

ĐẠI HỌC ĐÀ NẴNG
TRƯỜNG ĐẠI HỌC BÁCH KHOA
KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

Tel. (84-511) 3 736 949, Fax. (84-511) 3 842 771

Website: itf.dut.edu.vn, E-mail: cntt@dut.und.vn



LUẬN VĂN TỐT NGHIỆP KỸ SƯ
NGÀNH CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

MÃ NGÀNH : 05115

ĐỀ TÀI :
XÂY DỰNG WEBSITE GIỚI THIỆU VÀ BÁN CÂY CẢNH

Mã số : 09T4 - 058

Ngày bảo vệ : 18-20/06/2014

CBHD : ThS. NGUYỄN THỊ MINH HỮY

ĐÀ NẴNG, 06/2014

LỜI CẢM ƠN

Với sự giúp đỡ khích lệ của phía nhà trường, thầy cô, gia đình, bạn bè trong khoa và sự nỗ lực của bản thân. Cuối cùng thì việc thực hiện đề tài “Xây dựng website giới thiệu và bán cây cảnh” cũng đi đến ngày hoàn thành.

Đầu tiên, chúng con xin gửi lời cảm ơn đến cha mẹ những người luôn ủng hộ quan tâm theo dõi cũng như tạo điều kiện tốt cho chúng con hoàn thành nhiệm vụ.

Chúng em xin gửi lời cảm ơn đến thầy cô trong nhà trường và đặc biệt là thầy cô trong khoa đã cung cấp cho chúng em nguồn tri thức vô cùng quý giá để chúng em có đầy đủ kiến thức hoàn thành đề tài cũng như kiến thức bước vào đời.

Đặc biệt, em xin cảm ơn cô ThS. Nguyễn Thị Minh Hỷ, người đã giúp đỡ, hướng dẫn, chỉ bảo tận tình cho chúng em trong những lúc khó khăn cũng như trong quá trình thực hiện đề tài này

Xin cảm ơn các bạn bè đã giúp đỡ khích lệ em trong quá trình học tập thực hiện đề tài này

Xin chân thành cảm ơn.

Đà Nẵng, tháng 6 năm 2014

Sinh viên thực hiện

LỜI CAM ĐOAN

Em xin cam đoan:

- 1. Những nội dung trong luận văn này là do tôi thực hiện dưới sự hướng dẫn trực tiếp của cô ThS. Nguyễn Thị Minh Hỷ*
- 2. Mọi tham khảo dùng trong luận văn đều được trích dẫn rõ ràng tên tác giả, tên công trình, thời gian, địa điểm công bố.*
- 3. Mọi sao chép không hợp lệ, vi phạm quy chế đào tạo, hay gian trá, tôi xin chịu hoàn toàn trách nhiệm.*

Sinh viên

Nguyễn Song Toàn

MỤC LỤC

DANH SÁCH HÌNH VẼ

DANH SÁCH BẢNG BIỂU

GIỚI THIỆU ĐỀ TÀI

1. Lý do chọn đề tài

Cây cảnh nghệ thuật là đứa con hợp pháp của thiên nhiên, là sự kết tinh của đất, của trời, là sáng tạo của những bàn tay, khối óc và được thăng hoa bởi các tâm hồn nghệ sĩ. Từ buổi bình minh, con người đã gắn bó với thiên nhiên, hòa đồng với thiên nhiên, rung động trước vẻ đẹp của mây, trời, non nước, hoa lá cỏ cây, con người đã cùng với thiên nhiên để tâm sự và bày tỏ nỗi niềm. Sáng tạo cây cảnh nghệ thuật là sáng tạo của trí tuệ và tâm hồn, là sự kết nối giữa quá khứ với hiện tại và tương lai và cũng là niềm đam mê bất tận khiến cho nhiều người phải lao tâm khổ tứ vượt qua gian khó để chờ ngày thành công. Từ xa xưa nghệ thuật chơi cây cảnh chỉ dành cho những người thuộc tầng lớp vương gia, quý tộc và những người giàu có. Ngày nay khi mà cuộc sống đã no đủ thì nhu cầu thưởng thức nghệ thuật như chơi cây cảnh cũng được nâng lên. Để thỏa mãn nhu cầu những người chơi nghệ thuật này, đề tài “*Xây dựng website giới thiệu và bán cây cảnh*”, có thể đáp ứng phần nào việc đổi kinh nghiệm cũng như việc mua những sản phẩm phù hợp với lối chơi và sự thưởng thức nghệ thuật của những người này.

2. Ý nghĩa

Tạo ra một sân chơi cho những người có thú tiêu khiển thích chơi cây cảnh, người dùng website sẽ ngắm nhìn được những sản phẩm do các nghệ nhân và các người chơi khác, để từ đó người chơi có thể học hỏi thêm những kiến thức, kinh nghiệm trong việc chăm sóc, tỉa tót, uốn cây cảnh... Không những vậy, thông qua website người chơi còn có thể mua những sản phẩm phù hợp với lối chơi của mình ưa thích.

3. Phạm vi đề tài

Website được xây dựng và phát triển trên mạng internet, thông qua web khách hàng có thể vào hệ thống để xem sản phẩm, tìm kiếm những sản phẩm theo sở thích của mình, đăng kí thông tin để đặt hàng sản phẩm, bình luận phản hồi sản phẩm.

4. Công cụ sử dụng

Luận án này được thực hiện dựa trên công cụ:

- Công cụ lập trình PHP PHPDesigner
 - Hệ quản trị CSDL MySQL
 - Chương trình tạo máy chủ Localhost WampServer
 - Công cụ vẽ các biểu đồ phân tích thiết kế hệ thống Microsoft Visio, Edraw Max
-

5. Nội dung đề tài

Lý thuyết:

- Tìm hiểu nghiệp vụ về việc bán cây cảnh.
- Tìm hiểu ngôn ngữ PHP, hệ quản trị cơ sở dữ liệu MySQL, ngôn ngữ HTML5, CSS, ngôn ngữ kịch bản Javascript...
- Tìm hiểu ngôn ngữ mô hình UML
- Phân tích và thiết kế hệ thống

Chương trình: Xây dựng Website giới thiệu và bán cây cảnh với các chức năng sau:

- Chức năng dành cho Admin:
 - Quản lý tài khoản
 - Quản lý thành viên
 - Quản lý sản phẩm
 - Quản lý tin tức
 - Bình luận
- Chức năng dành cho thành viên
 - Xem tin tức
 - Xem sản phẩm
 - Tìm kiếm sản phẩm
 - Mua bán sản phẩm
 - Quản lý tài khoản
 - Bình luận
 - Lấy lại mật khẩu

6. Bố cục báo cáo

- Giới thiệu đề tài
 - Chương 1: Cơ sở lý thuyết
 - Chương 2: Phân tích và thiết kế hệ thống
 - Chương 3: Xây dựng chương trình và kết quả DEMO
 - Kết luận
-

Chương 1

CƠ SỞ LÝ THUYẾT

1.1 GIỚI THIỆU VỀ NGÔN NGỮ PHP

1.1.1 Giới thiệu

PHP (viết tắt hồi quy "PHP: Hypertext Preprocessor") là một ngôn ngữ lập trình kịch bản hay một loại mã lệnh chủ yếu được dùng để phát triển các ứng dụng viết cho máy chủ, mã nguồn mở, dùng cho mục đích tổng quát. Nó rất thích hợp với web và có thể dễ dàng nhúng vào trang HTML. Do được tối ưu hóa cho các ứng dụng web, tốc độ nhanh, nhỏ gọn, cú pháp giống C và Java, dễ học và thời gian xây dựng sản phẩm tương đối ngắn hơn so với các ngôn ngữ khác nên PHP đã nhanh chóng trở thành một ngôn ngữ lập trình web phổ biến nhất thế giới.

PHP được phát triển từ một sản phẩm có tên là PHP/FI. PHP/FI do Rasmus Lerdorf tạo ra năm 1995, ban đầu được xem như là một tập con đơn giản của các mã kịch bản Perl để theo dõi tình hình truy cập đến bản sơ yếu lý lịch của ông trên mạng. Ông đã đặt tên cho bộ mã kịch bản này là 'Personal Home Page Tools'. Khi cần đến các chức năng rộng hơn, Rasmus đã viết ra một bộ thực thi bằng C lớn hơn để có thể truy vấn tới các cơ sở dữ liệu và giúp cho người sử dụng phát triển các ứng dụng web đơn giản.

PHP 3.0 là phiên bản đầu tiên cho chúng ta thấy một hình ảnh gần gũi với các phiên bản PHP mà chúng ta được biết ngày nay. Nó đã được Andi Gutmans và Zeev Suraski tạo ra năm 1997 sau khi viết lại hoàn toàn bộ mã nguồn trước đó. Lý do chính mà họ đã tạo ra phiên bản này là do họ nhận thấy PHP/FI 2.0 hết sức yếu kém trong việc phát triển các ứng dụng thương mại điện tử mà họ đang xúc tiến trong một dự án của trường đại học.

Ngôn ngữ hoàn toàn mới đã được công bố dưới một cái tên mới, xóa bỏ mọi liên hệ với việc sử dụng vào mục đích cá nhân hạn hẹp mà cái tên PHP/FI 2.0 gợi nhắc. Nó đã được đặt tên ngắn gọn là 'PHP', một kiểu viết tắt hồi quy của "PHP: Hypertext Preprocessor".

Để sử dụng ngôn ngữ PHP ta cần tìm 1 Web server hỗ trợ PHP và MySQL. Cài đặt Web server lên máy tính, sau đó cài đặt PHP và MySQL. Nếu Web server có hỗ trợ PHP, bạn sẽ không cần phải làm gì cả. Chỉ cần tạo ra 1 số tập tin php rồi đặt chúng trong thư mục web của bạn, Web server sẽ tự động phân tích chúng. Không cần biên dịch bất cứ điều gì hoặc cài đặt bất kì công cụ bổ sung nào. Hiện nay thì hầu hết Web server đều hỗ trợ PHP. Tuy nhiên, nếu Web server bạn dùng không hỗ

trợ PHP, trước tiên bạn phải cài đặt Web server, sau đó cài đặt PHP và cài đặt 1 hệ cơ sở dữ liệu (ví dụ như MySQL).

Website chính thức của PHP: <http://php.net/>.

1.1.2 Sử dụng PHP

1.1.2.1 Cú pháp

PHP chỉ phân tích các đoạn mã nằm trong những dấu giới hạn của nó. Bất cứ mã nào nằm ngoài những dấu giới hạn đều được xuất ra trực tiếp không thông qua xử lý bởi PHP. Các dấu giới hạn thường dùng nhất là `<?php` và `?>`, tương ứng với dấu giới hạn mở và đóng. Các dấu giới hạn `<script language="php">` và `</script>` cũng đôi khi được sử dụng. Cách viết dấu giới hạn dạng thẻ ngắn cũng có thể được dùng để thông báo bắt đầu đoạn mã PHP, là `<? hay <?=` (dấu này được sử dụng để in ra (echo) các xâu ký tự hay biến) với thẻ thông báo kết thúc đoạn mã PHP là `?>`.

Ví dụ:

```
<?php
Các lệnh php để trong này;
?>
```

1.1.2.2 Biến trong PHP

Biến được tạo bất kỳ ở đâu trong tài liệu.

Biến được dùng để lưu trữ dữ liệu.

Trong PHP các chữ cái đi sau ký tự \$ được gọi là biến.

Có 3 loại biến trong PHP: biến “local”, biến “global” và biến “static”.

Một biến trong PHP được tạo ra ngay khi bạn chỉ định giá trị cho nó.

Ví dụ:

```
<?php
$txt = "Hello world!";
$x = 4;
$y = 9.5;
?>
```

1.1.2.3 Biến SuperGlobal

Biến SuperGlobal được giới thiệu trong PHP phiên bản 4.1.0.

Biến SupperGlobal có thể được sử dụng ở bất cứ đâu trong PHP, trong hàm, trong class...

Các biến SuperGlobal trong PHP gồm:

- \$GLOBAL
- \$_SERVER
- \$_REQUEST
- \$_POST
- \$_GET
- \$_FILES
- \$_COOKIE
- \$_SESSION
- \$_ENV

1.1.2.4 Comment trong PHP

Comment trong PHP là những dòng mà không được đọc, không được thực hiện như 1 phần của chương trình. Mục đích duy nhất là để tạo bình luận, chỉ dẫn, lưu ý trong mã PHP.

Comment giúp người khác hiểu những gì bạn đang làm, nêu ra hướng dẫn để người khác có thể hiểu được những gì bạn làm trong mỗi bước, mỗi câu lệnh.

Comment giúp bạn lưu ý những chỗ bạn muốn tạo lưu ý trong mã PHP.

Cú pháp tạo comment trong PHP cũng giống trong ngôn ngữ C:

“//”: dùng cho 1 dòng bình luận duy nhất.

“#”: dùng cho 1 dòng bình luận duy nhất.

“/*” comment ở đây */”: dùng cho nhiều dòng bình luận.

1.1.2.5 Kiểu dữ liệu trong PHP

Các kiểu dữ liệu trong PHP:

- string: kiểu chuỗi
- interger: kiểu số nguyên
- float: kiểu số thực
- boolean: kiểu logic
- array: kiểu mảng
- object: kiểu đối tượng
- null

1.2 VÀI NÉT MYSQL

1.2.1 Giới thiệu

1.2.1.1 MySQL là gì

MySQL là hệ quản trị cơ sở dữ liệu tự do nguồn mở phổ biến nhất thế giới và được các nhà phát triển rất ưa chuộng trong quá trình phát triển ứng dụng. Vì MySQL là cơ sở dữ liệu tốc độ cao, ổn định và dễ sử dụng, có tính khả chuyển, hoạt

động trên nhiều hệ điều hành cung cấp một hệ thống lớn các hàm tiện ích rất mạnh. Với tốc độ và tính bảo mật cao, MySQL rất thích hợp cho các ứng dụng có truy cập CSDL trên internet. MySQL miễn phí hoàn toàn cho nên bạn có thể tải về MySQL từ trang chủ. Nó có nhiều phiên bản cho các hệ điều hành khác nhau: phiên bản Win32 cho các hệ điều hành dòng Windows, Linux, Mac OS X, Unix, FreeBSD, NetBSD, Novell NetWare, SGI Irix, Solaris, SunOS,...

MySQL là một trong những ví dụ rất cơ bản về Hệ Quản trị Cơ sở dữ liệu quan hệ sử dụng Ngôn ngữ truy vấn có cấu trúc (SQL).

MySQL được sử dụng cho việc hỗ trợ PHP, Perl, và nhiều ngôn ngữ khác, nó làm nơi lưu trữ những thông tin trên các trang web viết bằng PHP hay Perl,...

Ví dụ:

```
SELECT * FROM tbNguoiDung
```

Câu truy vấn trên sẽ lấy tất cả các dữ liệu ở các cột trong bảng tbNguoiDung.

1.2.2 Sử dụng MySQL

1.2.2.1 Hàm kết nối MySQL từ PHP

Ta sử dụng hàm `mysql_connect()` để kết nối PHP với MySQL, cú pháp:

```
mysql_connect(host,username,password,dbname);
```

Trong đó:

- host: Tên host cài đặt MySQL
- username: Tên đăng nhập vào MySQL
- password: Mật khẩu đăng nhập
- dbname: Tên cơ sở dữ liệu sẽ truy cập

1.2.2.2 Hàm đóng kết nối tới Mysql

Ta sử dụng câu lệnh sau để đóng kết nối mysql:

```
mysql_close();
```

1.3 Ngôn ngữ HTML5

HTML5 là một ngôn ngữ cấu trúc và trình bày nội dung cho World Wide Web và sẽ là công nghệ cốt lõi của Internet trong tương lai không xa, được đề xuất đầu tiên bởi Opera Software. Đây là phiên bản thứ 5 của ngôn ngữ HTML - được tạo ra năm 1990 và chuẩn hóa như HTML4 năm 1997 - và xuất hiện vào tháng 12 năm 2012, là 1 ứng viên được giới thiệu bởi World Wide Web Consortium(W3C). Mục tiêu cốt lõi khi thiết kế ngôn ngữ là cải thiện khả năng hỗ trợ cho đa phương tiện mới nhất trong khi vẫn giữ nó dễ dàng đọc được bởi con người và luôn hiểu được bởi các thiết bị và các chương trình máy tính như trình duyệt web, phân tích cú

pháp, v.v... HTML5 vẫn sẽ giữ lại những đặc điểm cơ bản của HTML4 và bổ sung thêm các đặc tả nổi trội của XHTML, DOM cấp 2, đặc biệt là JavaScript.

Là phiên bản tiếp sau của HTML 4.01 và XHTML 1.1, HTML5 phản ánh thực tế rằng HTML và XHTML được sử dụng phổ biến trên World Wide Web là một hỗn hợp các tính năng với các thông số kỹ thuật khác nhau, được giới thiệu bởi nhiều nhà sản xuất phần mềm, cùng với các sản phẩm phần mềm được giới thiệu như trình duyệt web, những người thành lập phổ biến thực tế và có quá nhiều lỗi cú pháp trong các văn bản web. Đây là một nỗ lực để xác định một ngôn ngữ đánh dấu duy nhất có thể được viết bằng cú pháp HTML hoặc XHTML. Nó bao gồm các mô hình xử lý chi tiết để tăng tính tương thích, mở rộng, cải thiện và chuẩn hóa các đánh dấu có sẵn cho tài liệu, đưa ra các đánh dấu mới và giới thiệu giao diện lập trình ứng dụng (application programming interfaces API) để tạo ra các ứng dụng web phức tạp. Cùng một lý do như vậy, HTML5 là một ứng cử viên tiềm năng cho nền tảng ứng dụng di động. Nhiều tính năng của HTML5 được xây dựng với việc xem xét chúng có thể sử dụng được trên các thiết bị di động như điện thoại thông minh và máy tính bảng hay không. Trong tháng 12 năm 2011, công ty nghiên cứu Strategy Analytics dự báo doanh số bán hàng của điện thoại tương thích HTML5 sẽ đứng đầu 1 tỷ vào năm 2013.

Đặc biệt, HTML5 có thêm nhiều tính năng cú pháp mới. Chúng bao gồm các thẻ mới như <video> , <audio> và các thành phần <canvas> , cũng như sự tích hợp của đồ họa vector có khả năng mở rộng (Scalable Vector Graphics) nội dung (thay thế việc sử dụng thẻ chung <object>) và MathML cho các công thức toán học. Những tính năng này được thiết kế để làm cho nó dễ dàng bao quát, xử lý đa phương tiện và nội dung đồ họa trên web mà không cần phải dùng đến quyền sở hữu bổ sung và APIs. Các yếu tố mới khác, chẳng hạn như <section>, <article>, <header> và <nav>, được thiết kế để làm phong phú thêm nội dung ngữ nghĩa của tài liệu. Thuộc tính mới đã được giới thiệu với mục đích tương tự, trong khi một số yếu tố và các thuộc tính đã được loại bỏ. Một số yếu tố, chẳng hạn như <a>, <cite> và <menu> đã được thay đổi, xác định lại hoặc chuẩn hóa. APIs và Document Object Model (DOM) không phải suy nghĩ muộn hơn quá nhiều, nhưng là bộ phận cơ bản của đặc điểm kỹ thuật HTML5. HTML5 cũng xác định cụ thể một số các xử lý cần thiết cho các tài liệu không hợp lệ để các lỗi cú pháp sẽ được xử lý thống nhất của tất cả các trình duyệt phù hợp và các tác nhân người dùng khác.

1.4 CSS

CSS là viết tắt của cụm từ “Cascading Style Sheet”, nó là một ngôn ngữ quy định cách trình bày của các thẻ html trên trang web. Là ngôn ngữ đang được sử dụng rất nhiều trong lập trình web, có thể nói CSS ra đời đã tạo nên một cuộc cách

mạng. Đôi khi các bạn sẽ bối rối khi nhận thấy rằng các đoạn code mình viết hiển thị không giống nhau trên các trình duyệt khác nhau, CSS sẽ giúp các bạn giải quyết bài toán này. CSS quy định cách hiển thị nội dung của các thẻ HTML trên các trình duyệt gần như giống nhau, bằng cách quy định các thuộc tính cho thẻ HTML đó.

Tập định kiểu theo tầng, được dùng để miêu tả cách trình bày các tài liệu viết bằng ngôn ngữ HTML, XHTML, XML, SVG, XUL...

Các thông số kỹ thuật của CSS do World Wide Web Consortium (W3C) quản lý. Trong Ajax CSS cùng với XHTML đóng vai trò hiển thị dữ liệu cho trang web.

1.5 Ngôn ngữ javascript

JavaScript được thiết kế để tạo ra các tương tác vào các trang HTML, JavaScript thường được nhúng trực tiếp vào các trang HTML.

JavaScript cung cấp một công cụ lập trình vì HTML không phải là một ngôn ngữ lập trình, JavaScript là một ngôn ngữ lập trình với cú pháp rất đơn giản, có thể đọc hoặc thay đổi nội dung của các phần tử trong trang HTML.

Ví dụ:

```
<script language = "javascript">  
//Các hàm của JavaScript đặt ở đây  
</script>
```

1.6 Công nghệ AJAX

1.6.1 Giới thiệu

“Công nghệ Ajax” chỉ mới xuất hiện vào khoảng tháng 2 năm 2005.

Ajax - Asynchronous JavaScript and XML (JavaScript và XML không đồng bộ) là công cụ cho phép tăng tốc độ ứng dụng Web bằng cách cắt nhỏ dữ liệu và chỉ hiển thị những gì cần thiết thay vì phải tải đi tải lại toàn bộ trang Web.

Ajax không phải là một công nghệ đơn lẻ mà nó là tập hợp của nhiều công nghệ.

AsynchronousJavascript + CSS + DOM + XMLHttpRequest

Ajax bao gồm:

- Thể hiện Web theo tiêu chuẩn XHTML và CSS.
 - Nâng cao tính năng động và phản hồi bằng DOM (Document Object Model).
 - Trao đổi và truy cập/tác động lên thông tin, dữ liệu bằng XSL và XSLT.
 - Nhận thông tin không đồng bộ (Synchronous) dùng XMLHttpRequest.
 - Và tất cả các kỹ thuật trên được liên kết lại với nhau bằng Javascript.
-

1.6.2 Cơ chế và nguyên lý hoạt động

Cơ chế: Như vậy Ajax nó đóng vai trò như một lớp trung gian giữa giao diện trên trình duyệt và máy chủ xử lý thông tin. Có thể mô tả một cách cụ thể cách thức hoạt động của Ajax như sau:

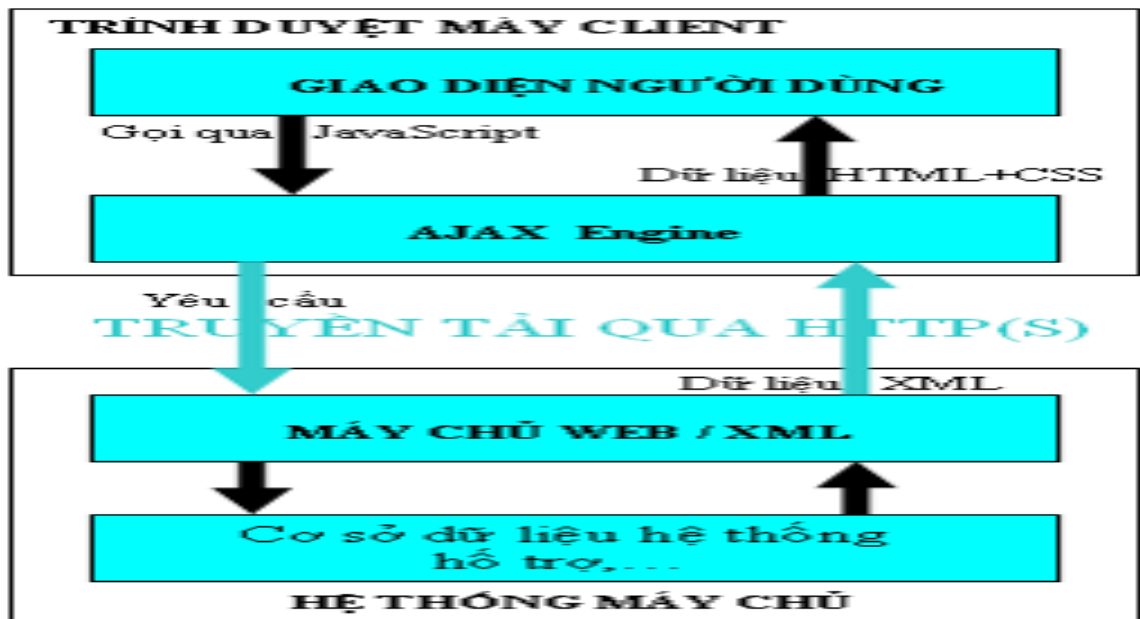
- Ajax thực hiện tương tác với máy chủ bằng cách sử dụng đối tượng XMLHttpRequest, nhận kết quả trả về dưới dạng XML và phân tích kết quả bằng công nghệ DOM
- Tương tác giữa Ajax và giao diện người dùng được thực hiện thông qua các mã Javascript và XHTML+CSS.

Nguyên lý hoạt động:

Để minh họa cho cơ chế Ajax xin đưa ra hai mô hình tương tác như sau:

- Mô hình thứ nhất là mô hình tương tác giữa máy chủ và máy khách trong các ứng dụng Web truyền thống.
- Mô hình thứ hai thể biểu diễn quá trình tương tác giữa máy chủ và máy khách trong các ứng dụng Web có sử dụng công nghệ Ajax.





Hình 1. Mô hình công nghệ Ajax

- Một trong những điểm mấu chốt của công nghệ Ajax là không tương tác trực tiếp với máy chủ như truyền thống mà là qua một lớp trung gian của Ajax.
- Chính điều đó sẽ tạo ra sự ngạc nhiên về cơ chế xử lý này vì sẽ phải qua thêm một lớp trung gian và như vậy thì sẽ làm chậm đi quá trình tương tác.
- Tuy nhiên thực tế thì không như vậy, nguyên nhân là :
- Không phải lúc nào cũng cần phải tương tác với máy chủ như trong trường hợp của Gmail, một khi giao diện của Gmail đã được tải về xong thì những tác vụ như chuyển từ thư mục này hay sang xem thư mục khác không nhất thiết phải đòi hỏi gọi lại máy chủ.
- Bằng cách chỉ nhận những thông tin cần thiết (ở dạng XML), dung lượng truyền tải giữa máy khách và máy chủ sẽ giảm đi rất nhiều. Điều này nghĩa là giao diện của ứng dụng chỉ cần tải về một lần (lần đầu).
- Ajax sẽ không phải thực hiện tải lại toàn bộ giao diện đó mỗi khi có tương tác với máy chủ. Thay vào đó Ajax sẽ gửi yêu cầu đến máy chủ và nhận kết quả từ máy chủ về những gì đã thay đổi sau khi máy chủ thực hiện yêu cầu đó.
- Ajax sau đó sẽ thông báo cho phần giao diện (thông qua các lời gọi Javascript) thực hiện các thay đổi tương ứng trên giao diện
- Các tương tác giữa phần giao diện với Ajax là tương tác nội bộ trên trình duyệt. Việc này giúp cho việc thực hiện các thay đổi được diễn ra rất nhanh (gần như ngay tức thì).

- Vì thế khi duyệt một trang hỗ trợ Ajax, người sử dụng không bao giờ thấy một cửa sổ trắng (blank) và biểu tượng đồng hồ cát –là những dấu hiệu cho thấy máy chủ đang thực hiện công việc.

Chương 2

PHÂN TÍCH THIẾT KẾ HỆ THỐNG

2.1 PHÂN TÍCH YÊU CẦU

2.1.1 Yêu cầu chức năng

2.1.1.1 Khách

- Đăng ký tài khoản
- Xem tin tức
- Xem sản phẩm
- Tìm kiếm sản phẩm

2.1.1.2 Thành viên

- Đăng nhập
- Đăng xuất
- Xem tin tức
- Xem sản phẩm
- Tìm kiếm sản phẩm
- Mua sản phẩm
- Nhận mail lấy lại mật khẩu tài khoản
- Quản lý tài khoản
 - Chỉnh sửa thông tin tài khoản
 - Đổi mật khẩu
- Bình luận
 - Thêm bình luận
 - Chỉnh sửa bình luận
 - Xóa bình luận

2.1.1.3 Admin

- Đăng nhập
 - Đăng xuất
 - Xem tin tức
 - Xem sản phẩm
 - Tìm kiếm sản phẩm
 - Quản lý tin tức
 - Thêm tin tức
 - Chỉnh sửa tin tức
 - Xóa tin tức
 - Quản lý tài khoản
 - Chỉnh sửa thông tin
 - Đổi mật khẩu
-

- Quản lý mua bán sản phẩm
 - Tạo bài mua bán sản phẩm
 - Chỉnh sửa bài mua bán
 - Xóa bài mua bán
- Bình luận
 - Thêm bình luận
 - Chỉnh sửa bình luận
 - Xóa bình luận
- Quản lý thành viên
 - Phân quyền
 - Xóa thành viên

2.1.2 Yêu cầu phi chức năng

Tính tiện dụng: Giao diện thân thiện dễ sử dụng, cho phép người dùng không có kiến thức tin học vẫn có thể sử dụng dễ dàng

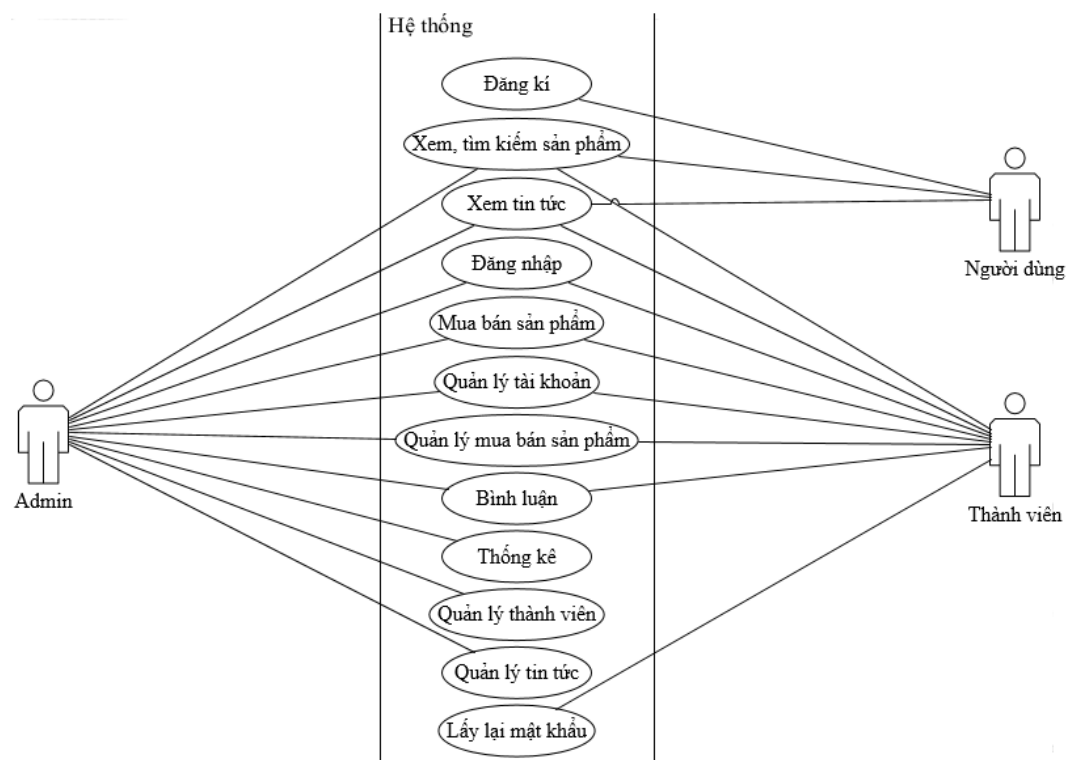
Tính kết quả: Kết quả tìm kiếm phải chính xác, nhanh chóng

Tính tương thích: Yêu cầu Website hỗ trợ nhiều người truy cập đồng thời, trên nhiều loại trình duyệt khác nhau, tốc độ nhanh

Dễ bảo trì, sửa lỗi, nâng cấp

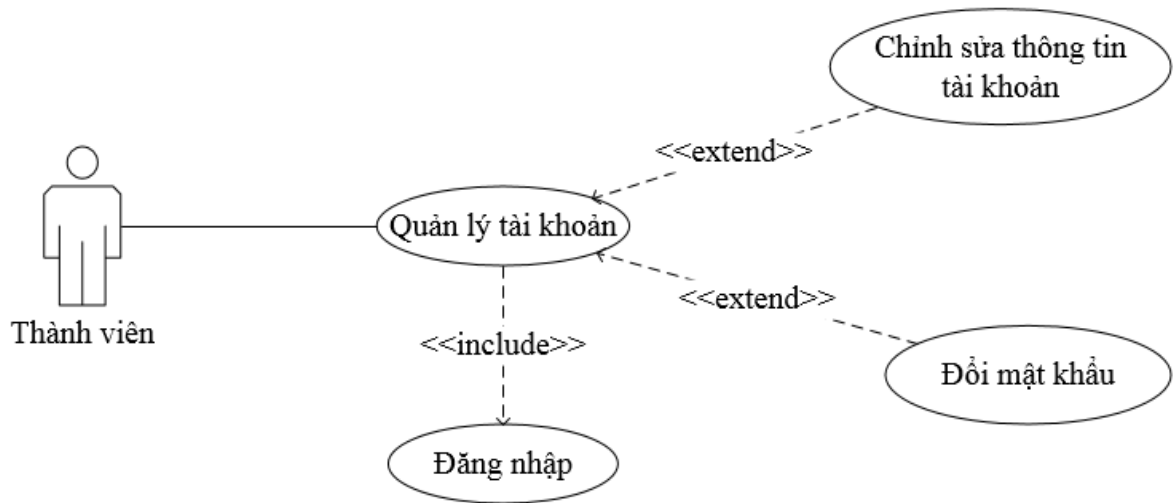
2.2 BIỂU ĐỒ USECASE

2.2.1 Use Case tổng quát

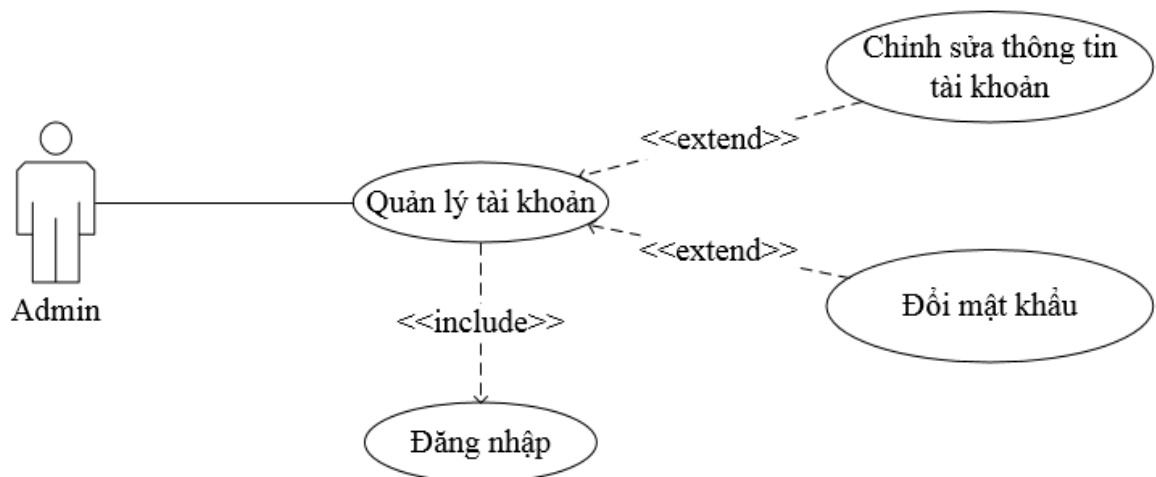


Hình 2. Biểu đồ usecase tổng quát

2.2.2 Biểu đồ usecase quản lý tài khoản

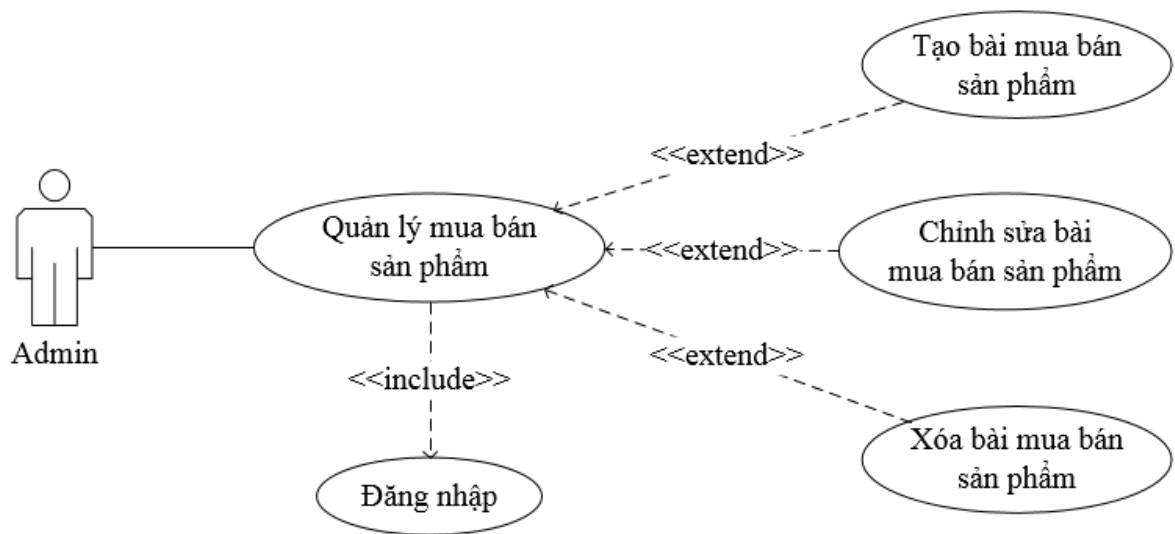


Hình 3. Biểu đồ usecase quản lý tài khoản của thành viên

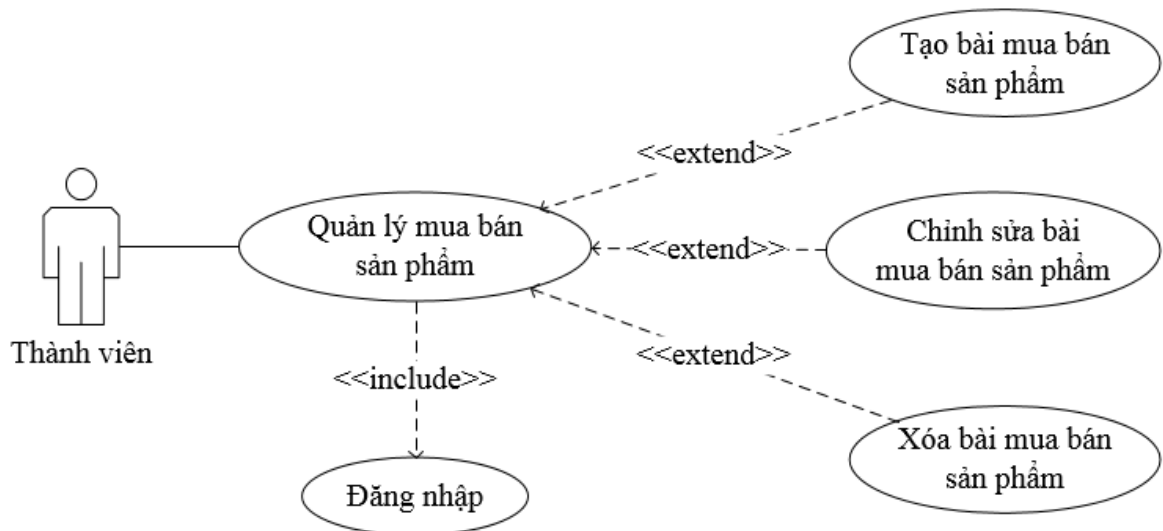


Hình 4. Biểu đồ usecase quản lý tài khoản của Admin

2.2.3 Biểu đồ usecase quản lý mua bán sản phẩm

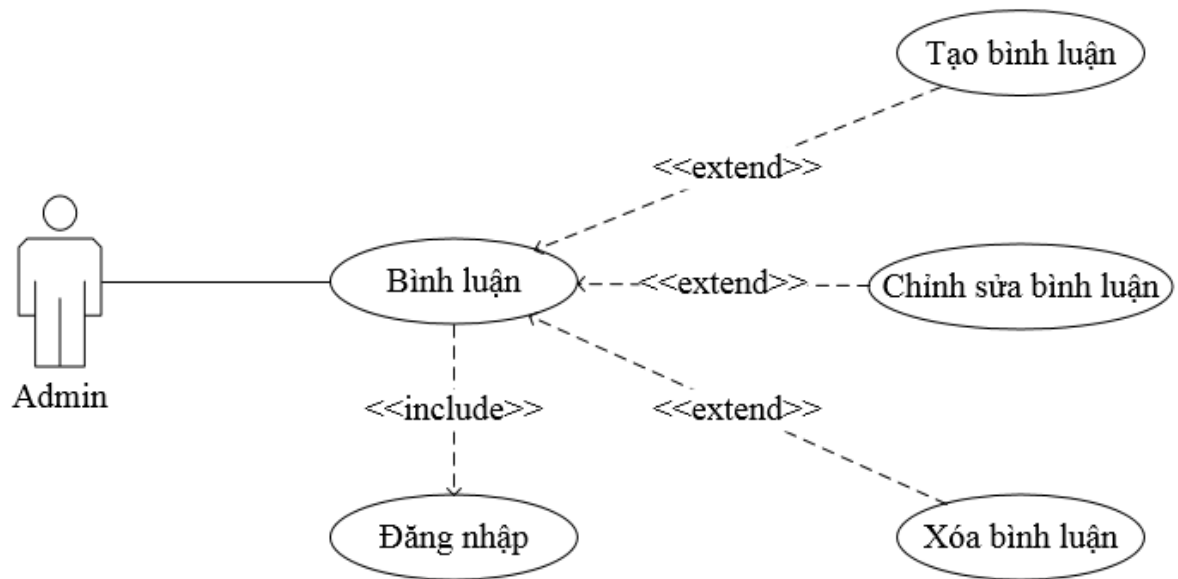


Hình 5. Biểu đồ usecase quản lý mua bán sản phẩm của Admin

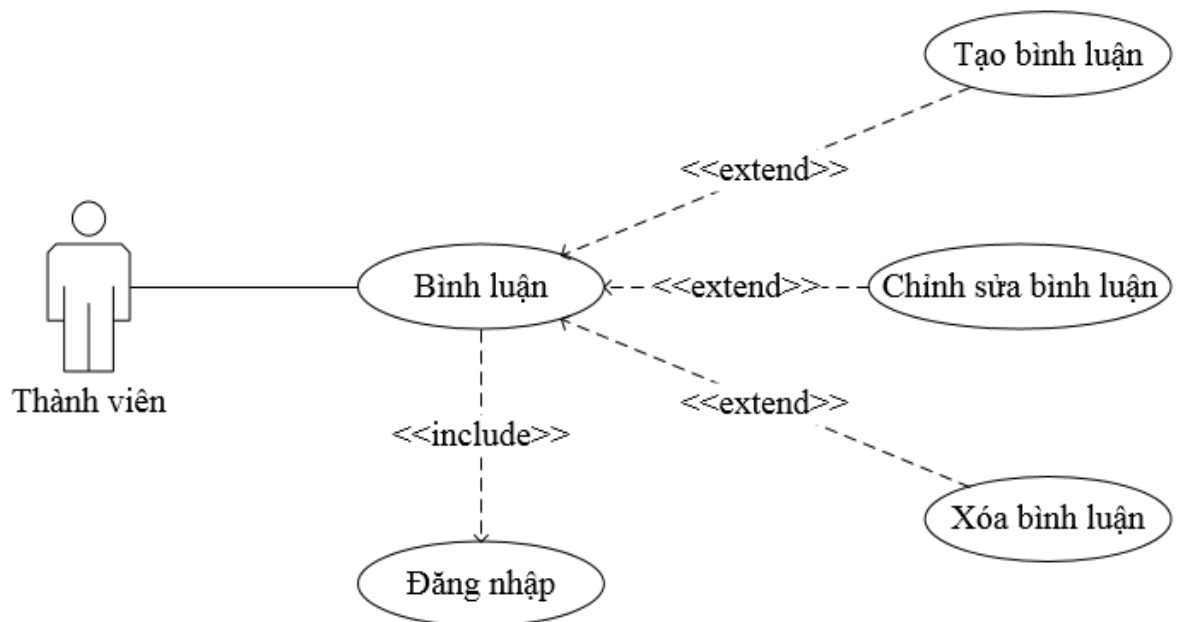


Hình 6. Biểu đồ usecase quản lý mua bán sản phẩm của Thành viên

2.2.4 Biểu đồ usecase bình luận

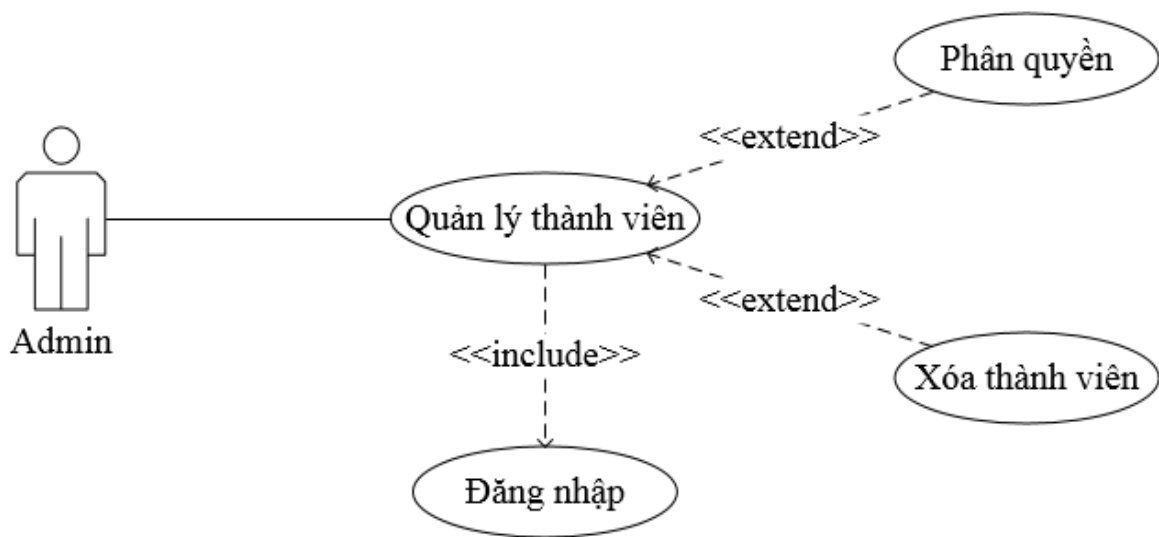


Hình 7. Biểu đồ usecase bình luận của Admin



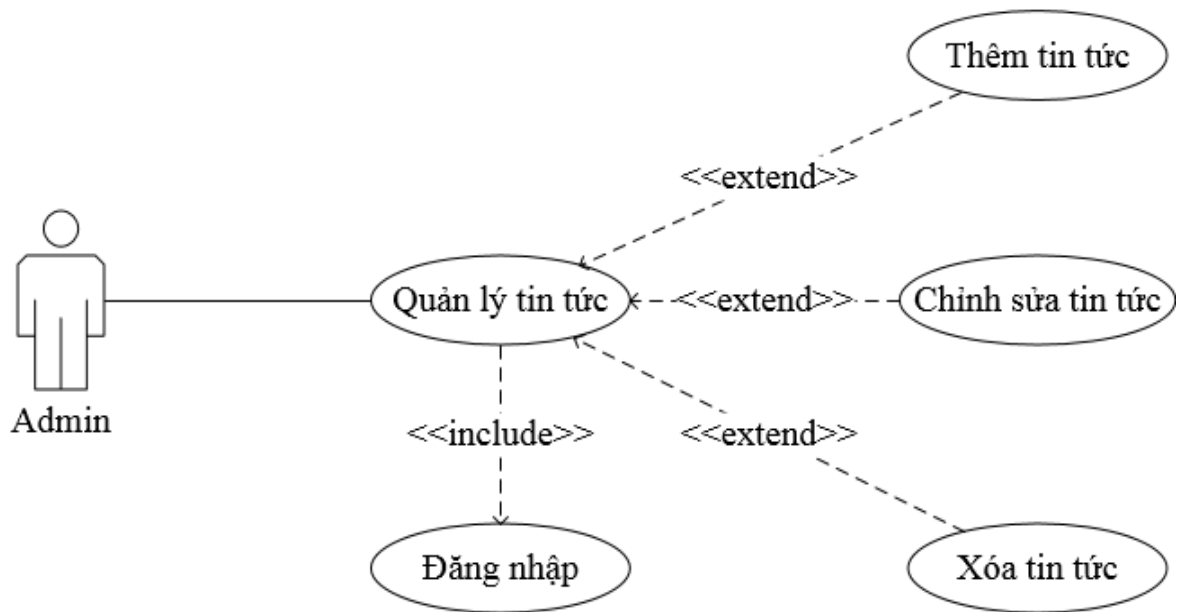
Hình 8. Biểu đồ usecase của Thành viên

2.2.5 Biểu đồ usecase quản lý thành viên



Hình 9. Biểu đồ usecase quản lý thành viên của Admin

2.2.6 Biểu đồ usecase quản lý tin tức



Hình 10. Biểu đồ usecase quản lý tin tức

2.3 Đặc tả usecase

2.3.1 Đặc tả usecase đăng nhập

Bảng 1. Đặc tả usecase đăng nhập

Mã Usecase	UC01
Tên Usecase	Đăng nhập
Mô tả	Kiểm tra và xác thực vai trò người dùng (thành viên hay admin)
Người thực hiện	Thành viên, Admin
Điều kiện trước xử lý	Tồn tại tài khoản
Sau xử lý	Hiện thị trang chủ
Các bước thực hiện	Vào trang chủ Vào trang đăng nhập Nhập tên tài khoản và mật khẩu Click Đăng nhập
Ngoại lệ(Exception)	Sai tên đăng nhập hoặc mật khẩu Thông báo sai tên đăng nhập hoặc mật khẩu
Yêu cầu đặc biệt	
Phi chức năng	
Ghi chú và các vấn đề	

2.3.2 Đặc tả usecase đăng ký

Bảng 2. Đặc tả usecase đăng ký

Mã Usecase	UC02
Tên Usecase	Đăng kí
Mô tả	Khách tạo 1 tài khoản mới
Người thực hiện	Khách
Điều kiện trước xử lý	Tên đăng nhập chưa tồn tại trong cơ sở dữ liệu Email chưa tồn tại trong cơ sở dữ liệu
Sau xử lý	Hiện thị thông báo thành công
Các bước thực hiện	Vào trang chủ Vào trang đăng ký Điền đầy đủ thông tin cần thiết : Tên đăng nhập , mật khẩu, nhập lại mật khẩu, email Click nút đăng kí
Ngoại lệ(Exception)	Nếu tên đăng nhập hay email đã tồn tại và chưa nhập đầy đủ thông tin các trường cần thiết thì hiện thông báo và yêu cầu thực hiện lại
Yêu cầu đặc biệt	
Phi chức năng	
Ghi chú và các vấn đề	

2.3.3 Đặc tả usecase xem tin tức

Bảng 3. Đặc tả usecase xem tin tức

Mã Usecase	UC03
Tên Usecase	Xem tin tức
Mô tả	Xem tin tức
Người thực hiện	Khách, Thành viên, Admin
Điều kiện trước xử lý	Các bài đăng hiển thị trên trang chủ
Sau xử lý	Hiển thị trang chi tiết thông tin bài đăng
Các bước thực hiện	Vào trang chủ Click vào tiêu đề bài đăng, sẽ chuyển tới trang chi tiết hiển thị tất cả thông tin về bài đăng
Ngoại lệ(Exception)	
Yêu cầu đặc biệt	
Phi chức năng	
Ghi chú và các vấn đề	

2.3.4 Đặc tả usecase xem thông tin sản phẩm

Bảng 4. Đặc tả usecase xem thông tin sản phẩm

Mã Usecase	UC04
Tên Usecase	Xem thông tin sản phẩm
Mô tả	Xem thông tin chi tiết các sản phẩm về cây cảnh
Người thực hiện	Khách, Thành viên, Admin
Điều kiện trước xử lý	Các bài đăng có trong CSDL
Sau xử lý	Hiển thị trang chi tiết sản phẩm
Các bước thực hiện	Vào trang chủ Click vào ảnh sản phẩm, sẽ chuyển tới trang chi tiết hiển thị tất cả thông tin về sản phẩm
Ngoại lệ(Exception)	
Yêu cầu đặc biệt	
Phi chức năng	
Ghi chú và các vấn đề	

2.3.5 Đặc tả usecase tìm kiếm sản phẩm

Bảng 5. Đặc tả usecase tìm kiếm sản phẩm

Mã Usecase	UC05
Tên Usecase	Tìm kiếm sản phẩm
Mô tả	Tìm kiếm sản phẩm thông qua việc sử dụng Form tìm kiếm
Người thực hiện	Khách, Thành viên, Admin
Điều kiện trước xử lý	Tồn tại điều kiện tìm kiếm
Sau xử lý	Trả về kết quả tìm kiếm
Các bước thực hiện	Vào trang chủ Chọn các tùy chọn trong Form tìm kiếm Click nút Tìm kiếm Website sẽ hiển thị các phòng trọ phù hợp với tùy chọn tìm kiếm
Ngoại lệ(Exception)	
Yêu cầu đặc biệt	
Phi chức năng	
Ghi chú và các vấn đề	

2.3.6 Đặc tả usecase mua sản phẩm

Bảng 6. Đặc tả usecase mua sản phẩm

Mã Usecase	UC06
Tên Usecase	Mua sản phẩm
Mô tả	Mua sản phẩm có trên CSDL
Người thực hiện	Khách, Thành viên
Điều kiện trước xử lý	Đăng nhập thành công Sản phẩm phải có trong CSDL
Sau xử lý	Một email được gửi tới email của người bán, hiển thị thông báo thành công và trở về trang chi tiết sản phẩm
Các bước thực hiện	Vào trang chủ Vào trang chi tiết sản phẩm Click nút đặt hàng Điền đầy đủ thông tin cần thiết Click nút Liên hệ
Ngoại lệ(Exception)	Hiển thị thông báo lỗi nếu chưa điền vào những trường cần thiết
Yêu cầu đặc biệt	
Phi chức năng	
Ghi chú và các vấn đề	

2.3.7 Đặc tả usecase đăng xuất

Bảng 7. Đặc tả usecase đăng xuất

Mã Usecase	UC07
Tên Usecase	Đăng xuất
Mô tả	Thoát khỏi phiên làm việc
Người thực hiện	Admin, thành viên
Điều kiện trước xử lý	Đăng nhập thành công
Sau xử lý	Hiện thị trang chủ
Các bước thực hiện	Click vào nút đăng xuất, các thông tin tài khoản bị xóa
Ngoại lệ(Exception)	
Yêu cầu đặc biệt	
Phi chức năng	
Ghi chú và các vấn đề	

2.3.8 Đặc tả usecase quản lý mua bán sản phẩm

Bảng 8. Đặc tả usecase thêm bài bán sản phẩm

Mã Usecase	UC08
Tên Usecase	Thêm bài bán sản phẩm
Mô tả	Tạo thông tin một bài bán sản phẩm và cập nhật vào CSDL
Người thực hiện	Thành viên, Admin
Điều kiện trước xử lý	Đăng nhập thành công
Sau xử lý	Hiện thị thông báo thành công và trở về trang quản lý sản phẩm
Các bước thực hiện	Vào trang quản lý Click vào nút tạo sản phẩm Điền thông tin đầy đủ về các trường cần thiết Click Lưu
Ngoại lệ(Exception)	Hiện thị thông báo lỗi nếu chưa điền đầy thông tin các trường
Yêu cầu đặc biệt	
Phi chức năng	
Ghi chú và các vấn đề	

Bảng 9. Đặc tả usecase chỉnh sửa thông tin bài mua bán sản phẩm

Mã Usecase	UC09
Tên Usecase	Chỉnh sửa thông tin bài mua bán sản phẩm
Mô tả	Chỉnh sửa thông tin 1 bài mua bán sản phẩm có sẵn trong CSDL
Điều kiện trước xử lý	Đăng nhập thành công
Sau xử lý	Hiện thị thông báo chỉnh sửa thành công và trở về trang quản lý sản phẩm
Người thực hiện	Thành viên, Admin
Các bước thực hiện	Vào trang quản lý Chọn sản phẩm cần chỉnh sửa thông tin Click nút Chỉnh sửa Điền đầy đủ thông tin vào các trường Click nút Lưu
Ngoại lệ(Exception)	Hiện thị thông báo lỗi nếu chưa điền đầy đủ các trường thông tin cần thiết
Yêu cầu đặc biệt	
Phi chức năng	
Ghi chú và các vấn đề	

Bảng 10. Đặc tả usecase bài mua bán sản phẩm

Mã Usecase	UC10
Tên Usecase	Xóa bài mua bán sản phẩm
Mô tả	Xóa bỏ 1 sản phẩm có sẵn trong cơ sở dữ liệu
Người thực hiện	Thành viên, Admin
Điều kiện trước xử lý	Đăng nhập thành công
Sau xử lý	Hiện thị thông báo thành công và trở về trang quản lý sản phẩm
Các bước thực hiện	Vào trang quản lý Chọn sản phẩm cần xóa Click nút Xóa Xác nhận xóa
Ngoại lệ(Exception)	
Yêu cầu đặc biệt	Chỉ có Administrator hoặc chính thành viên tạo phòng trọ mới có thể xóa phòng trọ.
Phi chức năng	
Ghi chú và các vấn đề	

2.3.9 Đặc tả usecase quản lý tài khoản

Bảng 11. Đặc tả usecase chỉnh sửa thông tin tài khoản

Mã Usecase	UC11
Tên Usecase	Chỉnh sửa thông tin tài khoản
Mô tả	Chỉnh sửa thông tin tài khoản của người dùng
Người thực hiện	Thành viên, Admin
Điều kiện trước xử lý	Đăng nhập thành công
Sau xử lý	Hiện thị thông báo đã chỉnh sửa thành công, quay lại trang quản lý
Các bước thực hiện	Vào trang quản lý Chọn tab chỉnh sửa thông tin Điền thông tin vào các trường cần thay đổi Click nút Lưu
Ngoại lệ(Exception)	
Yêu cầu đặc biệt	
Phi chức năng	
Ghi chú và các vấn đề	

Bảng 12. Đặc tả usecase đổi mật khẩu

Mã Usecase	UC12
Tên Usecase	Đổi mật khẩu
Mô tả	Đổi mật khẩu tài khoản
Người thực hiện	Thành viên, Admin
Điều kiện trước xử lý	Đăng nhập thành công
Sau xử lý	Hiện thị thông báo đã đổi mật khẩu thành công, quay lại trang quản lý
Các bước thực hiện	Vào trang quản lý Chọn tab đổi mật khẩu thông tin Điền thông tin vào các trường cần thay đổi Click nút Lưu
Ngoại lệ(Exception)	Hiện thị thông báo lỗi khi điền không đủ trường
Yêu cầu đặc biệt	
Phi chức năng	
Ghi chú và các vấn đề	

2.3.10 Đặc tả usecase quản lý bình luận

Bảng 13. Đặc tả usecase tạo bình luận

Mã Usecase	UC13
Tên Usecase	Tạo bình luận
Mô tả	Thêm mới một bình luận về sản phẩm
Người thực hiện	Thành viên, Admin
Điều kiện trước xử lý	Đăng nhập thành công
Sau xử lý	
Các bước thực hiện	Vào trang chi tiết sản phẩm Viết bình luận cho sản phẩm Click nút Gửi bình luận Hiển thị bình luận trên trang chi tiết sản phẩm
Ngoại lệ(Exception)	
Yêu cầu đặc biệt	
Phi chức năng	
Ghi chú và các vấn đề	

Bảng 14. Đặc tả usecase sửa bình luận

Mã Usecase	UC14
Tên Usecase	Sửa bình luận
Mô tả	Chỉnh sửa thông tin 1 bình luận có sẵn trong CSDL
Người thực hiện	Thành viên, Admin
Điều kiện trước xử lý	Đăng nhập thành công
Sau xử lý	
Các bước thực hiện	Vào trang chi tiết sản phẩm Click nút sửa Điền thông tin cần sửa Click nút Sửa bình luận
Ngoại lệ(Exception)	
Yêu cầu đặc biệt	
Phi chức năng	
Ghi chú và các vấn đề	

Bảng 15. Đặc tả usecase xóa bình luận

Mã Usecase	UC15
Tên Usecase	Xóa bình luận
Mô tả	Xóa bỏ 1 bình luận có sẵn trong cơ sở dữ liệu
Người thực hiện	Thành viên, Admin
Điều kiện trước xử lý	Đăng nhập thành công
Sau xử lý	Hiện thị thông báo thành công và trở về trang chi tiết sản phẩm
Các bước thực hiện	Vào trang chi tiết sản phẩm Chọn bình luận cần xóa Click nút Xóa Xác nhận xóa
Ngoại lệ(Exception)	
Yêu cầu đặc biệt	Chỉ có Admin hoặc chính thành viên tạo phòng trọ mới có thể xóa phòng trọ.
Phi chức năng	
Ghi chú và các vấn đề	

2.3.11 Đặc tả usecase quản lý tin tức

Bảng 16. Đặc tả usecase tạo tin tức

Mã Usecase	UC16
Tên Usecase	Tạo tin tức
Mô tả	Tạo bài đăng tin tức cây cảnh
Người thực hiện	Admin
Điều kiện trước xử lý	Đăng nhập thành công
Sau xử lý	Hiện thị thông báo thành công quay về trang quản lý bài đăng
Các bước thực hiện	Vào trang quản lý Chọn mục quản lý bài đăng Click nút tạo bài viết Click nút Gửi bài
Ngoại lệ(Exception)	
Yêu cầu đặc biệt	
Phi chức năng	
Ghi chú và các vấn đề	

Bảng 17. Đặc tả usecase chỉnh sửa tin tức

Mã Usecase	UC17
Tên Usecase	Chỉnh sửa tin tức
Mô tả	Chỉnh sửa bài đăng tin tức cây cảnh
Người thực hiện	Admin
Điều kiện trước xử lý	Đăng nhập thành công
Sau xử lý	Hiện thị thông báo thành công quay về trang quản lý bài đăng
Các bước thực hiện	Vào trang quản lý Chọn mục quản lý bài đăng Click nút sửa bài đăng Viết thông tin vào trường cần sửa Click nút Gửi bài
Ngoại lệ(Exception)	
Yêu cầu đặc biệt	
Phi chức năng	
Ghi chú và các vấn đề	

Bảng 18. Đặc tả usecase xóa tin tức

Mã Usecase	UC18
Tên Usecase	Xóa tin tức
Mô tả	Xóa bài đăng tin tức cây cảnh
Người thực hiện	Admin
Điều kiện trước xử lý	Đăng nhập thành công
Sau xử lý	Hiện thị thông báo thành công quay về trang quản lý bài đăng
Các bước thực hiện	Vào trang quản lý Chọn mục quản lý bài đăng Click nút xóa bài đăng Xác nhận xóa
Ngoại lệ(Exception)	
Yêu cầu đặc biệt	
Phi chức năng	
Ghi chú và các vấn đề	

2.3.12 Đặc tả usecase quản lý thành viên

Bảng 19. Đặc tả usecase phân quyền

Mã Usecase	UC19
Tên Usecase	Phân quyền
Mô tả	Phân quyền cho 1 thành viên
Người thực hiện	Admin
Điều kiện trước xử lý	Đăng nhập thành công
Sau xử lý	Hiện thị thông báo thành công quay về trang quản lý thành viên
Các bước thực hiện	Vào trang quản lý Chọn mục quản lý thành viên Chọn thành viên cần phân quyền Click nút Sửa Click vào quyền cần phân cho thành viên Click Đồng ý
Ngoại lệ(Exception)	
Yêu cầu đặc biệt	
Phi chức năng	
Ghi chú và các vấn đề	

Bảng 20. Đặc tả usecase xóa thành viên

Mã Usecase	UC20
Tên Usecase	Xóa thành viên
Mô tả	Xóa 1 thành viên có trong CSDL
Người thực hiện	Admin
Điều kiện trước xử lý	Đăng nhập thành công
Sau xử lý	Hiện thị thông báo thành công quay về trang quản lý thành viên
Các bước thực hiện	Vào trang quản lý Chọn mục quản lý thành viên Chọn thành viên cần xóa Click nút Xóa Xác nhận xóa
Ngoại lệ(Exception)	
Yêu cầu đặc biệt	
Phi chức năng	
Ghi chú và các vấn đề	

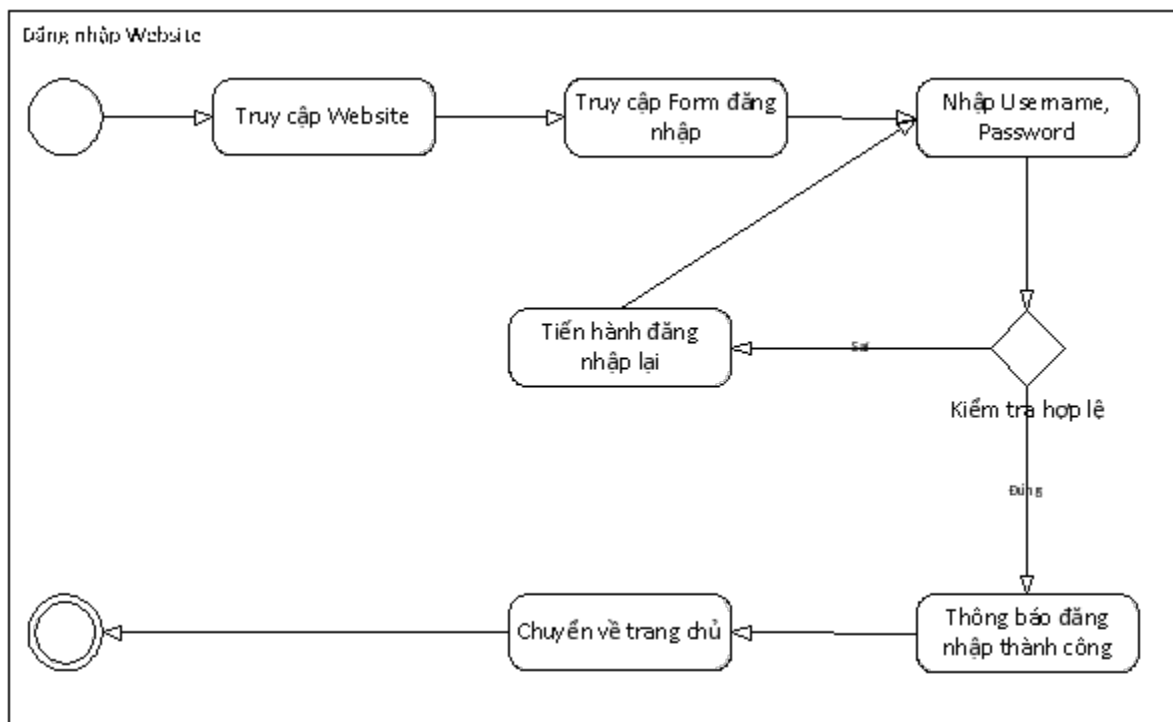
2.3.13 Đặc tả usecase nhận mail lấy lại mật khẩu

Bảng 21. Đặc tả usecase lấy lại mật khẩu

Mã Usecase	UC22
Tên Usecase	Nhận email quên mật khẩu
Mô tả	Nhận email quên mật khẩu
Người thực hiện	Thành viên
Điều kiện trước xử lý	Tồn tại email trong CSDL
Sau xử lý	Hiện thị thông báo thành công và quay lại trang chủ
Các bước thực hiện	Vào trang chủ Chọn chức năng quên mật khẩu Nhập email để nhận lại mật khẩu
Ngoại lệ(Exception)	
Yêu cầu đặc biệt	
Phi chức năng	
Ghi chú và các vấn đề	

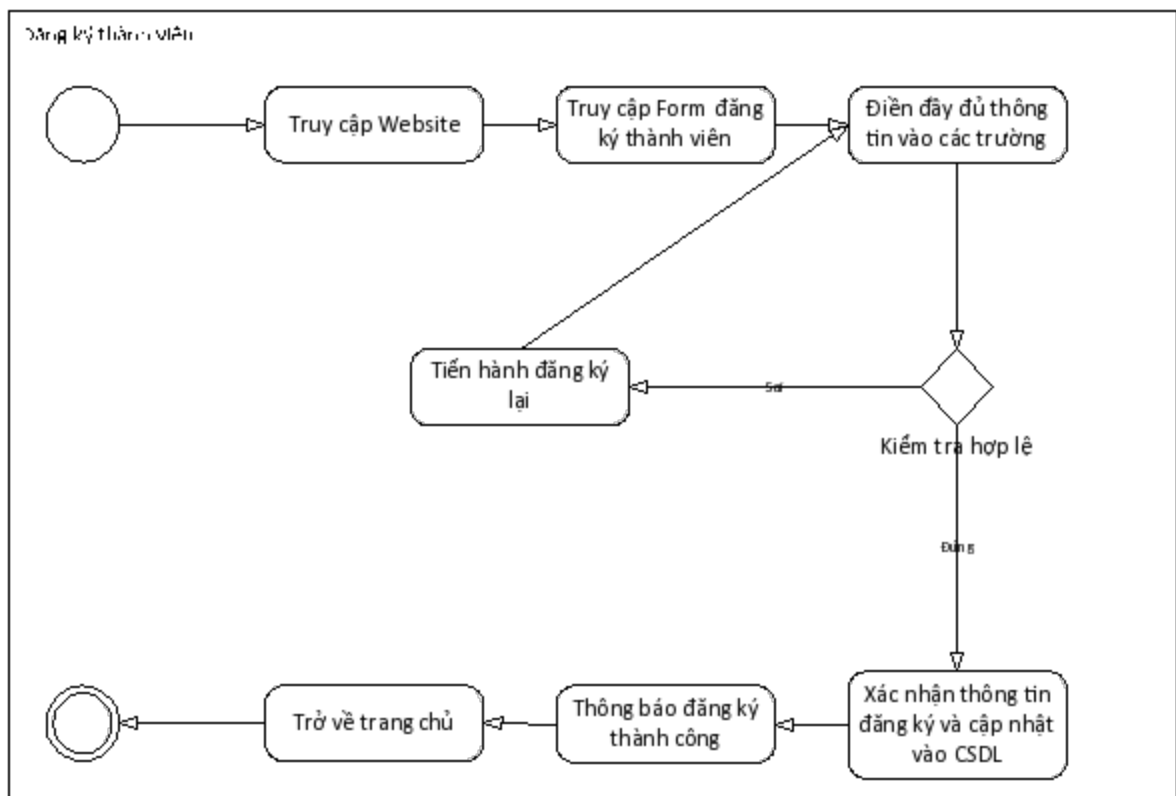
2.4 BIỂU ĐỒ HOẠT ĐỘNG

2.4.1 Biểu đồ hoạt động đăng nhập



Hình 11. Biểu đồ hoạt động đăng nhập

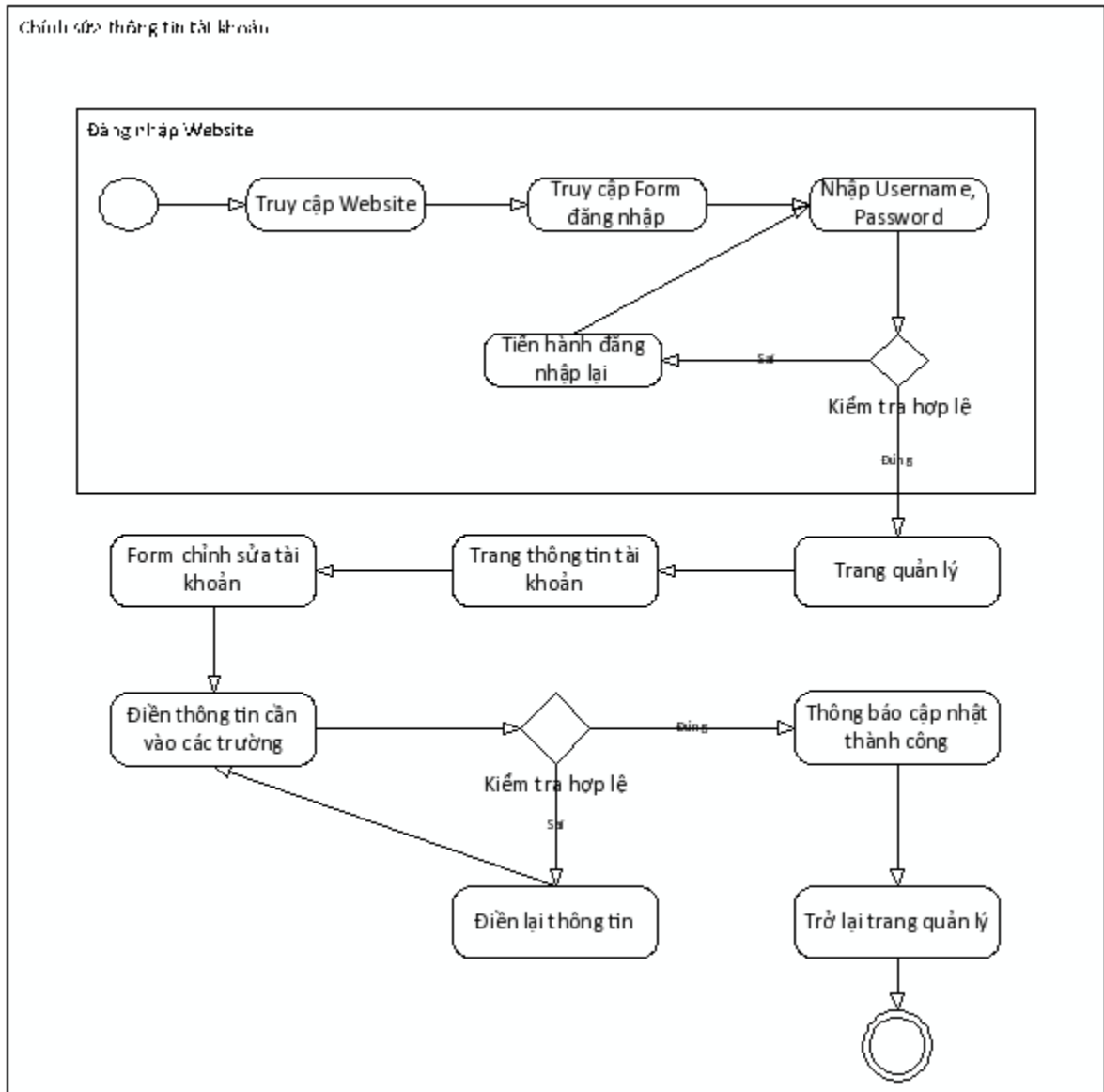
2.4.2 Biểu đồ hoạt động đăng ký



Hình 12. Biểu đồ hoạt động đăng ký

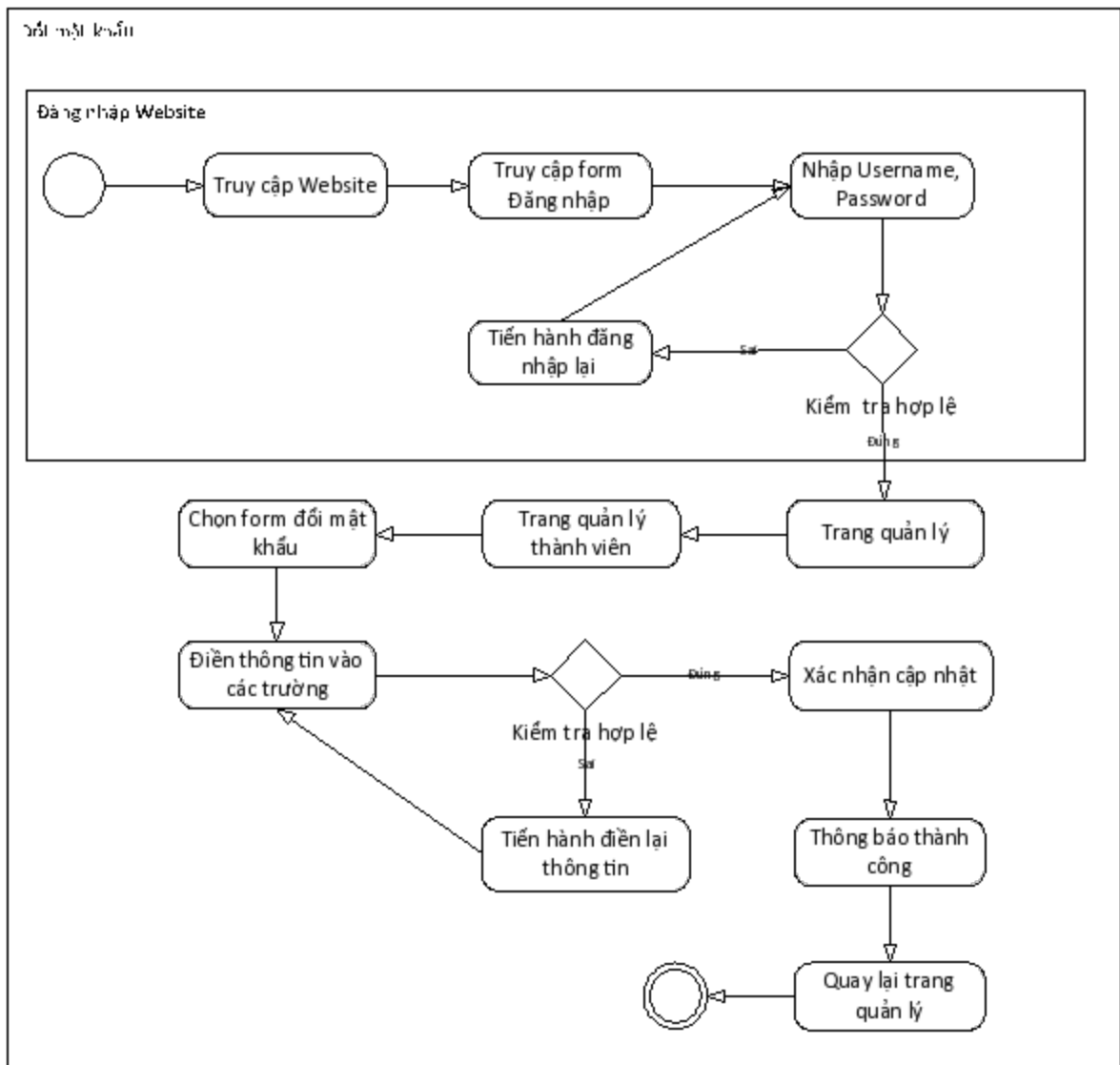
2.4.3 Biểu đồ hoạt động quản lý tài khoản

2.4.3.1 Biểu đồ hoạt động chỉnh sửa thông tin tài khoản



Hình 13. Biểu đồ hoạt động chỉnh sửa tài khoản

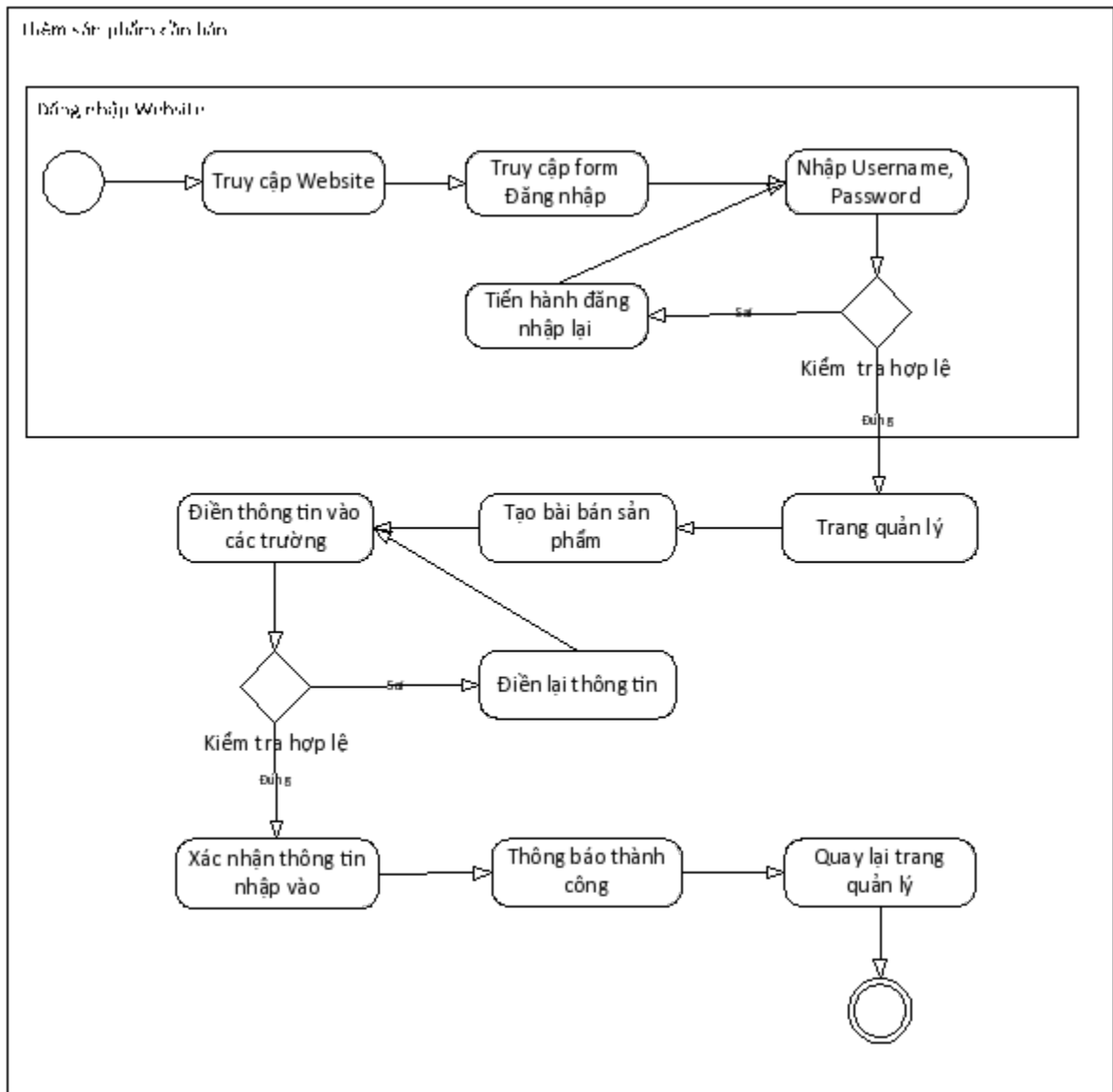
2.4.3.2 Biểu đồ hoạt động đổi mật khẩu



Hình 14. Biểu đồ hoạt động đổi mật khẩu

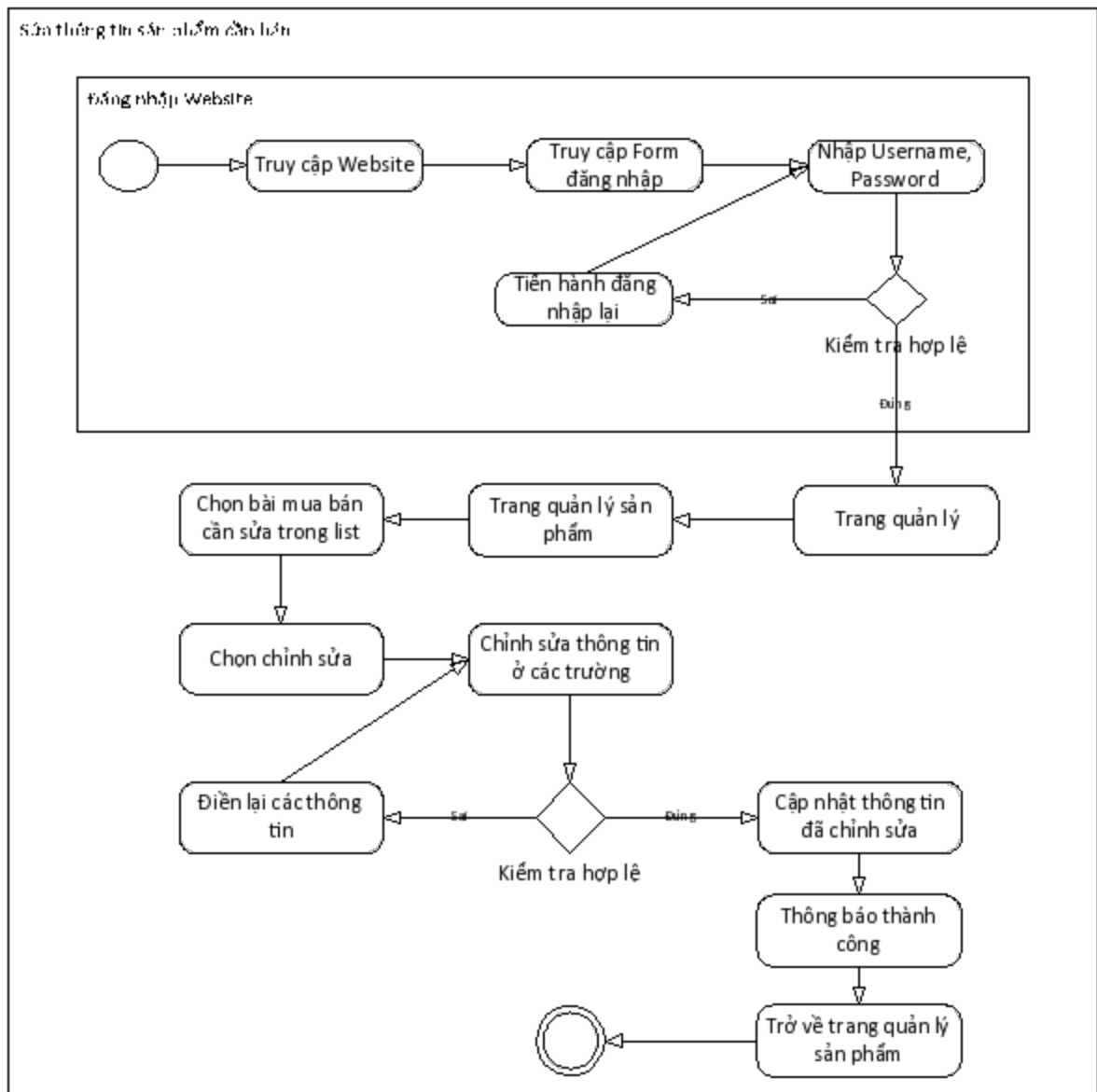
2.4.4 Biểu đồ hoạt động quản lý mua bán sản phẩm

2.4.4.1 Biểu đồ hoạt động tạo bài mua bán sản phẩm



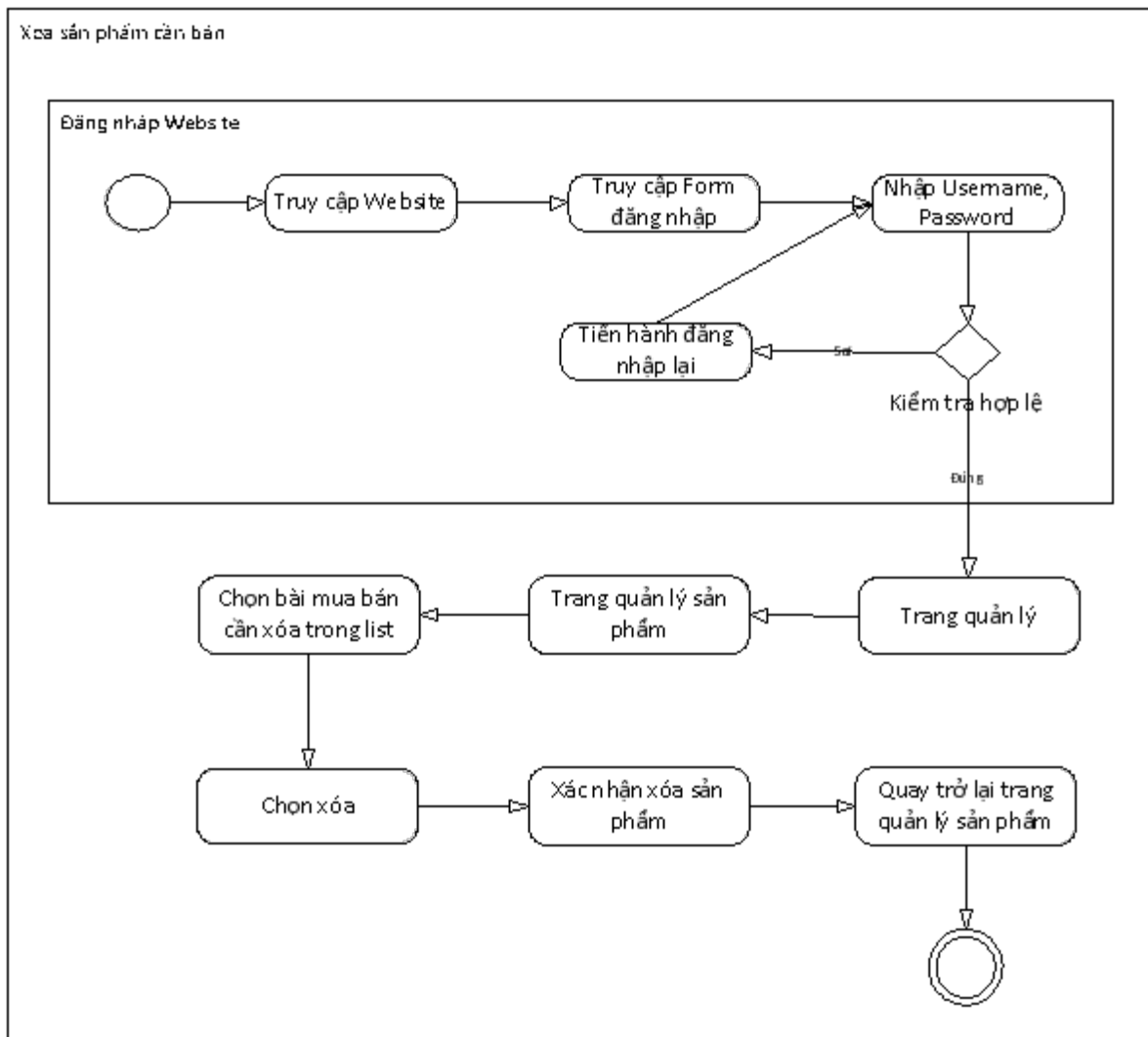
Hình 15. Biểu đồ hoạt động tạo bài mua bán sản phẩm

2.4.4.2 Biểu đồ chỉnh sửa bài mua bán sản phẩm



Hình 16. Biểu đồ hoạt động chỉnh sửa bài mua bán sản phẩm

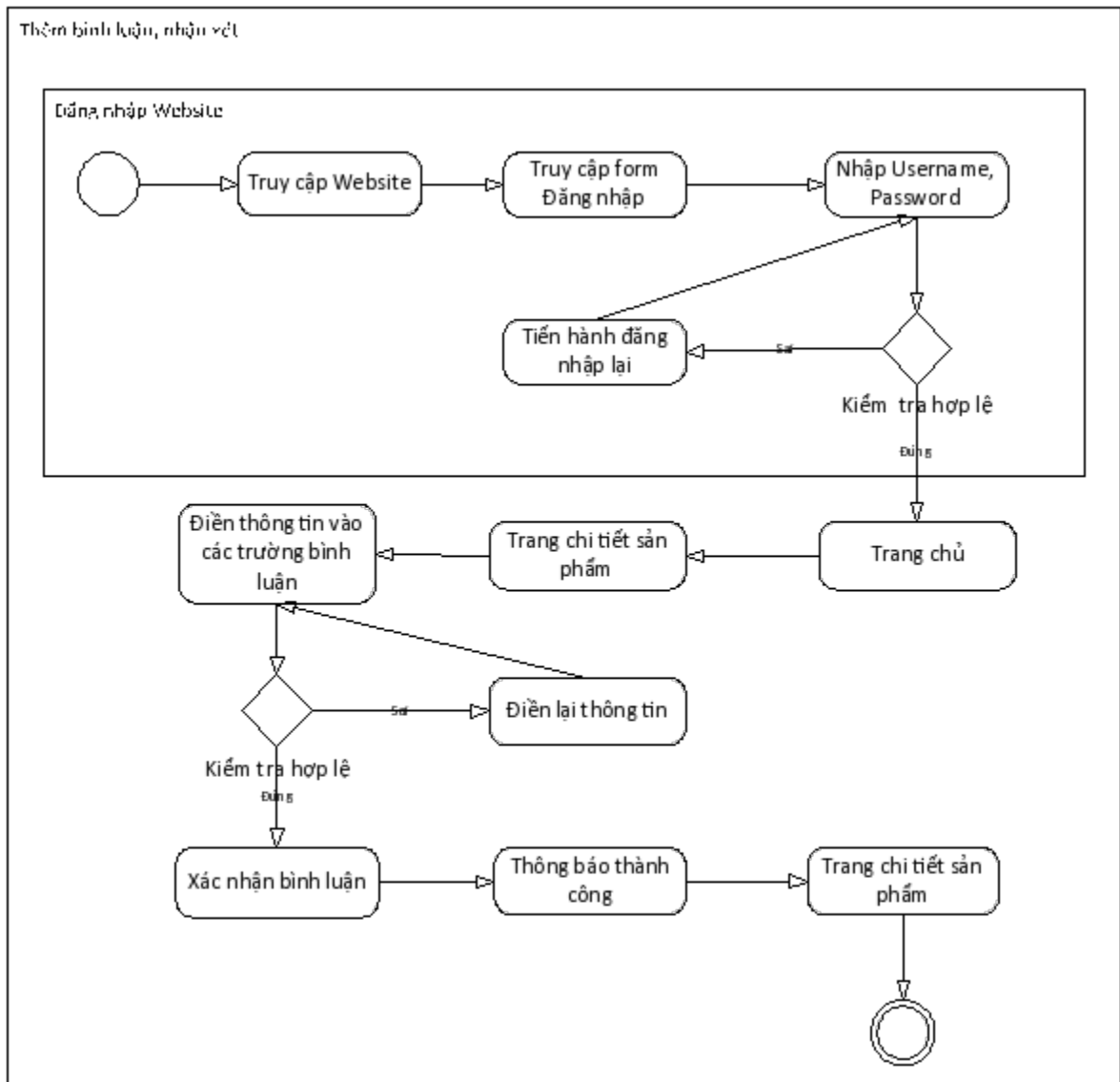
2.4.4.3 Biểu đồ hoạt động xóa bài mua bán sản phẩm



Hình 17. Biểu đồ hoạt động xóa bài mua bán sản phẩm

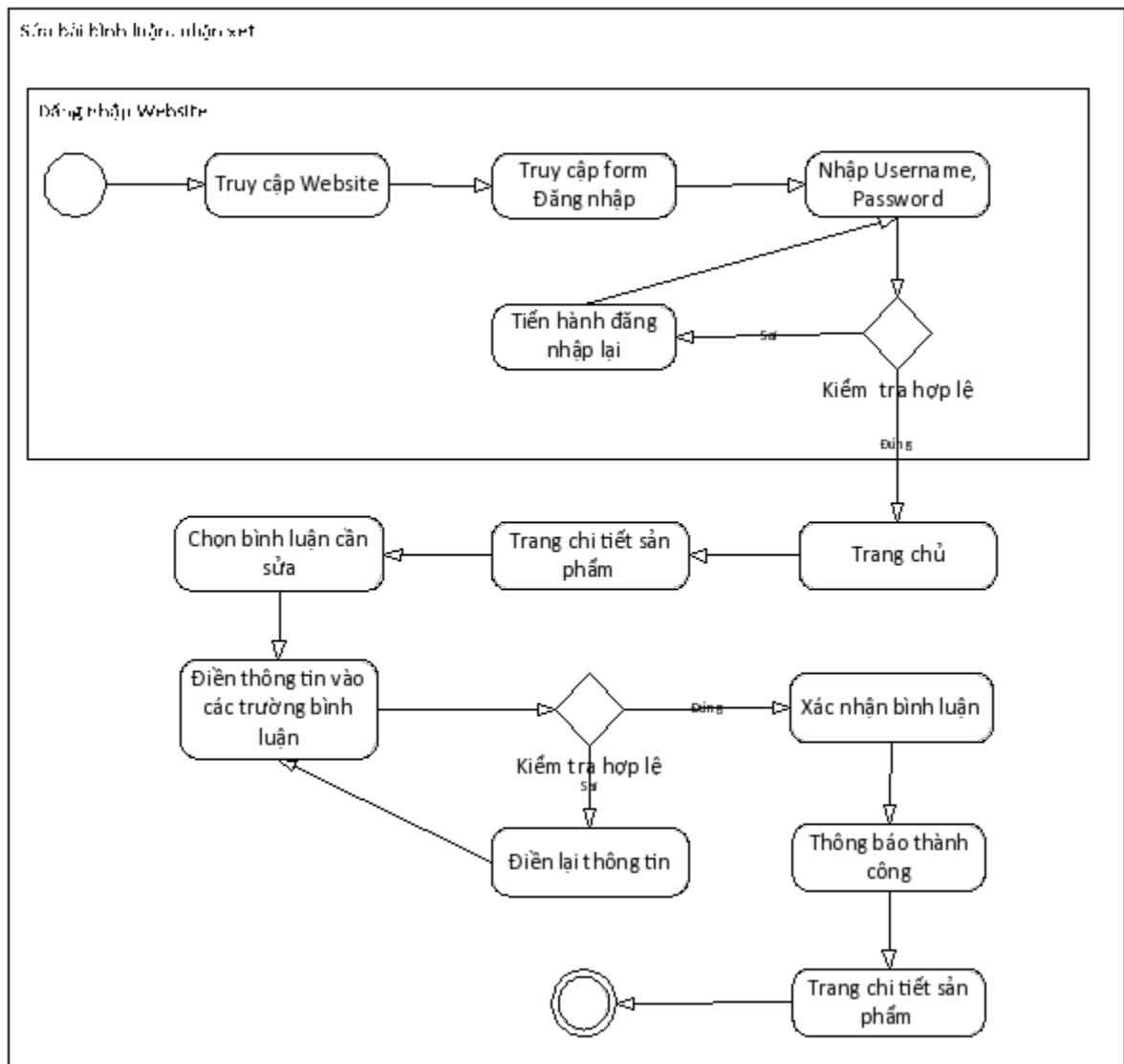
2.4.5 Biểu đồ hoạt động bình luận

2.4.5.1 Biểu đồ hoạt động thêm bình luận



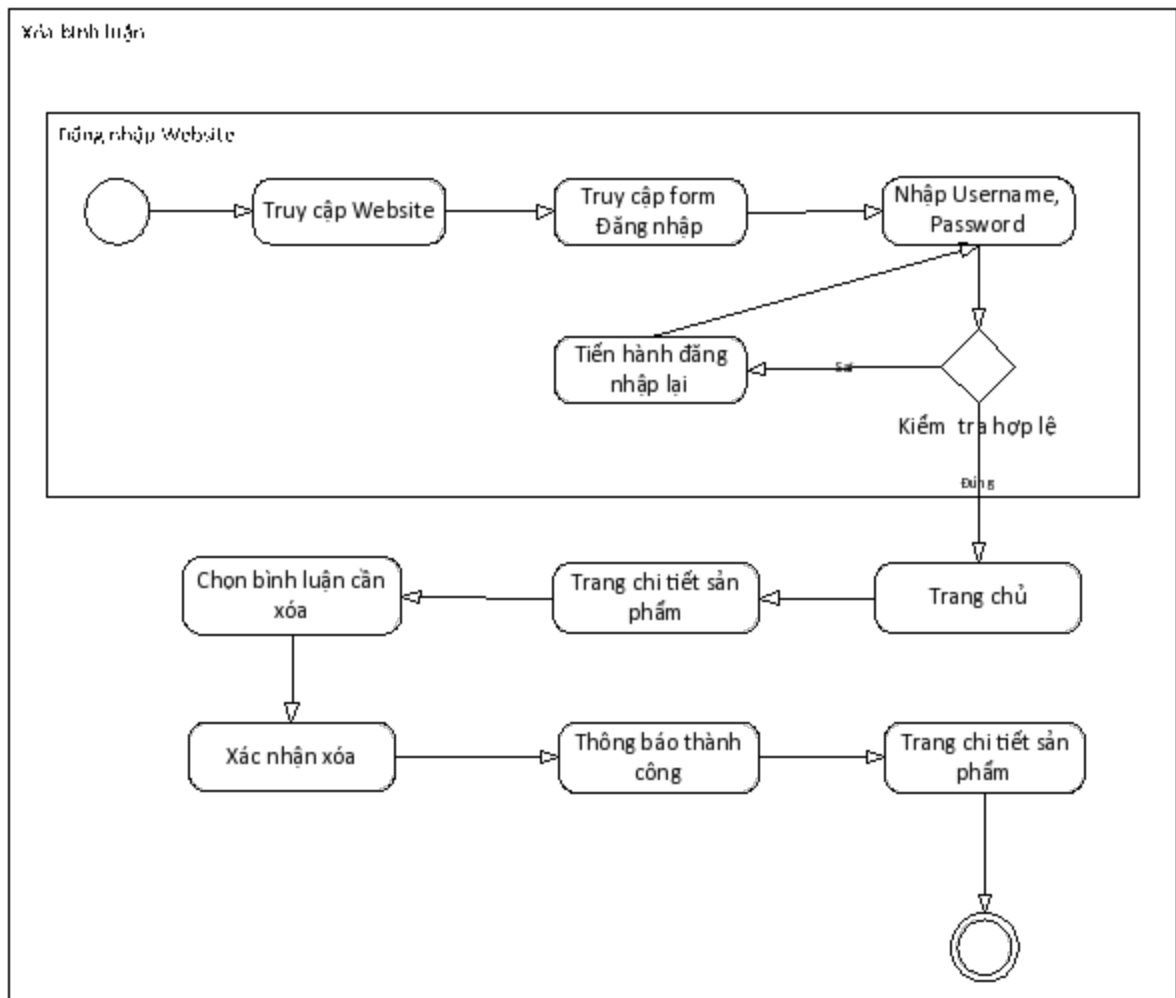
Hình 18. Biểu đồ hoạt động thêm bình luận

2.4.5.2 Biểu đồ hoạt động sửa bình luận



Hình 19. Biểu đồ hoạt động sửa bình luận

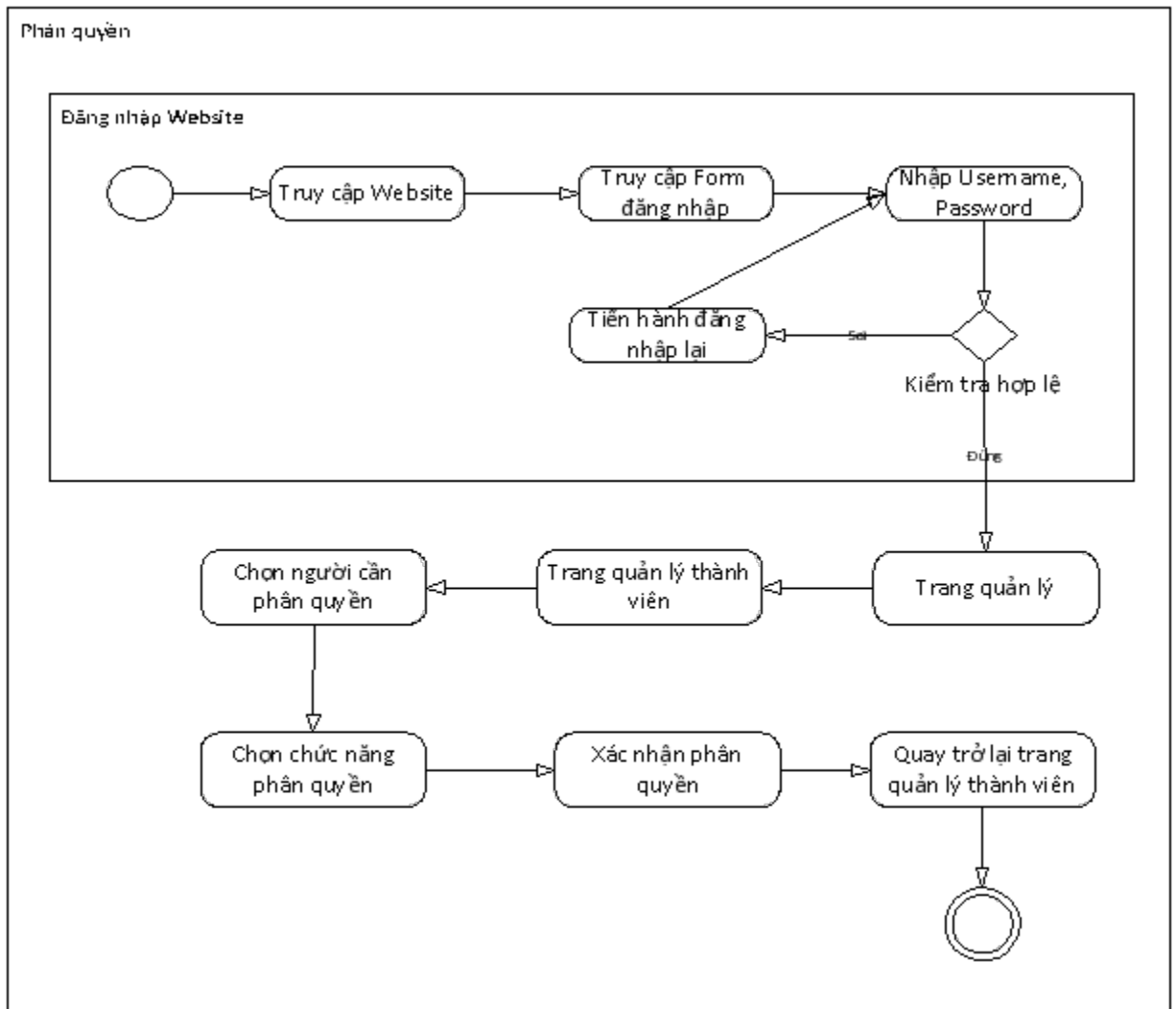
2.4.5.3 Biểu đồ hoạt động xóa bình luận



Hình 20. Biểu đồ hoạt động xóa bình luận

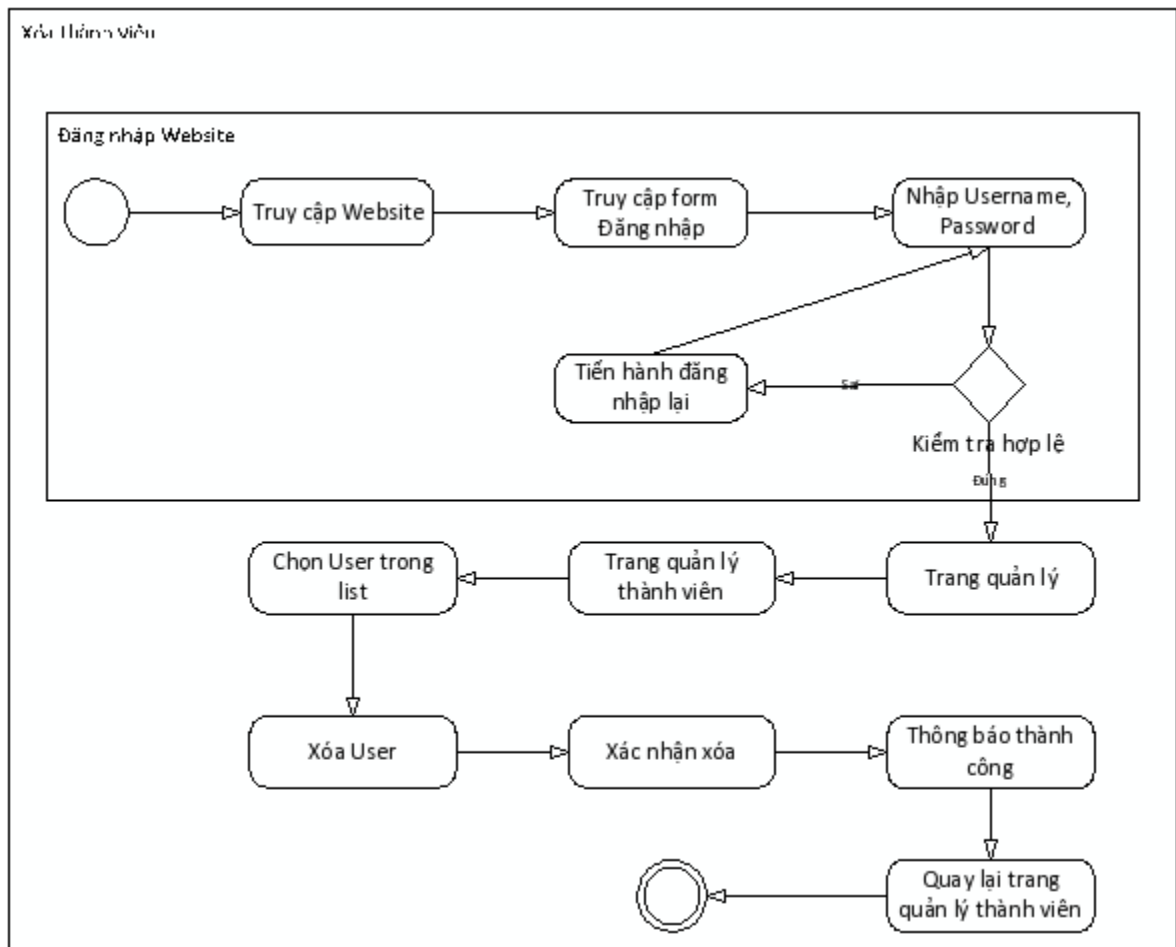
2.4.6 Biểu đồ hoạt động quản lý thành viên

2.4.6.1 Biểu đồ hoạt động phân quyền



Hình 21. Biểu đồ hoạt động phân quyền

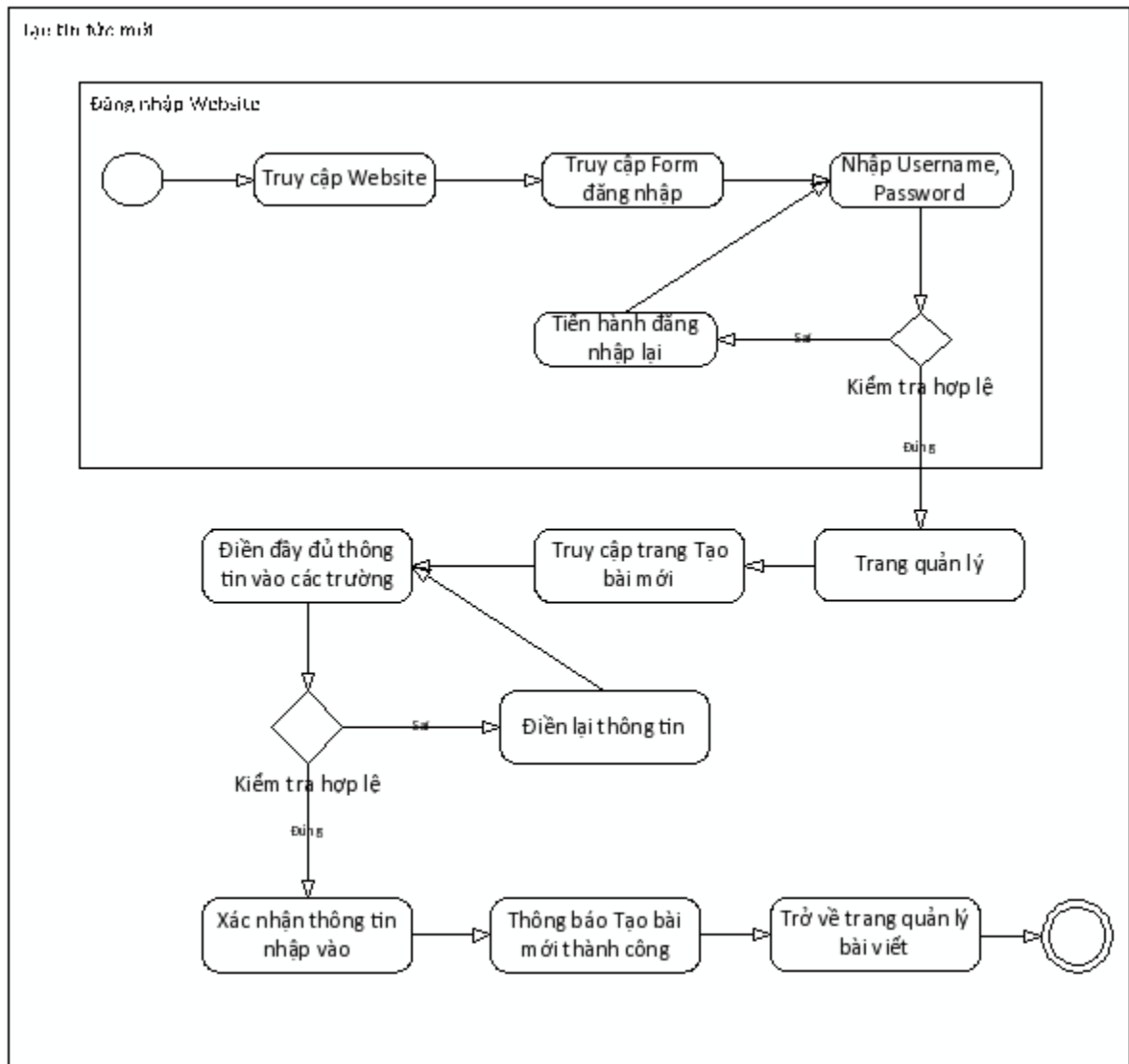
2.4.6.2 Biểu đồ hoạt động xóa thành viên



Hình 22. Biểu đồ hoạt động xóa thành viên

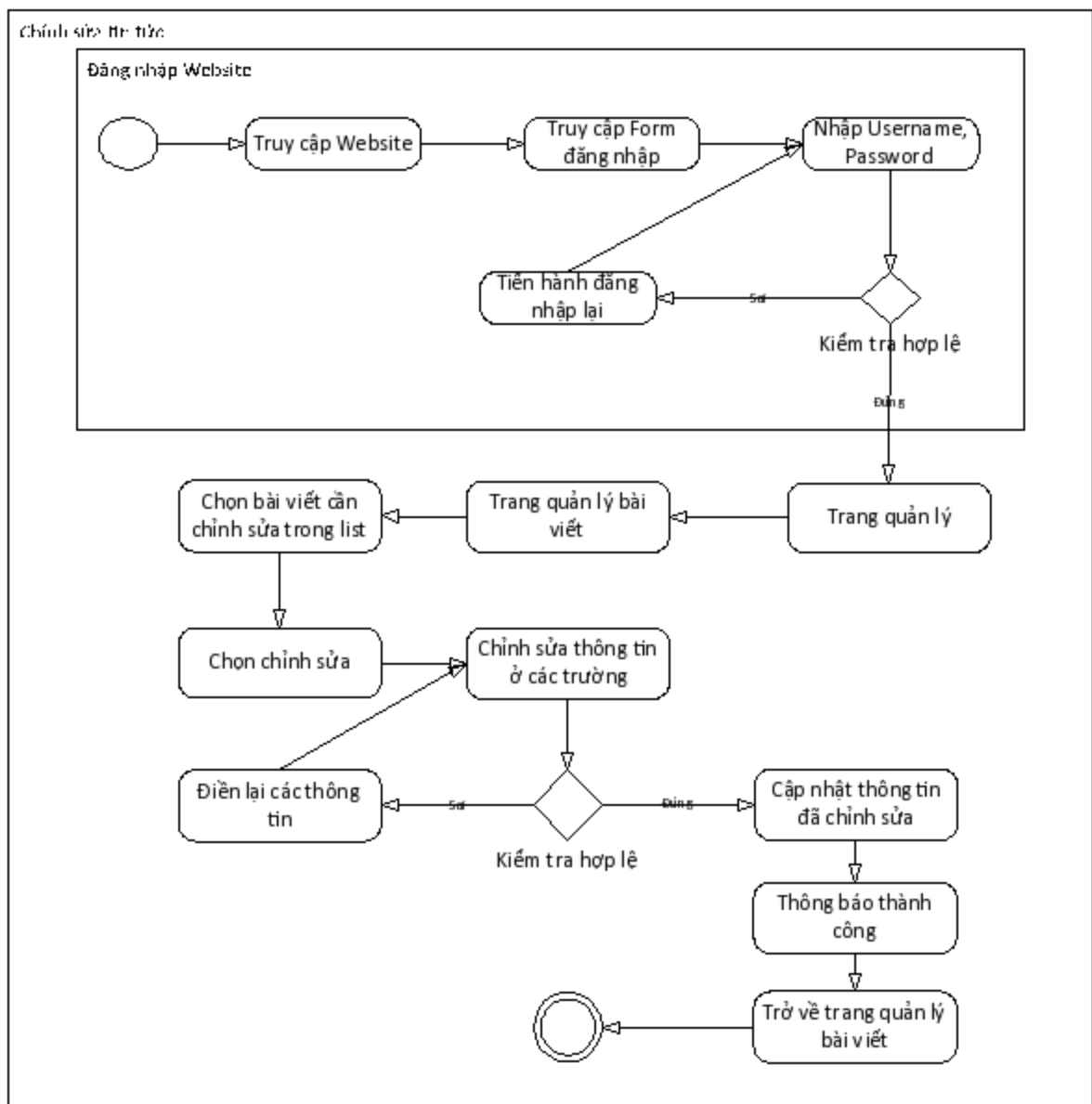
2.4.7 Biểu đồ hoạt động quản lý tin tức

2.4.7.1 Biểu đồ hoạt động tạo tin tức mới



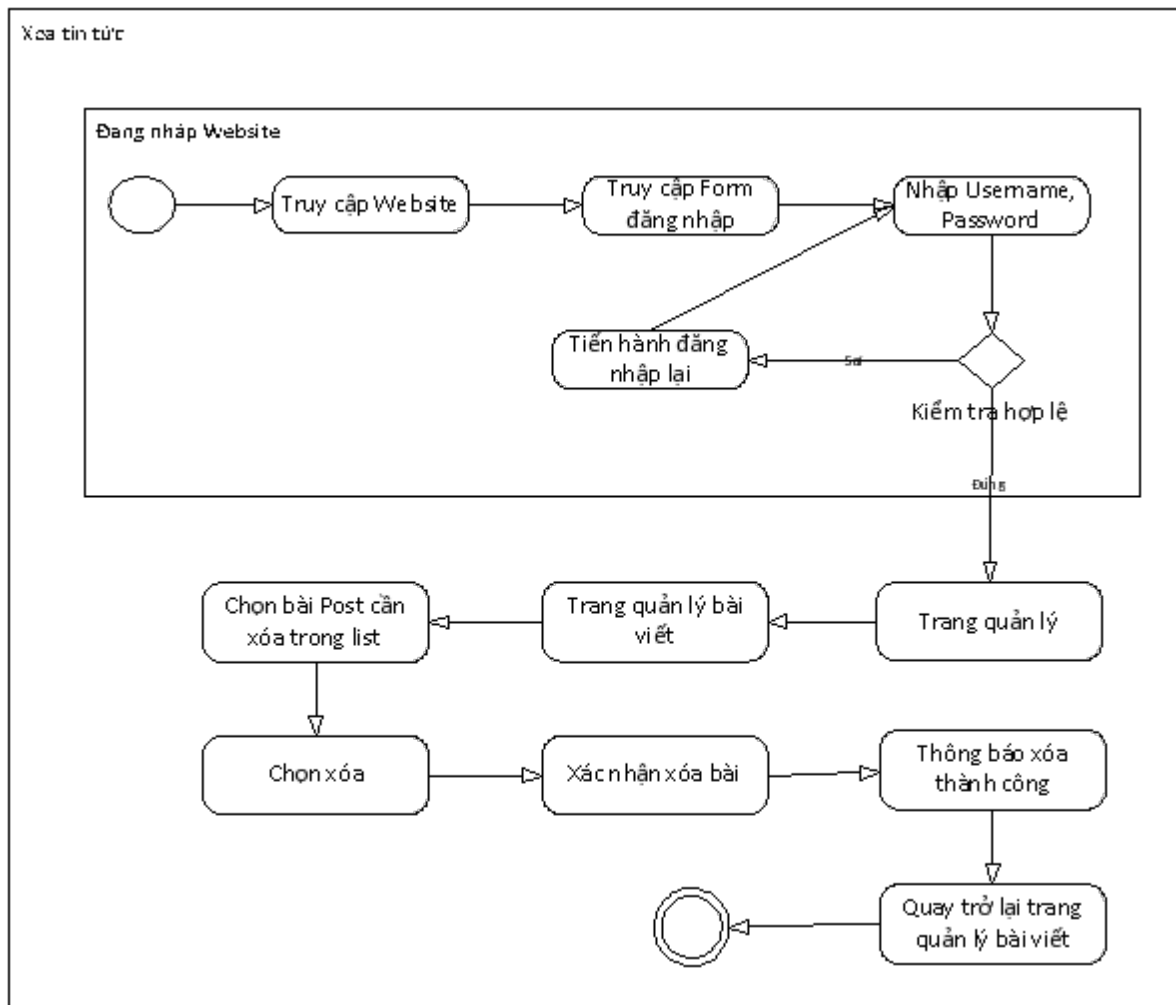
Hình 23. Biểu đồ hoạt động tạo tin tức mới

2.4.7.2 Biểu đồ hoạt động chỉnh sửa tin tức



Hình 24. Biểu đồ hoạt động chỉnh sửa bài viết

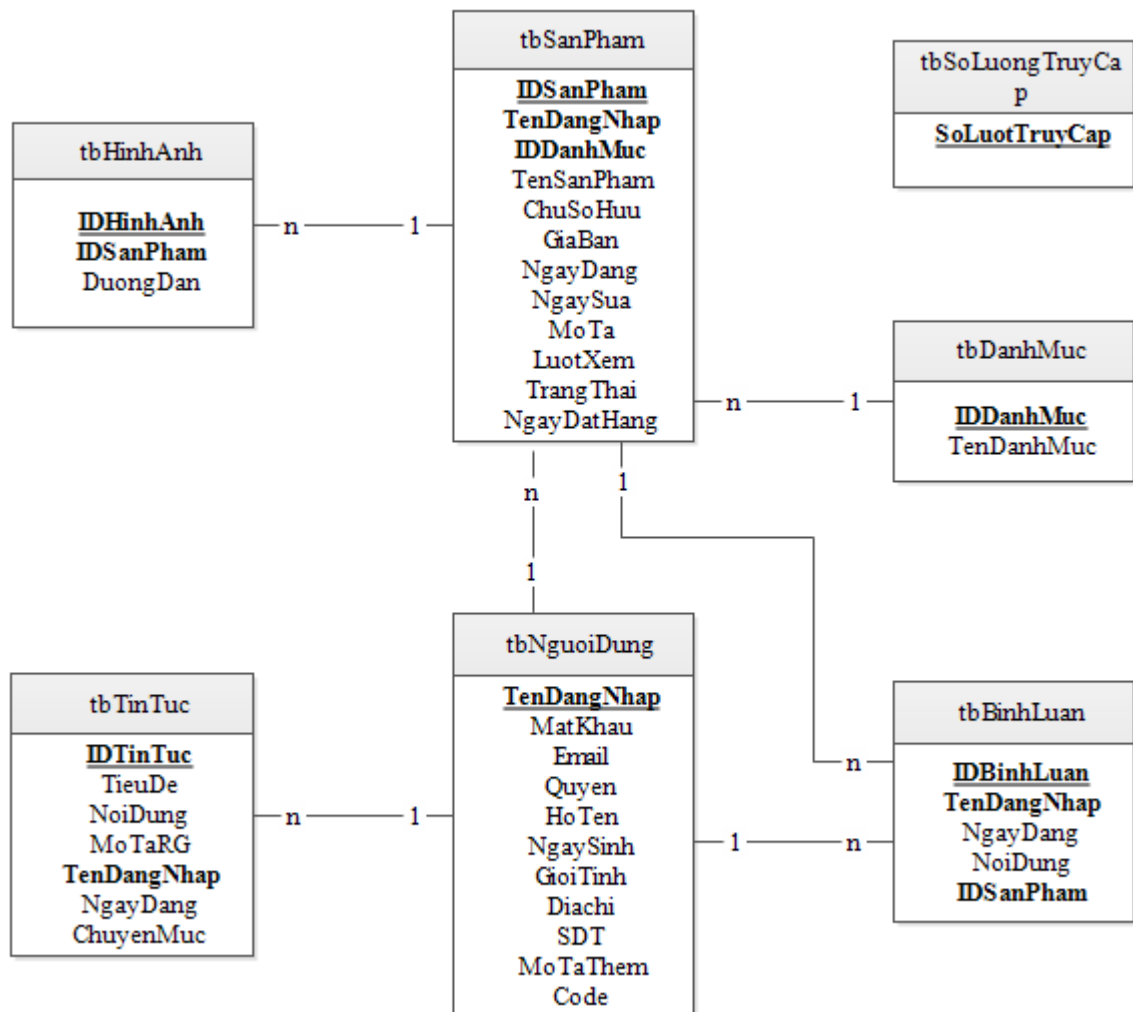
2.4.7.3 Biểu đồ hoạt động xóa tin tức



Hình 25. Biểu đồ hoạt động xóa tin tức

2.5 CƠ SỞ DỮ LIỆU

2.5.1 Biểu đồ quan hệ CSDL



2.5.2 Mô tả các bảng trong quan hệ

Bảng 22. Bảng người dùng

No	Column name	Data type	Size	Binding	Description
1	TenDangNhap	varchar	20	Primary key Not null	Tên đăng nhập
2	MatKhai	varchar	50	Not null	Mật khẩu
3	Email	varchar	50	Not null	Địa chỉ Email
4	Quyen	Int		Not null	Quyền người dùng 0: Thành viên, 1: Admin
5	HoTen	varchar	50	Null	Tên người dùng
6	NgaySinh	date		Null	Ngày sinh
7	GioiTinh	varchar	5	Null	Giới tính người dùng

8	DiaChi	varchar	128	Null	Địa chỉ người dùng
9	SDT	varchar	20	Null	Số điện thoại
10	MoTaThem	varchar	1000	Null	Mô tả thêm
11	Code	varchar	128	Null	Mã code lấy lại mật khẩu

Bảng 23. Bảng sản phẩm

No	Column name	Data type	Size	Binding	Description
1	IDSanPham	Int		Primary key Not null	Mã sản phẩm
2	TenDangNhap	varchar	20	Foreign key Not null	Tên đăng nhập
3	IDDanhMuc	Int		Foreign key Not null	Mã danh mục
4	IDPhanLoai	Int		Foreign key Not null	Mã phân loại
5	TenSanPham	varchar	50	Not null	Tên sản phẩm
6	ChuSoHuu	varchar	30	Null	Tên người sở hữu sản phẩm
7	GiaBan	varchar	20	Not null	Giá bán sản phẩm
8	NgayDang	datetime	128	Not null	Ngày đăng thông tin
9	NgaySua	datetime	20	Null	Ngày sửa thông tin
10	MoTa	Text	1000	Null	Mô tả thêm thông tin sản phẩm
11	LuotXem	Int		Null	Số người xem sản phẩm
12	TrangThai	Int		Not null	Trạng thái của sản phẩm
13	NgayDatHang	Int		Null	Ngày sản phẩm được đặt hàng

Bảng 24. Bảng hình ảnh

No	Column name	Data type	Size	Binding	Description
1	IDHinhAnh	Int		Primary key Not null	Mã hình ảnh
2	TenDangNhap	varchar	20	Foreign key	Tên đăng nhập

				Not null	
3	IDSanPham	Int		Foreign key Not null	Mã sản phẩm
4	DuongDan	varchar	256	Not null	Đường dẫn đến file ảnh

Bảng 25. Bảng bình luận

No	Column name	Data type	Size	Binding	Description
1	IDBinhLuan	Int		Primary key Not null	Mã bình luận
2	TenDangNhap	varchar	50	Foreign key Not null	Tên đăng nhập
3	NgayDang	datetime		Not null	Ngày đăng tin bình luận
4	NoiDung	text		Not null	Nội dung bình luận
5	IDSanPham	varchar	50	Foreign key Not null	Mã sản phẩm

Bảng 26. Bảng tin tức

No	Column name	Data type	Size	Binding	Description
1	IDTinTuc	Int		Primary key Not null	Mã tin tức bài đăng cây cảnh
2	Tieude	varchar	1000	Foreign key Not null	Tiêu đề
3	MoTaRG	text		Not null	Mô tả rút gọn
4	TenDangNhap	varchar	20	Foreign key Not null	Tên đăng nhập
5	NgayDang	datetime			Ngày đăng tin tức
6	NoiDung	text		Foreign key Not null	Nội dung bài đăng

Bảng 27. Bảng danh mục

No	Column name	Data type	Size	Binding	Description
1	IDDanhMuc	Int		Primary key Not null	Mã danh mục cây cảnh
2	TenDanhMuc	varchar	128	Not null	Tên danh mục

--	--	--	--	--	--

Bảng 28. Bảng lượt truy cập

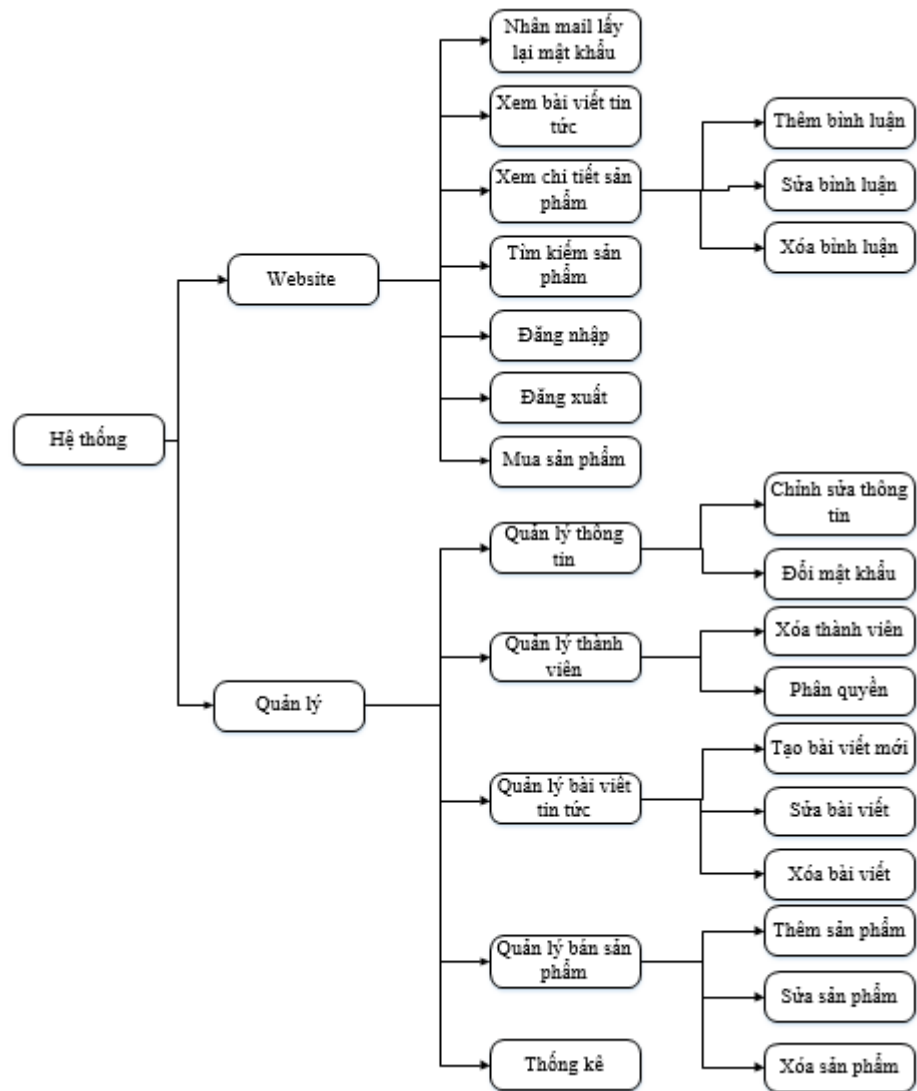
No	Column name	Data type	Size	Binding	Description
1	SoLuotTruyCap	int		Primary key Not null	Số lượng người truy cập vào website

2.5.3

Chương 3

XÂY DỰNG CHƯƠNG TRÌNH VÀ KẾT QUẢ DEMO

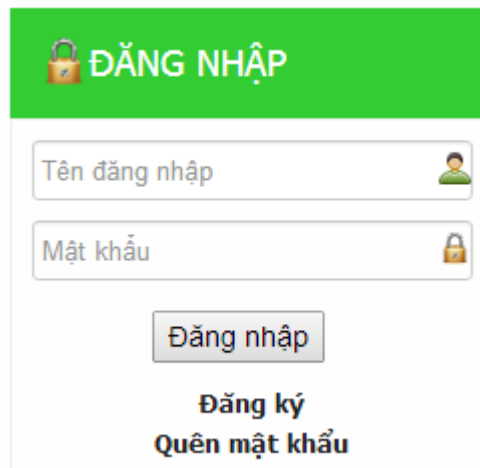
3.1 Sơ đồ chức năng



Hình 26. Sơ đồ chức năng hệ thống

3.2 CÁC TRANG CHÍNH

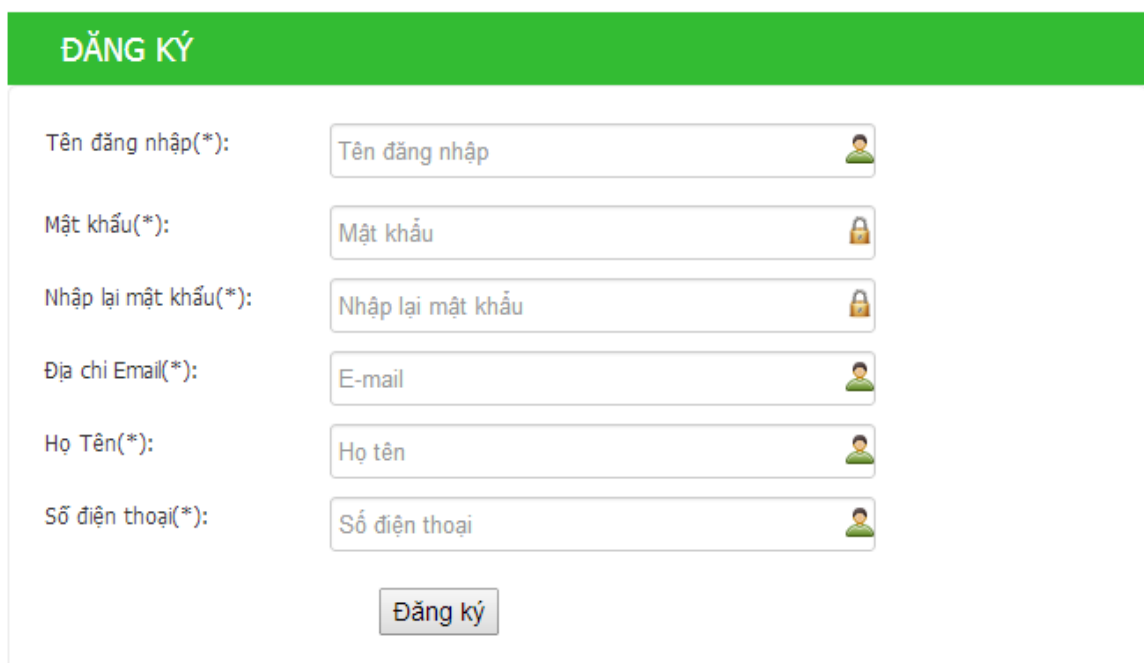
3.2.1 Giao diện đăng nhập



Hình 27. Giao diện đăng nhập

3.2.2 Giao diện đăng ký

ĐĂNG KÝ



Hình 28. Giao diện đăng ký

3.2.3 Giao diện quên mật khẩu

QUÊN MẬT KHẨU

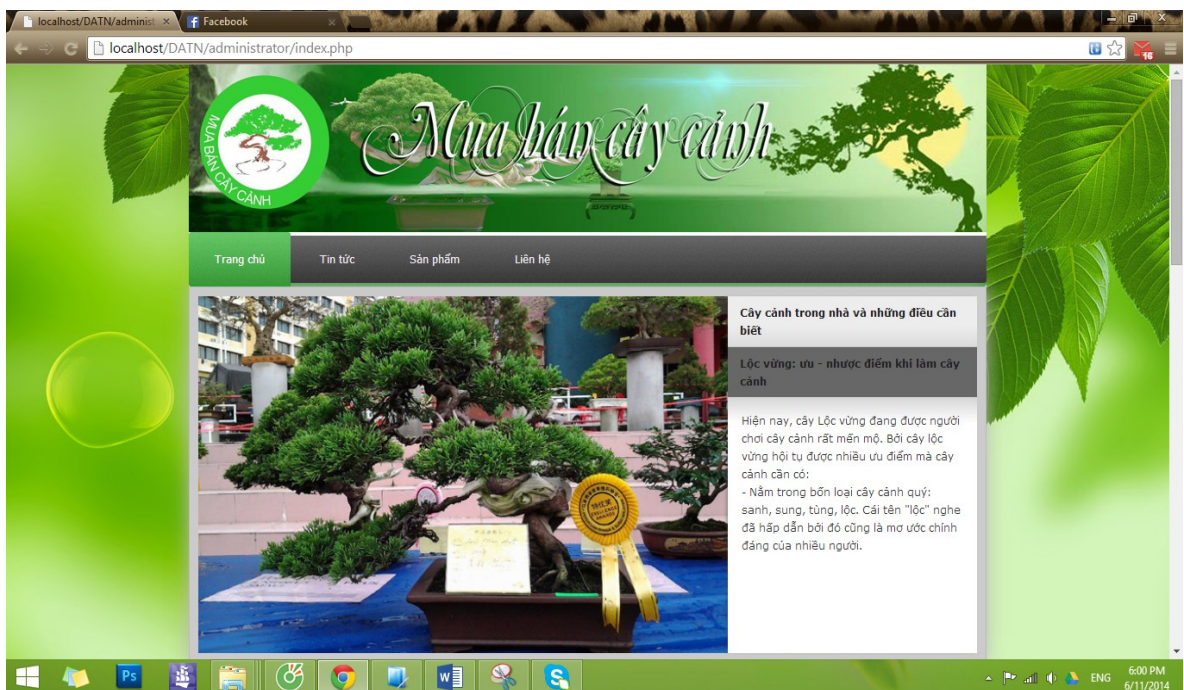
QUÊN MẬT KHẨU

Vui lòng nhập vào địa chỉ email. Bạn sẽ nhận được mail yêu cầu xác nhận.

Địa chỉ Email

Hình 29. Giao diện quên mật khẩu

3.2.4 Trang chủ




Hình 30. Giao diện trang chủ

3.2.5 Giao diện trang tin tức


TIN TỨC

Cây cảnh trong nhà và những điều cần biết



Với cuộc sống hiện đại, trong nhà ở hiện nay có rất nhiều những sản phẩm công nghiệp. Người ta đã nghiên cứu thấy trong phòng ở ô nhiễm nhiều chất hữu cơ bay hơi có thể đầu độc khí thở.


Lộc vừng: ưu - nhược điểm khi làm cây cảnh



Hiện nay, cây Lộc vừng đang được người chơi cây cảnh rất mến mộ. Bởi cây lộc vừng hội tụ được nhiều ưu điểm mà cây cảnh cần có:


- Nằm trong bốn loại cây cảnh quý: sanh, sung, tùng, lộc. Cái tên "lộc" nghe đã hấp dẫn bởi đó cũng là mơ ước chính đáng của nhiều người.

10 loại cây phong thủy trong nhà



Lời khuyên phong thủy tốt nhất cần nhớ là luôn nhận thức rõ chất lượng của không khí trong nhà và cố gắng hết sức để cải thiện nó. Một số nghiên cứu cho thấy sự ô nhiễm không khí trong nhà còn tệ hơn nhiều sự ô nhiễm ở bên ngoài. Liệu có một giải pháp phong thủy nào không?

6 loại cây cảnh tốt nhất cho sức khỏe nơi làm việc



Khi bắt tay vào công việc, bạn cần đầu óc được tỉnh táo và minh mẫn. Những loại cây xanh dưới đây sẽ giúp bạn kích thích não và lọc không khí để có môi trường làm việc dễ chịu nhất.

THÔNG TIN

Xin chào admin
Trang quản lý
Đăng xuất

TÌM KIẾM

Danh mục cây ▼
Tên loại cây ▼
Giá bán ▼

TÌM KIẾM

THỐNG KÊ

Số lượng sản phẩm: 11
Số người truy cập: 42


Hình 31. Giao diện trang tin tức

3.2.6 Giao diện trang chi tiết tin tức

Cây cảnh trong nhà và những điều cần biết

Ngày đăng: 2014-06-10 15:20:55

Với cuộc sống hiện đại, trong nhà ở hiện nay có rất nhiều những sản phẩm công nghiệp. Người ta đã nghiên cứu thấy trong phòng ở ô nhiễm nhiều chất hữu cơ bay hơi có thể đầu độc khí thở. Các chất này thoát ra từ các vật liệu như cao su, chất dẻo, vecni, xăng dầu, chất tẩy rửa, khói thuốc lá, hơi bếp gas, các loại giấy mực... Có hàng chục chất hóa học có ảnh hưởng xấu tới sức khỏe, trong số đó 4 chất tiêu biểu nhất là formaldehyd, trichloethylen, benzen, toluen. Với một chậu cây tốt tươi có thể giúp cho khoảng 9 – 10m² diện tích phòng ở có không khí trong sạch, hạn chế các ô nhiễm nói trên.



Ý nghĩ dùng cây xanh thanh lọc không khí đã có từ thập niên 70, sang thập niên 80 (của thế kỷ 20) thì có những công bố rất thuyết phục. Tiêu biểu có nghiên cứu của William Wolverton (Mỹ) nghiên cứu trên những loại cây

THÔNG TIN

Xin chào admin
Trang quản lý
Đăng xuất

TÌM KIẾM

Danh mục cây ▼

Tên loại cây ▼


Giá bán ▼

TÌM KIẾM

Hình 32. Giao diện trang chi tiết tin tức

3.2.7 Giao diện trang sản phẩm

Xương rồng



Xương rồng

Mã sản phẩm: **SPCC0075**

Chủ sở hữu: Nguyễn Quốc Toàn

Địa chỉ: Bao Ninh - DH

Số điện thoại: 01223455433

Quận / Huyện: Quận 10

Nơi xuất xứ: Đà Lạt

Lượt Xem: 2

Trạng thái: *Còn hàng*

[Đặt hàng](#)

Giá: 150,000 VND

MÔ TẢ

Vú sữa có tên khoa học là *Chrysophyllum cainito* thuộc họ Hồng xiêm (*Sapotaceae*).

Vú sữa là cây thân gỗ, cao vừa phải, trung bình từ 10-15m, lá xanh quanh năm, sinh trưởng khá cân đối nên không cần tỉa cành tạo tán, có thể trồng trong vườn cảnh. Cây Vú sữa có thể nhân giống bằng hạt, chiết và ghép.

Vú sữa có gốc, rễ hay thân đẹp. Lá Vú sữa hơi lớn, nếu cây nhỏ sẽ không hài hòa, vì vậy nên trồng và tạo dáng Bonsai Vú sữa dạng lớn. Cây vú sữa sống được trên nhiều loại đất, tuy nhiên thích hợp nhất là đất phù sa. Chúng chịu ngập nước kém, nên chúng ta phải thường xuyên kiểm tra lỗ thoát nước ở chậu kiếng, nhất là mùa mưa.

VIDEO CLIP

THÔNG TIN

Xin chào admin

[Trang quản lý](#)

[Đăng xuất](#)

TÌM KIẾM

Danh mục cây

Tên loại cây

Giá bán

TÌM KIẾM

Hình 33. Giao diện trang chi tiết sản phẩm

3.2.8 Giao diện trang đặt hàng

ĐẶT HÀNG

THÔNG TIN ĐẶT HÀNG

Tên cây	Xương rồng
Chủ sở hữu	Nguyễn Quốc Toàn
Chuyên mục	Hoa kiểng
Phân loại	Cây xương rồng
Địa chỉ	Đồng Hới - Quảng Bình
Email	songtoanht@gmail.com
Số điện thoại	01223455433

THÔNG TIN KHÁCH HÀNG

Họ tên(*)	<input type="text" value="Họ tên"/>
Địa chỉ(*)	<input type="text" value="Địa chỉ"/>
Email(*)	<input type="text" value="____@__.com"/>
Điện thoại(*)	<input type="text" value="Số điện thoại"/>
Yêu cầu khác	<input type="text" value="Yêu cầu khác"/>

Liên hệHủy

ĐĂNG NHẬP

Đăng nhập

Đăng ký
Quên mật khẩu

TÌM KIẾM

Danh mục cây

Tên loại cây

Giá bán

TÌM KIẾM

HỖ TRỢ

Skype:>>ngstoan124

Chat

Hình 34. Giao diện đặt hàng

3.3 CÁC TRANG QUẢN LÝ

3.3.1 Trang quản lý của Admin

Trang quản lý

Thông tin tài khoản

Quản lý thành viên

Quản lý bài đăng

Quản lý bán sản phẩm

Quản lý chung

Quay lại trang chủ

THỐNG KÊ

THỐNG KÊ WEBSITE

Tổng số sản phẩm : 11
Tổng số lượt truy cập : 44

THỐNG KÊ SỐ LƯỢNG SẢN PHẨM

Người dùng	Tỷ lệ
admin	81.8%
huyhoang	18.2%

Hình 35. Giao diện trang quản lý Admin

3.3.2 Trang thông tin tài khoản

MUA BÁN CÂY CẢNH

Tạo bài mới

admin

Trang quản lý

Thông tin tài khoản

Quản lý thành viên

Quản lý bài đăng

Quản lý bán sản phẩm

Quản lý chung

Quay lại trang chủ

Thông tin tài khoản

Thông tin

Thông tin chung

Chỉnh sửa thông tin

Đổi mật khẩu

Hình ảnh

Thông tin đăng nhập

Tên đăng nhập

admin

E-mail

songtoanht@gmail.com

Thông tin người dùng

Họ tên

Nguyễn Quốc Toàn

Giới tính

☒ Nam ☐ Nữ

Ngày sinh

01/05/1992

Hình 36. Giao diện trang thông tin tài khoản

MUA BÁN CÂY CẢNH

Tạo bài mới

admin

Trang quản lý

Thông tin tài khoản

Quản lý thành viên

Quản lý bài đăng

Quản lý bán sản phẩm

Quản lý chung

Quay lại trang chủ

Thông tin tài khoản

Thông tin

Thông tin chung

Chỉnh sửa thông tin

Đổi mật khẩu

Hình ảnh

Mật khẩu cũ

Mật khẩu cũ

Mật khẩu mới

Mật khẩu mới

Nhập lại mật khẩu

Nhập lại mật khẩu

Lưu

Hủy bỏ

Hình 37. Giao diện đổi mật khẩu

3.3.3 Trang quản lý sản phẩm

MUA BÁN CÂY CẢNH

Trang quản lý

Thông tin tài khoản

Quản lý thành viên

Quản lý bài đăng

Quản lý bán sản phẩm

Quản lý chung

Quay lại trang chủ

★ Quản lý mua bán

Tạo bài mua bán

Bài đăng

10 records per page

Search:

STT	Tên sản phẩm	Tên đăng nhập	Ngày đăng	Trạng thái	
1	Xương rồng	admin	2014-06-11	Còn hàng	
2	Mai chiếu thủy	huyhoang	2014-06-05	Còn hàng	
3	Mai vàng	admin	2014-06-05	Còn hàng	
4	Đỗ quyền	huyhoang	2014-06-05	Đã đặt hàng	
5	Mai chiếu thủy	admin	2014-05-27	Còn hàng	
6	Sanh	admin	2014-05-23	Còn hàng	
7	Sanh	admin	2014-05-23	Còn hàng	
8	Sanh	admin	2014-05-23	Còn hàng	

Hình 38. Giao diện quản lý sản phẩm

3.3.4 Trang quản lý thành viên

MUA BÁN CÂY CẢNH

Trang quản lý

Thông tin tài khoản

Quản lý thành viên

Quản lý bài đăng

Quản lý bán sản phẩm

Quản lý chung

Quay lại trang chủ

👤 Quản lý thành viên

Người dùng

10 records per page

Search:

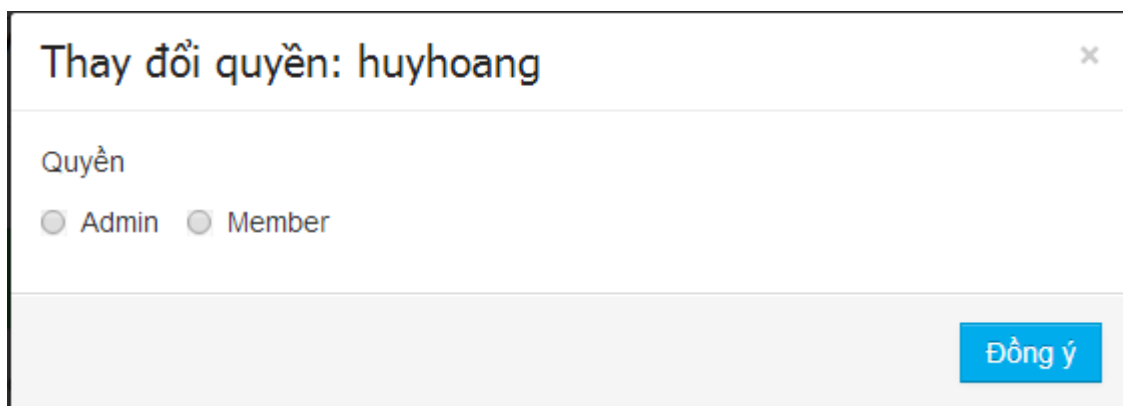
Tên đăng nhập	E-mail	Quyền	
admin	songtoanht@gmail.com	Admin	
huyhoang	huyhoang0911ht@gmail.com	Member	
thanhvien	1233@gmail.com	Member	

Showing 1 to 3 of 3 entries

← Previous 1 Next →

Hình 39. Giao diện trang quản lý thành viên

3.3.7 Phân quyền



The image shows a web application dialog box titled "Thay đổi quyền: huyhoang" (Change permission: huyhoang). The dialog has a close button (X) in the top right corner. Below the title, the word "Quyền" (Permission) is displayed. There are two radio button options: "Admin" and "Member". The "Admin" option is currently selected. At the bottom right of the dialog, there is a blue button labeled "Đồng ý" (Agree).

Hình 42. Giao diện phân quyền người dùng

KẾT QUẢ VÀ HƯỚNG PHÁT TRIỂN

1. KẾT QUẢ ĐẠT ĐƯỢC

Lý thuyết

- Hiểu được nghiệp vụ bán cây cảnh.
- Sử dụng ngôn ngữ mô hình hóa UML trong phân tích thiết kế hệ thống để có cái nhìn bao quát và đầy đủ về hệ thống, nắm bắt trọn vẹn được các yêu cầu của người dùng.
- Ứng dụng được ngôn ngữ lập trình PHP và hệ quản trị cơ sở dữ liệu MySQL để xây dựng nên chương trình.

Chương trình

Xây dựng được chương trình với các chức năng:

Chức năng Admin:

- Quản lý thông tin tài khoản
- Quản lý thành viên
- Quản lý tin tức
- Quản lý mua bán sản phẩm
- Bình luận

Chức năng thành viên:

- Xem tin tức
- Xem thông tin sản phẩm
- Tìm kiếm sản phẩm
- Mua bán sản phẩm
- Quản lý tài khoản
- Bình luận
- Lấy lại mật khẩu

2. KẾT QUẢ CHƯA ĐẠT ĐƯỢC

Chức năng thống kê dữ liệu chưa được biểu diễn trực quan.

Chức năng tìm kiếm chỉ mới dùng trên sản phẩm, chưa được dùng rộng cho tin tức và người dùng.

Chưa tạo ra được phòng triển lãm những cây cảnh đẹp và nổi bật.

3. HƯỚNG PHÁT TRIỂN

Khắc phục và tìm hiểu những hạn chế đã nêu để chương trình hoàn thiện hơn khi sử dụng.

Nâng cao tính bảo mật chương trình.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1] PGS.TS Phan Huy Khánh. *Bài giảng Phân Tích Thiết Kế Hệ Thống*. Khoa công nghệ thông tin đại học Bách khoa Đà Nẵng.
- [2] TS Dương Kiều Hoa – Tôn Thất Hòa. *Phân tích và thiết kế HTTT theo UML*.
- [3] Website: <http://www.w3schools.com/>
- [4] Website: <http://www.codeproject.com/>
- [5] Website: <http://php.net/>