**BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO**

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC SƯ PHẠM KỸ THUẬT TP.HCM**

**KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

****

**ĐỒ ÁN CUỐI KỲ**

**MÔN HỌC: LẬP TRÌNH TRÊN WINDOWS**

**XÂY DỰNG HỆ THỐNG QUẢN LÝ CỬA HÀNG THÚ CƯNG PETOPIA**

**Mã lớp học phần: WIPR230579\_04**

**Học kỳ 2 – Năm học 2024 - 2025**

**Giảng viên hướng dẫn: ThS. Hoàng Công Trình**

**Nhóm: 17**

**Danh sách sinh viên thực hiện:**

|  |  |
| --- | --- |
| **MSSV** | **Họ tên** |
| 23110231 | Xín Lợi Huy |
| 23110186 | Tôn Hoàng Cầm |
| 23110352 | Võ Chí Trung |
| 23110370 | Hồng Phước Hòa |

***Thành phố Hồ Chí Minh, tháng 05 năm 2025***

*Nhận xét của giảng viên*

*TP. Hồ Chí Minh, ngày … tháng … năm 2025*

*Giảng viên ký tên*

**MỤC LỤC**

[**PHẦN 1. MỞ ĐẦU 1**](#_Toc197193940)

[**1. Lý do chọn đề tài 1**](#_Toc197193941)

[**2. Mục tiêu đề tài 1**](#_Toc197193942)

[**3. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu 1**](#_Toc197193943)

[**PHẦN 2. NỘI DUNG 2**](#_Toc197193944)

[**CHƯƠNG 1: TÓM TẮT CƠ SỞ LÝ THUYẾT 2**](#_Toc197193945)

[**1.1. Giới thiệu ngôn ngữ lập trình C# và WinForms 2**](#_Toc197193946)

[**1.2. Cơ sở dữ liệu SQL Server 2**](#_Toc197193947)

[**1.3. Kiến trúc ứng dụng ba lớp (Three-tier Architecture) 2**](#_Toc197193948)

[**1.4. Các khái niệm về quản lý cửa hàng 2**](#_Toc197193949)

[**CHƯƠNG 2: THIẾT KẾ HỆ THỐNG 3**](#_Toc197193950)

[**2.1. Thiết kế cơ sở dữ liệu 3**](#_Toc197193951)

[**2.2. Thiết kế giao diện người dùng 3**](#_Toc197193952)

[**2.3. Thiết kế các chức năng chính 3**](#_Toc197193953)

[**CHƯƠNG 3: TRIỂN KHAI HỆ THỐNG 4**](#_Toc197193954)

[**3.1. Môi trường phát triển 4**](#_Toc197193955)

[**3.2. Các công nghệ sử dụng 4**](#_Toc197193956)

[**3.3. Các chức năng chính đã triển khai 4**](#_Toc197193957)

[**3.4. Một số hình ảnh giao diện 4**](#_Toc197193958)

[**CHƯƠNG 4: KIỂM THỬ HỆ THỐNG 5**](#_Toc197193959)

[**4.1. Kế hoạch kiểm thử 5**](#_Toc197193960)

[**4.2. Kết quả kiểm thử 5**](#_Toc197193961)

[**4.3. Đánh giá và khắc phục lỗi 5**](#_Toc197193962)

[**PHẦN KẾT LUẬN 6**](#_Toc197193963)

[**PHẦN TÀI LIỆU THAM KHẢO 7**](#_Toc197193964)

[**PHỤ LỤC 8**](#_Toc197193965)

**DANH MỤC HÌNH ẢNH**

**DANH MỤC BẢNG**

**BẢNG DANH MỤC CÁC TỪ VIẾT TẮT**

|  |  |
| --- | --- |
| **Ký hiệu chữ viết tắt** | **Cách viết đầy đủ** |
|  |  |
|  |  |

**KẾ HOẠCH PHÂN CÔNG NHIỆM VỤ THỰC HIỆN ĐỀ TÀI**

**CUỐI KỲ MÔN LẬP TRÌNH TRÊN WINDOWS**

**HỌC KỲ II NĂM HỌC 2024-2025**

**1. Mã lớp môn học: WIPR230579\_04**

**2. Giảng viên hướng dẫn: ThS. Hoàng Công Trình**

**3. Tên đề tài:** **Xây dựng hệ thống quản lý cửa hàng thú cưng Petopia**

**4. Bảng phân công nhiệm vụ:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Sinh viên thực hiện** | **Nội dung thực hiện** |
| Xín Lợi Huy | * Code xử lý dữ liệu và phân tích dữ liệu. * Xây dựng báo cáo Phần Mở đầu và Phần Nội Dung (Chương 1, 2, 3). * Tổng hợp và hoàn thiện báo cáo. |
|  | * Code xử lý dữ liệu và xây dựng, huấn luyện mô hình. |
|  |  |
|  |  |

**LỜI CẢM ƠN**

Để thực hiện được đề tài này, em xin gửi lời cảm ơn chân thành đến thầy Hoàng Công Trình - giảng viên dạy học và hướng dẫn bộ môn Lập trình trên Windows của lớp WIPR230579\_04 vì đã chỉ dẫn và hỗ trợ chúng em hết mình trong việc học tập và trong quá trình thực hiện tiểu luận cuối kỳ.

Trong quá trình học tập, nghiên cứu và thực hiện đề tài chúng em đã nỗ lực và cố gắng rất nhiều, nhưng do kinh nghiệm và hiểu biết còn hạn hẹp nên có thể phần báo cáo có thể còn nhiều thiếu sót. Chúng em rất mong nhận được sự động viên, hỗ trợ và góp ý từ thầy để nhóm em có thể hoàn thiện hơn không chỉ trong môn học này mà còn làm tốt hơn nữa trong những chặng đường sắp tới.

Một lần nữa, chúng em xin trân trọng cảm ơn sự quan tâm giúp đỡ của thầy trong suốt hành trình vừa qua.

# PHẦN 1. MỞ ĐẦU

## 1. Lý do chọn đề tài

## 2. Mục tiêu đề tài

Mục tiêu cho đề tài

## 3. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu

Đối tượng nghiên cứu của đề tài

# PHẦN 2. NỘI DUNG

## CHƯƠNG 1: TÓM TẮT CƠ SỞ LÝ THUYẾT

### 1.1. Giới thiệu ngôn ngữ lập trình C# và WinForms

### 1.2. Cơ sở dữ liệu SQL Server

### 1.3. Kiến trúc ứng dụng ba lớp (Three-tier Architecture)

### 1.4. Các khái niệm về quản lý cửa hàng

## CHƯƠNG 2: THIẾT KẾ HỆ THỐNG

### 2.1. Thiết kế cơ sở dữ liệu

### 2.2. Thiết kế giao diện người dùng

### 2.3. Thiết kế các chức năng chính

**2.4. Sơ đồ cấu trúc hệ thống**

## CHƯƠNG 3: TRIỂN KHAI HỆ THỐNG

### 3.1. Môi trường phát triển

### 3.2. Các công nghệ sử dụng

### 3.3. Các chức năng chính đã triển khai

### 3.4. Một số hình ảnh giao diện

## CHƯƠNG 4: KIỂM THỬ HỆ THỐNG

### 4.1. Kế hoạch kiểm thử

### 4.2. Kết quả kiểm thử

### 4.3. Đánh giá và khắc phục lỗi

# PHẦN KẾT LUẬN

* + - 1. **Kết quả đạt được**
* Về kiến thức
* Về sản phẩm
  + - 1. **Ưu và nhược điểm**
* Ưu điểm:
* Nhược điểm:
  + - 1. **Hướng phát triển**

# PHẦN TÀI LIỆU THAM KHẢO

[1]. Aurélien Géron, *Hands-On Machine Learning with Scikit-Learn, Keras, and TensorFlow,* Published by O’Reilly Media, Inc., 1005 Gravenstein Highway North, Sebastopol, CA 95472, 2019

[2]. Kaggle (2018), *New York City Taxi Fare Prediction*, truy cập ngày 10/5/2024, đường dẫn: <https://www.kaggle.com/competitions/new-york-city-taxi-fare-prediction/data>

# PHỤ LỤC

Mã nguồn chương trình