|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| TRẦN VĂN HOÀNG | **BỘ CÔNG THƯƠNG**  **TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHIỆP HÀ NỘI**  **---------------------------------------** |
|  |
| **ĐỒ ÁN TỐT NGHIỆP** |
| NGÀNH KHOA HỌC MÁY TÍNH |
| **XÂY DỰNG WEBSITE BÁN MÔ HÌNH ĐỒ CHƠI CHO CỬA HÀNG GUNDAMZONE** |
|  |
|  |
| **CBHD : TS.Phạm Văn Hiệp** |
| KHOA HỌC MÁY TÍNH | **Sinh viên : Trần Văn Hoàng** |
| **Mã số sinh viên : 2021607887**  **Lớp : KHMT02 - K16** |
|  |
|  |
|  |
| Hà Nội – Năm 2025 |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| TRẦN VĂN HOÀNG | **BỘ CÔNG THƯƠNG**  **TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHIỆP HÀ NỘI**  **---------------------------------------** |
|  |
| **ĐỒ ÁN TỐT NGHIỆP** |
| NGÀNH CÔNG NGHỆ THÔNG TIN |
| **XÂY DỰNG WEBSITE BÁN MÔ HÌNH ĐỒ CHƠI CHO CỬA HÀNG GUNDAMZONE** |
|  |
|  |
| **CBHD : TS.Phạm Văn Hiệp** |
| KHOA HỌC MÁY TÍNH | **Sinh viên : Trần Văn Hoàng** |
| **Mã số sinh viên : 2021607887**  **Lớp : KHMT02 - K16** |
|  |
|  |
|  |
| Hà Nội – Năm 2025 |
|  |

# MỤC LỤC

# DANH MỤC CÁC CHỮ VIẾT TẮT

# DANH MỤC CÁC BẢNG

**DANH MỤC CÁC HÌNH VẼ**

# MỞ ĐẦU

1. **Lý do chọn đề tài**
2. **Mục đích**
3. **Đối tượng và phạm vi nghiên cứu**
4. **Ý nghĩa khoa học và thực tiễn**
5. **Bố cục đề tài**
6. GIỚI THIỆU TỔNG QUAN
   1. **Giới thiệu chung**
   2. **Nghiên cứu hiện trạng và giải quyết vấn đề**
      1. ***Hiện trạng của cửa hàng***
      2. ***Cơ cấu tổ chức***
      3. ***Mô tả hoạt động của các bộ phận***
      4. ***Xác định yêu cầu***
   3. **Giới thiệu công nghệ và ngôn ngữ xây dựng website**
      1. ***Ngôn ngữ lập trình******ASP.NET***
      2. ***Giới thiệu về mô hình MVC***
      3. ***Tổng quan về ngôn ngữ ASP.NET MVC***
      4. ***Bootstrap***
      5. ***Hệ quản trị cơ sở dữ liệu SqlServer***
7. PHÂN TÍCH THIẾT KẾ HỆ THỐNG
   1. **Khảo sát hệ thống**
      1. ***Khảo sát sơ bộ***
         1. *Mục tiêu*
         2. *Phương pháp*

Sử dụng phương pháp phỏng vấn.

* + - 1. *Thông tin sơ bộ về hệ thống*
    1. ***Khảo sát chi tiết***
       1. *Hoạt động của hệ thống*
       2. *Các yêu cầu chức năng*
       3. *Yêu cầu phi chức năng*
  1. **Xác định các tác nhân của hệ thống**
     1. ***Các tác nhân***
     2. ***Các ca sử dụng***
  2. **Các biểu đồ**
     1. ***Biểu đồ use case***
     2. ***Phân rã các use case***
  3. **Mô tả cho tiết use case:**
  4. **Phân tích use case:**
  5. **Thiết kế giao diện**
  6. **Thiết kế cơ sở dữ liệu**

1. CÀI ĐẶT VÀ TRIỂN KHAI

## Công cụ và môi trường cài đặt

### Yêu cầu phần mềm:

### Yêu cầu phần cứng:

## Kết quả một số giao diện màn hình

### Phía người quản trị

* + 1. ***Phía khách hàng***
  1. **Kiểm thử**

# KẾT LUẬN

# TÀI LIỆU THAM KHẢO