BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO TRƯỜNG ĐẠI HỌC SỬ PHẠM KỸ THUẬT TP. HỒ CHÍ MINH KHOA ĐÀO TẠO CHẤT LƯỢNG CAO



BÁO CÁO

ĐỒ ÁN CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

GVHD: ThS Nguyễn Minh Đạo

Sinh viên thực hiện:

Nguyễn Minh Cường - 20110132

Phạm Văn Lương - 20110520

Thành phố Hồ Chí Minh, tháng 12 năm 2022

Mục lục

Danh	mục các hình	3
Danh	mục các bảng	4
I. Đ	ĐẶC TẢ ĐỀ TÀI	5
II. PH	IÂN CÔNG CÔNG VIỆC	11
III. TH	HIẾT KẾ	11
1.	Cách hoạt động của ứng dụng	11
2.	Thiết kế	
3.	Thiết kế cơ sở dữ liệu	17
4.	Thiết kế giao diện	21
IV. CA	ÀI ĐẶT VÀ KIỂM THỬ	30
V. KÉ	ĒT LUÂN	42

Danh mục các hình

- Hình 1.1. Giao diện cửa hàng Người dùng
- Hình 1.2. Giao diện xem lịch sử Người dùng
- Hình 1.3. Giao diện giỏ hàng Người dùng
- Hình 1.4. Giao diện cửa hàng Người quản lý
- Hình 1.5. Giao diện tạo sản phẩm Người quản lý
- Hình 1.6. Giao diện tạo loại sản phẩm Người quản lý
- Hình 1.7. Giao diện đăng nhập Người quản lý/ người dùng
- Hình 1.8. Giao diện đăng ký Người quản lý/ người dùng
- Hình 3.1. Lược đồ ERD

Danh mục các bảng

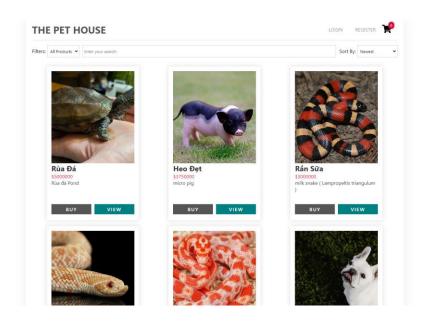
- Bảng 1.Phân công công việc
- Bảng 2.Danh mục các lớp trong Front-end (Phạm Văn Lương)
- Bảng 3.Danh mục các lớp trong Back-end (Nguyễn Minh Cường)
- Bảng 4. Mô tả Cơ sở dữ liệu các Table
- Bång 5. Bång user
- Bång 6. Bång payments
- Bång 7. Bång products
- Bång 8. Bång catelories
- Bảng 9. Bảng giao diện chức năng
- Bảng 10. Bảng cài đặt và kiểm thử

I. ĐẶC TẢ ĐỀ TÀI

Hiện nay, nhờ những tiến bộ to lớn về công nghệ, đặc biệt là công nghệ thông tin trong những thập niên cuối của thế kỷ 20 đã tạo ra bước ngoặc mới cho sự phát triển của kinh tế xã hội trên toàn thế giới. Chính trên nền tảng phát triển đó, một phương thức thương mại mới đã xuất hiện và phát triển nhanh chóng, đó là bán hàng trực tuyến. Bán hàng trực tuyến chính là công cụ hiện đại sử dụng mạng Internet giúp cho các doanh nghiệp, các cá nhân có thể thâm nhập vào thị trường thế giới, thu thập thông tin nhanh hơn và chính xác hơn. Với việc bán hàng trực tuyến thì các doanh nghiệp, các cá nhân có thể dễ dàng thâm nhập vào từng ngóc ngách của thị trường với chi phí rẻ hơn so với các phương thức bán hàng khác. Chính vì sư thuận lợi đó mà các cửa hàng trực tuyến xuất hiện ngày càng nhiều. Cửa hàng trưc tuyến sẽ mang lai rất nhiều lơi ích cho cả người bán và người sử dung dịch vu. Đối với doanh nghiệp, cá nhân sử dung cửa hàng trực tuyến, tiết kiệm được mặt bằng, tiết kiệm không gian trưng bày sản phẩm, tiết kiệm nguồn nhân lực phục vụ... Đối với khách hàng, tiết kiệm được thời gian di chuyển, tự do lựa chọn sản phẩm chỉ bằng vài thao tác tay, cập nhật nhanh các thông tin sản phẩm cũng như các hình thức giảm giá, thanh toán... Với những thuận lợi và triển vọng như trên thì đây là lý do mà nhóm em quyết định thực hiện đề tài xây dựng website thương mại điện tử, cụ thể là "Xây dựng website bán thú cưng" để làm đề tài môn học "Đồ án công nghệ thông tin".

Với những mục đích nêu trên, nhóm em sẽ xây dựng website bán các loại thú cưng để khách hàng có thể tự do lựa chọn loại thú cưng ưng ý, đọc thông tin về từng loại và mua hàng nhanh chóng thông qua vài thao tác đơn giản có thể thực hiện ở mọi nơi chỉ cần thiết bị điện tử có kết nối Internet. Nhóm thiết kế gồm hai phần chức năng của người dùng và quản lý. Người dùng có thể đăng nhập, đăng ký tài khoản, có thể mua hàng và xem lịch sử mua hàng. Người quản lý có chức năng thêm, xóa, sửa sản phẩm và danh mục sản phẩm, đồng thời có khả năng xem lịch sử mua hàng của người dùng.

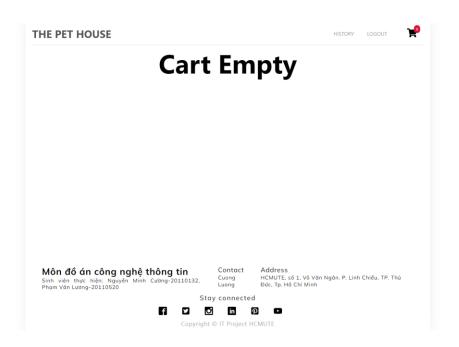
Dự kiến giao diện sẽ được thiết kế thành 3 phần gồm giao diện của người dùng, giao diện của người quản lý và giao diện xác thực. Dưới đây là một số giao diện dự kiến về người dùng, người quản lý và giao diện xác thực:



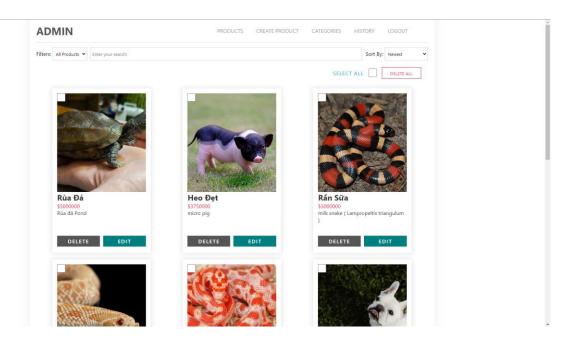
Hình 1.1. Giao diện cửa hàng – Người dùng

THE PET HOUSE		HISTORY LOGOUT
	HISTORY	
You	HAVE 0 ORDER	ED
Payment ID		Date Of Purchased
Môn đồ án công nghệ thông tin Sinh viên thực hiện: Nguyễn Minh Cường-20110132, Phạm Văn Lương-20110520	Contact Cuong Luong	Address HCMUTE, số 1, Võ Văn Ngân. P. Linh Chiều, TP. Thủ Đức, Tp. Hồ Chí Minh
	ay connecte	d
	o in	p ■
Copyrigh	t © IT Project F	HCMUTE

Hình 1.2. Giao diện xem lịch sử - Người dùng



Hình 1.3. Giao diện giỏ hàng – Người dùng



Hình 1.4. Giao diện cửa hàng – Người quản lý

	Product ID	
	Title	
	Price	
_	0	
-	Description Nhập mô tả của bạn về sản phẩm?]
•	Content Vife nội dung cho sản phẩm.	
	Categories: Please select a category ▼	d
	CREATE	
Môn đồ án công nghệ thông tin Sinh viên thực hiện: Nguyên Minh Cương-20110132, Phơm Văn Lương-20110520	Contact Address Cuong HCMUTE, số 1, Võ Văn Ngân. P. Linh Chiếu, TP. Thủ Luong Đức, Tp. Hồ Chí Mính	ì
Sto	y connected	

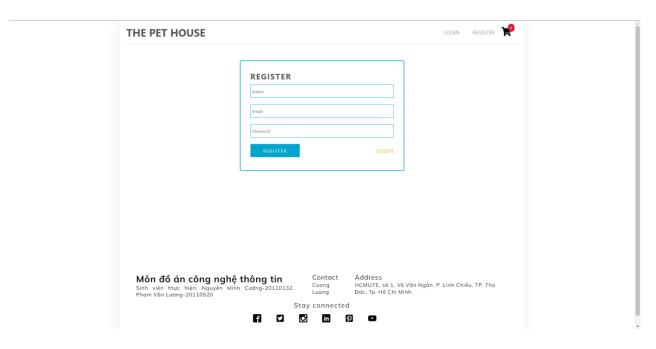
Hình 1.5. Giao diện tạo sản phẩm – Người quản lý

CATEGORY	Dogs Edit Delete
	Cats Edit Delete
	Fishs Edit Delete
	Rabbits Edit Delete
	Snakes Edit Delete
	Hamsters Edit Delete
	Pigs Edit Delete
	Lizards Edit Delete
	Turtles Edit Delete
Sinh viên thực hiện: Nguyễn Minh Cường-20110137	ontact Address Jong HCMUTE, số 1, Võ Văn Ngân. P. Linh Chiếu, TP. Thủ Jong Đức, Tp. Hồ Chí Minh
Stay co	onnected

Hình 1.6. Giao diện tạo loại sản phẩm – Người quản lý

THE PET HOUSE				LOGIN REGISTER 🦃	
	LOGIN				
	Email Password				
	LOGIN		REGISTER		
Môn đồ án công ng Sinh viên thực hiện: Nguyễn Phạm Văn Lương-20110520	ghệ thông tin Minh Cường-20110132,	Contact Cuong Luong	Address HCMUTE, số 1, Võ Văn M Đức, Tp. Hồ Chí Minh	Ngân. P. Linh Chiếu, TP. Thủ	
Sinh viên thực hiên; Nguyễn	Minh Cường-20110132,	Cuong Luong ly connected	HCMUTE, số 1, Võ Văn î Đức, Tp. Hồ Chí Minh	Ngân. P. Linh Chiếu, TP. Thủ	

Hình 1.7. Giao diện đăng nhập – Người quản lý/ người dùng



Hình 1.8. Giao diện đăng ký – Người quản lý/ người dùng

II. PHÂN CÔNG CÔNG VIỆC

Bảng 1.Phân công công việc

TT	MSSV	Tên SV	Công việc	Đóng góp
1	20110132	Nguyễn Minh Cường	Thiết kế lớp, chức năng, kết	100%
			nối CSDL, backend	
2	20110520	Phạm Văn Lương	Thiết kế dao diện, kết nối	100%
			CSDL, frontend, kiểm thử	

III. THIẾT KẾ

1. Cách hoạt động của ứng dụng

Úng dụng được triển khai dưới dạng Web Application cho nên sẽ theo mô hình 3 lớp gồm Model, View và Controller. Các lớp trên tương ứng với 3 package đảm nhiệm chức năng riêng biệt.

Phần View: gồm các file JS để cho người dùng tương tác, nhập vào input sau đó gửi xuống server xử lý thông qua các phương thức POST / GET.

Phần Controller: nhận các giá trị được người dùng gửi xuống server tiến hành gọi các class và xử lý tính toán trả ra kết quả.

Phần Model: Gồm các lớp để xây dựng những thực thể trong cơ sở dữ liệu và các tương tác của người dùng trên phần View. Mô tả hoạt động của ứng dụng:

- Đầu tiên người dùng truy cập vào trang web chính của ứng dụng để theo dõi các thông tin liên quan đến sản phẩm và giỏ hàng, xem được thông tin sản phẩm mới.
- Trang web có phần đăng nhập và đăng ký tài khoản cho người dùng. Với phần đăng ký tài khoản, nếu người dùng chưa có thông tin đăng nhập trước đó thì người dùng có thể nhấp vào ô đăng kí để đăng kí tài khoản mới. Sau

- khi người dùng đã có tài khoản thì người dùng có thể tiến hành đăng nhập vào trang web và sử dụng các tính năng được phân quyền cho user.
- Sau khi đã đăng nhập vào hệ thống người dùng có thể sử dụng các chức năng chuyên cho phần người dùng. Người dùng có thể chọn danh mục các loại thú cưng muốn xem thông qua phần bộ lọc, ở phần này người dùng có thể lọc các thú cưng dựa trên tên của loại đó (Dogs, Cats, Fishs, ...) hoặc có thể xem hết tất cả các loại thú cưng (All products). Tiếp đến là phần tìm kiếm thú cưng, ở đây người dùng có thể dễ dàng tìm kiếm thú cưng mình yêu thích thông qua tên của chúng, người dùng nhập ký tự bất kỳ liên quan đến tên của thú cưng đó thì bộ lọc dữ liệu sẽ tiếp nhận thông tin và lọc ra những thú cưng có tên chứa các ký tự mà người dùng đã nhập và hiện ra màn hình. Người dùng có thể sắp xếp cách thể hiện của các sản phẩm thú cưng được trưng bày thông qua phần sắp xếp như xắp xếp theo thứ tự các sản phẩm mới trước, các sản phẩm cũ trước, giá từ cao đến thấp, giá từ thấp đến cao, sản phẩm có lược bán cao nhất.
- Với phần sản phẩm thì người dùng có thể quan sát được các thông tin cơ bản của sản phẩm như hình ảnh sản phẩm, tên sản phẩm, giá sản phẩm, ghi chú, nút mua sản phẩm và xem sản phẩm. Khi nhấp vào phần xem sản phẩm (view), người dùng có thể xem được hết các thông tin liên quan đến sản phẩm thú cưng là hình ảnh sản phẩm, tên sản phẩm, giá sản phẩm, ghi chú, mô tả sản phẩm, id sản phẩm và nút mua. Bên cạnh đó bên dưới thông tin sản phẩm còn có các hình ảnh danh mục sản phẩm liên quan đi kèm. Khi người dùng nhấp vào phần mua sản phẩm thì yêu cầu sẽ được gửi đến phía server xử lý và trả về thông tin giỏ hàng đã được thêm sản phẩm đó.
- Đối với đối tượng đăng nhập là người quản lý (admin) thì admin sẽ có tất cả các quyền của người dùng, hơn nữa admin còn có những đặc quyền riêng biệt khác. Admin có thể xóa từng đối tượng sản phẩm hoặc chọn tất cả để xóa toàn bộ sản phẩm. Admin có thể tạo ra sản phẩm, tạo đối tượng mới để đăng

lên web thông qua việc tải ảnh lên và điền các thông tin liên quan. Bên cạnh đó, admin còn có khả năng xem được lịch sử mua hàng của khách hàng.

2. Thiết kế

2.1. Phần Front-end

Sinh viên phụ trách: Phạm Văn Lương

Bảng 2.Danh mục các lớp trong Front-end (Phạm Văn Lương)

STT	Tên lớp/Hàm	Chức năng
1	App (App.js)	Hiển thị cấu trúc giao diện trang web gồm
		các phần header, pages, footer
2	Header (Header.js)	Hiển thị giao diện Header
3	Footer (Footer.js)	Hiển thị giao diện Footer
4	Pages (Pages.js)	Định tuyến đường dẫn cho các trang nội
		dung
5	Login (Login.js)	Hiển thị giao diện trang đăng nhập
6	Register (Register.js)	Hiển thị giao diện trang đăng ký
7	Cart (Cart.js)	Hiển thị giao diện giỏ hàng
8	PaypalButton	Hiển thị nút thanh toán Paypal dùng để
	(PaypalButton.js)	thanh toán
9	Categories (Categories.js)	Hiển thị giao diện các loài thú nuôi (Dành
		cho Admin)

10	CreateProduct	Hiển thị giao diện thêm thú cưng lên cửa
	(CreateProduct.js)	hàng (Dành cho Admin)
11	DetailProduct	Hiển thị thông tin của thú cưng
	(DetailProduct.js)	
12	OrderHistory	Hiển thị thông tin các đơn hàng và doanh
	(OrderHistory.js)	thu(Dành cho Admin)
13	OrderDetails	Hiển thị chi tiết lịch sử giao dịch của người
	(OrderDetails.js)	dùng
14	Products (Products.js)	Đây là trang chủ cũng đồng thời là trang
		hiển thị thú cưng
15	LoadMore(LoadMore.js)	Có chức năng load thêm thú cưng
16	Filters (Filters.js)	Có chức năng lọc thú cưng
17	Loading (Loading.js)	Hiển thị biểu tượng tải trang
18	NotFound (NotFound.js)	Hiển trị trang 404
19	ProductItem	Hiển thị trang chỉnh sửa thông tin thú cưng
	(ProductItem.js)	(Dành cho admin) hay thông tin các thú
		cưng (Dành cho khách hàng)
20	BtnRender (BtnRender.js)	Hiển thị nút trong phần ProductItem có
		chức năng Xoá và Sửa nếu là admin hoặc
		xem thông tin và mua nếu là khách hàng

2.2. Phần Back-end

Sinh viên phụ trách: Nguyễn Minh Cường

Bảng 3.Danh mục các lớp trong Back-end (Nguyễn Minh Cường)

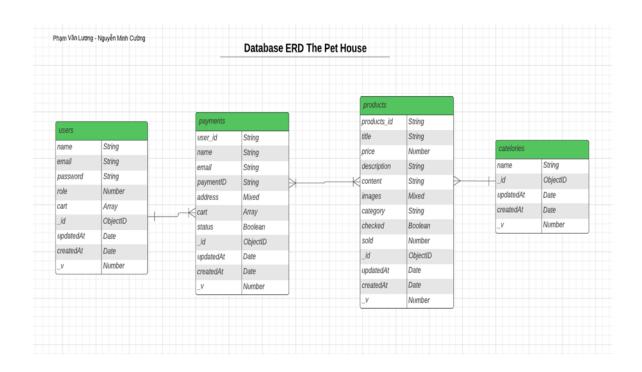
STT	Tên Lớp/Hàm	Chức năng				
	MODELS					
1	Category (categoryModel.js)	Kho hàng (loài thú cưng)				
2	Payments	Thể thức thanh toán				
	(paymentModel.js)					
3	Products (productModel.js)	Sản phẩm (Thú cưng)				
4	Users (userModel.js)	Người dùng hoặc Admin				
	AUTHE	NTICATION				
1	auth (auth.js)	Xác thực người dùng				
2	authAdmin (authAdmin.js)	Xác thực Admin				
	CONT	ROLLERS				
1	CategoryCtrl	Gồm các chức năng tạo, cập nhật, xoá và				
	(categoryCtrl.JS)	lấy đối tượng Category				
2	paymentCtrl	Gồm các chức năng tạo giao dịch, lấy giao				
	(paymentCtrl.js)	dịch				
3	Sold (paymentCtrl.js)	Thực hiện giao dịch				
4	APIfeatures (ProductCtrl.js)	Gồm các API thực hiện các chức năng lọc,				
		sắp xếp, điều chỉnh giới hạn sản phẩm				
5	productCtrl (ProductCtrl.js)	Gồm các chức năng tạo, cập nhật, xoá và				
		lấy đối tượng Product				
6	userCtrl (userCtrl.js)	Gồm các chức năng đăng ký, đăng nhập				
		người dùng, đăng xuất, lưu giữ cookie, lấy				
		người dùng, thêm vào giỏ hàng và lịch sử				
		giao dịch hoặc doanh thu				

7	createAccessToken	Tạo Token truy cập
	(userCtrl.js)	
8	createRefreshToken	Tạo Token tải lại
	(userCtrl.js)	
	RO	DUTES
1	categoryRouter	Định tuyến đường dẫn vào các phương thức
	(categoryRouter.js)	GET/POST/DELETE/PUT lên đối tượng
		category
2	paymentRouter	Định tuyến đường dẫn vào các phương thức
	(paymentRouter.js)	GET/POST lên đối tượng Payment
3	productRouter	Định tuyến đường dẫn vào các phương thức
	(productRouter.js)	GET/POST/DELETE/PUT lên đối tượng
		product
4	Upload (upload.js)	Định tuyến các đường dẫn vào phương thức
		POST để cập nhật hình ảnh cho thú cưng
5	userRouter (userRouter.js)	Định tuyến các đường dẫn để thực hiện các
		chức năng cơ bản như đăng nhập, đăng ký,

3. Thiết kế cơ sở dữ liệu

3.1. Lược đồ ERD

Hình 3.1. Lược đồ ERD



3.2. Mô tả Cơ sở dữ liệu

Hệ quản trị cơ sở dữ liệu: Mongodb

Bảng 4. Mô tả Cơ sở dữ liệu các Table

STT	Tên bảng	Mục đích
1	users	Là nơi lưu trữ danh sách các user đã đăng kí trước đó,
		đồng thời ở bảng users còn lưu trữ tài khoản của
		người quản lý – admin. User đăng nhập mua hàng,
		admin có các chức năng thêm, xóa, sửa sản phẩm.

2	payments	Là nơi lưu trữ các thông tin liên quan đến thanh toán
		như thông tin khách hàng mua hàng, số lượng, loại
		hàng hóa, tổng tiền,
3	products	Là nơi lưu trữ thông tin các sản phẩm được đăng bán
		trên trang web, các sản phẩm có các thông tin chi tiết
		như tên sản phẩm, hình ảnh, giá cả, số lượng bán ra,
4	catelories	Là danh mục lưu trữ các sản phẩm products, chứa tất
		cả các sản phẩm và thông tin sản phẩm được đăng tải
		trên trang web.

Mô tả Cơ sở dữ liệu các Field trong 1 Table

Bång 5. Bång user

STT	Tên trường	Kiểu dữ liệu	Mục đích
1	name	String	Tên user
2	email	String	Email user
3	password	String	Mật khẩu
4	role	Number	Vai trò của user
			(nếu role = 0 thì
			tài khoản là tài
			khoản của user,
			nếu role = 1 thì
			tài khoản là tài
			khoản của admin)
5	cart	Array	Thể hiện danh
			sách hàng hóa
			được thêm vào
			giỏ hàng

6	_id	ObjectID	Mã user
7	updatedAt	Date	Ngày cập nhật
8	createdAt	Date	Ngày tạo
9	_v	Number	Số lượng

Bång 6. Bång payments

STT	Tên trường	Kiểu dữ liệu	Mục đích
1	user_id	String	Mã user
2	name	String	Tên user
3	email	String	Email user
4	paymentID	String	Mã hóa đơn
5	address	Mixed	Địa chỉ
6	cart	Array	Danh mục hàng
			hóa đã mua
7	status	Boolean	Tình trạng
8	_id	ObjectID	Mã user
9	updatedAt	Date	Ngày cập nhật
10	createdAt	Date	Ngày tạo
11	_v	Number	Số lượng

Bång 7. Bång products

STT	Tên trường	Kiểu dữ liệu	Mục đích
1	Product_id	String	Mã sản phẩm
2	Title	String	Tiêu đề
3	Price	Number	Giá sản phẩm
4	Description	String	Mô tả sản phẩm

5	Content	String	Nội dung sản phẩm
6	Images	Mixed	Hình ảnh sản
7	Category	String	phẩm Sản phẩm thuộc
			mục categorys
8	Checked	Boolean	Kiểm tra
9	Sold	Number	Số lương bán ra
10	_id	ObjectID	Mã user
11	updatedAt	Date	Ngày cập nhật
12	createdAt	Date	Ngày tạo
13	_v	Number	Số lượng

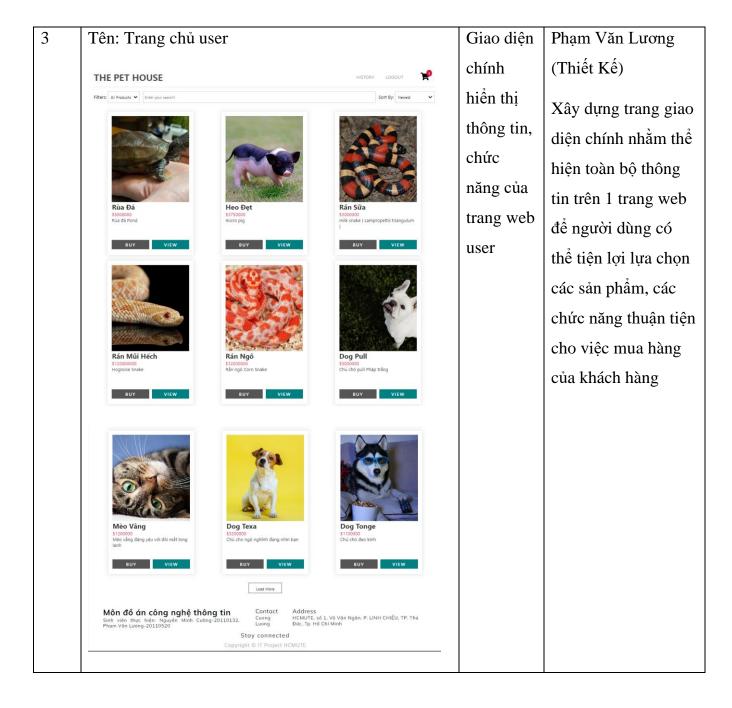
Bång 8. Bång catelories

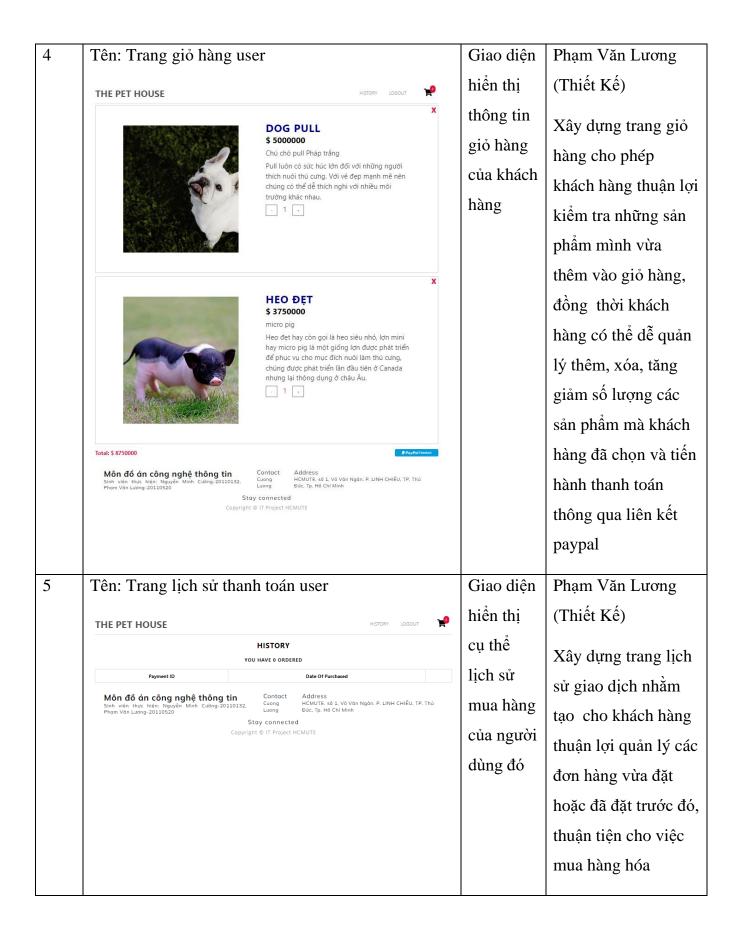
STT	Tên trường	Kiểu dữ liệu	Mục đích
1	name	String	Tên chỉ mục sản
			phẩm
2	_id	ObjectID	Mã user
3	updatedAt	Date	Ngày cập nhật
4	createdAt	Date	Ngày tạo
5	_v	Number	Số lượng

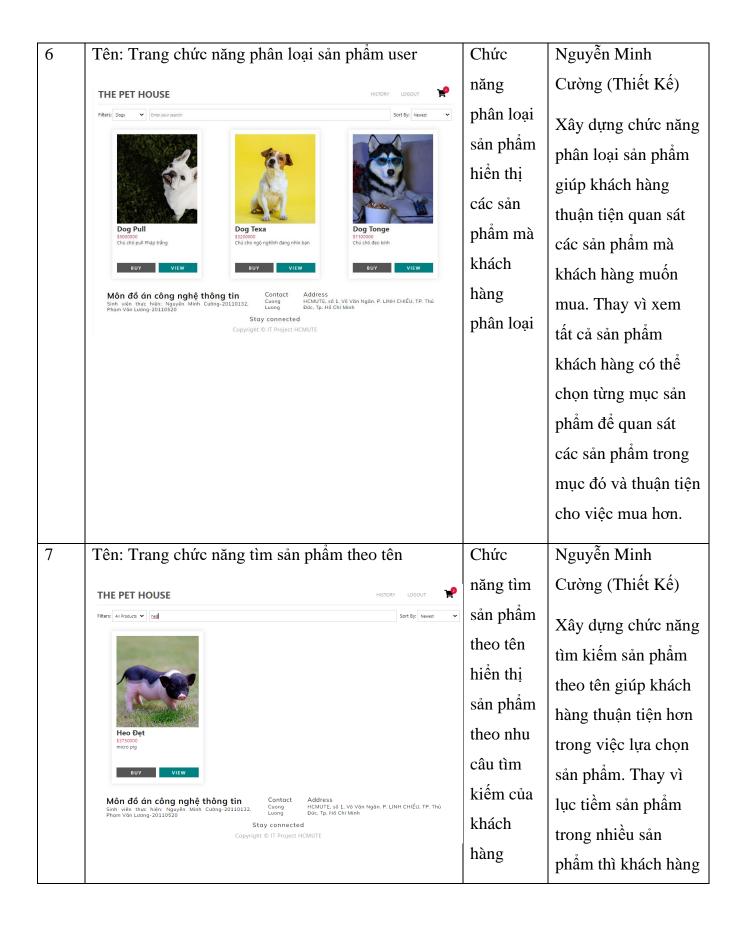
4. Thiết kế giao diện

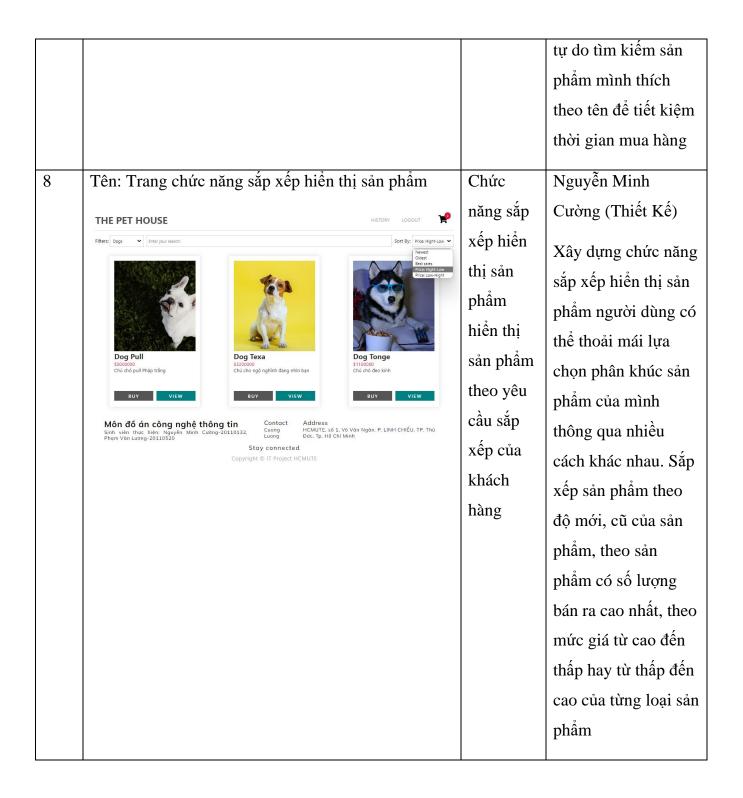
Bảng 9. Bảng giao diện – chức năng

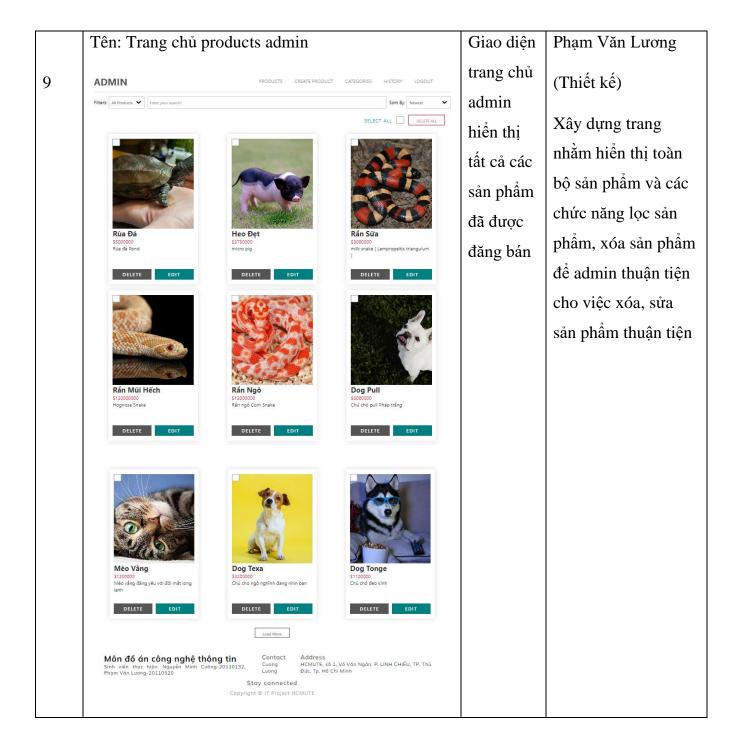
STT	Giao diện – Chức năng	Mục đích	Nguyên nhân
1	THE PET HOUSE REGISTER Name Email Pussword RECISTER LOGIN RECISTER LOGIN RECISTER LOGIN LOGIN RECISTER LOGIN RECISTER LOGIN Sinh viên thực hiện: Nguyễn Minh Cương-20110132, Cuong HCMUTE, số 1. Vũ Văn Ngân. P. LINH CHIỀU, TP. Thủ Phym Vân Lương-20110520 Stay connected Copyright © IT Project HCMUTE	Giao diện cho phép user hoặc admin đăng nhập	Phạm Văn Lương (Thiết Kế) Xây dựng trang đăng nhập nhằm xác thực thông tin và phân hóa quyền của user, admin.
2	TÊN: Trang đăng ký THE PET HOUSE REGISTER Name Email Password REGISTER LOGIN Môn đổ án công nghệ thông tin Sinh viên thực hiện: Nguyễn Minh Cương-20110132, Cuơng Luong Stay connected Copyright © IT Project HCMUTE	Giao diện cho phép user đăng ký tài khoản	Phạm Văn Lương (Thiết Kế) Xây dựng trang đăng ký nhằm cho user xác thực thông tin nhập vào và đăng ký tài khoản

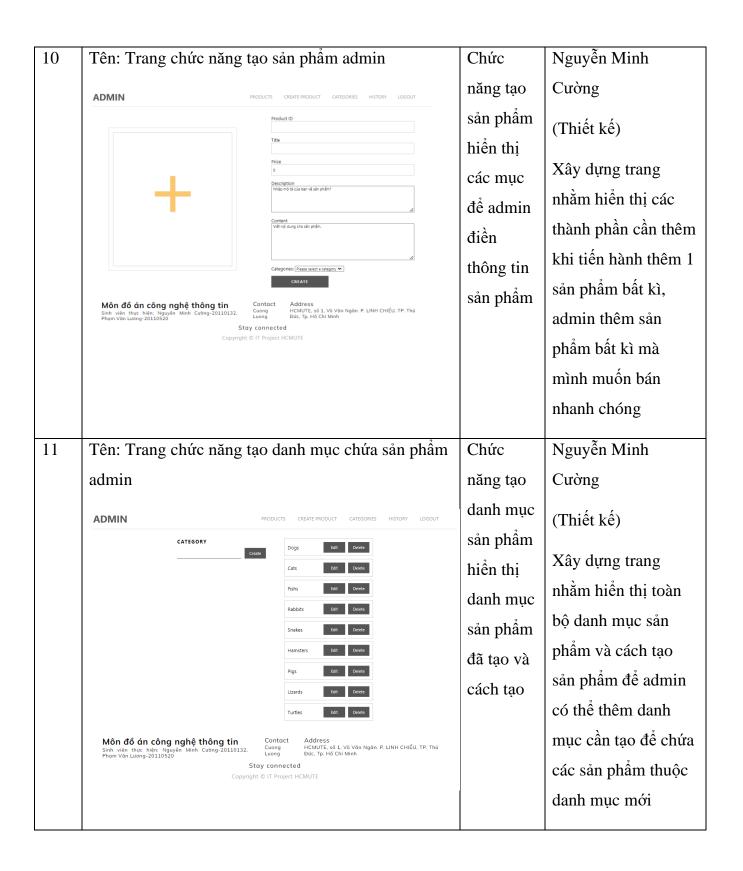


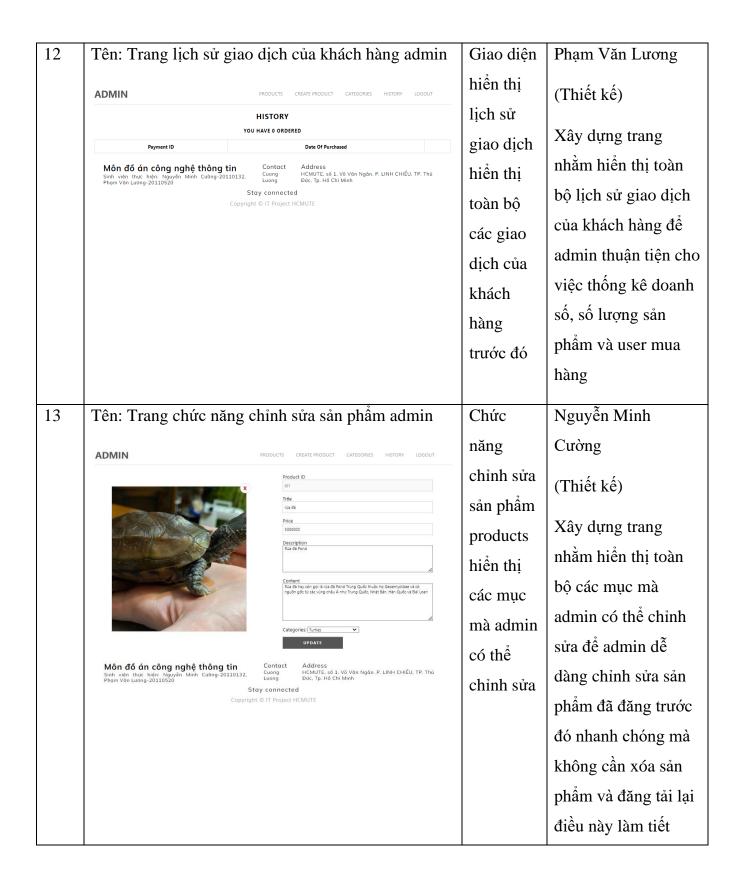












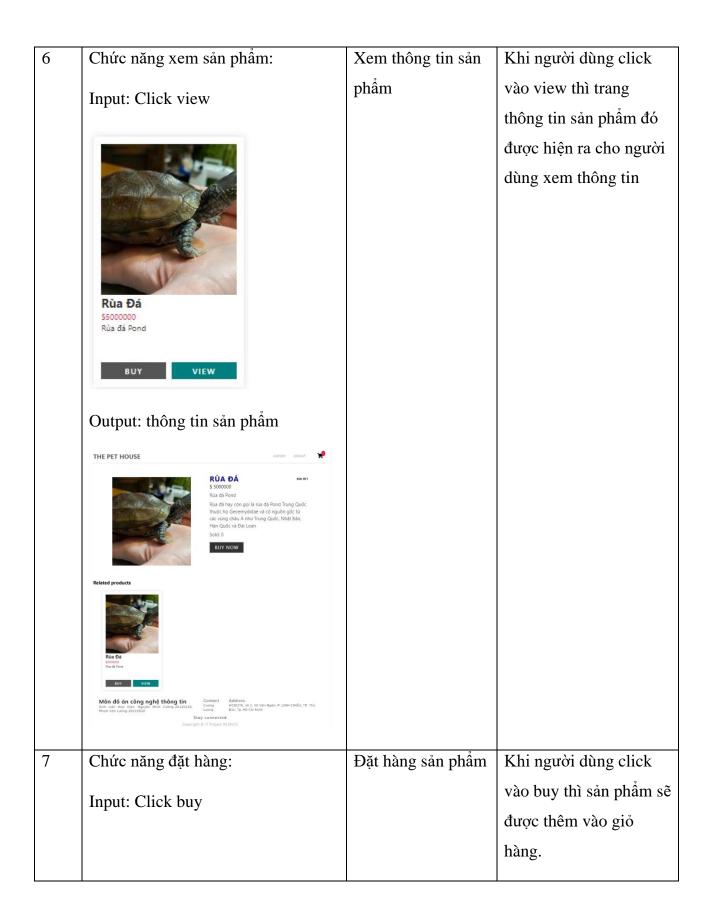
	kiệm tối đa thời gian cho admin.
	cho admin.

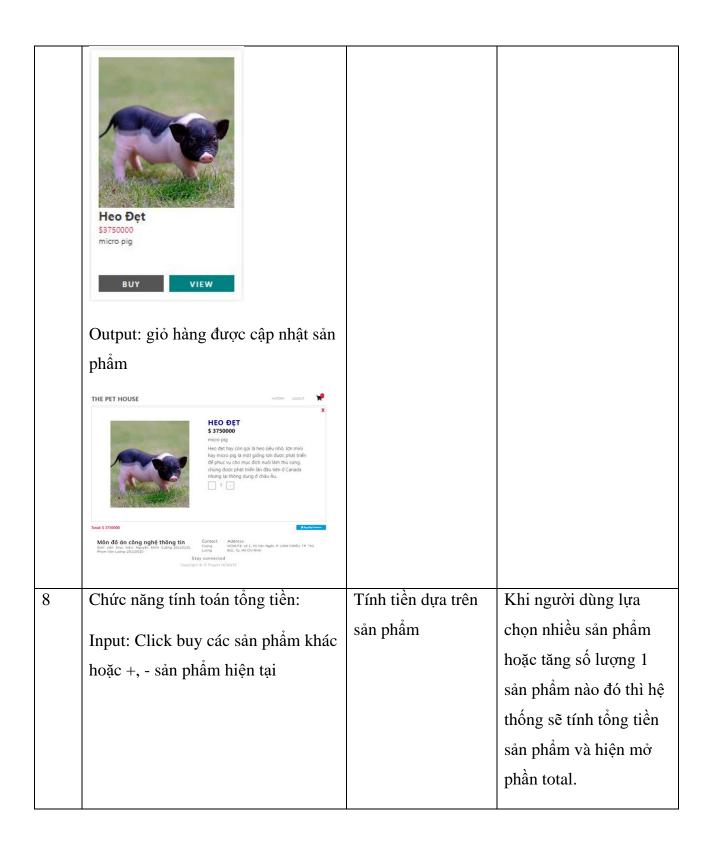
IV. CÀI ĐẶT VÀ KIỂM THỬ

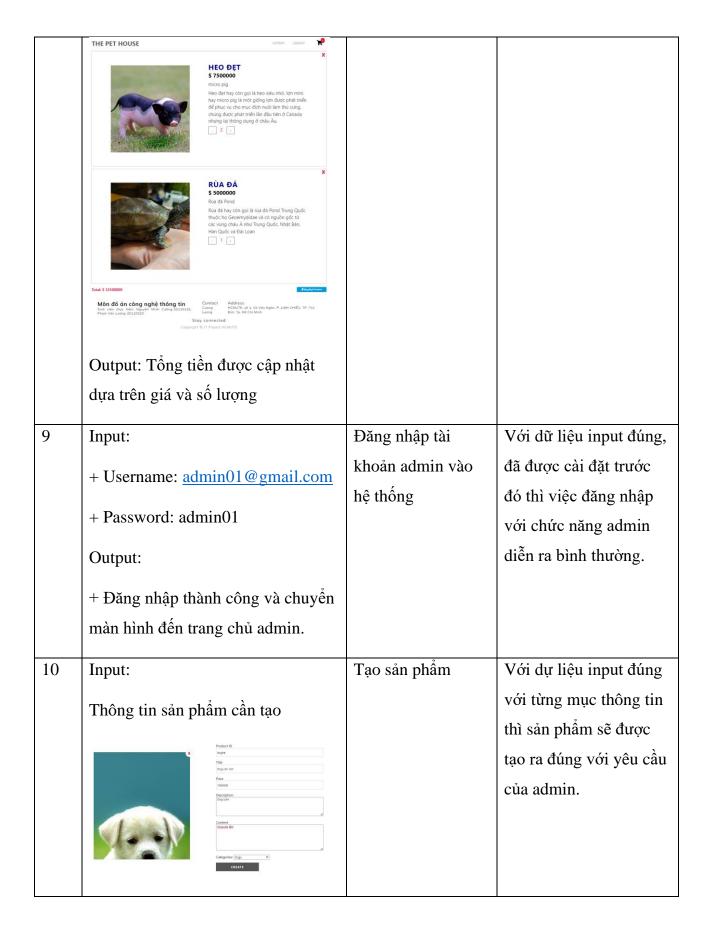
Bảng 10. Bảng cài đặt và kiểm thử

STT	Tình huống	Mục đích	Giải thích
1	Input:	Đăng nhập tài	Với dữ liệu input đúng,
	+ Username: <u>user01@gmail.com</u>	khoản user vào hệ thống	đã được cài đặt trước đó thì việc đăng nhập
	+ Password: user01		với chức năng user diễn
	Output:		ra bình thường.
	+ Đăng nhập thành công và chuyển màn hình đến trang chủ user.		
2	Input:	Đăng nhập tài	Với dữ liệu input sai,
	+ Username: fake@gmail.com	khoản user vào hệ thống	chưa được cài đặt trước đó thì việc đăng nhập
	+ Password: fake01	8	với chức năng user sẽ
	Output:		lỗi.
	+ Đăng nhập thất bại, hiển thị		
	thông báo lỗi.		
3	Input:	Đăng kí tài khoản	Với dữ liệu email đã
	+ Name: user01	user	tồn tại trước đó thì hệ
	+ Username: <u>user01@gmail.com</u>		thống thông báo lỗi email đã tồn tại.
	+ Password: user01		
	Output:		
	+ Đăng kí thất bại và hiển thị thông		
	báo.		

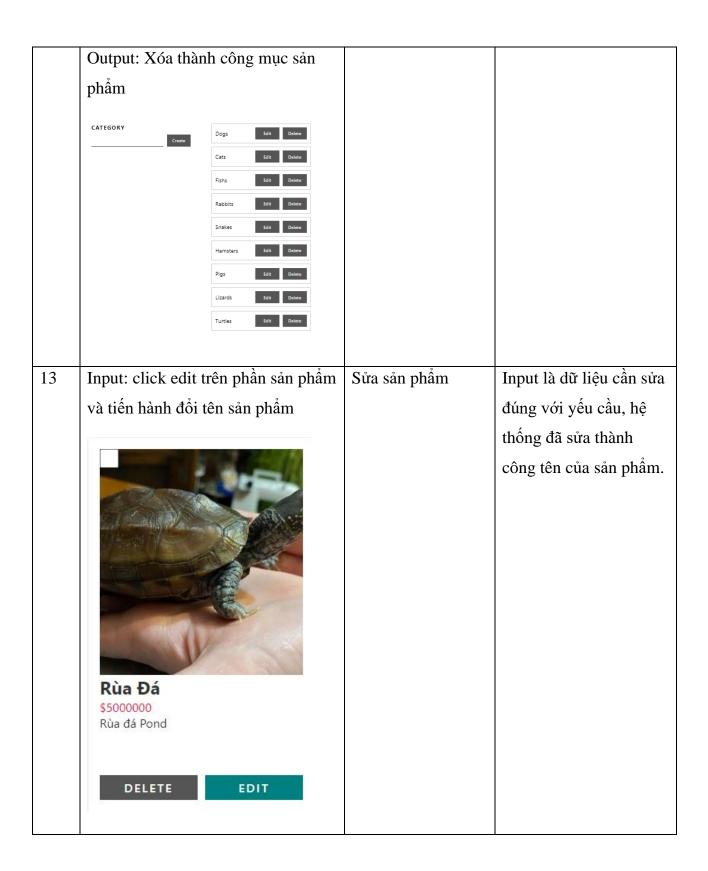
4	Input:	Đăng kí tài khoản	Với dữ liệu email
	+ Name: user01	user	không đúng với kiểu email thì hệ thống
	+ Username: <u>user01</u>		thông báo lỗi email.
	+ Password: user01		
	Output:		
	+ Đăng kí thất bại và hiển thị thông		
	báo.		
5	Input:	Đăng kí tài khoản	Với dữ liệu password
	+ Name: user011	user	dưới 6 ký tự, hệ thống
	+ Username: <u>user011@gmail.com</u>		thông báo lỗi password dưới 6 ký tự.
	+ Password: user		
	Output:		
	+ Đăng kí thất bại và hiển thị thông		
	báo.		
5	Input:	Đăng kí tài khoản	Dữ liệu input đúng nên
	+ Name: user011	user	hệ thống đăng ký thành công.
	+ Username: <u>user011@gmail.com</u>		cong.
	+ Password: user011		
	Output:		
	+ Đăng kí thành công và chuyển đến trang đăng nhập		
	den nang dang map		







	Output:		
	Tạo thành công sản phẩm		
	Dog Con Con \$1000000 Dog cute		
11	DELETE EDIT	TDI ^ 2	X//: 1~ 1:^ · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
11	Input: tên mục cần thêm	Thêm mục sản phẩm	Với dữ liệu input đúng với yêu cầu thì mục sản
	CATEGORY hehe Create	pham	phẩm sẽ được thêm
			bình thường.
	Output: Thêm thành công mục đó		
	hehe Edit Delete		
12	Input: click delete ở mục sản phẩm	Xóa mục sản phẩm	Danh mục sản phẩm sẽ
	đó		được xóa
	hehe Edit Delete		

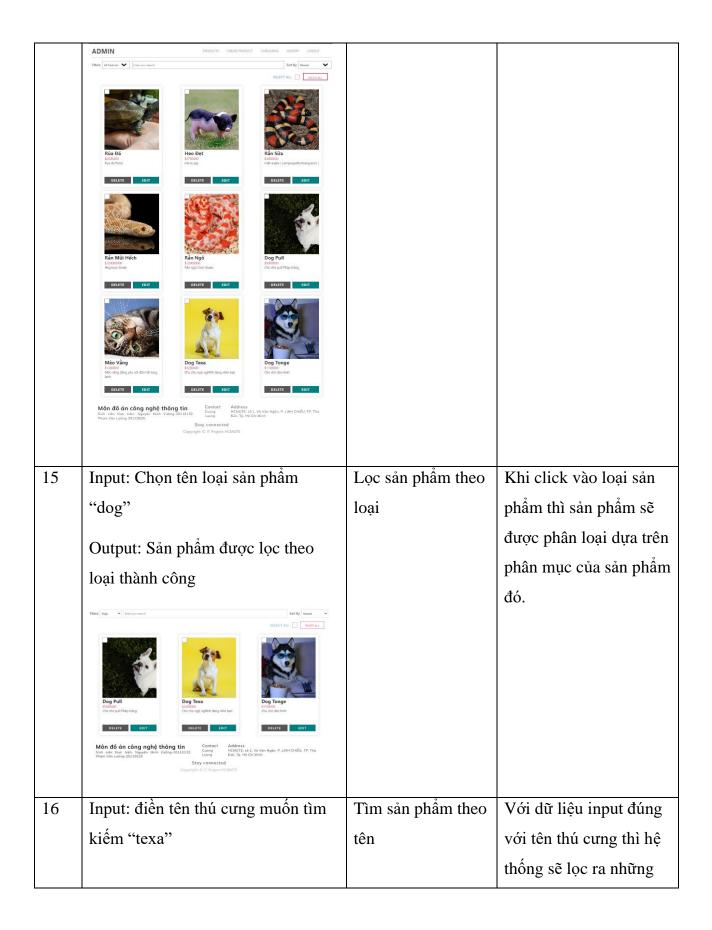


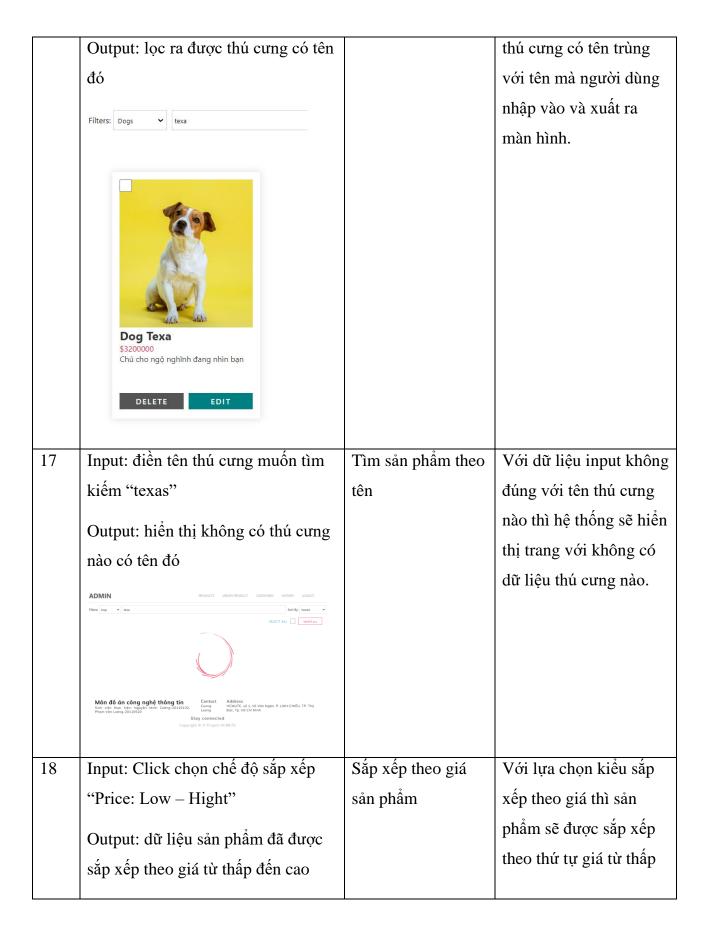
	Product ID		
	t01		
	Title		
	rùa đá con		
	Price		
	5000000		
	Description		
	Rùa đá Pond		
	6		
	Content Rùa đá hay còn gọi là rùa đá Pond Trung Quốc thuộc họ Geoemydidae và có		
	nguồn gốc từ các vùng châu Á như Trung Quốc, Nhật Bản, Hàn Quốc và Đài Loan		
	6		
	Categories: Turtles		
	UPDATE		
	0, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1,		
	Output: Sản phẩm đã được sửa		
	thành công		
	tham cong		
	The second secon		
	The state of the s		
	Rùa Đá Con		
	\$500000		
	Rùa đá Pond		
	nad du l'ond		
	DELETE EDIT		
14	Input: Click delete sån phẩm	Xóa sản phẩm	Sau khi nhấp xóa sản
	_ ^	•	
			phẩm thì sản phẩm

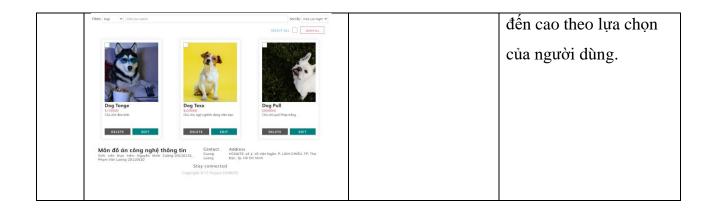
Dog Con Con
\$1000000
Dog cute

DELETE EDIT

Output: sån phẩm đã được cóa thành công







V. KÉT LUẬN

Thông qua quá trình phân tích và thiết kế ứng dụng nhóm em đã hiểu rõ hơn về cách hoạt động của và vận dụng một trang Web để bán hàng. Cùng với đó là vận dụng được các kiến thức về cấu trúc dữ liệu và giải thuật, lập trình hướng đối tượng.

Ôn lại 4 tính chất của OOP (đóng gói, đa hình, kế thừa, trừu tượng). Sử dụng mô hình 3 lớp (Model- Controller-View) trong ứng dụng lập trình web. Các tính năng của ứng dụng cơ bản về buôn bán thú cưng và hỗ trợ quản lý cho người dùng đã được hoàn thành.

Tổng kết lại ứng dụng của nhóm đã đáp ứng một số điểm sau: giao diện trực quan, hiện đại dễ tương tác, khách hàng có thể mua thú cưng một cách nhanh chóng, có chức năng đăng nhập để gần gũi với người sử dụng, có thể đóng góp ý kiến cho chủ sở hữu cửa hàng nhanh chóng, cung cấp thông tin một cách trực quan. Cùng với đó là có thể quản lý về các chức năng Admin như quản lý thú cưng, quản lý các loại thú và các thông tin về doanh thu. Bên cạnh đó vẫn còn những thiếu sót như chưa thể lấy nguồn hình trực tiếp từ các thiết bị cục bộ như máy tính, điện thoại,.. Chưa thể thanh toán trực tiếp ở Website. Nhóm em đang tìm hiểu để khắc phục tất cả vấn đề này.

Nhóm xin được cảm ơn Thầy đã theo dõi, hướng dẫn chỉ bảo cho phần đề tài của nhóm.

Nhờ vào giúp đỡ của Thầy mà nhóm đã hoàn thành được môn đồ án CNTT một cách trọn vẹn.