

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



ĐỒ ÁN CÔNG NGHỆ PHẦN MỀM (CO3103)

Web Electronic Commerce

Giảng viên hướng dẫn:	Mai Đức Trung	
Lớp:	L03	
Nhóm:	Seven Up	
Sinh viên thực hiện:	Bùi Đoàn Gia Phong	2010509
	Nguyễn Văn Khánh Nhân	2010480
	Đặng Đăng Khánh	2011383
	Lê Tấn Đạt	2012920
	Nguyễn Đình Thi	2012085

Mục lục

1	Task 1: Tìm hiểu yêu cầu	3
1.1	Mô tả chung	3
1.1.1	Website thương mại điện tử	3
1.1.2	Mục tiêu dự án	3
1.2	Phân tích yêu cầu dự án	3
1.2.1	Xác định bối cảnh chung của dự án	3
1.2.2	Phân tích Stakeholder	4
1.2.3	Yêu cầu chức năng	4
1.2.4	Yêu cầu phi chức năng	5
2	Task 2: Use-case diagram and Use-case scenario	6
2.1	Use-case diagram hệ thống	6
2.2	Use-case: Register	8
2.3	Use-case: Login	9
2.4	Use-case: Search	10
2.5	Use-case: Filter	11
2.6	Use-case: Comment	12
2.7	Use-case: Create order	13
2.8	Use-case: Add to cart	14
2.9	Use-case: Add product	15
2.10	Use-case: Edit product	16
2.11	Use-case: Delete product	17
2.12	Use-case: Staff-login	18
2.13	Use-case: Admin	19
3	Set up môi trường	23
4	Phản hiện thực trang admin	24
5	Phản hiện thực trang người dùng	26

HistoryLog

STT	Thời gian	Công việc		Phân công
1	23/09/2022	Meet	Chọn nhóm trưởng Chọn topic về thương mại điện tử và hiện thực thông qua Web. Chọn nền tảng làm việc: Notion, Github. Tổng hợp lại các yêu cầu trong task 1. Phân công các công việc trong task 1. Tìm các template LaTeX, log.	Phong ALL
2	19/09/2022	Meet	Mô tả project, mục đích và Non-functional Reqs Vẽ UC diagram cho hệ thống UC cho Register UC cho Login UC cho Công việc của Staff UC cho Xem hàng và Admin UC cho Make order	Thi, Đạt, Khánh ALL Phong Nhân Thi, Nhân Khánh Đạt, Phong
3	26/09/2022	Meet	Chỉnh sửa các phần được làm ở task_02	ALL
4	30/09/2022	Meet	Hoàn thành task_02	ALL
5	03/10/2022	Meet	Vẽ lại UC Diagram cho hệ thống Vẽ lại UC cho Staff Vẽ lại UC cho Admin Vẽ lại UC cho Customer Vẽ lại UC cho Guest	ALL Nhân Khánh Thi Phong, Đạt
6	16/10/2022	Offline	Thảo luận task 3 + code	Đạt, Nhân, Thi, Phong
7	06/11/2022	Meet	Tìm hiểu XAMPP và chạy được code	Đạt, Nhân, Khánh, Phong
8	20/11/2022	Meet	Thảo luận và chỉnh sửa giao diện web	ALL
9	04/12/2022	Meet	Thảo luận và chỉnh sửa code	ALL
10	18/12/2022	Offline	Chỉnh sửa code và report	ALL
11	30/12/2022	Offline	Chỉnh sửa code và thảo luận report	ALL

1 Task 1: Tìm hiểu yêu cầu

1.1 Mô tả chung

1.1.1 Website thương mại điện tử

Website thương mại điện tử là trang thông tin điện tử được thiết lập để phục vụ một phần hoặc toàn bộ quy trình của hoạt động mua bán hàng hóa hay cung ứng dịch vụ, từ trưng bày giới thiệu hàng hóa, dịch vụ đến giao kết hợp đồng, cung ứng dịch vụ, thanh toán và dịch vụ sau bán hàng.

Hiểu một cách đơn giản, các website được thiết lập và vận hành, có thực hiện một phần hoặc toàn bộ các nghiệp vụ liên quan đến thương mại như: giao dịch bán hàng, giới thiệu/trưng bày sản phẩm, giới thiệu dịch vụ/công ty, quảng cáo, giao dịch hợp đồng... đều là hình thức website thương mại điện tử.

Việc thiết kế website sẽ giúp cho doanh nghiệp có thể quảng bá về sản phẩm/doanh nghiệp với khách hàng của một cách dễ dàng và nhanh chóng. Ngoài ra chi phí để xây dựng và vận hành một website thì rẻ hơn so với việc xây dựng, vận hành của cửa hàng truyền thống. Vì thế website thương mại điện tử được xem là công cụ hữu ích cho doanh nghiệp muốn phát triển mình một cách nhanh chóng và hiệu quả.

Một số lợi ích thiết thực mà website thương mại điện tử mang đến như:

- Tăng lợi nhuận, tăng doanh số bán hàng.
- Nâng cao khả năng cạnh tranh với đối thủ.
- Tiết kiệm chi phí quảng cáo (giá xây dựng và duy trì một website rẻ hơn nhiều so với chi phí quảng cáo trên báo đài, nội dung lại không giới hạn).
- Gia tăng tương tác với đối tượng khách hàng (hỗ trợ, tư vấn, đặt hàng...). Tiết kiệm chi phí thuê mặt bằng, nhân sự.
- Quảng bá thương hiệu một cách rộng rãi hơn.

1.1.2 Mục tiêu dự án

Mục tiêu của nhóm khi xây dựng website bán hàng bao gồm:

- Tăng lượng khách hàng hiện có, đồng thời thu hút khách hàng tiềm năng.
- Tạo một môi trường nơi mà khách hàng và nhân viên có thể dễ dàng tương tác trao đổi thông tin.
- Cung cấp cho khách hàng cơ hội mua sắm hàng hóa dễ dàng với các thông tin về sản phẩm đầy đủ mà không cần phải ra khỏi nhà.
- Cung cấp thông tin cho khách hàng về các hoạt động của doanh nghiệp như thời gian hoạt động, các chương trình khuyến mãi,...

1.2 Phân tích yêu cầu dự án

1.2.1 Xác định bối cảnh chung của dự án

Trước sự phát triển như vũ bão của công nghệ, hầu hết mọi hoạt động Marketing đều đã và đang diễn ra mạnh mẽ trên môi trường trực tuyến. Việc kinh doanh sử dụng đến website thương mại điện tử ngày càng phổ biến và thu hút được đông đảo người dùng sử dụng. Việc doanh nghiệp sở hữu một website thương mại điện tử là một trong những yếu tố tiên quyết để gia tăng doanh số và phát triển doanh nghiệp.

1.2.2 Phân tích Stakeholder

Stakeholder là một cá nhân, một nhóm hoặc một tổ chức có thể ảnh hưởng, bị ảnh hưởng hoặc tự nhận thấy nó bị ảnh hưởng bởi một quyết định, một hoạt động hoặc kết quả của một dự án.

Các stakeholder trong hệ thống:

- **Admin:**

- Là người quản lý nhân viên và trang web.
- Yêu cầu: Quản lý được tài khoản của nhân viên và khách hàng, coi tổng hợp thông kê báo của trang web.

- **Guest:**

- Là khách hàng nhưng chưa có tài khoản khách hàng.
- Yêu cầu: coi được các sản phẩm của trang web và tạo được tài khoản khách hàng.

- **Customer:**

- Là khách hàng và đã có tài khoản khách hàng.
- Yêu cầu: có thể đăng nhập, cập nhật thông tin cá nhân, sử dụng được tính năng giỏ hàng, có thể tạo đơn và mua sản phẩm của trang web.

- **Staff:**

- Là nhân viên của trang web.
- Yêu cầu: Có thể cập nhật thông tin về sản phẩm, các event lên trang web. Có thể trao đổi tư vấn thông tin với khách hàng. Thông kê và báo cáo được doanh số, các sản phẩm bán chạy,...

- **Database System:** Hệ thống lưu trữ thông tin của người sử dụng.

1.2.3 Yêu cầu chức năng

Các chức năng yêu cầu cho từng đối tượng được sử dụng như sau:

1. **Admin:**

- Quản lý tài khoản nhân viên.
- Quản lý tài khoản khách hàng.
- Tổng hợp thống kê.

2. **Guest:**

- Đăng ký tài khoản.
- Xem sản phẩm trên trang web.

3. **Customer:**

- Đăng nhập tài khoản, lấy lại mật khẩu.
- Xem sản phẩm trên trang web.
- Tìm kiếm sản phẩm trên trang web.
- Thêm vào giỏ hàng, xem giỏ hàng.
- Cập nhật thông tin cá nhân.
- Mua sản phẩm trên trang web.
- Đánh giá sản phẩm.

4. **Staff:**

- Cập nhật, thay đổi thông tin sản phẩm.
- Cập nhật, thay đổi thông tin event.
- Nhắn tin trao đổi thông tin với khách hàng.
- Thông kê và báo cáo được doanh số, sản phẩm bán chạy,...

1.2.4 Yêu cầu phi chức năng

1. Hiệu năng:

- Hệ thống cho phép ít nhất 50 người hoạt động cùng thời điểm.
- Hệ thống khởi động ít hơn 1 giây.
- Tốc độ phản hồi tối đa là 2 giây.
- Quá trình nhận thông báo và gửi tin nhắn với độ trễ là 1 giây.
- Hệ thống sẽ có thể xử lý dữ liệu thời gian thực từ ít nhất 1000 MCPs tại thời điểm hiện tại và 10.000 MCPs trong 5 năm.

2. Bảo mật truy cập:

- Thông tin của hệ thống chỉ có thể truy cập bởi những cá nhân được cấp quyền.
- Lấy lại mật khẩu qua email đã đăng ký, nhận được email lấy lại mật khẩu trong tối đa 30s.

3. Tính khả dụng:

- Hệ thống hoạt động liên tục, trừ thời gian kiểm tra và bảo trì (định kỳ 1 tuần/lần).
- Khi hệ thống đang bảo trì, dừng mọi hoạt động để tránh gây lỗi bất đồng bộ.
- Hệ thống dễ sử dụng, giao diện thân thiện với người dùng, 90 phần trăm người dùng có thể sử dụng mà không cần hướng dẫn.

4. Độ tin cậy:

- Tỷ lệ xảy ra lỗi dưới 0.05 phần trăm.
- Tỷ lệ truy cập hệ thống thành công là 99 phần trăm.
- Xác suất không nhận được thông báo dưới 0.01 phần trăm.

5. Khả năng mở rộng:

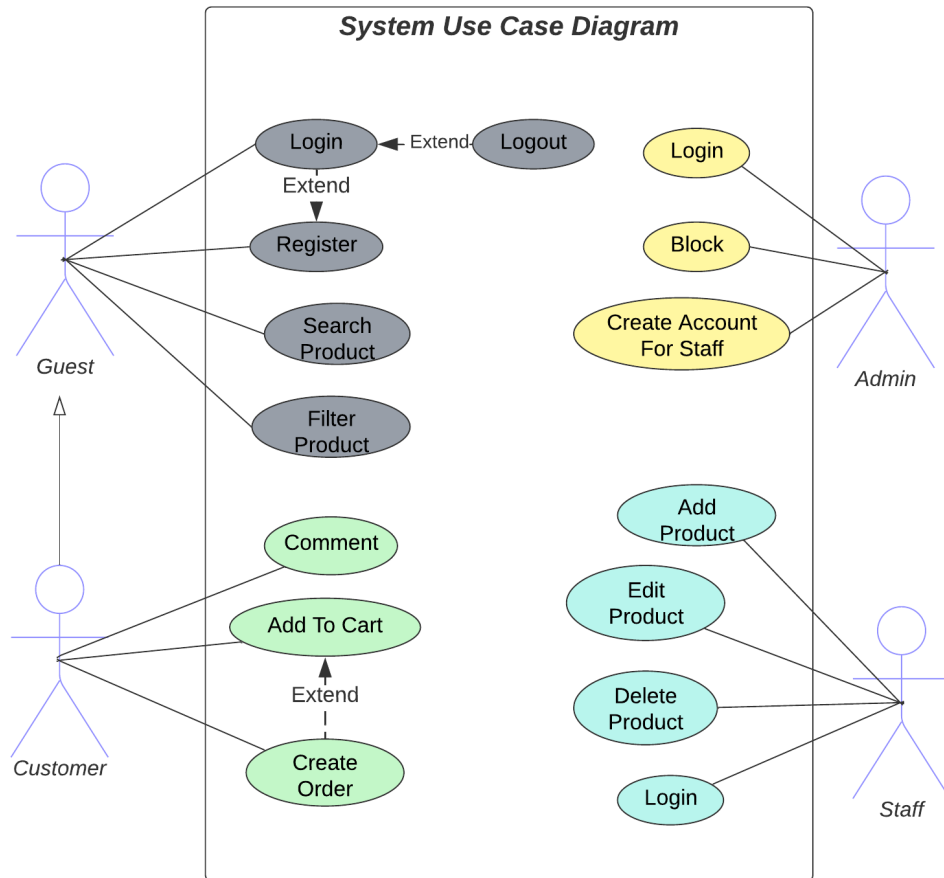
- Có thể sử dụng được nhiều hơn 2 ngôn ngữ.
- Mở rộng quản lý trên khu vực lớn hơn.

6. Đa nền tảng:

- Có thể sử dụng ngay trên điện thoại thông minh hoặc các trình duyệt web hiện nay.
- Thanh toán qua nhiều phương thức: Internet Banking, Momo, ViettelPay, VISA,... Có liên kết mã QR.

2 Task 2: Use-case diagram and Use-case scenario

2.1 Use-case diagram hệ thống



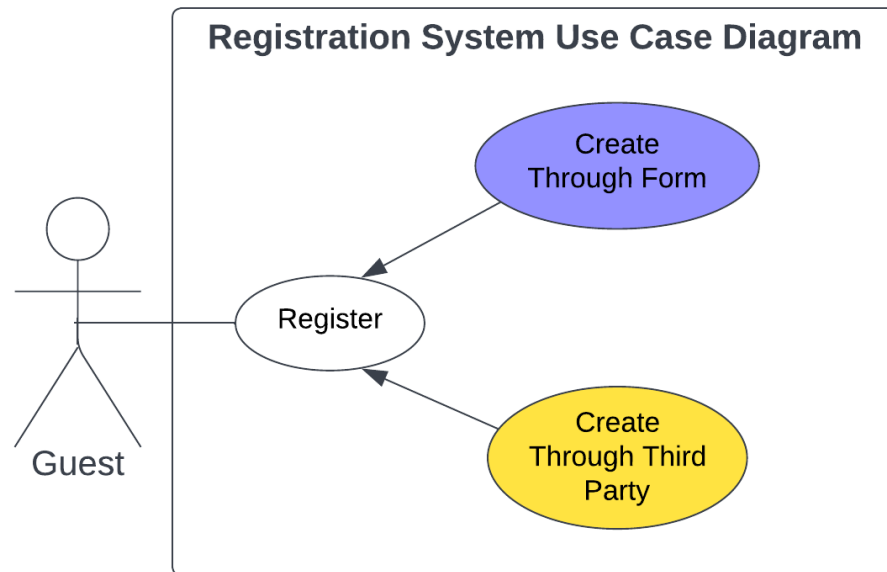
Actor ID	Tên Actor
1	Guest (Khách vãng lai)
2	Customer (Khách hàng)
3	Staff (Nhân viên)
4	Admin (Quan trị viên)

Bảng 1: Bảng danh sách các Actor

Use case ID	Tên use case	Mô tả
1	Register	Dùng để khách hàng tạo tài khoản.
2	Login	Khách hàng đăng nhập vào tài khoản.
3	Search	Khách hàng tìm kiếm sản phẩm thông qua tên,...
4	Filter	Lọc ra những sản phẩm theo yêu cầu.
5	Comment	Khách hàng bình luận về sản phẩm.
6	Create order	Khách hàng tạo đơn mua hàng.
7	Add to cart	Khách hàng thêm hàng vào giỏ hàng.
8	Add product	Staff thêm product vào danh sách hàng trên web.
9	Edit product	Staff sửa thông tin product đã tồn tại trên web.
10	Delete product	Staff xóa thông tin product đã tồn tại trên web.
11	Staff-login	Staff đăng nhập vào tài khoản.
12	Admin	Admin đăng nhập vào tài khoản.

Bảng 2: Bảng mô tả các Usecase chính của hệ thống

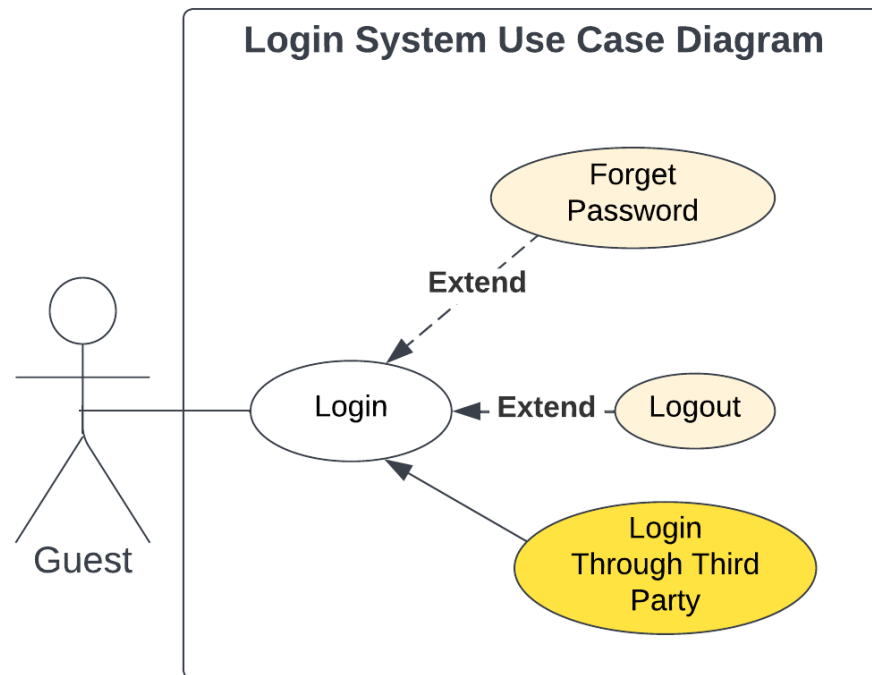
2.2 Use-case: Register



Use-case name	Register
Actor	Guest
Description	Khách hàng thông qua đăng ký để sử dụng những tính năng như mua hàng, tích lũy voucher,...
Trigger	Nhấp vào đăng ký
Preconditions	None
Normal flow	1. Khách hàng nhấp vào đăng ký. 2. Khách hàng điền thông tin vào form đăng ký. 3. Xác nhận đăng ký tài khoản thành công.
Postcondition	Tài khoản được tạo thành công.
Alternative flows	Sau bước 1: Nếu khách hàng chọn đăng ký qua bên thứ ba thì sẽ bỏ qua bước 2 và xác nhận đăng ký thành công.
Exception flows	1. Đã tồn tại tài khoản với thông tin đã nhập. 2. Đầu vào không hợp lệ.

Bảng 3: Bảng mô tả Register UC dạng bảng

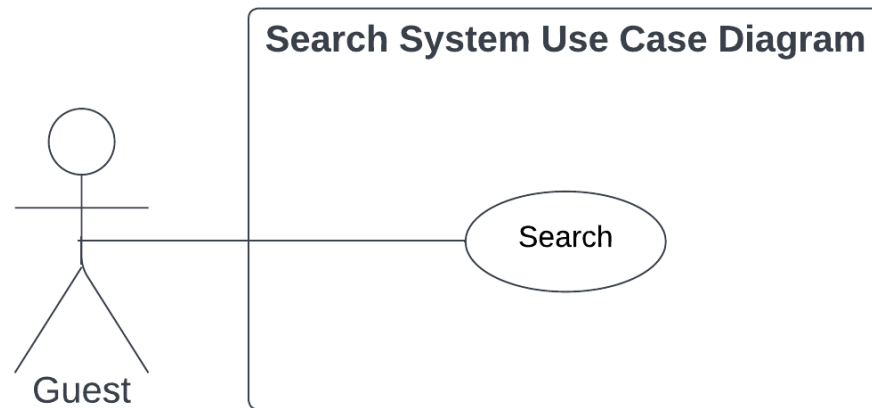
2.3 Use-case: Login



Use-case name	Login
Actor	Guest
Description	Khách hàng đăng nhập vào tài khoản.
Trigger	Khách hàng click vào đăng nhập.
Preconditions	None
Normal flow	1. Khách hàng click vào đăng nhập. 2. Nhập thông tin đăng nhập. 3. Xác nhận.
Postcondition	Đăng nhập thành công
Alternative flows	Ở bước 2: Nếu khách hàng ban đầu đã đăng ký qua bên thứ ba, ở đây có thể login qua bên thứ ba.
Exception flows	Ở bước 2: Nếu thông tin đăng nhập không hợp lệ sẽ báo lỗi.

Bảng 4: Bảng mô tả Login UC dạng bảng

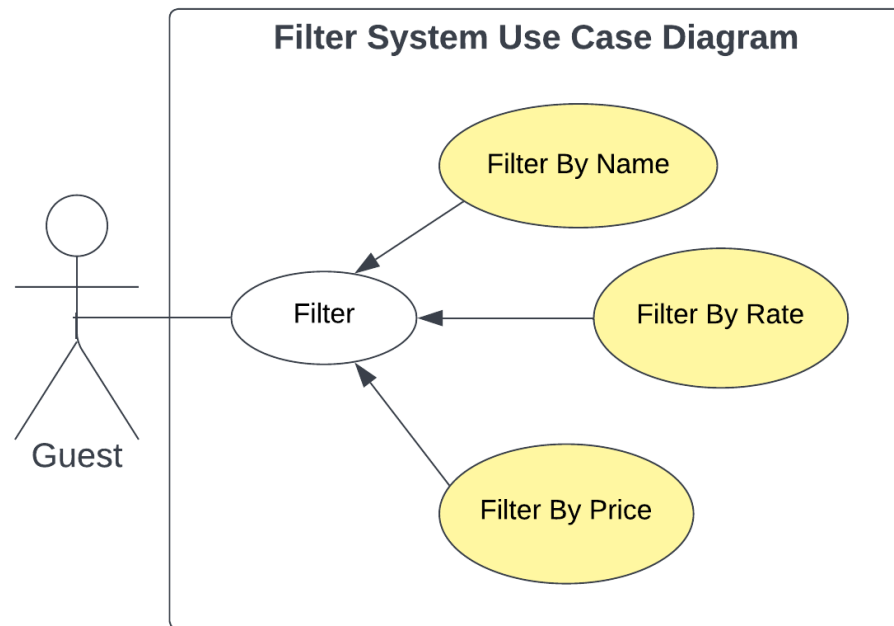
2.4 Use-case: Search



Use-case name	Search
Actor	Guest
Description	Khách hàng tìm kiếm sản phẩm thông qua tên,...
Trigger	Khách hàng click vào ô tìm kiếm.
Preconditions	None
Normal flow	1. Khách hàng click vào ô tìm kiếm. 2. Nhập thông tin vào ô tìm kiếm. 3. Nhấn tìm kiếm.
Postcondition	Nhận được thông tin của sản phẩm(nếu có).
Alternative flows	None.
Exception flows	None.

Bảng 5: Bảng mô tả Login UC dạng bảng

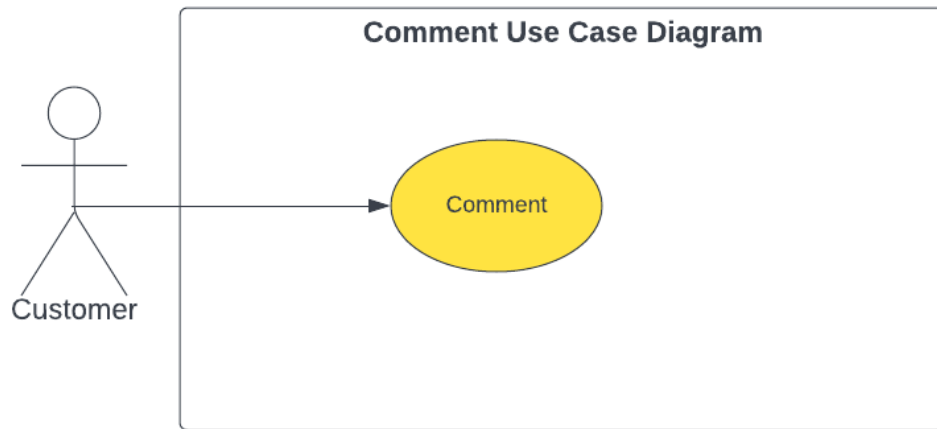
2.5 Use-case: Filter



Use-case name	Filter
Actor	Guest
Description	Lọc ra những sản phẩm theo yêu cầu.
Trigger	Nhấp vào filter.
Preconditions	None
Normal flow	1. Nhấp vào filter. 2. Chọn thuộc tính phân loại. 3. Nhấn filter.
Postcondition	Nhận được danh sách sản phẩm đã phân loại(nếu có).
Alternative flows	None
Exception flows	None

Bảng 6: Bảng mô tả Login UC dạng bảng

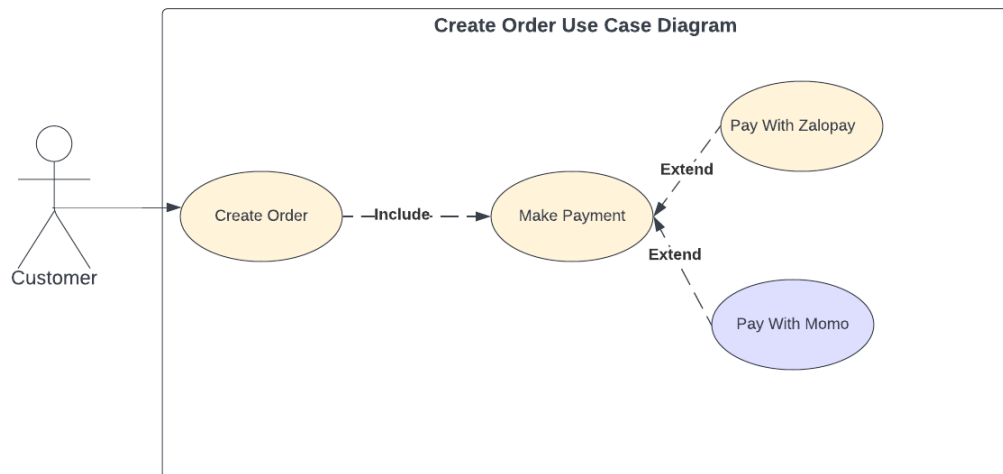
2.6 Use-case: Comment



Use-case name	Comment
Actor	Customer
Description	Khách hàng bình luận về sản phẩm.
trigger	Khách hàng đã có tài khoản.
Preconditions	Khách hàng đăng nhập vào tài khoản.
Normal Flow	1. Khách hàng đăng nhập và chọn sản phẩm muốn gửi bình luận/đánh giá. 2. Chọn vào mục bình luận và viết bình luận/đánh giá. 3. Chọn "Gửi" và xác nhận.
Postconditions	Hàng đã được chỉnh sửa.
Alternative Flows	1. Ở bước 4 nếu sửa không hợp lệ sẽ cho sửa lại. 2. Ở bước 4 cho phép huỷ tác vụ (hàng sẽ không được sửa, quay lại giao diện chính). 3. Ở bước Xác nhận nếu Staff không xác nhận thì quay lại bước 4.
Exception	Nếu khách hàng bấm gửi nhưng không xác nhận mà thoát khỏi hệ thống thì hệ thống sẽ không ghi nhận comment đó.

Bảng 7: *Bảng mô tả Customer Comment UC dạng bảng*

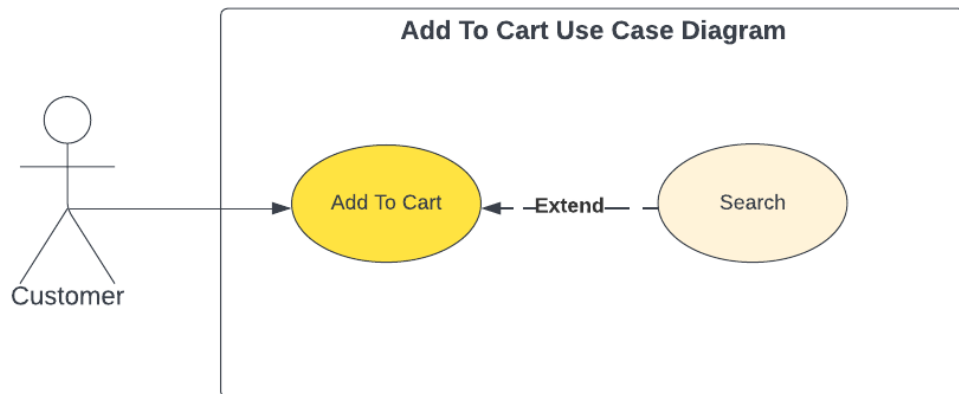
2.7 Use-case: Create order



Use-case name	Create Order
Actor	Customer
Description	Khách hàng tạo đơn hàng.
trigger	Khách hàng đã có tài khoản.
Preconditions	Khách hàng đăng nhập vào tài khoản.
Normal Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Khách hàng đăng nhập và chọn sản phẩm muốn mua hoặc bấm vào giỏ hàng. 2. Chọn "Tạo đơn hàng". 3. Tiến hành xác nhận thông tin và hình thức thanh toán. 4. Chọn "Đặt hàng".
Postconditions	Đơn hàng đã được tạo thành công.
Alternative Flows	Nếu trong giỏ hàng có từ trên 2 sản phẩm thì khi một sản phẩm trong giỏ hàng đã hết vẫn có thể thực hiện bước 2 và 3.
Exception	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nếu sản phẩm được chọn hết hàng thì không thể thực hiện bước 2. 2. Nếu trong giỏ hàng chỉ có 1 sản phẩm nhưng sản phẩm đó đã hết hàng thì không thể thực hiện bước 2.

Bảng 8: Bảng mô tả Customer Create Order UC dạng bảng

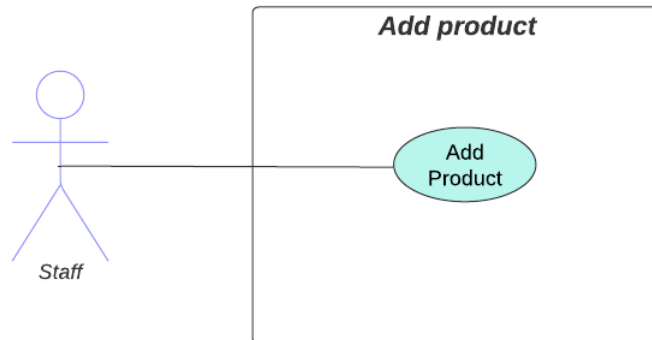
2.8 Use-case: Add to cart



Use-case name	Add To Cart
Actor	Customer
Description	Khách hàng thêm hàng vào giỏ hàng.
trigger	Khách hàng đã có tài khoản.
Preconditions	Khách hàng đăng nhập vào tài khoản.
Normal Flow	1. Khách hàng chọn vào sản phẩm muốn thêm vào giỏ hàng. 2. Chọn "Thêm vào giỏ".
Postconditions	Khách hàng đã thêm hàng vào giỏ hàng.
Alternative Flows	None.
Exception	Nếu sản phẩm đã hết hàng thì khách hàng không thể thêm sản phẩm vào giỏ.

Bảng 9: Bảng mô tả Customer Add To Cart UC dạng bảng

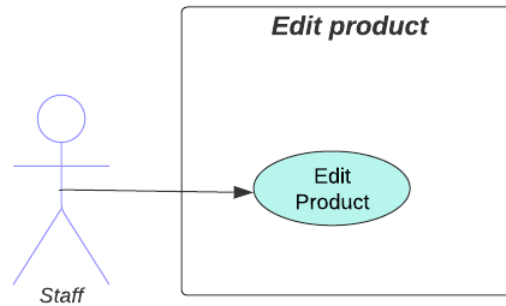
2.9 Use-case: Add product



Use-case name	Add product
Actor	Staff
Description	Staff thêm product vào danh sách hàng trên web
Trigger	Nhấp vào nút "thêm hàng".
Preconditions	None
Normal flow	1. Hệ thống hiển thị form điền sản phẩm. 2. Staff điền thông tin sản phẩm. 3. Hệ thống verify thông tin sản phẩm. 4. Staff xác nhận thêm sản phẩm. 5. Hệ thống thông báo thêm thành công và trở về trang chính.
Postcondition	Sản phẩm được thêm vào hệ thống.
Alternative flows	Ở bước 2: Nếu hệ thống báo lỗi thông tin sản phẩm (trùng, sai) thì cho phép staff nhập lại.
Exception flows	Ở mọi bước nếu Staff bấm hủy tác vụ (cancel) thì quay về trang chính.

Bảng 10: Bảng mô tả Add product UC dạng bảng

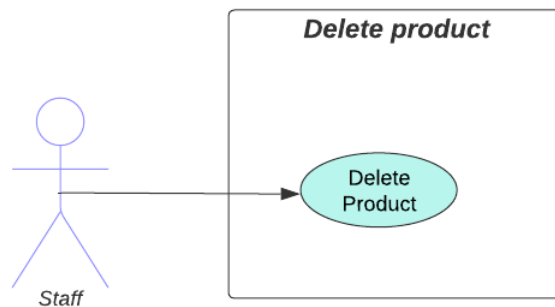
2.10 Use-case: Edit product



Use-case name	Edit product
Actor	Staff
Description	Staff sửa thông tin product đã tồn tại trên web.
Trigger	Nhấp vào nút "sửa".
Preconditions	product đã tồn tại trên hệ thống.
Normal flow	1. Hệ thống hiển thị giao diện tìm kiếm sản phẩm. 2. Staff tìm kiếm sản phẩm (theo tên hoặc theo loại). 3. Hệ thống tìm kiếm và hiển thị ra những sản phẩm tìm được. 4. Staff chọn vào sản phẩm cần chỉnh sửa. 5. Hệ thống hiển thị form thông tin sản phẩm. 6. Staff sửa những trường cần sửa và chọn lưu. 7. Hệ thống thông báo sửa thành công và trở về trang chính.
Postcondition	Sản phẩm được thêm vào hệ thống.
Alternative flows	None
Exception flows	Ở mọi bước nếu Staff bấm huỷ tác vụ (cancel) thì quay về trang chính. Ở bước 3 nếu không tìm thấy thì sẽ thông báo và quay lại bước 1.

Bảng 11: Bảng mô tả Edit product UC dạng bảng

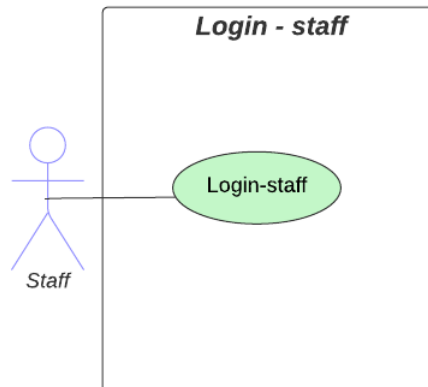
2.11 Use-case: Delete product



Use-case name	Delete product
Actor	Staff
Description	Staff xoá thông tin product đã tồn tại trên web.
Trigger	Nhấp vào nút "xoá".
Preconditions	product đã tồn tại trên hệ thống.
Normal flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hệ thống hiển thị giao diện tìm kiếm sản phẩm. 2. Staff tìm kiếm sản phẩm (theo tên hoặc theo loại). 3. Hệ thống tìm kiếm và hiển thị ra những sản phẩm tìm được. 4. Staff chọn vào những sản phẩm cần xoá. 5. Staff xác nhận xoá sản phẩm. 6. Hệ thống thông báo xoá thành công và trở về trang chính.
Postcondition	Sản phẩm được thêm vào hệ thống.
Alternative flows	None
Exception flows	<p>Ở mọi bước nếu Staff bấm huỷ tác vụ (cancel) thì quay về trang chính.</p> <p>Ở bước 3 nếu không tìm thấy thì sẽ thông báo và quay lại bước 1.</p>

Bảng 12: *Bảng mô tả Delete product UC dạng bảng*

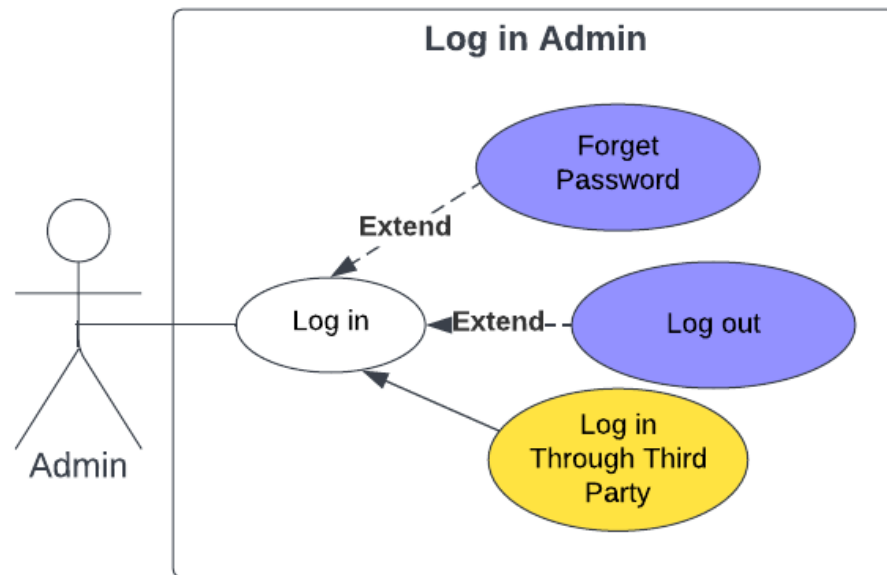
2.12 Use-case: Staff-login



Use-case name	Staff - Login
Actor	Staff
Description	Staff đăng nhập vào tài khoản.
Trigger	Staff click vào đăng nhập.
Preconditions	None
Normal flow	1. Hệ thống hiển thị form đăng nhập. 2. Staff nhập thông tin đăng nhập. 3. Hệ thống verify thông tin đăng nhập. 4. Hệ thống.hông báo đăng nhập thành công.
Postcondition	Đăng nhập thành công
Alternative flows	none
Exception flows	Ở bước 2: Nếu thông tin đăng nhập không hợp lệ sẽ thông báo và trở về trang đăng nhập

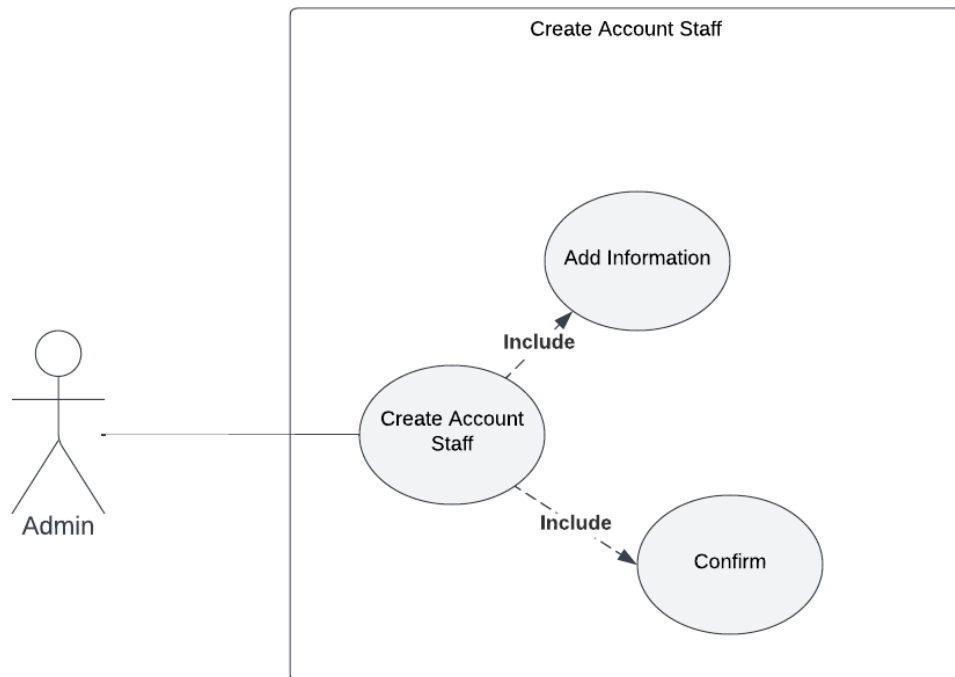
Bảng 13: *Bảng mô tả Staff-login UC dạng bảng*

2.13 Use-case: Admin



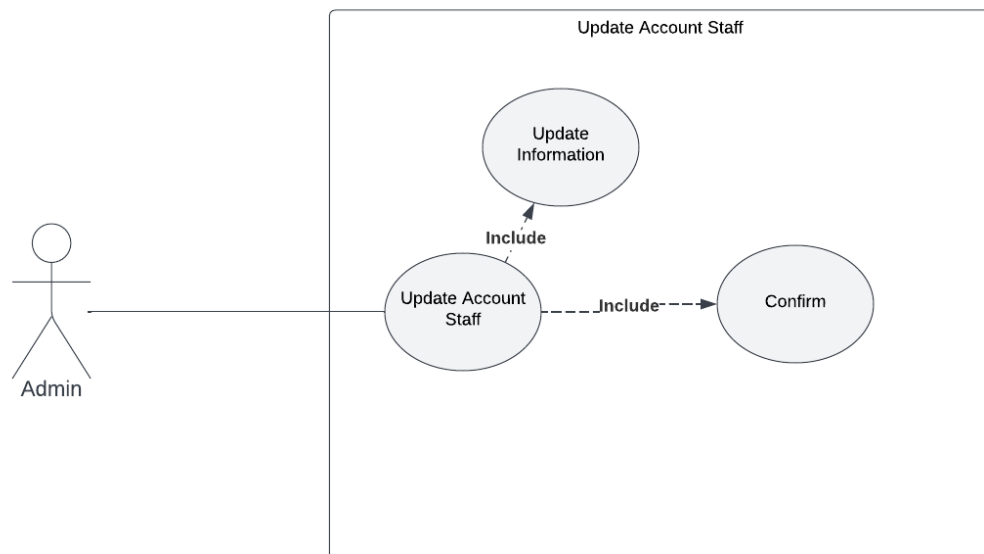
Use-case name	Login
Actor	Admin
Description	Admin đăng nhập vào tài khoản.
Trigger	Admin click vào đăng nhập.
Preconditions	None
Normal flow	1. Admin click vào đăng nhập. 2. Nhập thông tin đăng nhập. 3. Xác nhận.
Postcondition	Đăng nhập thành công
Alternative flows	Ở bước 2: Nếu admin ban đầu đã đăng ký qua bên thứ ba, ở đây có thể login qua bên thứ ba.
Exception flows	Ở bước 2: Nếu thông tin đăng nhập không hợp lệ sẽ báo lỗi.

Bảng 14: Bảng mô tả Login UC dạng bảng



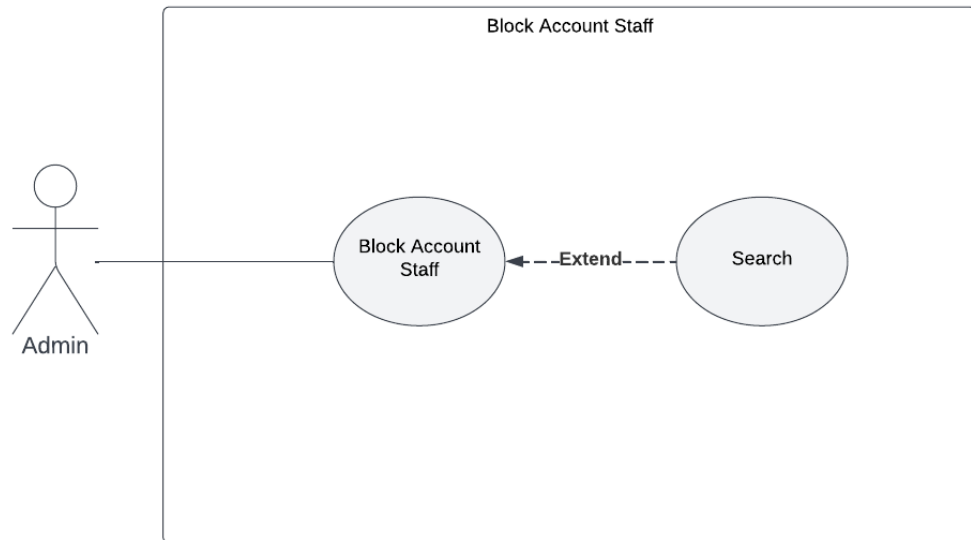
Use-case name	Create Staff Account
Actor	Admin
Description	Admin tạo tài khoản cho staff
Preconditions	Đã đăng nhập.
Trigger	Admin vào trang đăng ký
Normal Flow	<ol style="list-style-type: none"> Admin vào trang đăng ký bằng cách trực tiếp vào trang đăng ký. Hệ thống sẽ hiển thị ra giao diện chứa form để admin có thể nhập một số thông tin nhất định. Hệ thống sẽ kiểm tra đầu vào của thông tin. Xác nhận đăng ký tài khoản thành công và điều hướng sang trang chủ.
Postconditions	<ol style="list-style-type: none"> Staff được tạo và thông tin staff được đưa vào Database. Hiện thông báo trên màn hình tài khoản đã được tạo thành công. Gửi mail đến địa chỉ mail của tài khoản được tạo
Exception	<ol style="list-style-type: none"> Đã tồn tại tài khoản với thông tin đã nhập. Đầu vào không hợp lệ.
Alternative Flows	Ở bước 3, nếu thông tin nhập không hợp lệ thì sẽ quay lại bước 2.

Bảng 15: Bảng mô tả Create Staff Account UC dạng bảng



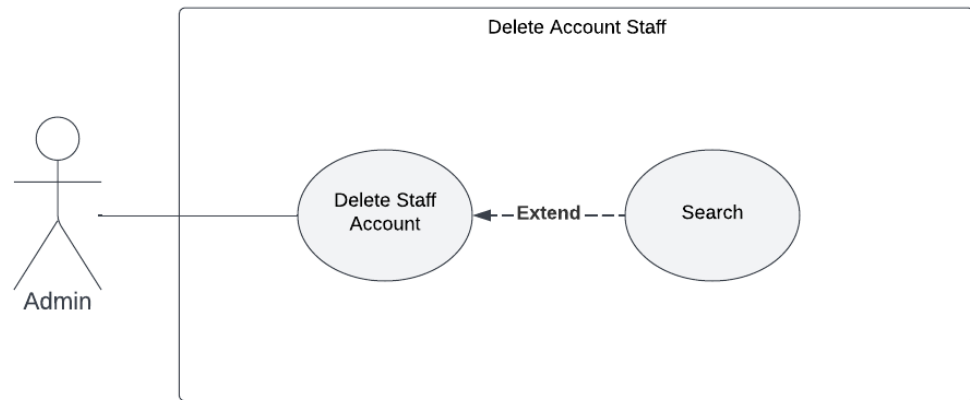
Use-case name	Update Staff Account
Actor	Admin
Description	Admin cập nhật thông tin cho staff
Preconditions	Đã đăng nhập.
Trigger	Admin vào phần tài khoản đã chọn.
Normal Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin vào mục tài khoản đã tạo và chọn phần thông tin của staff cần thay thông tin. 2. Hệ thống sẽ hiển thị ra giao diện chứa form để admin có thể cập nhật một số thông tin của staff. 3. Hệ thống sẽ kiểm tra đầu vào của thông tin cập nhật. 4. Xác nhận cập nhật tài khoản thành công và điều hướng sang trang chủ.
Postconditions	<ol style="list-style-type: none"> 1. Thông tin staff được cập nhật trên Database. 2. Hiện thông báo trên màn hình tài khoản đã được cập nhật thành công,
Exception	Thông tin nhập không hợp lệ
Alternative Flows	None.

Bảng 16: Bảng mô tả Update Staff Account UC dạng bảng



Use-case name	Block Staff Account
Actor	Admin
Description	Admin block thông tin cho staff
Preconditions	Đã đăng nhập
Trigger	Admin vào mục tài khoản đã tạo
Normal Flow	1. Admin vào mục tài khoản đã tạo và chọn phần thông tin của staff cần block. 2. Hệ thống sẽ hiển thị ra giao diện chứa nút block để admin có thể block tài khoản staff. 3. Xác nhận block tài khoản thành công và điều hướng sang trang chủ.
Postconditions	1. Thông tin staff được cập nhật. 2. Hiện thông báo trên màn hình tài khoản đã được block thành công. 3. Nút block chuyển thành unblock.
Exception	None
Alternative Flows	Ở bước 2, nếu staff đã bị block thì khi nhấn nút sẽ bỏ trạng thái block và chuyển nút unblock thành block.

Bảng 17: Bảng mô tả Block Staff Account UC dạng bảng



Use-case name	Delete Staff Account
Actor	Admin
Description	Admin xóa thông tin staff
Preconditions	Đã đăng nhập.
Trigger	Admin vào mục tài khoản đã tạo
Normal Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin vào mục tài khoản đã tạo và chọn phần thông tin của staff cần xóa. 2. Hệ thống sẽ hiển thị ra giao diện chứa nút xóa để admin có thể xóa tài khoản staff. 3. Xác nhận xóa tài khoản thành công và điều hướng sang trang chủ.
Postconditions	<ol style="list-style-type: none"> 1. Thông tin staff được cập nhật. 2. Hiện thông báo trên màn hình tài khoản đã xóa.
Exception	None
Alternative Flows	None.

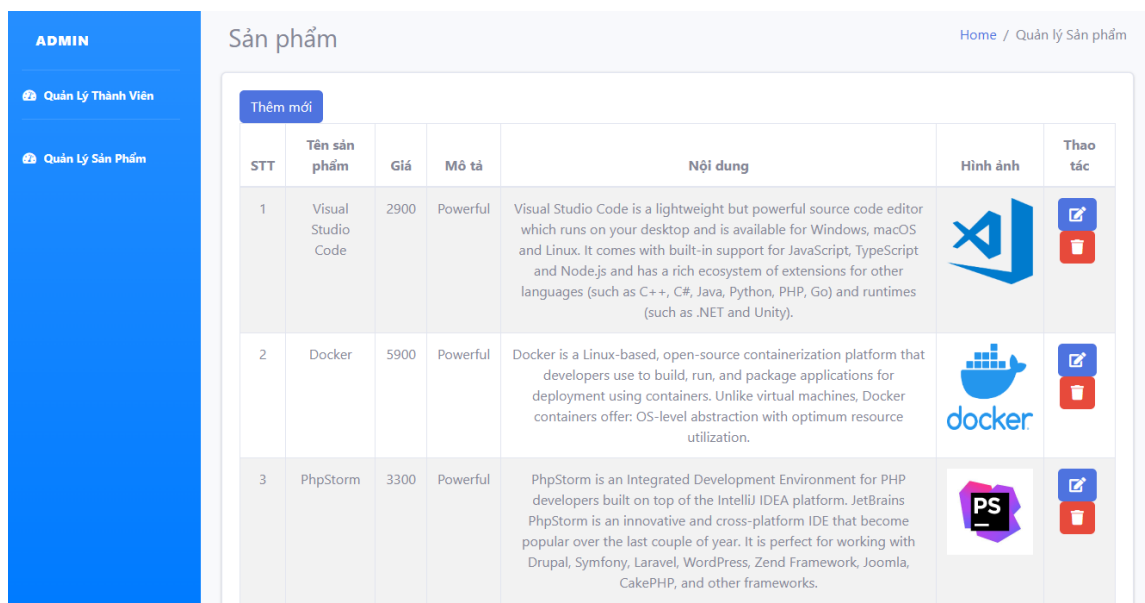
Bảng 18: Bảng mô tả Delete Staff Account UC dạng bảng

3 Set up môi trường

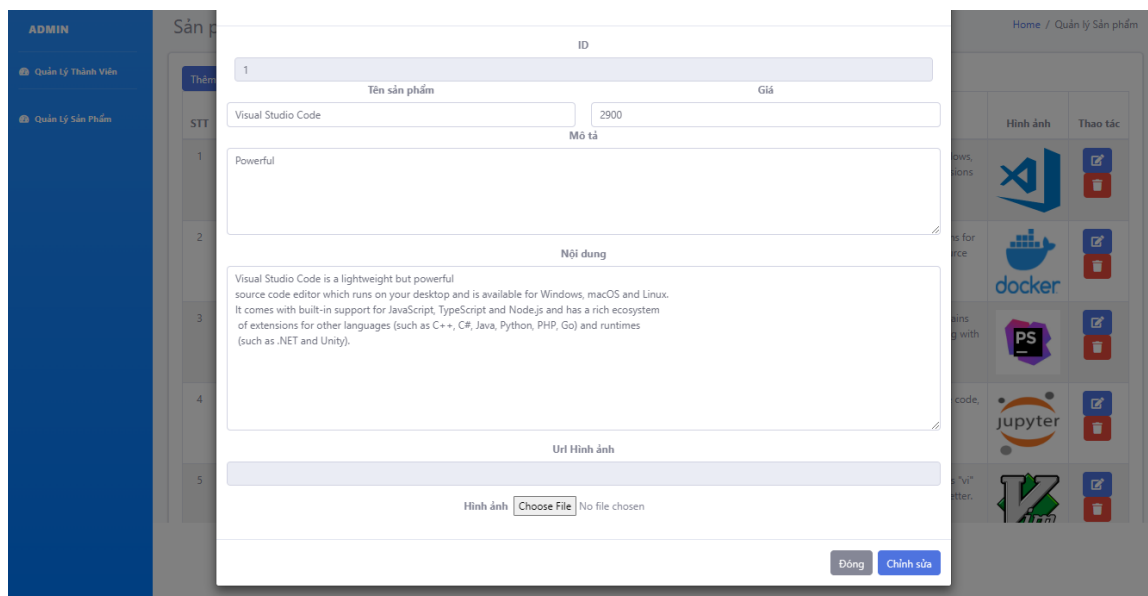
- Front-end: HTML, CSS
- Back-end: PHP
- Database: MySQL

Để hiện thực được project, chúng ta cần phải set up môi trường để chạy HTML,CSS ở phía front-end và PHP,MySQL ở phía server. Trong trường hợp này, nhóm quyết định sử dụng phần mềm xampp để hỗ trợ set up môi trường chạy PHP và MySQL.

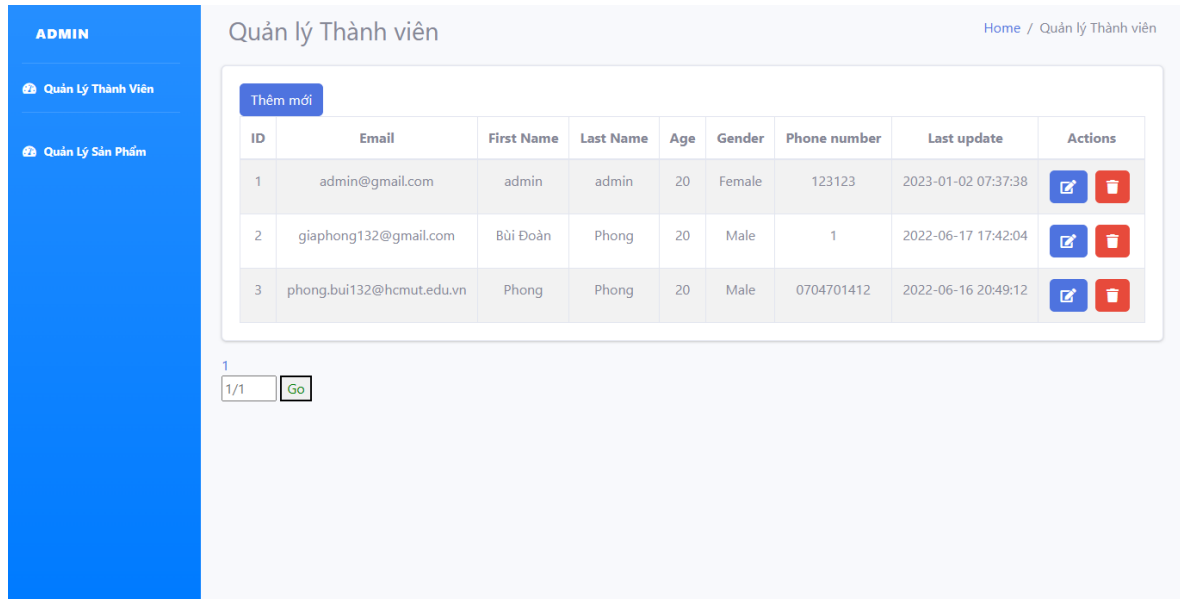
4 Phần hiện thực trang admin



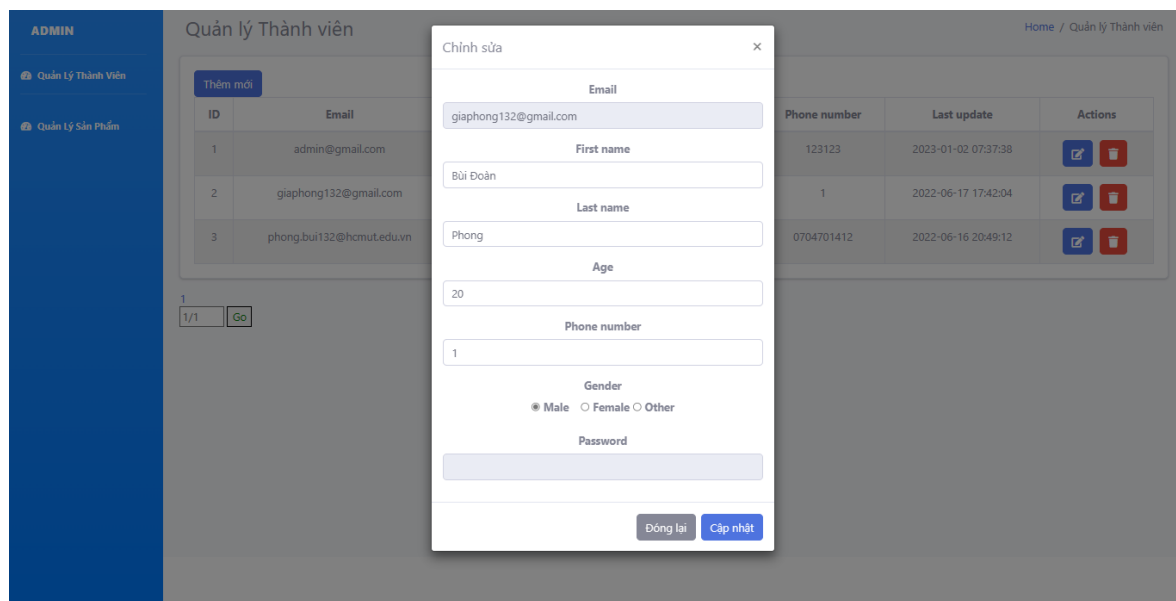
Hình 1: Quản lý sản phẩm



Hình 2: Chỉnh sửa sản phẩm

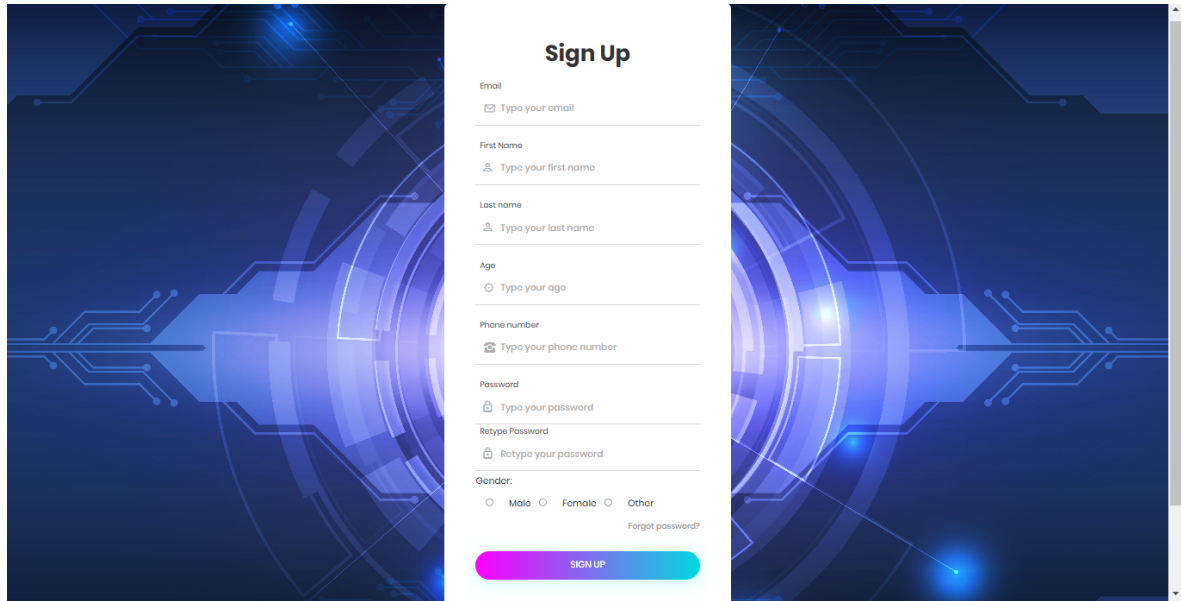


Hình 3: Quản lý người dùng



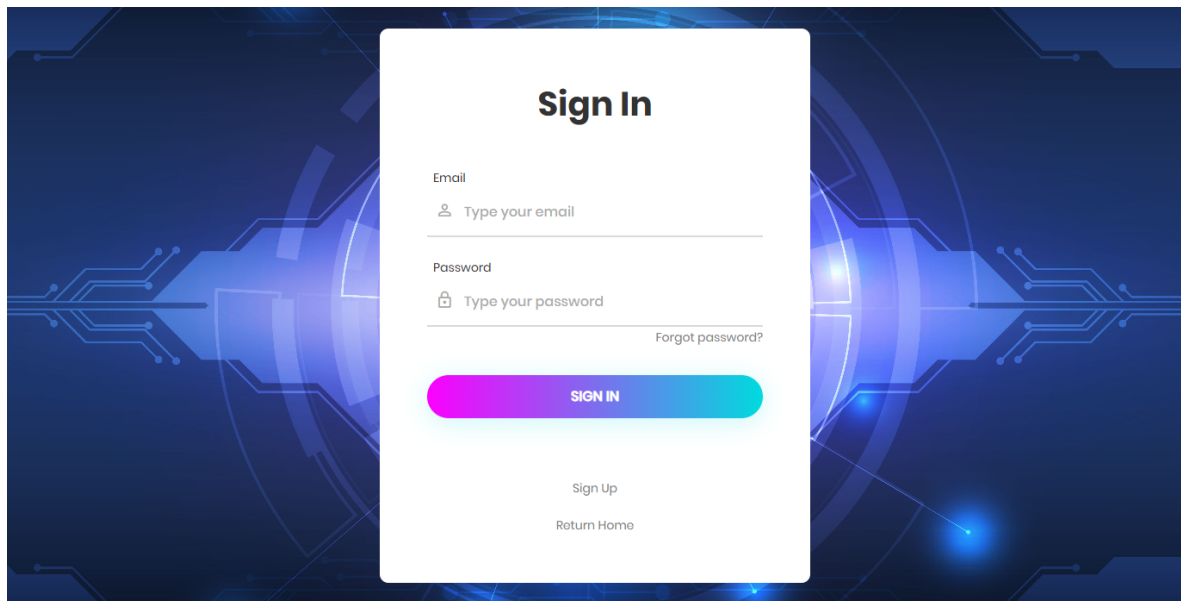
Hình 4: Chỉnh sửa thông tin người dùng

5 Phần hiện thực trang người dùng



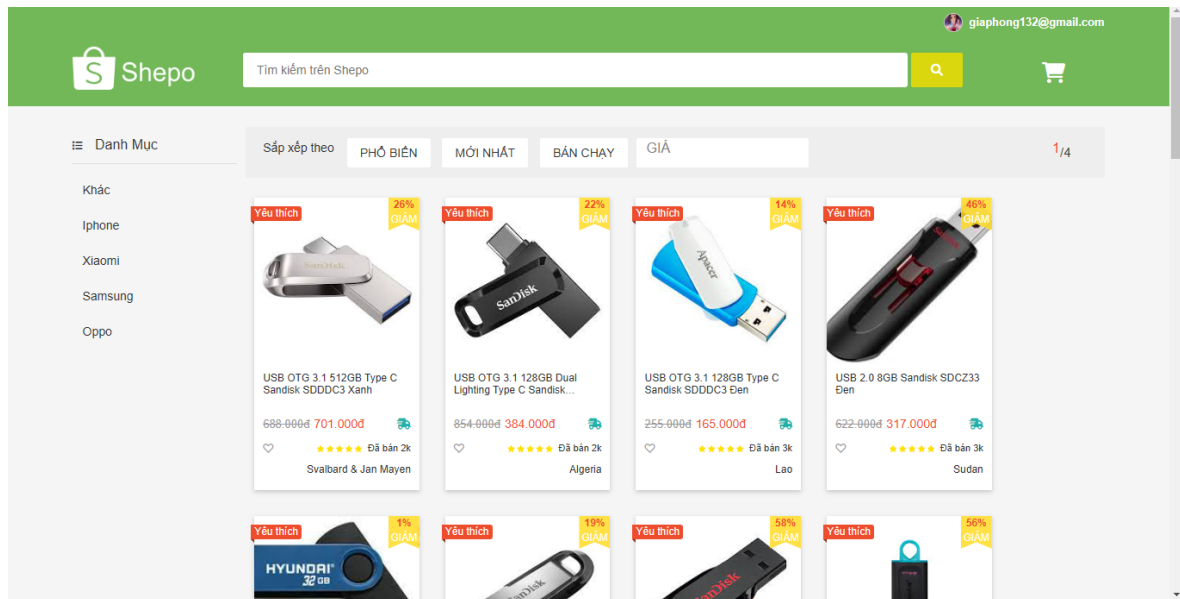
The image shows a 'Sign Up' form centered on a dark blue background with a futuristic circuit pattern. The form is white with a title 'Sign Up' at the top. It contains several input fields: 'Email' with an envelope icon, 'First Name' with a person icon, 'Last name' with a person icon, 'Age' with a calendar icon, 'Phone number' with a phone icon, 'Password' with a lock icon, and 'Retype Password' with a lock icon. Below these is a 'Gender' section with radio buttons for 'Male', 'Female', and 'Other'. A 'Forgot password?' link is located below the gender options. At the bottom of the form is a large, rounded button with a purple-to-blue gradient labeled 'SIGN UP'.

Hình 5: Sign up

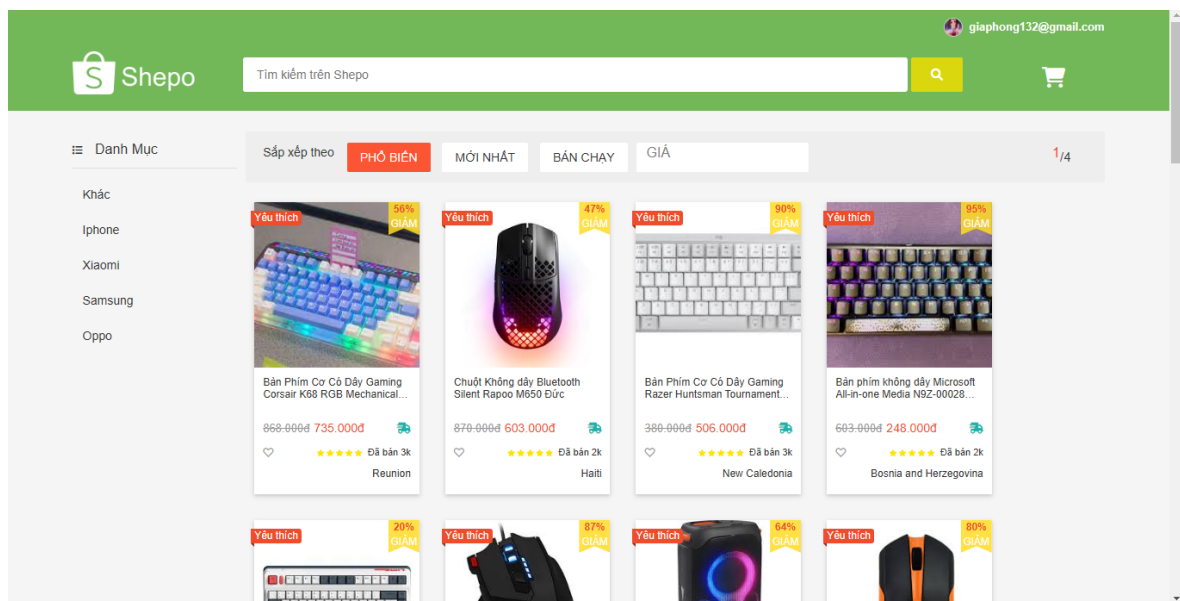


The image shows a 'Sign In' form centered on the same dark blue background with a futuristic circuit pattern. The form is white with a title 'Sign In' at the top. It contains two input fields: 'Email' with an envelope icon and 'Password' with a lock icon. A 'Forgot password?' link is located to the right of the password field. Below the input fields is a large, rounded button with a purple-to-blue gradient labeled 'SIGN IN'. At the bottom of the form are two links: 'Sign Up' and 'Return Home'.

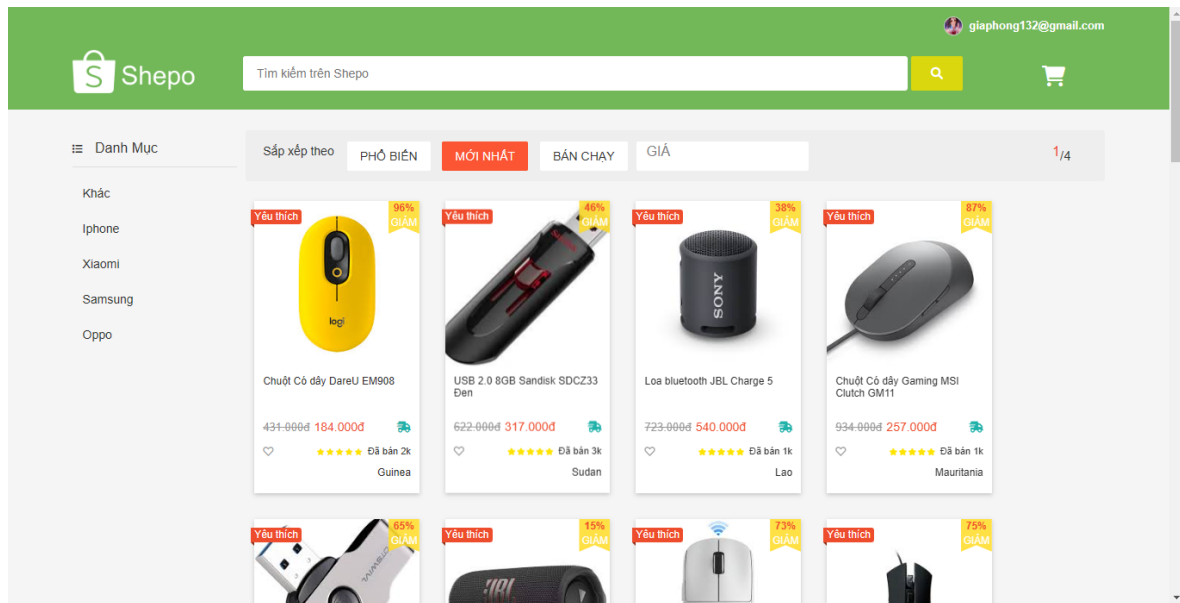
Hình 6: Login



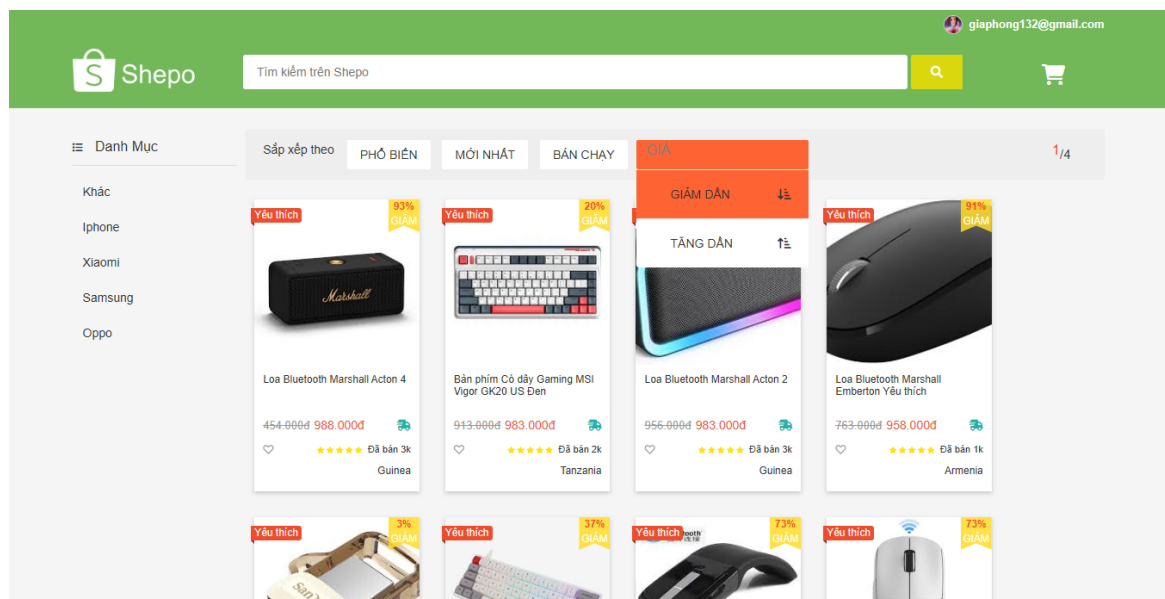
Hình 7: Giao diện sản phẩm



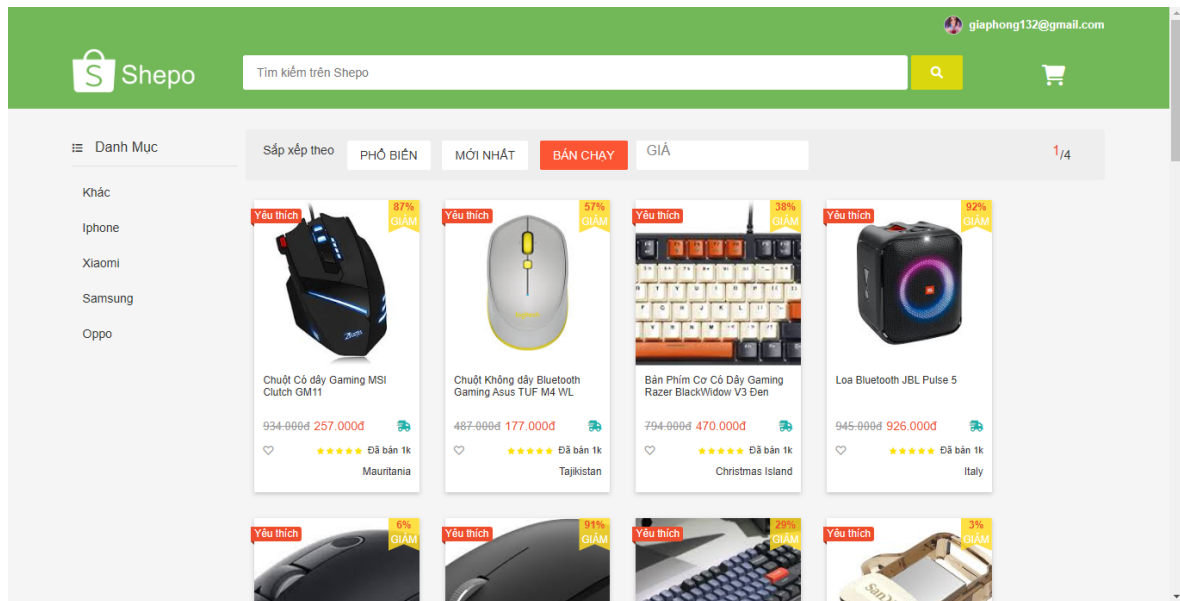
Hình 8: Sắp xếp sản phẩm theo phổ biến



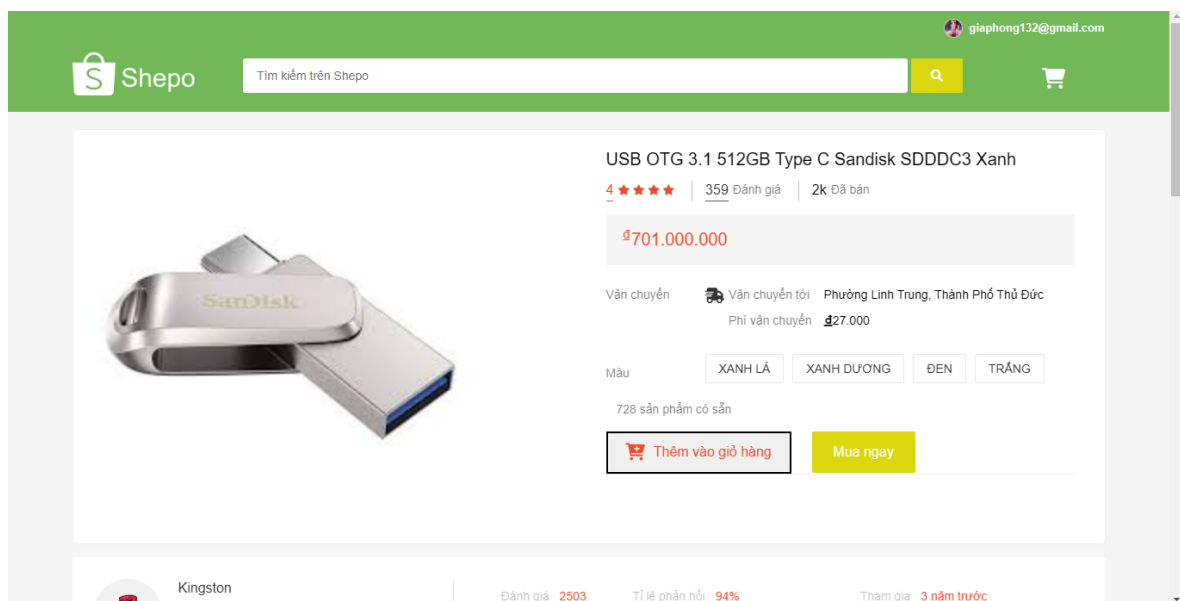
Hình 9: Sắp xếp sản phẩm mới nhất



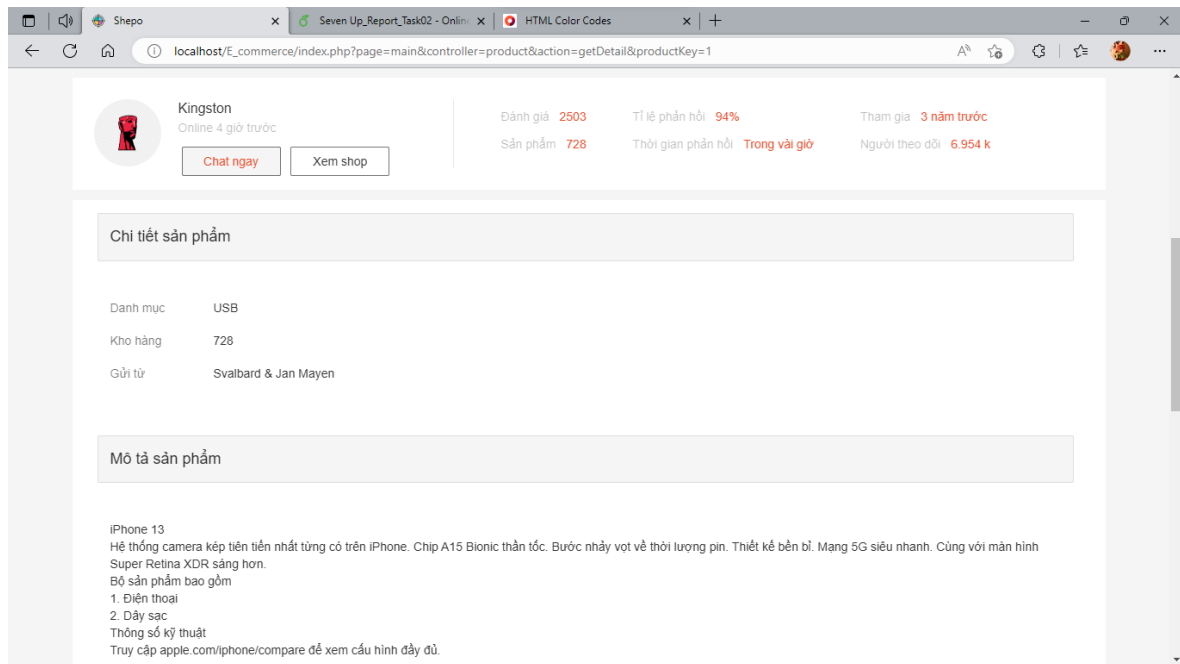
Hình 10: Sắp xếp sản phẩm theo giá



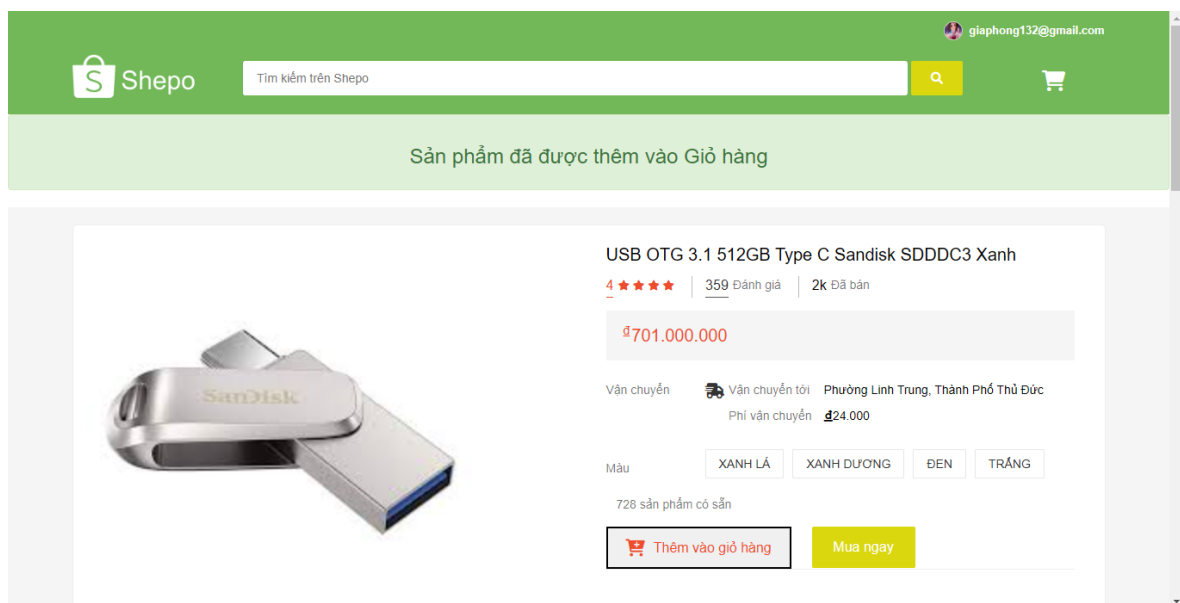
Hình 11: Sắp xếp sản phẩm mới nhất



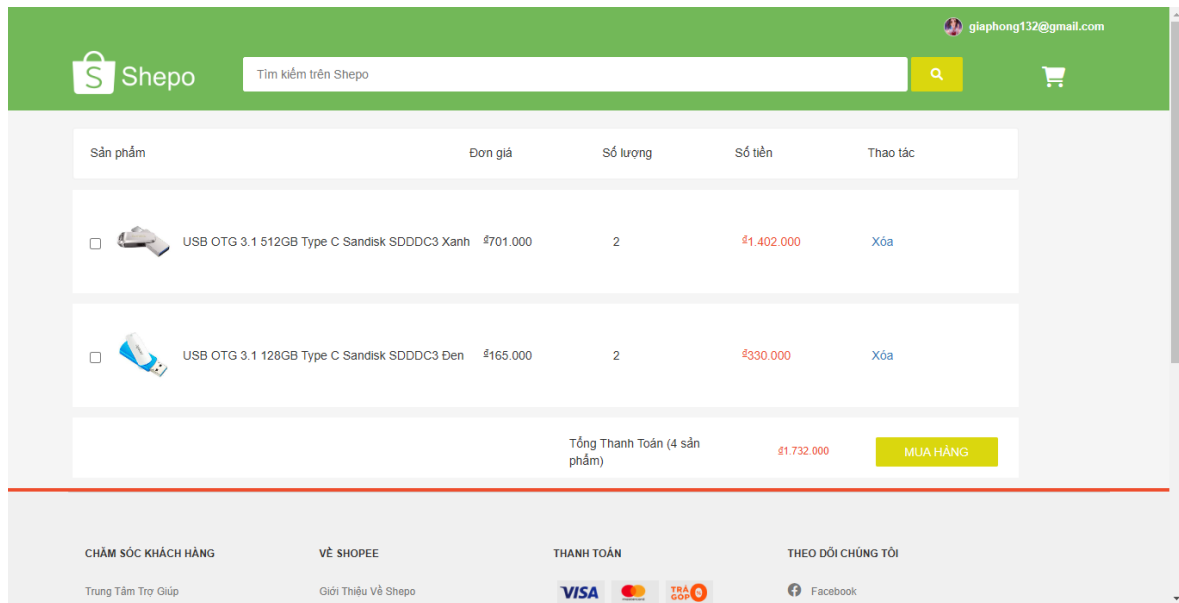
Hình 12: Sản phẩm chi tiết



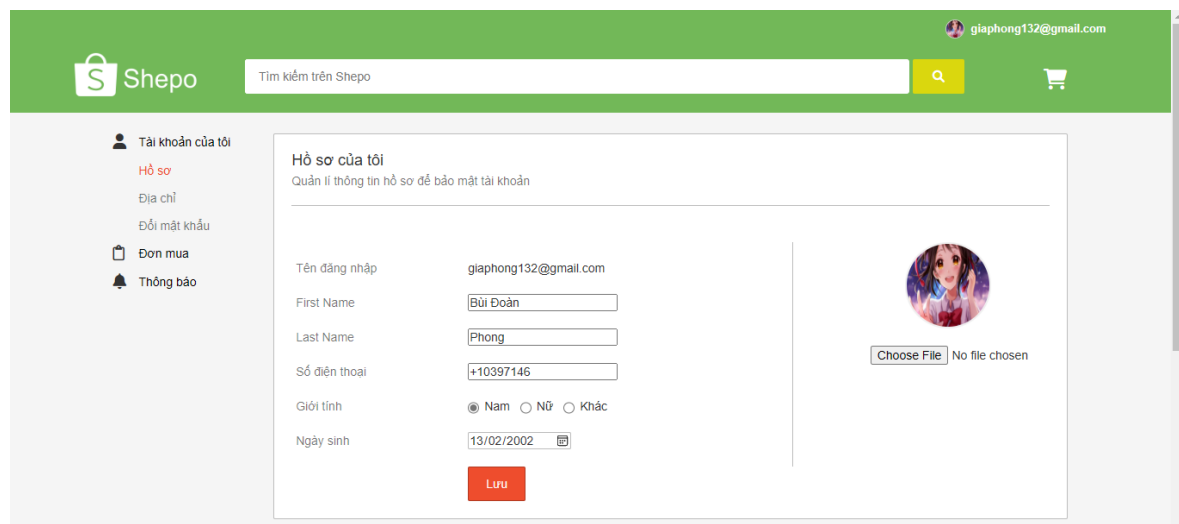
Hình 13: Sản phẩm chi tiết



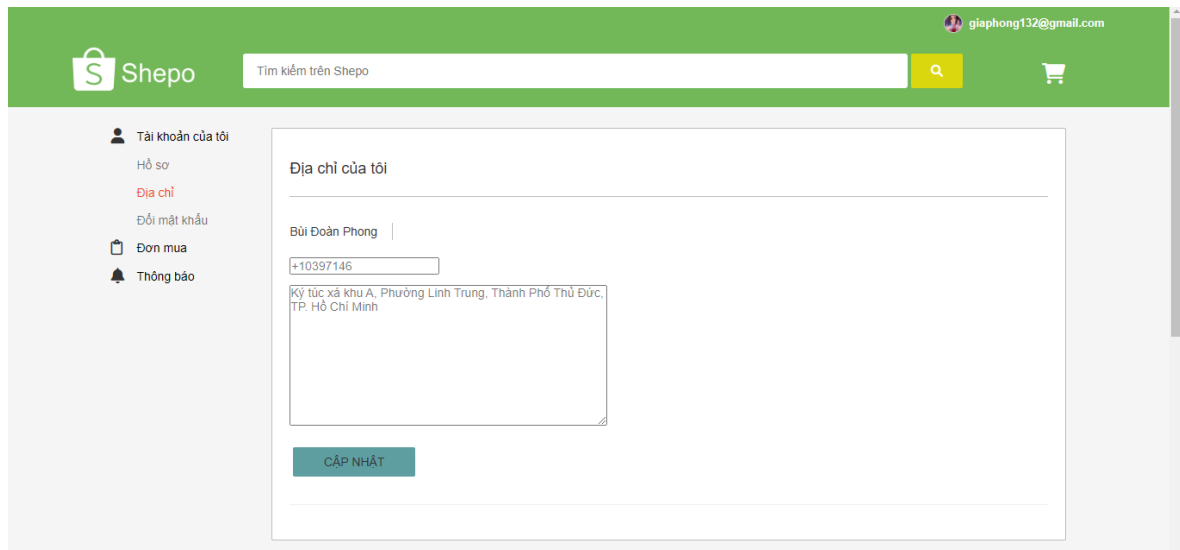
Hình 14: Thêm sản phẩm vào giỏ hàng thành công



Hình 15: Giỏ hàng

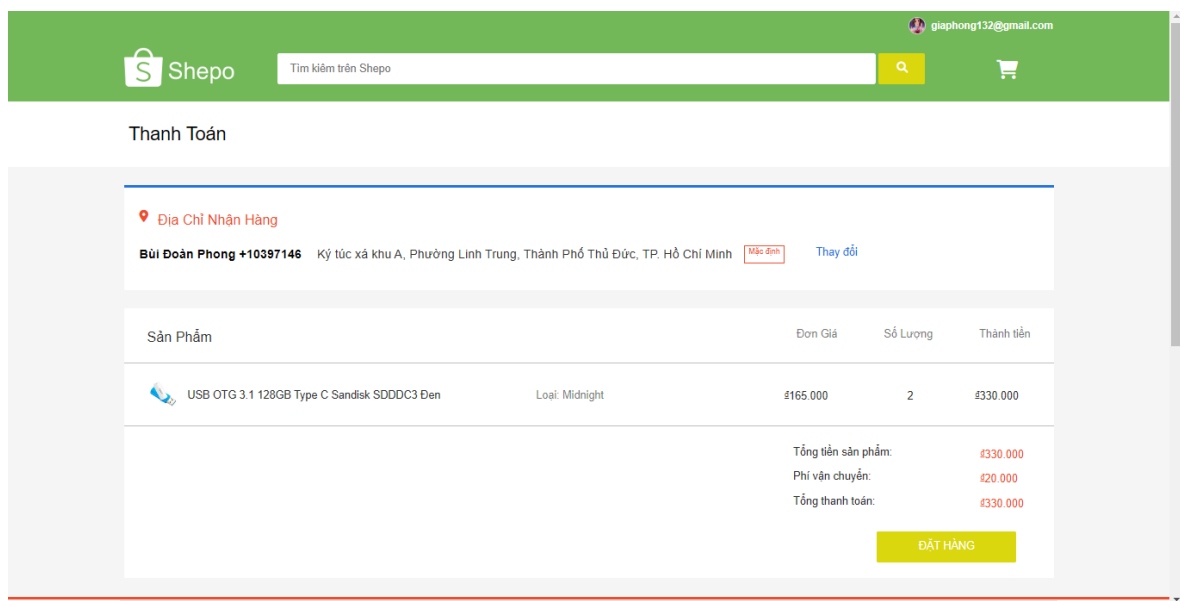


Hình 16: Thông tin người dùng



The screenshot shows the Shepo website interface. At the top, there is a green header with the Shepo logo, a search bar, and a shopping cart icon. Below the header, on the left, is a sidebar with user account options: "Tài khoản của tôi", "Hồ sơ", "Địa chỉ" (highlighted in red), "Đổi mật khẩu", "Đơn mua", and "Thông báo". The main content area is titled "Địa chỉ của tôi". It displays the name "Bùi Đoàn Phong" and a phone number "+10397146". Below this, there is a text area containing the address: "Kỹ túc xá khu A, Phường Linh Trung, Thành Phố Thủ Đức, TP. Hồ Chí Minh". At the bottom of this section is a green button labeled "CẬP NHẬT".

Hình 17: Thông tin địa chỉ

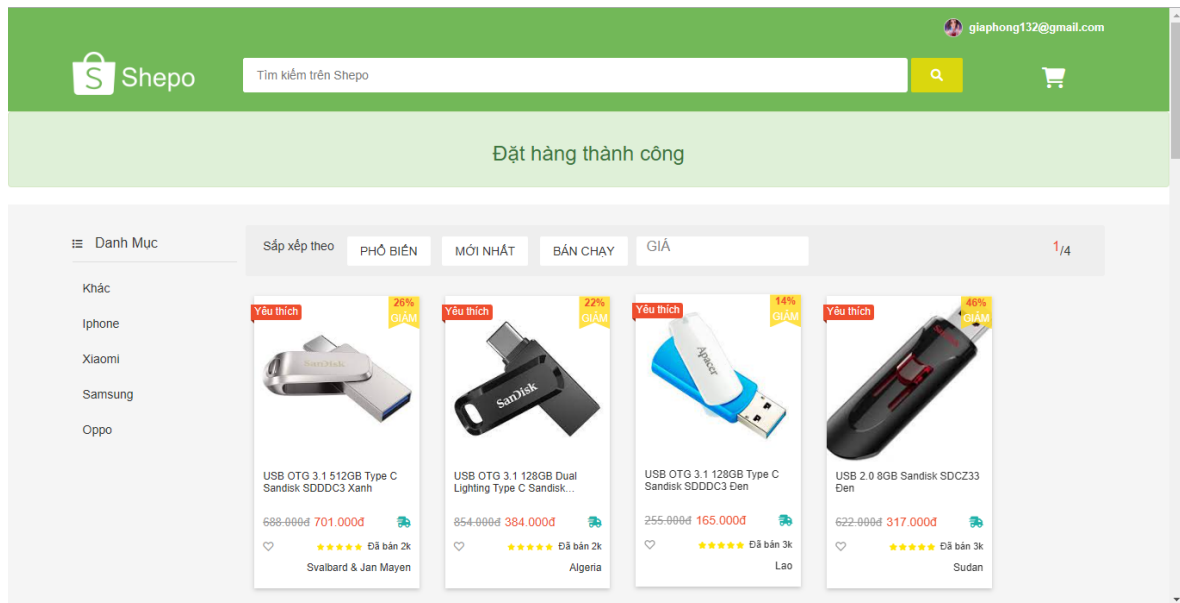


The screenshot shows the Shepo website interface at the checkout stage. The header is the same as in the previous image. Below the header, the page is titled "Thanh Toán". The main content area shows the delivery address: "Địa Chỉ Nhận Hàng" with the name "Bùi Đoàn Phong" and phone number "+10397146". Below the address, there is a table listing the items in the cart. The table has columns for "Sản Phẩm", "Đơn Giá", "Số Lượng", and "Thành tiền". The item listed is "USB OTG 3.1 128GB Type C Sandisk SDDDC3 Đen" with a unit price of 165,000 and a quantity of 2, resulting in a total of 330,000. Below the table, there is a summary of the order: "Tổng tiền sản phẩm: 330.000", "Phí vận chuyển: 20.000", and "Tổng thanh toán: 330.000". At the bottom right of the summary is a green button labeled "ĐẶT HÀNG".

Sản Phẩm	Đơn Giá	Số Lượng	Thành tiền
USB OTG 3.1 128GB Type C Sandisk SDDDC3 Đen	165.000	2	330.000

Tổng tiền sản phẩm: 330.000
Phí vận chuyển: 20.000
Tổng thanh toán: 330.000

Hình 18: Thanh toán



Hình 19: Thanh toán thành công