|  |
| --- |
| **KOREA IT SCHOOL**  ¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯ |
| CAPSTONE PROJECT  **dỰ ÁN PHÁT TRIỂN PHẦN MỀM QUẢN LÝ NHÀ HÀNG SELF RESTAURANT** |
| Ngành:  Mã số:  *Sinh viên thực hiện*:  Nguyễn Duy Hưng  Nguyễn Tiến Dũng  Nguyễn Tiến Lâm  Bùi Đức Thắng  *Người hướng dẫn*  **TS. Nguyễn Văn Thẩm**  **ThS. Kiều Tuấn Dũng** |
| **Hà Nội, 2022** |
| **KOREA IT SCHOOL**  ¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯¯ |
| CAPSTONE PROJECT  **dỰ ÁN PHÁT TRIỂN PHẦN MỀM QUẢN LÝ NHÀ HÀNG SELF RESTAURANT** |
| Ngành:  Mã số:  *Sinh viên thực hiện*:  Nguyễn Duy Hưng  Nguyễn Tiến Dũng  Nguyễn Tiến Lâm  Bùi Đức Thắng  *Người hướng dẫn*  **TS. Nguyễn Văn Thẩm**  **ThS. Kiều Tuấn Dũng** |
| **Hà Nội, 2022** |

# MỤC LỤC

[MỤC LỤC i](#_Toc111022345)

[DANH MỤC BẢNG ii](#_Toc111022346)

[DANH MỤC HÌNH VẼ iii](#_Toc111022347)

[LỜI NÓI ĐẦU v](#_Toc111022348)

[Chương 1. PHÂN TÍCH YÊU CẦU dỰ ÁN 6](#_Toc111022349)

[1.1. Tổng quan hệ thống 6](#_Toc111022350)

[1.1.1. Giới thiệu đề tài 6](#_Toc111022351)

[1.1.2. Đánh giá hiện trạng 6](#_Toc111022352)

[1.2. Yêu cầu hệ thống 6](#_Toc111022353)

[1.2.1. Yêu cầu chức năng 6](#_Toc111022354)

[1.2.2. Yêu cầu phi chức năng 6](#_Toc111022355)

[1.3. Các công nghệ được sử dụng 6](#_Toc111022356)

[1.4. Khảo sát 6](#_Toc111022357)

[Chương 2. PHÂN TÍCH, THIẾT KẾ HỆ THỐNG LẬP LỊCH CÁ NHÂN 7](#_Toc111022358)

[2.1. Phân tích 7](#_Toc111022359)

[2.1.1. Danh sách các tác nhân(Actor) và chức năng (Use case) của hệ thống 7](#_Toc111022360)

[2.1.2. Biểu đồ phân rã chức năng 7](#_Toc111022361)

[2.1.3. Biểu đồ Use case 8](#_Toc111022362)

[2.1.4. Biểu đồ Use case chi tiết 9](#_Toc111022363)

[2.2. Thiết kế hệ thống 13](#_Toc111022364)

[2.2.1. Biểu đồ tuần tự 13](#_Toc111022365)

[2.2.2. Thiết kế cơ sở dữ liệu 16](#_Toc111022366)

[2.3. Thiết kế giao diện 17](#_Toc111022367)

[Chương 3. TRIỂN KHAI HỆ ỨNG DỤNG 18](#_Toc111022368)

[3.1. Quá trình triển khai hệ thống 18](#_Toc111022369)

[3.1.1. Môi trường phát triển và triển khai cài đặt công cụ 18](#_Toc111022370)

[3.1.2. Tạo project dự án 18](#_Toc111022371)

[3.1.3. Tiến hành viết code xây dựng chương trình 18](#_Toc111022372)

[KẾT LUẬN 19](#_Toc111022373)

[TÀI LIỆU THAM KHẢO 20](#_Toc111022374)

**DANH MỤC BẢNG**

**DANH MỤC HÌNH VẼ**

# LỜI NÓI ĐẦU

# PHÂN TÍCH YÊU CẦU dỰ ÁN

## Tổng quan hệ thống

### Giới thiệu đề tài

### Đánh giá hiện trạng

## Yêu cầu hệ thống

### Yêu cầu chức năng

1. *Tạo công việc*

*b. Quản lý dữ liệu*

### Yêu cầu phi chức năng

## Các công nghệ được sử dụng

## Khảo sát

# PHÂN TÍCH, THIẾT KẾ HỆ THỐNG

## Phân tích

### Danh sách các tác nhân(Actor) và chức năng (Use case) của hệ thống

Theo phân tích chúng ta sẽ có những tác nhân và chức năng trong hệ thống:

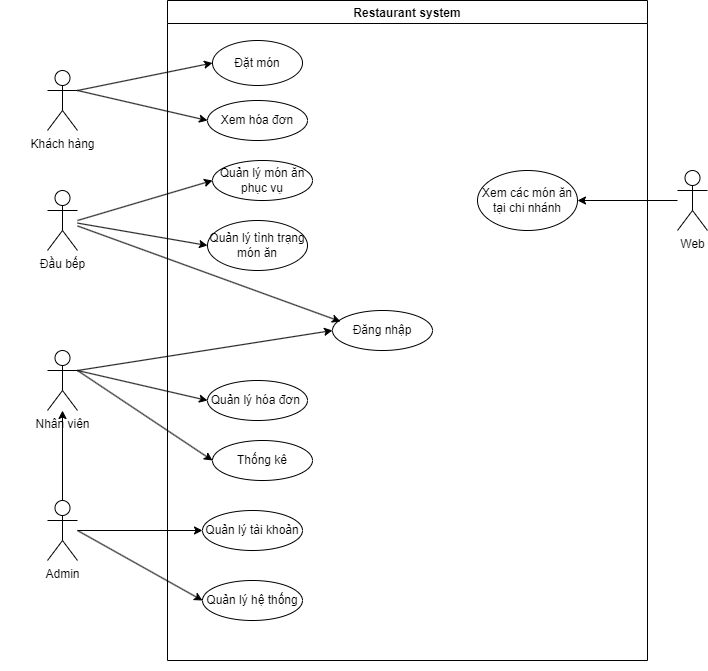
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| STT | Tác nhân | Mô tả |
| 1 | Nhân viên | Người cập nhật tình trạng đơn hàng, xuất hóa đơn và thống kê |
| 2 | Đầu bếp | Xem thông tin bàn ăn và cập nhật tình trạng món ăn. |
| 3 | Khách hàng | Xem danh sách và thông tin món ăn phục vụ tại chi nhánh và chọn món ăn |
| 4 | Admin | Quản lý đăng nhập, tài khoản và thông tin nhân viên |

Bảng 2.1: Bảng tác nhân và chức năng của hệ thống

### Biểu đồ phân rã chức năng

### Biểu đồ Use case

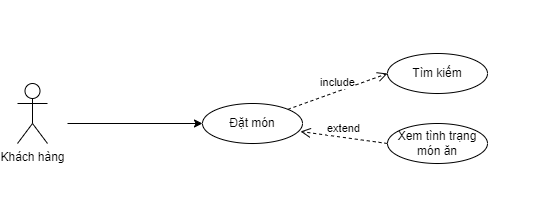
#### Biểu đồ use case tổng quát



Hình 2.1: Biểu đồ Use case tổng quát

### Biểu đồ Use case chi tiết

#### Biểu đồ chi tiết Use case “Đặt món”

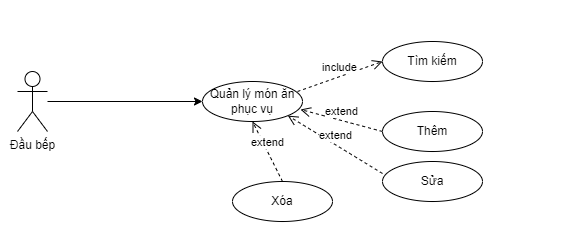


Hình 2.2: Biểu đồ chi tiết Use case “Đặt món”

|  |  |
| --- | --- |
| **Tên uc** |  |
| **Tác nhân** |  |
| **Tiền điều kiện** |  |
| **Mục đích** |  |
| **Mô tả** |  |
| **Luồng sự kiện chính** |  |
| **Luồng sự kiện phụ** |  |

Bảng 2.2: Bảng chi tiết Use case “Đặt món”

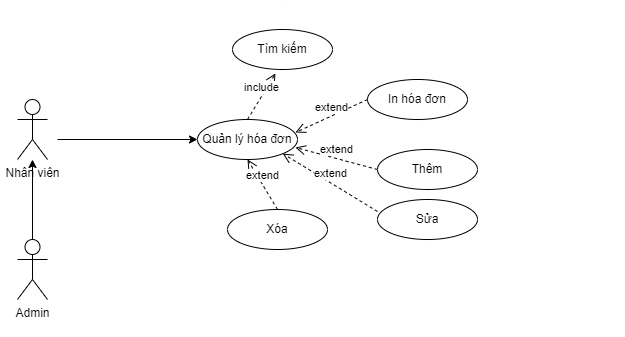
#### Biểu đồ chi tiết Use case “Quản lí món ăn phục vụ”



Hình 2.3: Biểu đồ chi tiết Use case “Quản lí món ăn phục vụ”

Bảng 2.3: Bảng chi tiết Use case “Quản lí món ăn phục vụ”

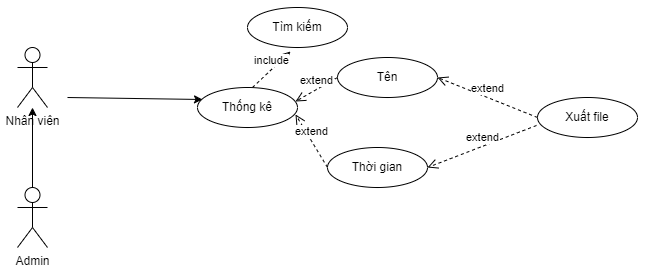
#### Biểu đồ chi tiết Use case “Quản lý hóa đơn”



Hình 2.4: Biểu đồ chi tiết Use case “Quản lý hóa đơn”

Bảng 2.4: Bảng chi tiết Use case “Quản lý hóa đơn”

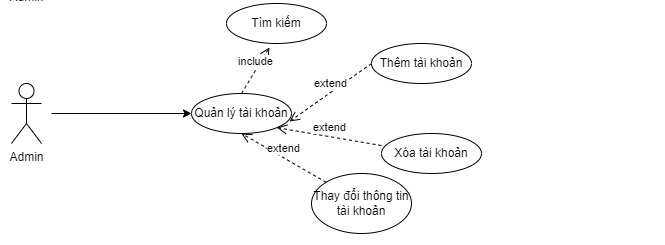
#### Biểu đồ chi tiết Use case “Thống kê”



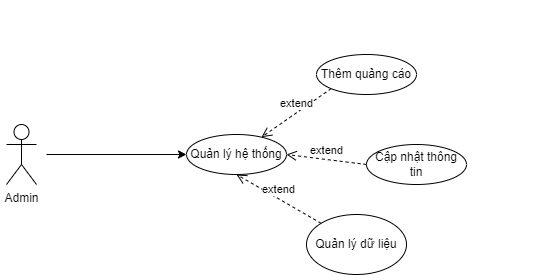
Hình 2.5: Biểu đồ chi tiết Use case “Thống kê”

Bảng 2.5: Bảng chi tiết Use case “Thống kê”

#### Biểu đồ chi tiết Use case “Quản lý tài khoản”



#### Biểu đồ chi tiết Use case “Quản lý hệ thống”



## Thiết kế hệ thống

### Biểu đồ tuần tự

#### Biểu đồ tuần tự tạo nhiệm vụ

Hình 2.6: Biểu đồ tuần tự tạo nhiệm vụ

#### Biểu đồ tuần tự sao lưu dữ liệu

Hình 2.7: Biểu đồ tuần tự sao lưu dữ liệu

#### Biểu đồ tuần tự khôi phục dữ liệu

Hình 2.8: Biểu đồ tuần tự khôi phục dữ liệu

#### Biểu đồ tuần tự sửa, xóa công việc

Hình 2.9: Biểu đồ tuần tự sửa công việc

Hình 2.10: Biểu đồ tuần tự xóa dữ liệu

#### Biểu đồ tuần tự lưu dữ liệu lên Cloud - Firebase

Hình 2.11: Biểu đồ tuần tự lưu dữ liệu lên Cloud - Firebase

#### Biểu đồ tuần tự khôi phục dữ liệu từ Cloud - Firebase

Hình 2.12: Biểu đồ tuần tự khôi phục dữ liệu từ Cloud - Firebase

### Thiết kế cơ sở dữ liệu

#### Sơ đồ kết nối các bảng

Database

Công việc đã hoàn thành

Công việc

#### Chi tiết dữ liệu bảng

|  |  |
| --- | --- |
| **Công việc** | - IdWork LONG PRIMARY KEY  - Title VARCHAR(200)  - Description VARCHAR(1000)  - TimeStart LONG  - TimeEnd LONG  - Notification INTEGER  - Repeat INTEGER  - DateEndOrTimeRepeat LONG  - Done INTEGER |
| **Công việc đã hoàn thành** | - IdWork LONG  - DateCompleted CHAR(50)  - TimeStart LONG |

Bảng 2.6: Bảng chi tiết dữ liệu

## Thiết kế giao diện

# TRIỂN KHAI HỆ ỨNG DỤNG

## Quá trình triển khai hệ thống

### Môi trường phát triển và triển khai cài đặt công cụ

### Tạo project dự án

### Tiến hành viết code xây dựng chương trình

#### Phát biểu bài toán

#### Sơ đồ chức năng

# KẾT LUẬN

**TÀI LIỆU THAM KHẢO**

[1]

[2]

[3]

[4] <https://stackoverflow.com/>

[5]