  **khác hoặc ngoại lệ** | - Email hoặc số điện thoại không tồn tại trong hệ thống.  - Mã xác thực hết hạn hoặc sai.  - Người dùng không hoàn thành quy trình đổi mật khẩu. |
| **Tiền sự kiện** | Người dùng đã có tài khoản nhưng quên mật khẩu đăng  nhập. |
| **Hậu sự kiện** | Mật khẩu được cập nhật, người dùng có thể đăng nhập bằng mật khẩu mới. |
| Bảng 3.4 - Đặc tả chức năng Quên mật khẩu | |

1. **Tìm kiếm và xem thông tin chủ đề**

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case** | **Nội dung** |
| **Name** | Tìm kiếm và xem thông tin chủ đề |
| **Actor** | User |
| **Dòng sự kiện chính** | 1. Người dùng nhập từ khóa tìm kiếm chủ đề.  2. Ứng dụng gửi yêu cầu đến server.  3. Server tìm kiếm trong cơ sở dữ liệu và trả về danh sách kết quả phù hợp.  4. Người dùng chọn chủ đề để xem chi tiết. |
| **Các dòng sự kiện**  **khác hoặc ngoại lệ** | - Không có kết quả phù hợp: hiển thị thông báo “Không tìm thấy chủ đề nào phù hợp”.  - Kết nối mạng lỗi: hiển thị thông báo “Không thể kết nối đến server”. |
| **Tiền sự kiện** | Người dùng đã đăng nhập và truy cập vào chức năng tìm kiếm. |
| **Hậu sự kiện** | Hiển thị danh sách hoặc thông tin chi tiết chủ đề cho người dùng. |
| Bảng 3.5 - Đặc tả chức năng Tìm kiếm và xem thông tin chủ đề | |

1. **Quản lý tài khoản cá nhân**

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case** | **Nội dung** |
| **Name** | Quản lý tài khoản cá nhân |
| **Actor** | User |
| **Dòng sự kiện chính** | 1. Người dùng truy cập vào trang “Tài khoản cá nhân”.  2. Có thể thực hiện các thao tác:   - Xem thông tin cá nhân.   - Chỉnh sửa thông tin (họ tên, email, số điện thoại).   - Đổi mật khẩu.   - Xóa tài khoản.  3. Ứng dụng gửi các yêu cầu tương ứng đến server.  4. Server xử lý và phản hồi kết quả. |
| **Các dòng sự kiện**  **khác hoặc ngoại lệ** | - Nhập sai mật khẩu khi đổi mật khẩu: hiển thị thông báo lỗi.  - Xóa tài khoản: hiển thị xác nhận “Bạn có chắc muốn xóa tài khoản?”.  - Mất kết nối: hiển thị lỗi không gửi được yêu cầu. |
| **Tiền sự kiện** | Người dùng đã đăng nhập vào hệ thống. |
| **Hậu sự kiện** | Thông tin tài khoản được cập nhật, đổi mật khẩu hoặc xóa tùy theo thao tác người dùng. |
| Bảng 3.6 - Đặc tả chức năng Quản lý tài khoản cá nhân | |

1. **Chọn chủ đề làm bài**

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case** | **Nội dung** |
| **Name** | Chọn chủ đề làm bài |
| **Actor** | User |
| **Dòng sự kiện chính** | 1. Người dùng truy cập vào giao diện chọn chủ đề.  2. Hệ thống hiển thị danh sách các chủ đề khả dụng.  3. Người dùng chọn một chủ đề cụ thể.  4. Người dùng chọn hình thức cố định trước đó và xác nhận để tiếp tục. |
| **Các dòng sự kiện**  **khác hoặc ngoại lệ** | - Người dùng chưa chọn chủ đề hoặc hình thức làm bài: hiển thị thông báo yêu cầu chọn.  - Kết nối server lỗi: không thể tải danh sách chủ đề. |
| **Tiền sự kiện** | Người dùng đã đăng nhập vào hệ thống. |
| **Hậu sự kiện** | Hệ thống ghi nhận lựa chọn của người dùng và chuyển đến màn hình tương ứng (ôn tập cá nhân hoặc thi đấu). |
| Bảng 3.7 - Đặc tả chức năng Chọn chủ đề làm bài | |

1. **Làm bài Quiz (Chế độ ôn tập cá nhân)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case** | **Nội dung** |
| **Name** | Làm bài Quiz (Ôn tập) |
| **Actor** | User |
| **Dòng sự kiện chính** | 1. Người dùng chọn chế độ “Ôn tập”.  2. Hệ thống hiển thị danh sách câu hỏi theo chủ đề đã chọn.  3. Người dùng lần lượt trả lời các câu hỏi.  4. Sau khi hoàn tất, hệ thống chấm điểm và hiển thị kết quả. |
| **Các dòng sự kiện**  **khác hoặc ngoại lệ** | - Người dùng thoát giữa chừng: hệ thống lưu lại tiến độ.  - Kết nối mạng bị gián đoạn: thông báo “Không thể tải câu hỏi”. |
| **Tiền sự kiện** | Người dùng đã chọn chủ đề “Ôn tập”. |
| **Hậu sự kiện** | Kết quả làm bài được lưu lại để hiển thị trong phần theo dõi kết quả. |
| Bảng 3.8 - Đặc tả chức năng Làm bài Quiz (Chế độ ôn tập cá nhân) | |

1. **Theo dõi kết quả**

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case** | **Nội dung** |
| **Name** | Theo dõi kết quả (Xem lịch sử làm quiz) |
| **Actor** | User |
| **Dòng sự kiện chính** | 1. Người dùng truy cập vào mục “Lịch sử làm bài” trong ứng dụng.  2. Hệ thống gửi yêu cầu truy vấn danh sách kết quả quiz của người dùng từ cơ sở dữ liệu.  3. Hệ thống hiển thị danh sách các bài quiz đã hoàn thành, kèm thông tin: tên chủ đề, hình thức làm bài, điểm số, ngày giờ hoàn thành.  4. Người dùng có thể chọn một kết quả cụ thể để xem chi tiết (ví dụ: các câu đúng/sai, tổng điểm, thời gian làm).  5. Hệ thống hiển thị chi tiết kết quả quiz tương ứng. |
| **Các dòng sự kiện**  **khác hoặc ngoại lệ** | - Người dùng chưa có lịch sử làm quiz: hệ thống hiển thị thông báo “Bạn chưa có kết quả nào”.  - Kết nối server lỗi: hiển thị thông báo “Không thể tải dữ liệu kết quả, vui lòng thử lại sau”. |
| **Tiền sự kiện** | Người dùng đã đăng nhập vào hệ thống. |
| **Hậu sự kiện** | |  | | --- | | - Hệ thống hiển thị danh sách kết quả quiz của người dùng.  - Người dùng có thể xem chi tiết từng kết quả hoặc thoát về màn hình chính. | |
| Bảng 3.9 - Đặc tả chức năng Theo dõi kết quả | |

1. **Tạo phòng chơi (Chế độ thi đấu)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case** | **Nội dung** |
| **Name** | Tạo phòng chơi (Chế độ thi đấu) |
| **Actor** | User |
| **Dòng sự kiện chính** | 1. Người dùng chọn hình thức “Thi đấu với người khác”.  2. Ứng dụng gửi yêu cầu tạo phòng đến server.  3. Server tạo phòng mới và sinh ra mã PIN phòng.  4. Mã PIN được hiển thị để người chơi khác có thể tham gia. |
| **Các dòng sự kiện**  **khác hoặc ngoại lệ** | - Lỗi khi tạo phòng (mạng yếu, server quá tải): hiển thị thông báo “Không thể tạo phòng”. |
| **Tiền sự kiện** | Người dùng đã chọn hình thức “Thi đấu với người khác”. |
| **Hậu sự kiện** | Phòng thi đấu được tạo thành công, hiển thị mã PIN nếu người chơi chia sẻ |
| Bảng 3.10 - Đặc tả chức năng Tạo phòng chơi (Chế độ thi đấu) | |

1. **Tham gia phòng chơi**

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case** | **Nội dung** |
| **Name** | Tham gia phòng chơi |
| **Actor** | User |
| **Dòng sự kiện chính** | 1. Người chơi nhập mã PIN của phòng thi đấu.  2. Ứng dụng gửi mã PIN đến server để kiểm tra.  3. Nếu mã hợp lệ, người chơi được thêm vào phòng.  4. Chủ phòng bắt đầu trận thi đấu nếu không mời thêm ai nữa. |
| **Các dòng sự kiện**  **khác hoặc ngoại lệ** | - Nhập sai mã PIN: hiển thị thông báo “Mã phòng không tồn tại”.  - Phòng đã bắt đầu: không thể tham gia. |
| **Tiền sự kiện** | Phòng thi đấu đã được tạo và có mã PIN hợp lệ. |
| **Hậu sự kiện** | Người chơi được thêm vào phòng, sẵn sàng thi đấu. |
| Bảng 3.11 - Đặc tả chức năng Tham gia phòng chơi | |

1. **Chơi trực tuyến (Chế độ thi đấu)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case** | **Nội dung** |
| **Name** | Chơi trực tuyến (Chế độ thi đấu) |
| **Actor** | User |
| **Dòng sự kiện chính** | 1. Chủ phòng bắt đầu trận thi đấu.  2. Hệ thống gửi câu hỏi đồng thời cho tất cả người chơi.  3. Người chơi trả lời trong giới hạn thời gian.  4. Hệ thống tính điểm theo tốc độ và độ chính xác.  5. Sau khi kết thúc, hệ thống tổng hợp kết quả. |
| **Các dòng sự kiện**  **khác hoặc ngoại lệ** | - Người chơi mất kết nối: tự động bị loại hoặc điểm = 0.  - Server lỗi khi đồng bộ câu hỏi: hiển thị thông báo lỗi. |
| **Tiền sự kiện** | Người chơi đã tham gia phòng thi đấu. |
| **Hậu sự kiện** | Hệ thống lưu kết quả và chuyển đến phần hiển thị bảng xếp hạng. |
| Bảng 3.12 - Đặc tả chức năng Chơi trực tuyến (Chế độ thi đấu) | |

1. **Xem kết quả và bảng xếp hạng**

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case** | **Nội dung** |
| **Name** | Xem kết quả và bảng xếp hạng |
| **Actor** | User |
| **Dòng sự kiện chính** | 1. Sau khi hoàn thành trận thi đấu, hệ thống hiển thị bảng xếp hạng.  2. Người chơi xem điểm số, vị trí của mình và các người chơi khác.  3. Có thể chọn xem lại chi tiết câu hỏi và đáp án đúng. |
| **Các dòng sự kiện khác ngoài lề** | - Lỗi tải dữ liệu: hiển thị thông báo “Không thể hiển thị bảng xếp hạng”. |
| **Tiền sự kiện** | Trận thi đấu đã kết thúc. |
| **Hậu sự kiện** | Bảng xếp hạng được hiển thị, kết quả được lưu lại trong lịch sử. |
| Bảng 3.13 - Đặc tả chức năng Xem kết quả và bảng xếp hạng | |

1. **Nhận gợi ý chủ đề ôn tập từ AI**

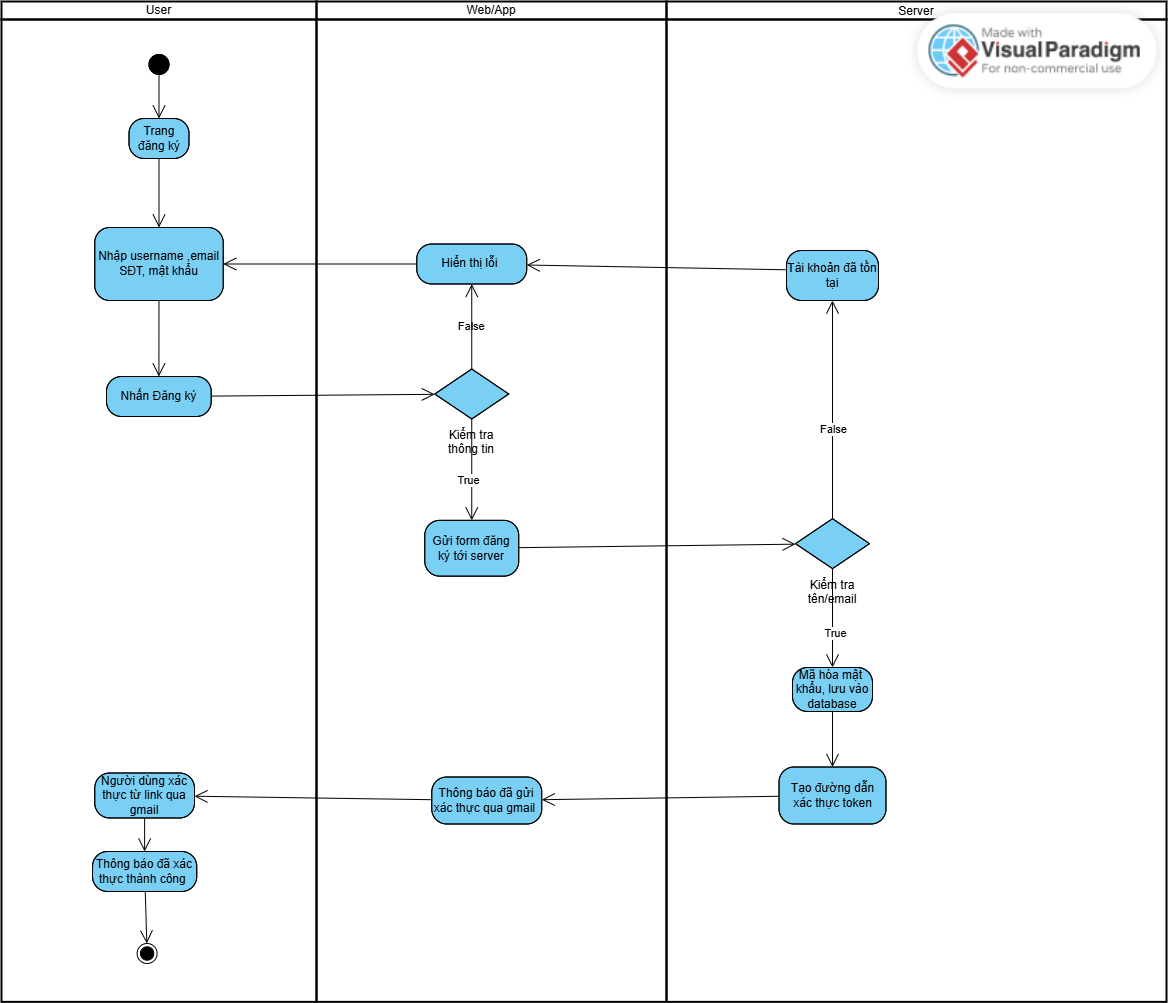
|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case** | **Nội dung** |
| **Name** | Xem kết quả và bảng xếp hạng |
| **Actor** | User |
| **Dòng sự kiện chính** | 1. Sau khi hoàn thành trận thi đấu, hệ thống hiển thị bảng xếp hạng.  2. Người chơi xem điểm số, vị trí của mình và các người chơi khác.  3. Có thể chọn xem lại chi tiết câu hỏi và đáp án đúng. |
| **Các dòng sự kiện**  **khác hoặc ngoại lệ** | - Lỗi tải dữ liệu: hiển thị thông báo “Không thể hiển thị bảng xếp hạng”. |
| **Tiền sự kiện** | Trận thi đấu đã kết thúc. |
| **Hậu sự kiện** | Bảng xếp hạng được hiển thị, kết quả được lưu lại trong lịch sử. |
| Bảng 3.14 - Đặc tả chức năng Nhận gợi ý chủ đề ôn tập từ AI | |

1. **Tạo chủ đề**

|  |  |
| --- | --- |
| **Use-case** | **Nội dung** |
| **Name** | Tạo chủ đề |
| **Actor** | User |
| **Dòng sự kiện chính** | 1. Sau khi vào trang cá nhân người dùng có thể tạo chủ đề của bản thân  2. Hiển thị mục tạo chủ đề và câu hỏi , đáp án , mức độ  3. Lưu vào database |
| **Các dòng sự kiện**  **khác hoặc ngoại lệ** | - Lỗi tải dữ liệu: hiển thị thông báo “Không thể gửi chủ đề lên database |
| **Tiền sự kiện** | Người dùng vào trang cá nhân |
| **Hậu sự kiện** | Chủ đè mình vừa tạo sẽ hiện trong trang cá nhân hoặc homepage |
| Bảng 3.15 - Đặc tả chức năng Tạo chủ đề | |

### 3.1.4 Biểu đồ hoạt động

1. Đăng ký

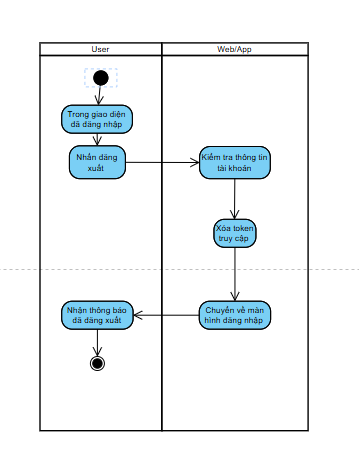


Hình 3.1: Biểu đồ hoạt động Đăng ký

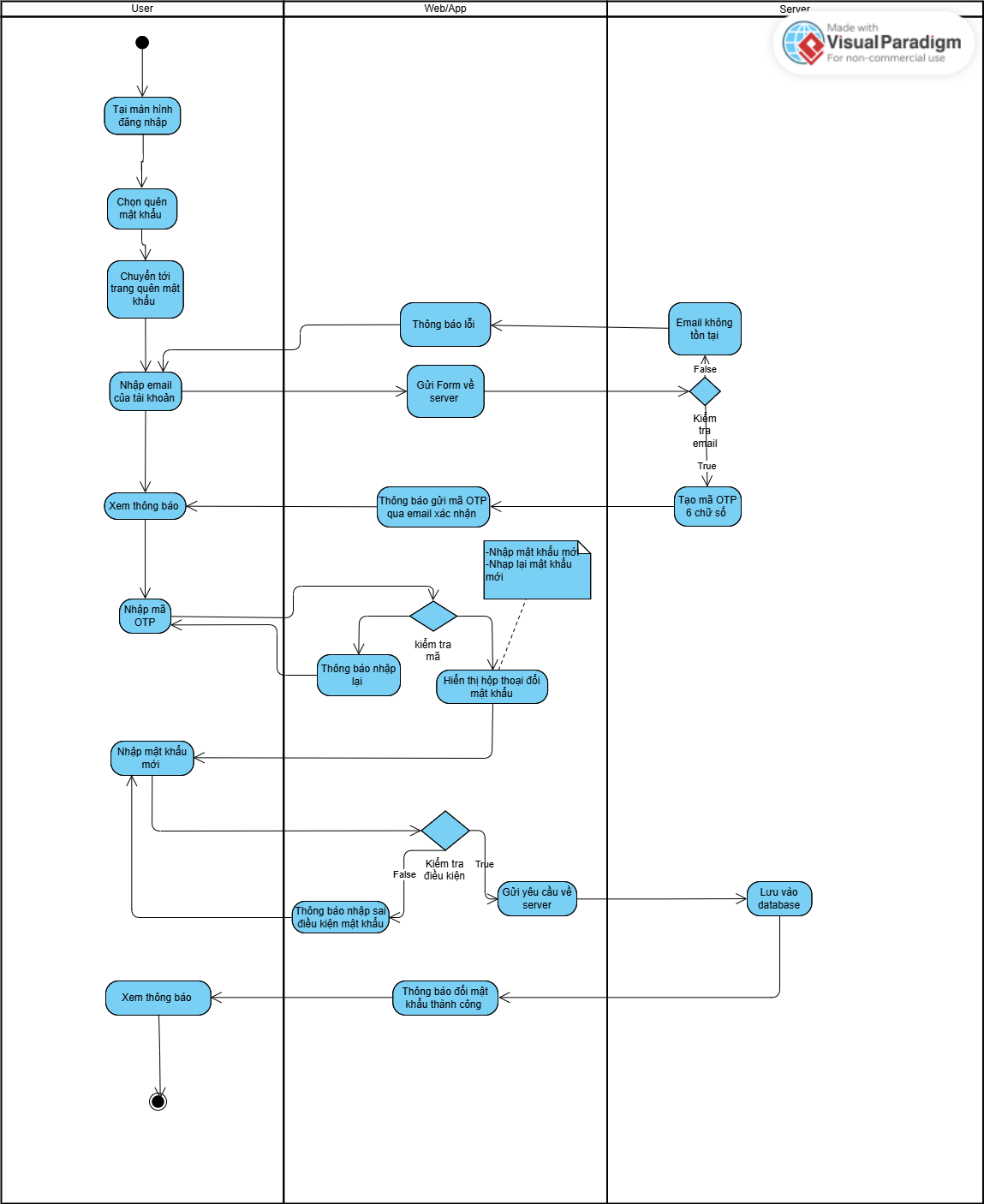
1. Đăng nhập

****

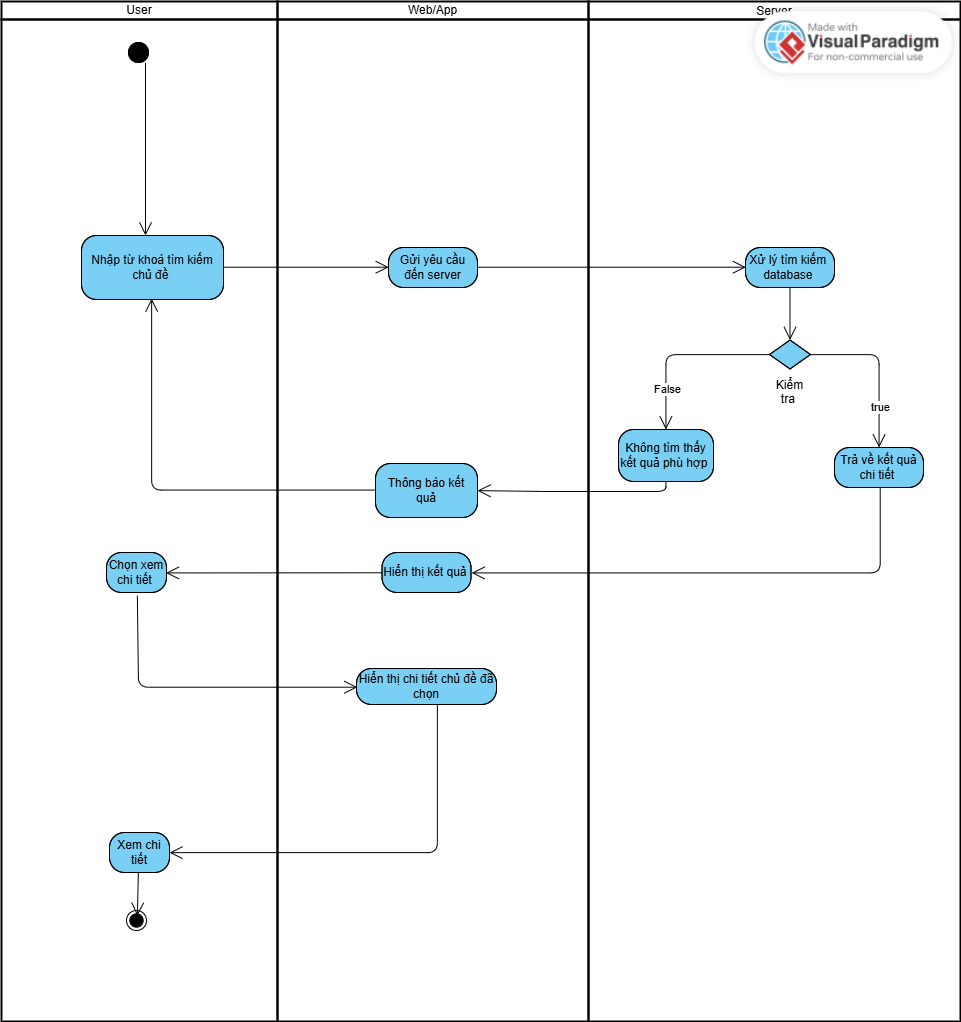
Hình 3.2: Biểu đồ hoạt động Đăng nhập

1. Đăng xuất  
     
   

Hình 3.4: Biểu đồ hoạt động Đăng xuất

1. Quên mật khẩu  
     
   

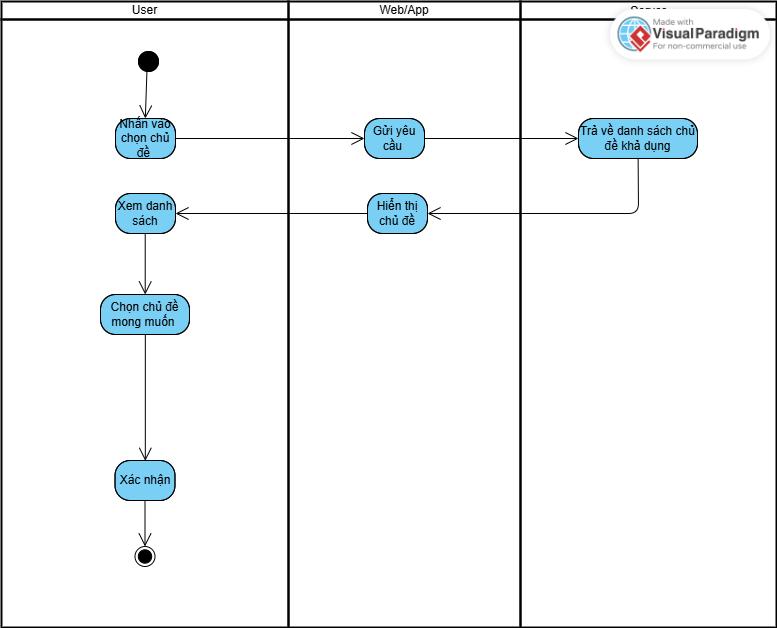
Hình 3.5: Biểu đồ hoạt động Quên mật khẩu

1. Tìm kiếm và xem thông tin chủ đề  
   

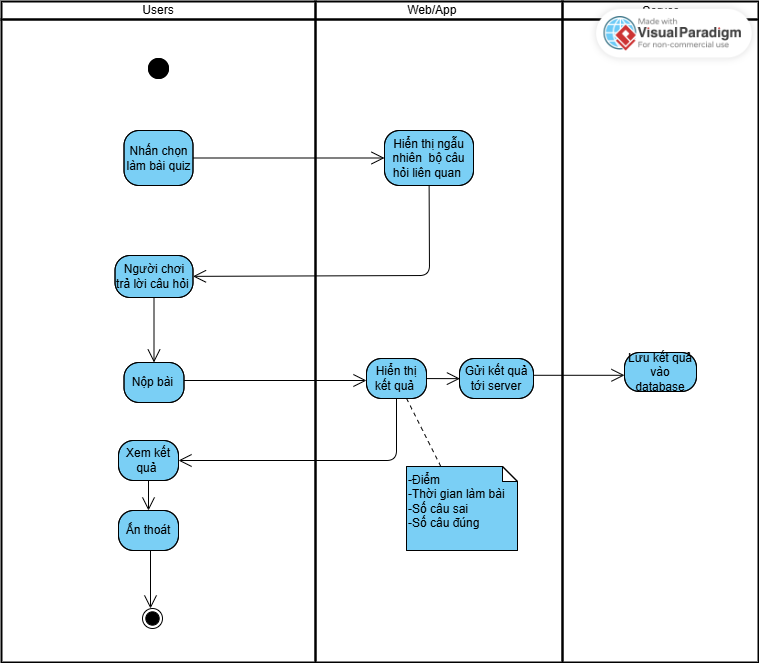
Hình 3.6: Biểu đồ hoạt động Tìm kiếm và xem thông tin chủ đề

1. Quản lý tài khoản (Đổi mật khẩu và Xóa tài khoản )  
   

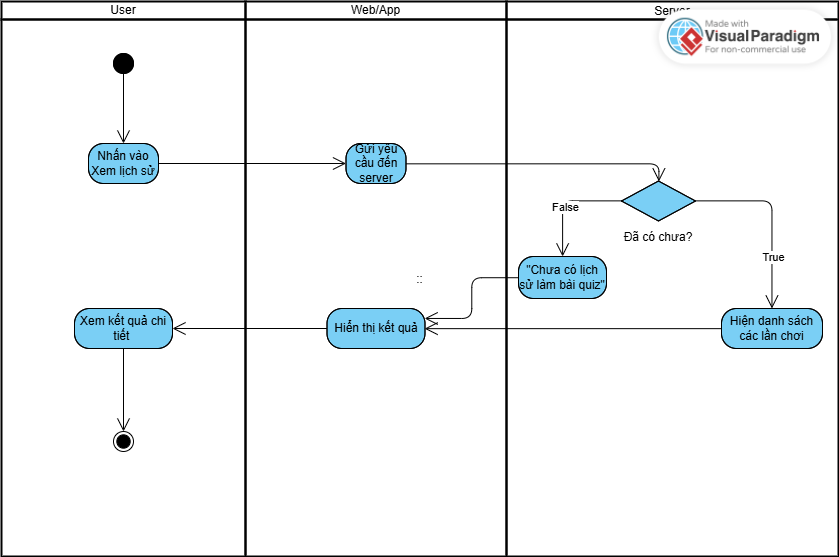
Hình 3.7: Biểu đồ hoạt động Tìm kiếm và xem thông tin chủ đề

1. Chọn chủ đề làm bài  
   

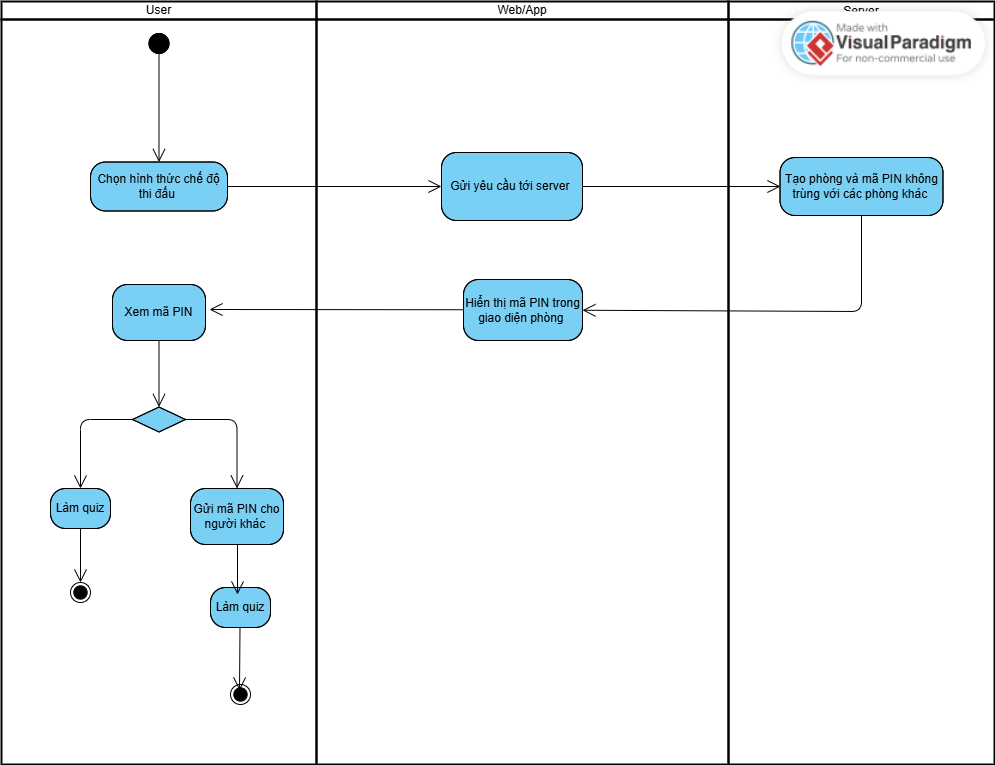
Hình 3.8: Biểu đồ hoạt động Chọn chủ đề làm bài

1. Làm bài Quiz (Chế độ ôn tập)  
   

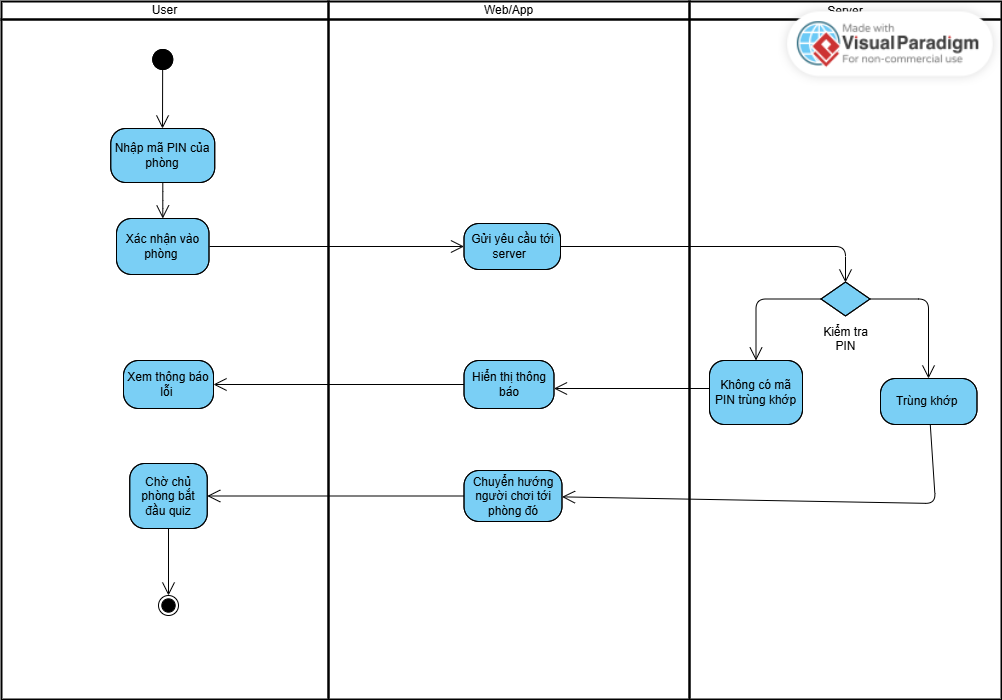
Hình 3.9: Biểu đồ hoạt động Làm bài Quiz (Chế độ ôn tập)

1. Theo dõi kết quả  
   

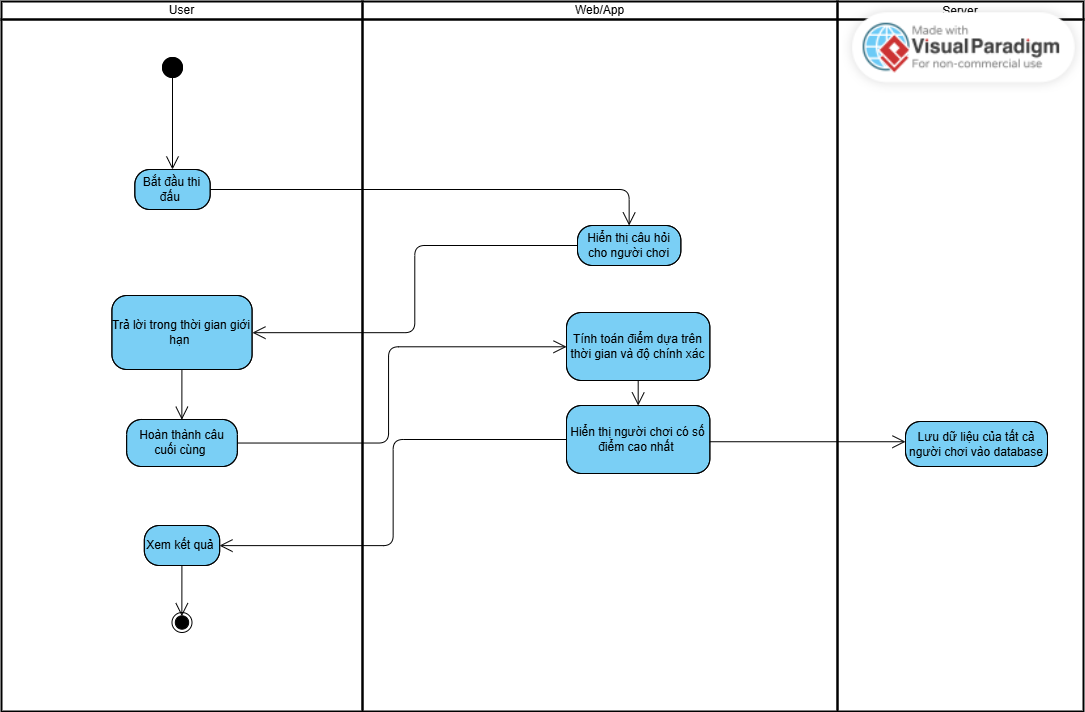
Hình 3.10: Biểu đồ hoạt động Theo dõi kết quả

1. Tạo phòng chơi (Chế độ thi đấu)   
   

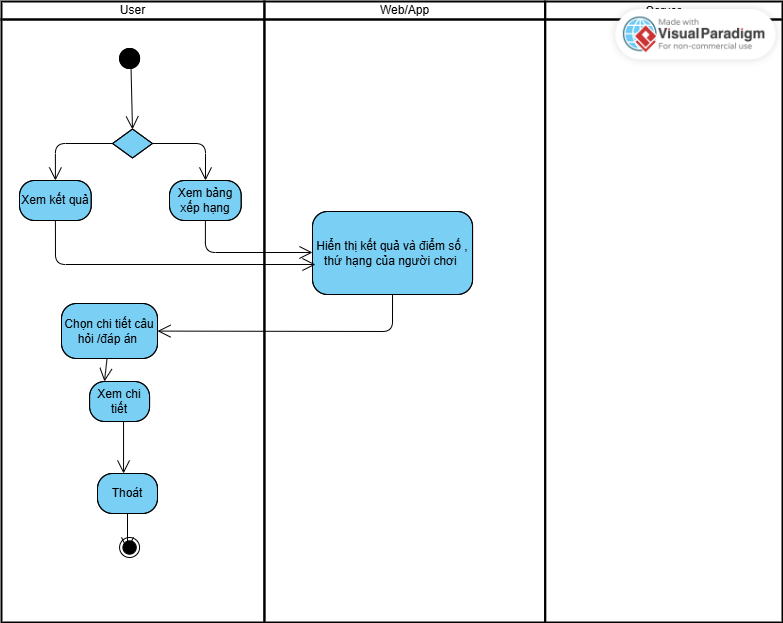
Hình 3.11: Biểu đồ hoạt động Tạo phòng chơi (Chế độ thi đấu)

1. Tham gia phòng chơi  
   

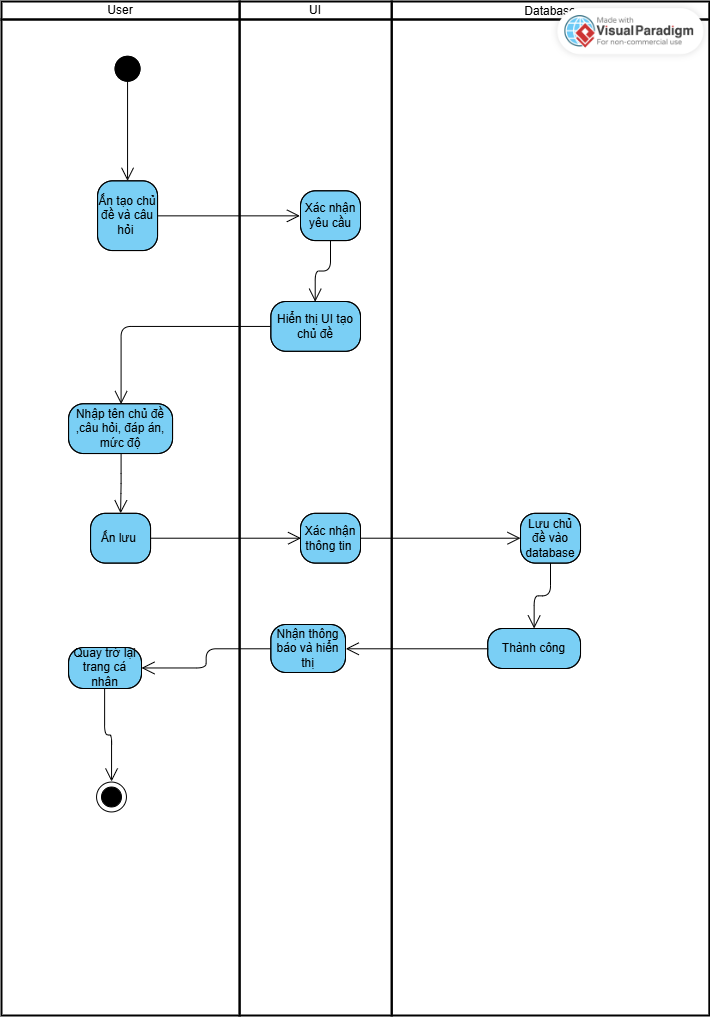
Hình 3.12: Biểu đồ hoạt động Tham gia phòng chơi

1. Chơi trực tuyến (Chế độ thi đấu)  
   

Hình 3.13: Biểu đồ hoạt động Chơi trực tuyến (Chế độ thi đấu)

1. Xem kết quả và bảng xếp hạng  
   

Hình 3.14: Biểu đồ hoạt động Xem kết quả và bảng xếp hạng

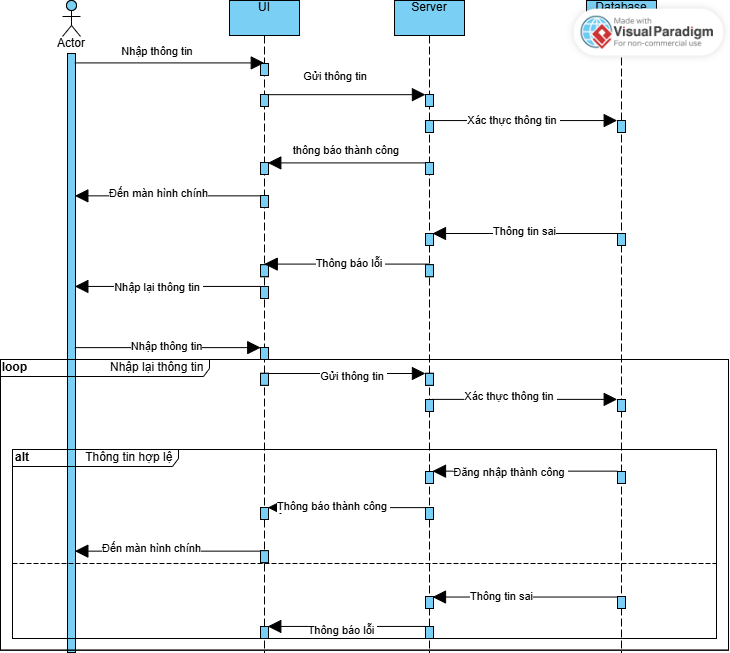
1. Tạo chủ đề   
   s

Hình 3.16: Biểu đồ hoạt động Tạo chủ đề

### 3.1.5 Biểu đồ tương tác tuần tự

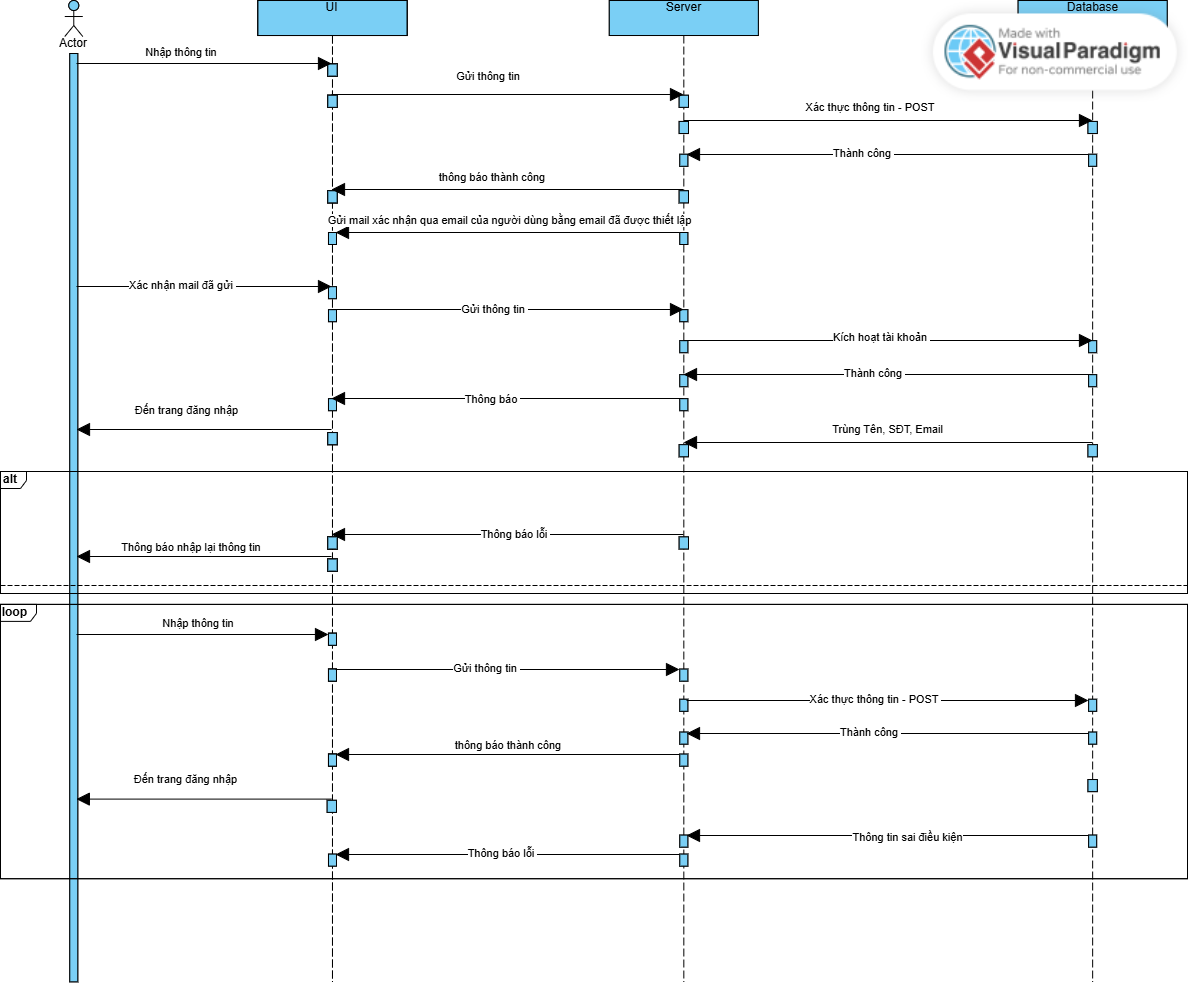
**\*Giữa User và các chức năng**

1. **Đăng nhập**

****

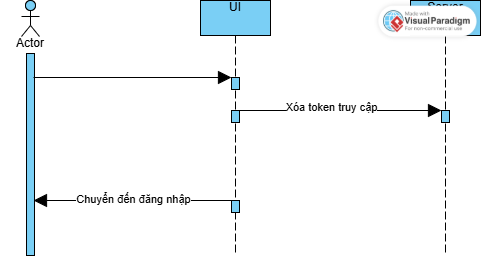
Hình 3.17: Tuần tự Đăng nhập

**b.Đăng ký**

****

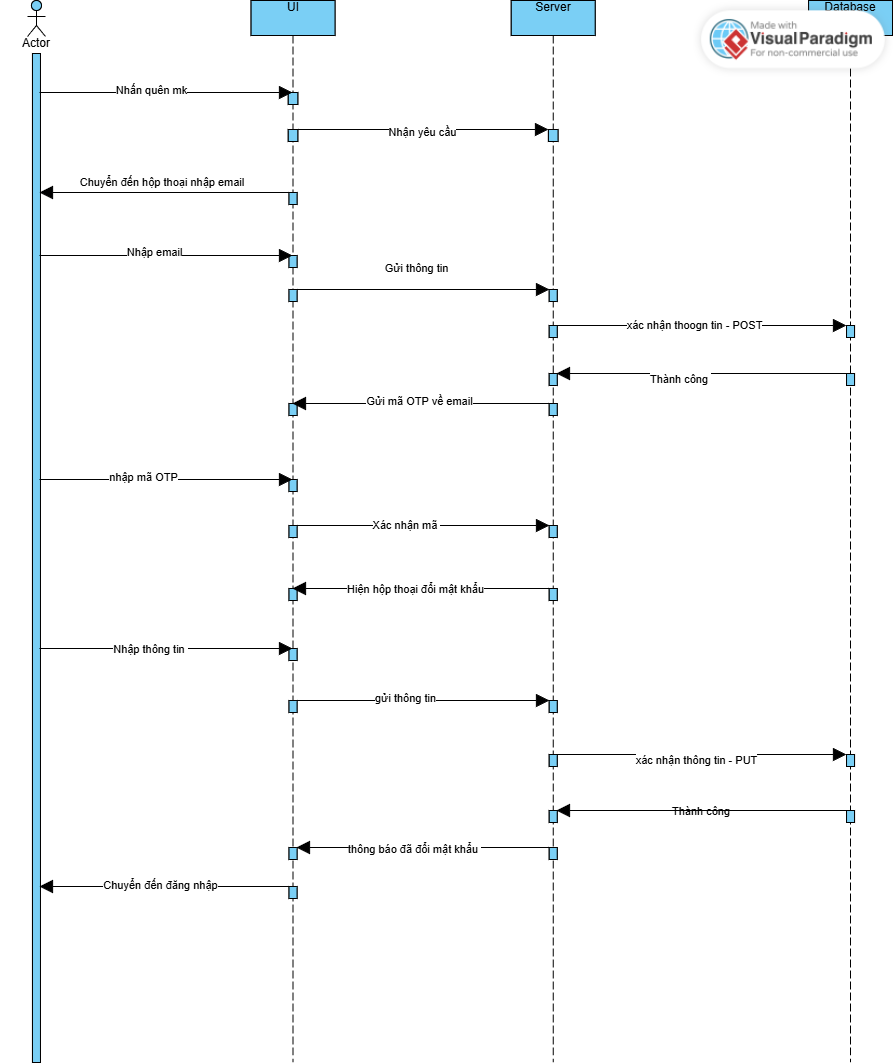
Hình 3.18: Tuần tự Đăng ký

**c.Đăng xuất**

****

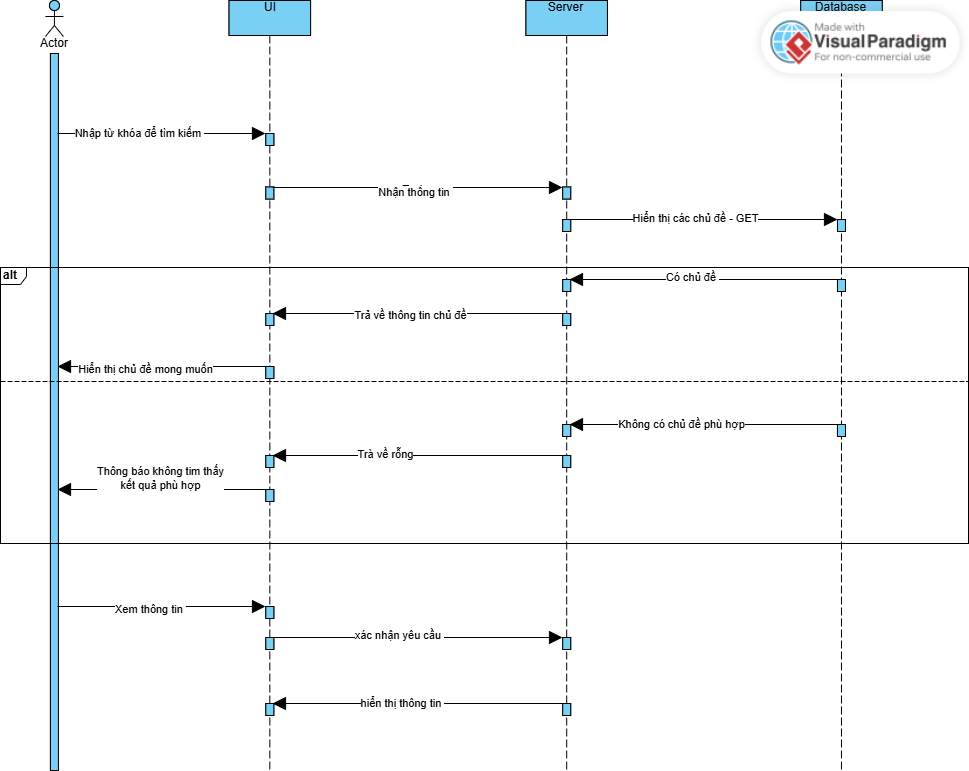
Hình 3.19: Tuần tự Đăng xuất

**d.Quên mật khẩu**

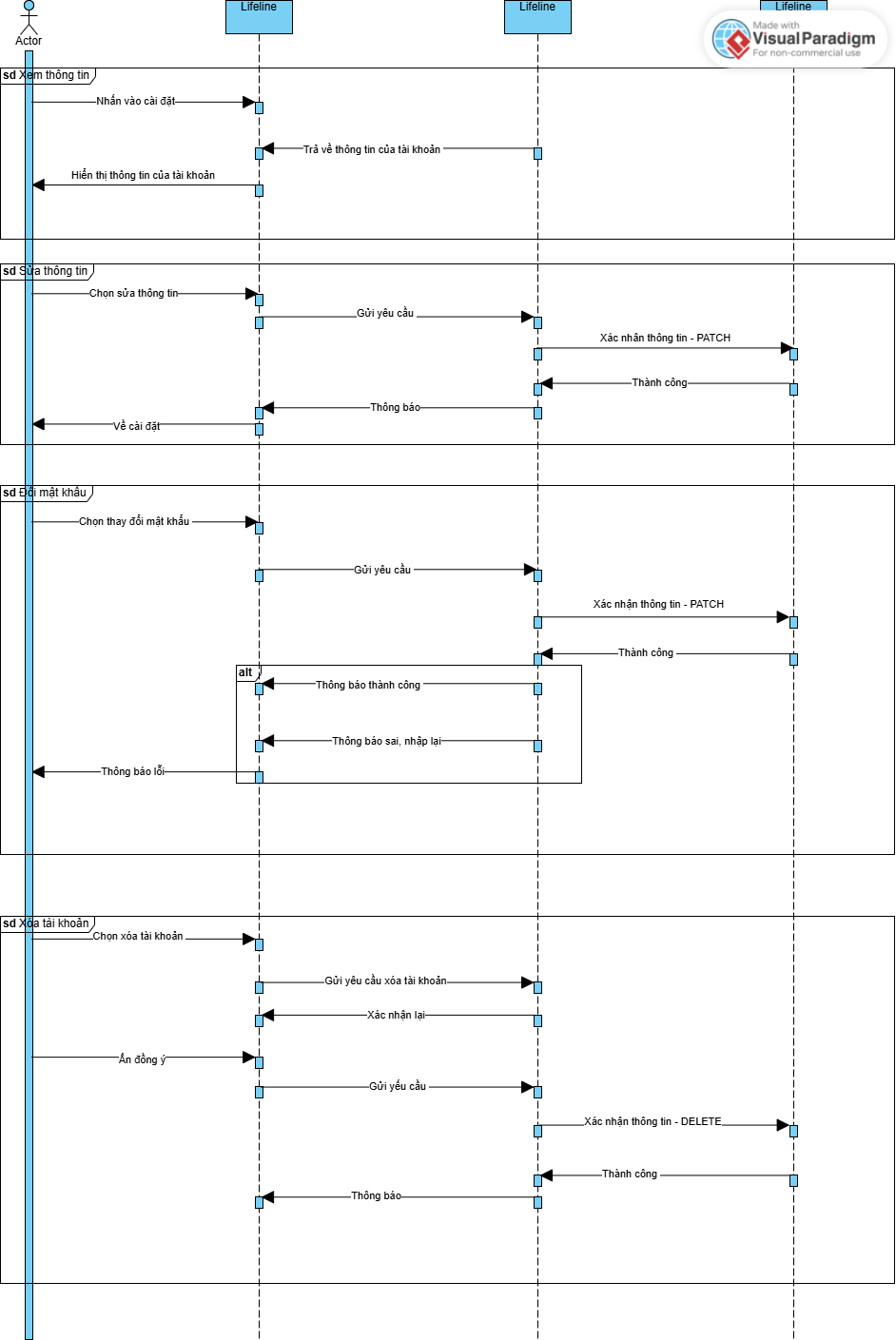


Hình 3.20: Tuần tự Quên mật khẩu

**e. Tìm kiếm và xem thông tin chủ đề**

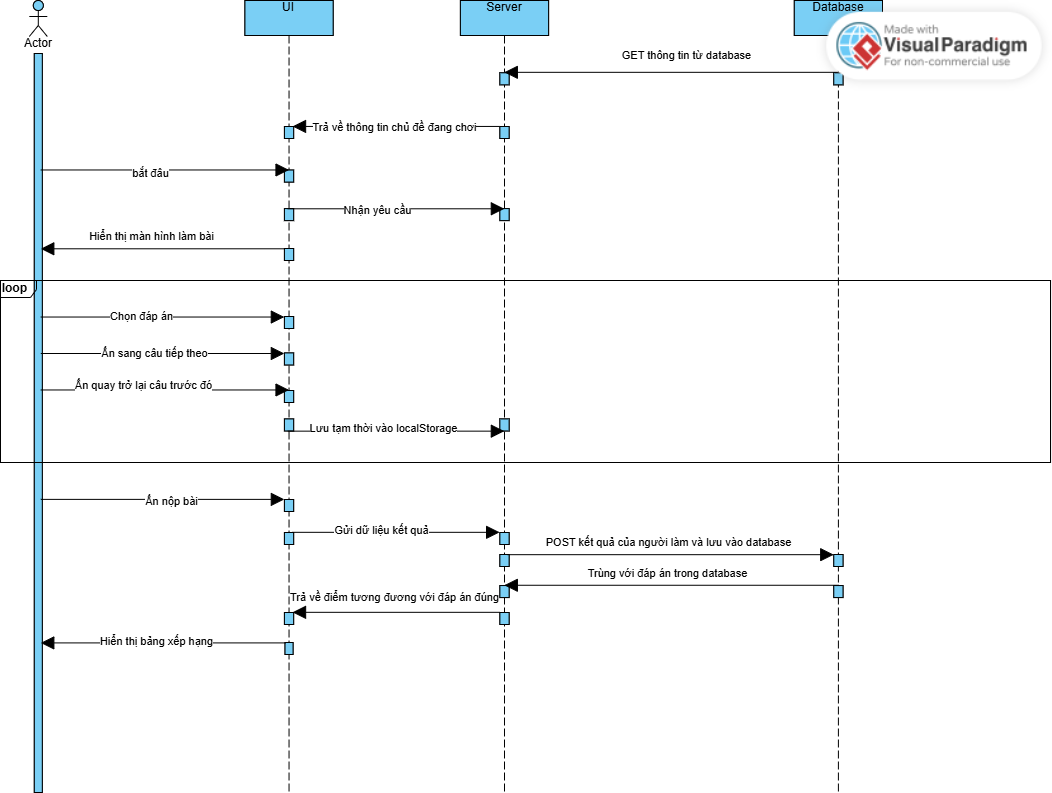
****

Hình 3.21: Tuần tự Tìm kiếm và xem thông tin chủ đề

**f. Quản lý tài khoản**

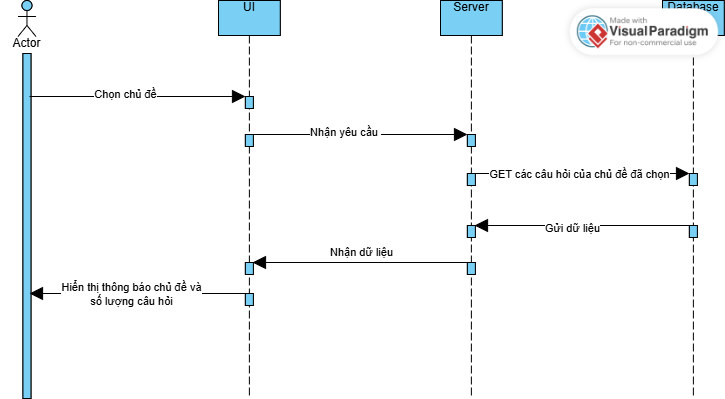
Hình 3.22: Tuần tự Quản lý tài khoản

**g.Làm quiz (ôn tập)**

****

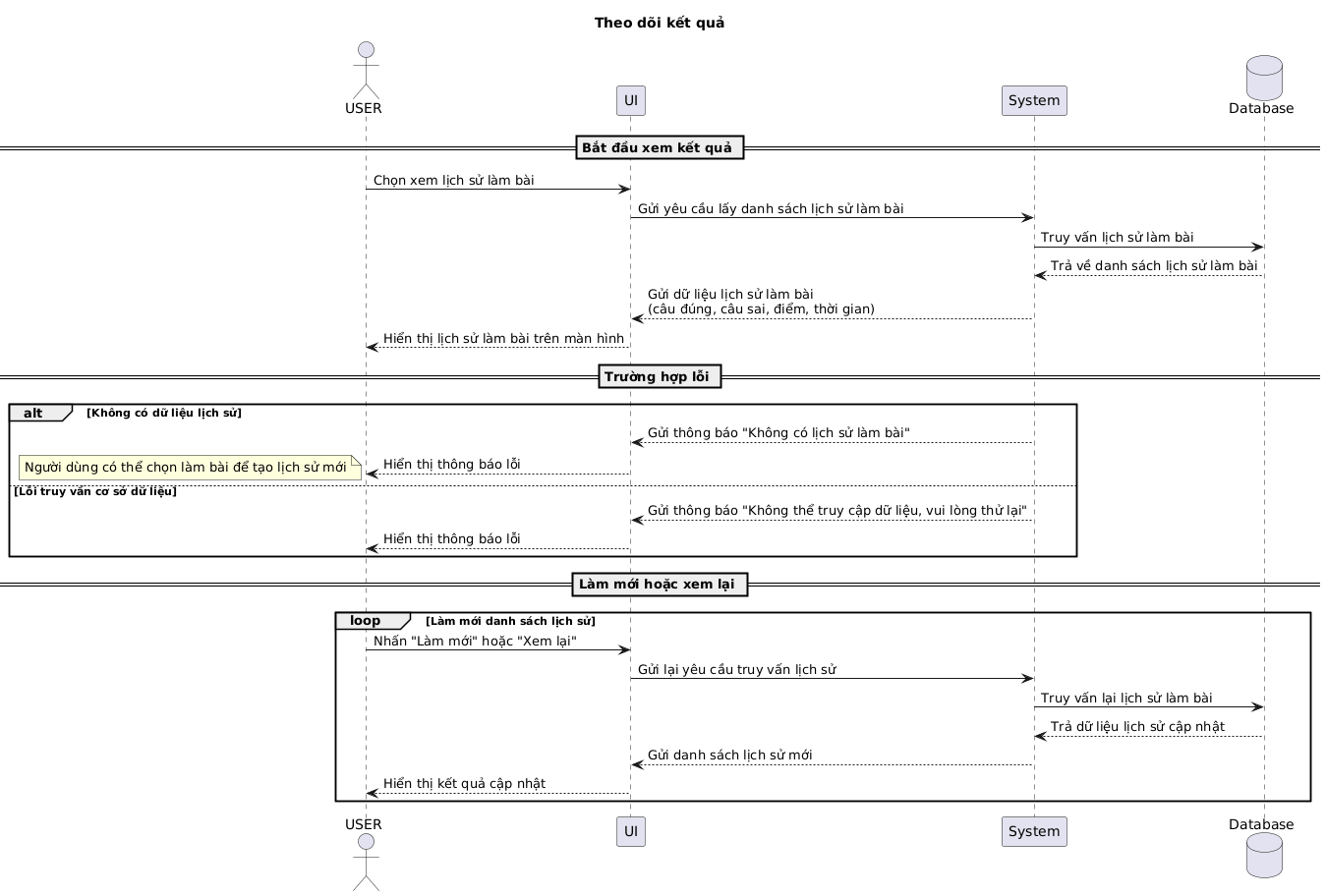
Hình 3.23: Tuần tự Làm quiz (Ôn tập)

**h.Chọn chủ đề làm bài**

****

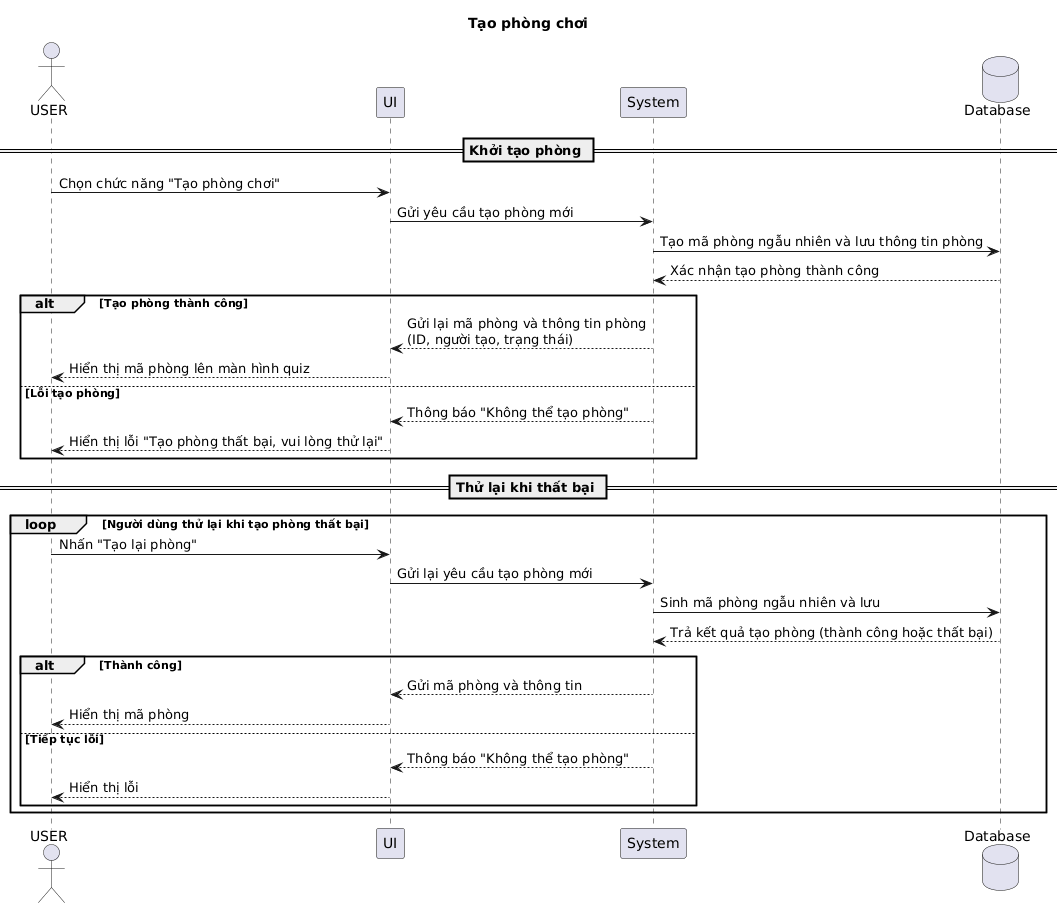
Hình 3.24: Tuần tự Chọn chủ đề làm bài

**i.Theo dõi kết quả**

****

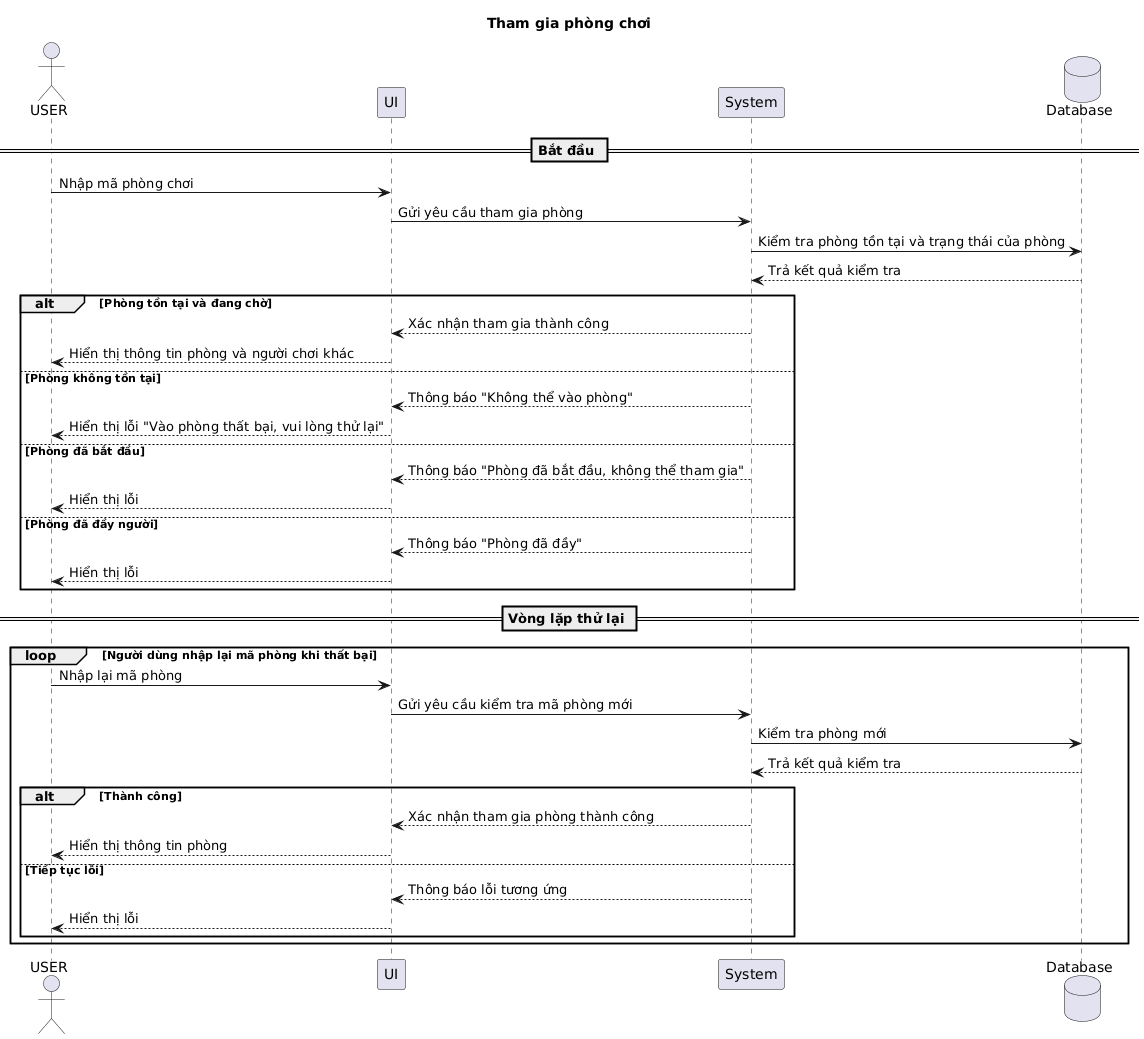
Hình 3.24: Tuần tự Theo dõi kết quả

**j.Tạo phòng chơi**

****

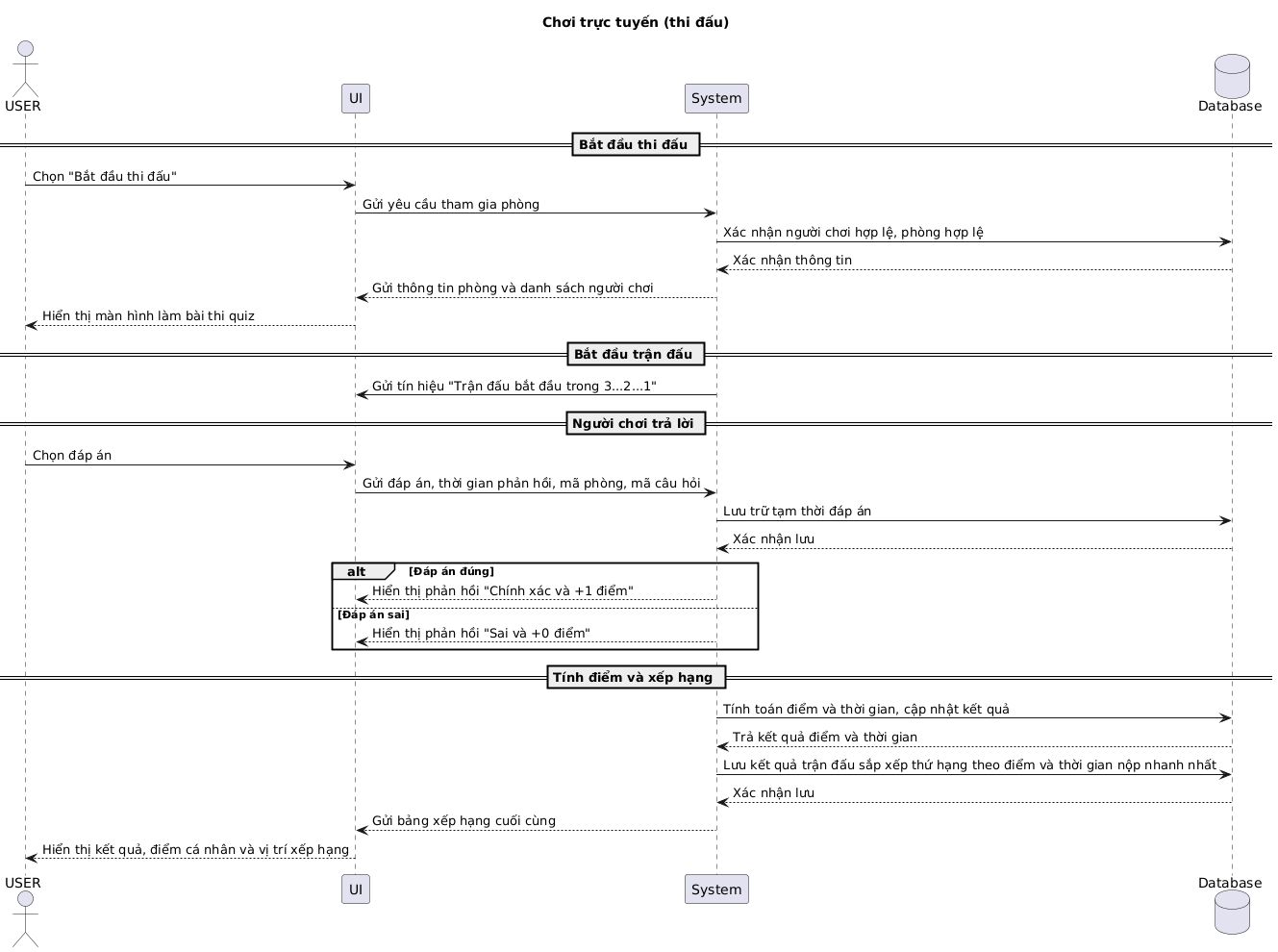
Hình 3.25: Tuần tự Tạo phòng chơi

**k.Tham gia phòng chơi**

****

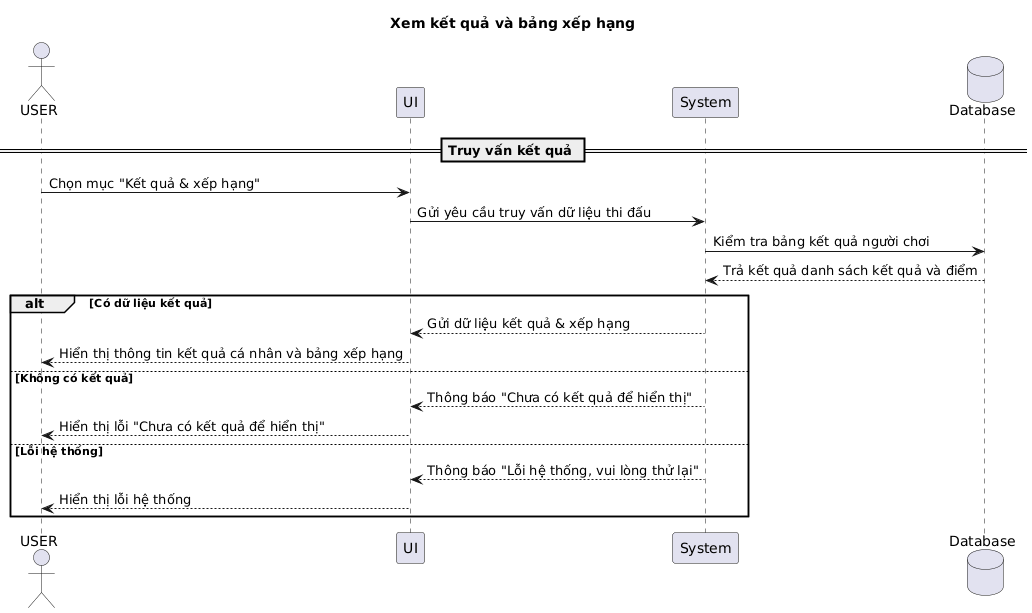
Hình 3.26: Tuần tự Tham gia phòng chơi

**l.Chơi trực tuyến (Thi đấu)**

****

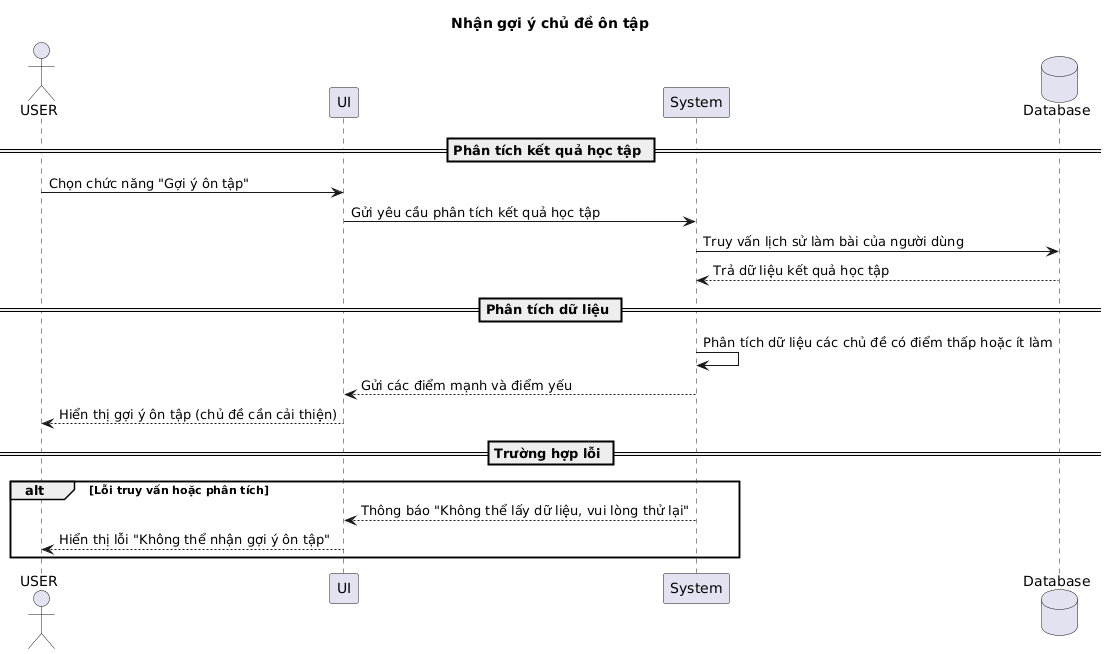
Hình 3.27: Tuần tự Chơi trực tuyến (Thi đấu)

**m.Xem kết quả và bảng xếp hạng**

****

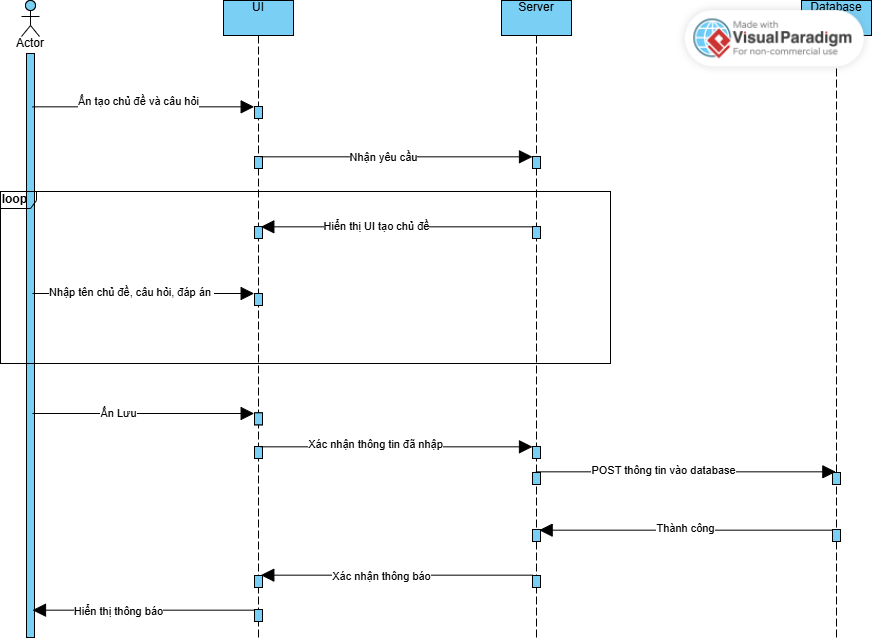
Hình 3.28: Tuần tự Xem kết quả và bảng xếp hạng

**n.Nhận gợi ý chủ đề ôn tập**

****

Hình 3.29: Tuần tự Nhận gợi ý chủ đề ôn tập

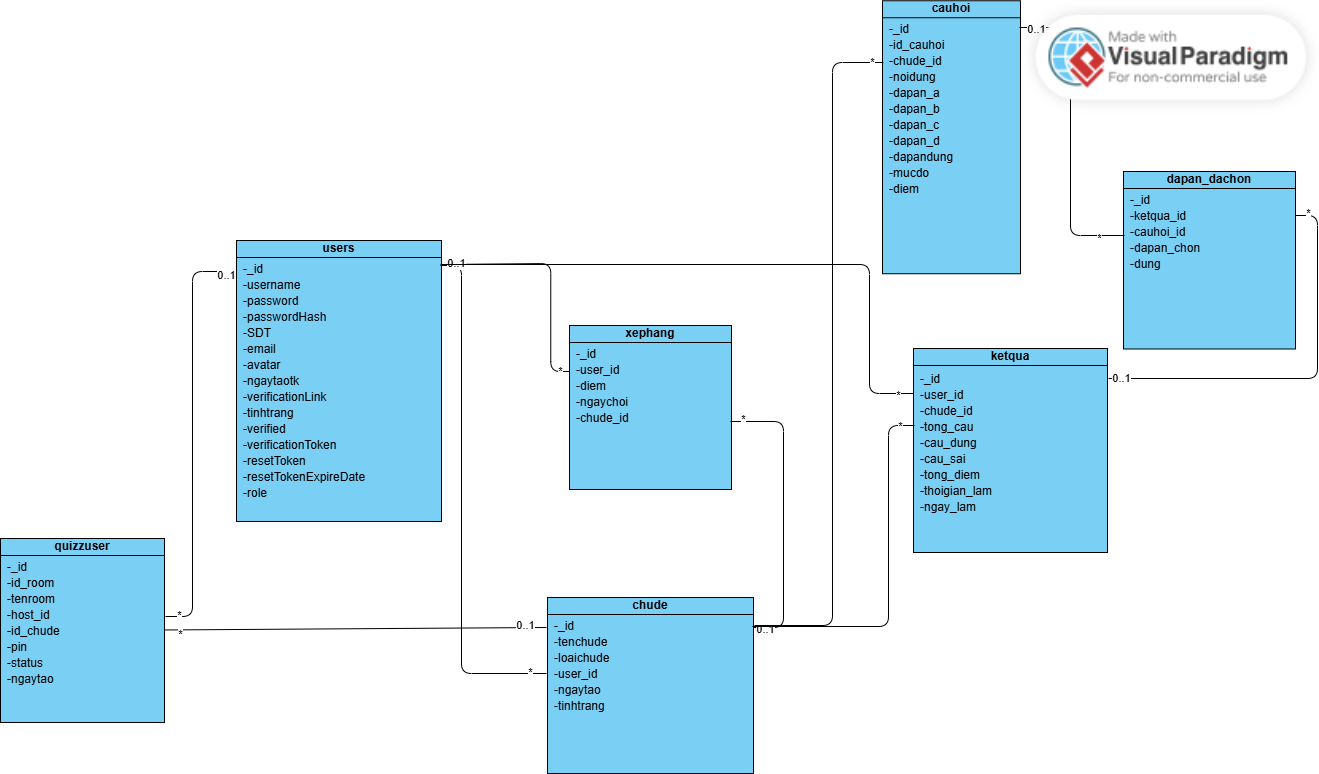
1. **Tạo chủ đề**

****

Hình 3.30: Tuần tự Tạo chủ đề

## 3.2. Thiết kế cơ sở dữ liệu

## 3.2.1 Biểu đồ Lớp :



Hình 3.x: Biểu đồ lớp

## 3.3. Xây dựng giao diện các chức năng sản phẩm

**(Phần Xây dựng giao diện cho các chức năng trong hệ thống tùy theo mỗi đề tài sẽ mà phân ra từng mục nhỏ khác nhau theo tác nhân hệ thống)**

**Lưu ý cách trình bày trong phần trình bày thiết kế giao diện:**

**Phải có tên chức năng của giao diện**

**Chức năng giúp người dùng thực hiện công việc gì, giải thích chức năng giao diện**

**Đặt tên hình cho chức năng, để làm danh mục hình, đặt đúng cứu pháp theo quy định.**

### 3.3.1 Chức năng chi tiết sản phẩm

**Hình giao diện kết quả**

**Mô tả chức năng**

**Cách xử lý chức năng:**

**Chụp code chính xử lý**

**….**

**3.3.3 ….**

**….**

# KẾT LUẬN

**- Ý 1: Thể hiện Kết luận đề tài làm được gì**

Sinh viên so sánh kết quả nghiên cứu hoặc sản phẩm của mình với mục tiêu đã đề ra hoặc sản phẩm tương tự.

Sinh viên phân tích trong suốt quá trình thực hiện Thực tập tốt nghiệp, mình đã làm được gì, chưa làm được gì, các đóng góp nổi bật là gì, và tổng hợp những bài học kinh nghiệm rút ra nếu có.

* **Ý 2: Thể hiện Hướng phát triển**

Trong phần này, trên cơ sở những gì chưa làm được trong đề tài này hoặc làm được nhưng chưa tối ưu, sinh viên trình bày định hướng công việc trong tương lai để hoàn thiện hoặc nâng cấp cải tiến sản phẩm hoặc nghiên cứu của mình.

Trước tiên, sinh viên trình bày các công việc cần thiết để hoàn thiện các chức năng/nhiệm vụ đã làm. Sau đó sinh viên phân tích các hướng đi mới cho phép cải thiện và nâng cấp các chức năng/nhiệm vụ đã làm.

# DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO

[1] W. Holmes and S. Gee, “A framework for gamified learning environments: Linking game design and learning outcomes,” *Journal of Learning Analytics*, vol. 6, no. 3, pp. 1–16, 2019.

[2] Y. Wang, C. Liang, and H. Li, “AI-powered adaptive learning system based on quiz generation and recommendation,” *Computers & Education: Artificial Intelligence*, vol. 4, p. 100092, 2023. DOI: 10.1016/j.caeai.2023.100092.

[3] “React – A JavaScript library for building user interfaces,” React, [Online]. Available: <https://react.dev/>. [Accessed: 16-Oct-2025].

[4] “Node.js – JavaScript runtime built on Chrome's V8 engine,” Node.js, [Online]. Available: <https://nodejs.org/>. [Accessed: 16-Oct-2025].

[5] “Express – Fast, unopinionated, minimalist web framework for Node.js,” Express.js, [Online]. Available: <https://expressjs.com/>. [Accessed: 16-Oct-2025].

[6] “MongoDB – The developer data platform,” MongoDB, [Online]. Available: <https://www.mongodb.com/>. [Accessed: 16-Oct-2025].

[7] “TensorFlow – An end-to-end open source machine learning platform,” TensorFlow, [Online]. Available: <https://www.tensorflow.org/>. [Accessed: 16-Oct-2025].

[8] “OpenAI API – AI models and documentation,” OpenAI, [Online]. Available: <https://platform.openai.com/>. [Accessed: 16-Oct-2025].

[9] “Firebase – Build and run successful apps,” Firebase, [Online]. Available: https://firebase.google.com/. [Accessed: 16-Oct-2025].

[10] “Bootstrap – The world’s most popular front-end open source toolkit,” Bootstrap, [Online]. Available: https://getbootstrap.com/. [Accessed: 16-Oct-2025].

[11] “Vẽ Diagram” [Online]. Available: <https://online.visual-paradigm.com/>. [Accessed: 21-Oct-2025].

# PHỤ LỤC

## Link GitHub

**[Duckkeip/DoAnChuyenNganhCNTTN1](https://github.com/Duckkeip/DoAnChuyenNganhCNTTN1)**

## Link Kế hoạch làm việc nhóm

[Tiến\_độ\_đồ\_án\_CNCNTT\_N1 - Google Trang tính](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Bs1kM5AzmoZpqpbjlYRVAwgsgSQlw6pYTUCiI5xCQto/edit?gid=0#gid=0)