

BỘ CÔNG THƯƠNG
TRƯỜNG CAO ĐẲNG KỸ THUẬT CAO THẮNG
KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

----- 38 -----



ĐỒ ÁN MÔN HỌC
LẬP TRÌNH WINDOWS

Đề Tài:

Quản Lý Cửa Hàng Giày MWC

Giảng Viên Hướng Dẫn: **Nguyễn Bá Phúc**

Sinh Viên Thực Hiện:

Trần Anh Đức **MSSV: 0306211133**

Đoàn Tuấn Khanh **MSSV: 0306211148**

Lớp: CD TH 21WEBD

Khóa Học: 2021 - 2024

TP. Hồ Chí Minh, tháng 04 năm 2023

LỜI CẢM ƠN



Chúng em xin chân thành cảm ơn quý thầy cô trong khoa Công Nghệ Thông Tin trường Cao Đẳng Kỹ Thuật Cao Thắng, để có thể hoàn thành được đồ án phần mềm quản lí cửa hàng bán giày

Em cũng xin chân thành cảm ơn các thầy cô giáo trong trường Cao Đẳng Kỹ Thuật Cao Thắng nói chung, các thầy cô trong Khoa Công Nghệ Thông Tin nói riêng đã dạy dỗ cho em kiến thức về các môn đại cương cũng như các môn chuyên ngành, giúp em có được cơ sở lý thuyết vững vàng và tạo điều kiện giúp đỡ em trong suốt quá trình học tập để em có được ngày hôm nay. Cuối cùng, em xin chân thành cảm ơn gia đình và bạn bè, đã luôn tạo điều kiện,

quan tâm, giúp đỡ, động viên em trong suốt quá trình học tập và hoàn thành đồ án tốt nghiệp.

Chúng em xin chân thành cảm ơn !

Tp. Hồ Chí Minh, ngày 11 tháng 04 năm 2023

Nhóm sinh viên thực hiện

Trần Anh Đức

Đoàn Tuấn Khanh

Nhận Xét Của Giáo Viên Hướng Dẫn

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Tp. Hồ Chí Minh, ngày.....tháng.....năm 2023

Giáo viên hướng dẫn

Nguyễn Bá Phúc

MỤC LỤC

CHƯƠNG 1: GIỚI THIỆU	1
1.1 Giới thiệu đề tài.....	1
2.2 Các công nghệ được sử dụng trong phần mềm	1
1.1.1 Ngôn ngữ C#	1
1.1.2 Mô Hình Three Layer	3
CHƯƠNG 2: PHÂN TÍCH VÀ XÁC ĐỊNH YÊU CẦU PHẦN MỀM.....	5
2.1. Khảo sát nghiệp vụ và mô tả hệ thống	5
2.1.1 Khảo sát nghiệp vụ.....	5
2.1.2 Mô tả hệ thống.....	5
2.2 Yêu cầu chức năng của hệ thống	7
CHƯƠNG 3: CƠ SỞ DỮ LIỆU	8
3.1 Sơ đồ Use Case.....	8
3.2 Cơ sở dữ liệu	11
CHƯƠNG 4: GIAO DIỆN HỆ THỐNG.....	14
4.1 Giao diện hệ thống	14
4.1.1 Giao diện khung đăng nhập	14
4.1.2 Giao Diện Quản Lí	17
4.1.3 Giao Diện Quản Lí Tài Khoản.....	18
4.1.4 Giao Diện Quản Lý Nhân Viên	19
4.1.5 Giao Diện Quản Lí Bán Hàng	19
4.1.6 Giao Diện Quản Lí Hóa Đơn.....	20
4.1.7 Giao Diện Quản Lí Nhà Cung Cấp	21
4.1.8 Giao Diện Quản Lí Chi Tiết Hóa Đơn	22
4.1.9 Giao Diện Đăng Nhập Bằng Tài Khoản Nhân Viên	23
CHƯƠNG 5: TỔNG KẾT VÀ PHÁT TRIỂN	24
5.1 Kết quả đạt được.....	24
5.2 Phần hạn chế của đề tài	24
5.3 Hướng phát triển.....	24
5.3.1 Những Điều Đạt Được	25
5.3.2 Những Điều Chưa Đạt Được	25
5.3.3 Bài học kinh nghiệm	26

CHƯƠNG 1: GIỚI THIỆU

1.1 Giới thiệu đề tài

Ngày nay với sự phát triển mạnh mẽ và nhanh chóng của lĩnh vực công nghệ thông tin được ứng dụng trong mọi ngành nghề, lĩnh vực. Từ việc đọc tin tức, nghe nhạc, giải trí, học tập, ăn uống hay thương mại điện tử Công nghệ thông tin phát triển không ngừng, việc phát triển một ứng dụng để quản một cửa hàng không còn gì xa lạ. Trong đó một ứng dụng hỗ trợ việc quản lí cửa hàng bán hàng hiện nay rất phổ biến và không thể thiếu đối với một cửa hàng, giúp cho cửa hàng quản lí bán hàng nhanh hơn mà không cần phải tốn nhiều thời gian. Không chỉ dừng lại ở đó mà ứng dụng còn giúp cửa hàng thu hút nhiều người biết đến mình hơn trong việc cạnh tranh.

Hiện nay có rất nhiều công nghệ được sử dụng để phát triển ứng dụng. Xuất phát từ những nhu cầu thực tế trên nên chúng em quyết định chọn đề tài xây dựng ứng dụng " Quản Lý Cửa Hàng Bán Giày " với ngôn ngữ C#, nhằm xây dựng một ứng dụng quản lí cửa hàng bán giày.

2.2 Các công nghệ được sử dụng trong phần mềm

1.1.1 Ngôn ngữ C#

1.1.1.1 Khái niệm ngôn ngữ C#

C# là một ngôn ngữ lập trình hướng đối tượng được phát triển bởi Microsoft vào năm 2001. Ngôn ngữ này được thiết kế để chạy trên nền tảng Microsoft .NET Framework, và được sử dụng phổ biến trong việc phát triển các ứng dụng desktop, web và di động trên hệ điều hành Windows. C# được thiết kế để kết hợp tính năng của C++ và Java, với tính năng linh hoạt, dễ dàng sử dụng và an toàn hơn. Nó cũng hỗ trợ nhiều tính năng mới như LINQ, async/await, generics, nullable types và nhiều hơn nữa.

1.1.1.2. Tại sao nên dùng ngôn ngữ C#

C# là một ngôn ngữ lập trình hiện đại, dễ học và sử dụng, được phát triển bởi Microsoft.

➤ **Đặc trưng:**

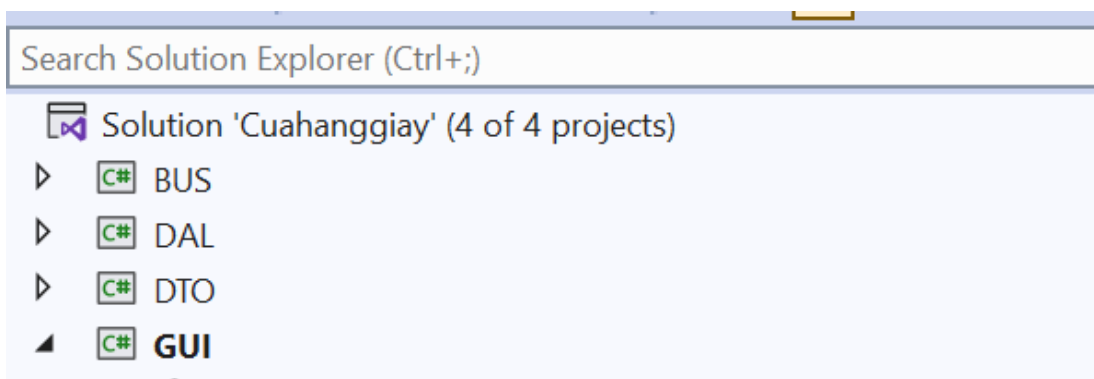
- Đơn giản: Đặc trưng đầu tiên của C# là loại bỏ những vấn đề phức tạp đã có trong Java và C++ như macro, template, tính đa kế thừa, lớp cơ sở ảo (hay còn gọi virtual base class). Các cú pháp, toán tử, biểu thức và cả tính năng của C# khá tương đương Java và C++ song đã qua cải tiến nên đơn giản hơn nhiều.
- Hiện đại: C# sở hữu nhiều khả năng như xử lý ngoại lệ, tự động trong thu gom bộ nhớ, bảo mật mã nguồn, dữ liệu mở rộng,... Đây là tất cả những đặc điểm được mong chờ ở một ngôn ngữ lập trình hiện đại.
- Hướng đối tượng: C# là một trong những ngôn ngữ được đánh giá là thuần hướng đối tượng. Nó sở hữu cả 4 tính chất quan trọng, đặc trưng là tính kế thừa, tính đóng gói, tính trừu tượng và tính đa hình.
- Ít từ khóa: Một trong những đặc trưng cơ bản của C# là ít từ khóa. Từ khóa được dùng trong ngôn ngữ này chỉ nhằm mục đích mô tả thông tin. Tuy ít từ khóa song C# vẫn rất mạnh mẽ. Lập trình viên có thể sử dụng nó để thực hiện mọi nhiệm vụ.
- Mã nguồn mở: C# là một trong những ngôn ngữ lập trình mã nguồn mở, được phát triển, điều hành một cách độc lập với Microsoft. Đây là một trong những nét độc đáo khiến ngôn ngữ này được biết đến và ưa chuộng rộng rãi.
- Đa nền tảng: C# là ngôn ngữ được sử dụng trong lập trình trên nhiều nền tảng. Các ứng dụng hoặc website được xây dựng bằng ngôn ngữ này có thể hoạt động tốt trên nhiều nền tảng như Windows, Linux và Mac.
- Tiến hóa: C# vẫn đang được nâng cấp và cho ra mắt các phiên bản mới với nhiều tính năng vượt trội và khả năng làm việc mạnh mẽ hơn. Hiện C# có thể làm việc với console, điện toán đám mây, phần mềm học máy...

➤ Ưu điểm

- C# gần gũi với Java và C++, nhờ vậy mà nó kế thừa được tất cả các ‘tính hoa’ của hai ngôn ngữ này. Lập trình viên có kiến thức về hai ngôn ngữ trên có thể dùng C# dễ dàng.
- Cộng đồng những người sử dụng C# đang phát triển với tốc độ chóng mặt. Lập trình viên có thể tham khảo và tìm kiếm thông tin dễ dàng.
- C# có khả năng tạo ra mọi ứng dụng và phổ biến trong giới lập trình. Đặc biệt là lập trình game.

1.1.2 Mô Hình Three Layer

Hình 1.1 Mô hình 3 layer



Đây là mô hình 3 lớp sử dụng cho đồ án gồm có:BUS,DAL,GUI và DTO.

-Khái niệm mô hình 3 lớp:

Mô hình 3 lớp trong C# là một kiến trúc phần mềm được sử dụng để xây dựng ứng dụng có tính bảo mật cao và có thể bảo trì dễ dàng.

Các lớp này tương tác với nhau thông qua các phương thức và thuộc tính, giúp tách rời code và dữ liệu, làm cho việc bảo trì và phát triển ứng dụng trở nên dễ dàng hơn. Việc tách biệt các lớp giúp cho quá trình phát triển và bảo trì được thực hiện nhanh chóng và đồng nhất hơn.

1.1.2.2. Ưu và nhược điểm của mô hình 3 Layer

➤ Ưu điểm

- Việc phân chia thành từng lớp giúp cho code được tường minh hơn. Nhờ vào việc chia ra từng lớp đảm nhận các chức năng khác nhau và riêng biệt như giao diện, xử lý, truy vấn thay vì để tất cả lại một chỗ. Nhằm giảm sự kết dính.
- Dễ bảo trì khi được phân chia, thì một thành phần của hệ thống sẽ dễ thay đổi. Việc thay đổi này có thể được cô lập trong 1 lớp, hoặc ảnh hưởng đến lớp gần nhất mà không ảnh hưởng đến cả chương trình.
- Dễ phát triển, tái sử dụng: khi chúng ta muốn thêm một chức năng nào đó thì việc lập trình theo một mô hình sẽ dễ dàng hơn vì chúng ta đã có chuẩn để tuân theo. Và việc sử dụng lại khi có sự thay đổi giữa hai môi trường (Winform sang Webfrom) thì chỉ việc thay đổi lại lớp GUI.
- Dễ bàn giao. Nếu mọi người đều theo một quy chuẩn đã được định sẵn, thì công việc bàn giao, tương tác với nhau sẽ dễ dàng hơn và tiết kiệm được nhiều thời gian.
- Dễ phân phối khối lượng công việc. Mỗi một nhóm, một bộ phận sẽ nhận một nhiệm vụ trong mô hình 3 lớp. Việc phân chia rõ ràng như thế sẽ giúp các lập trình viên kiểm soát được khối lượng công việc của mình.

➤ Nhược điểm

- Phức tạp: Không giống như các ứng dụng đơn giản, mô hình 3 lớp có thể gây ra sự phức tạp cho các ứng dụng lớn, đặc biệt là trong quản lý dữ liệu và xử lý logic kinh doanh.
- Khó khăn trong bảo trì: Với sự phức tạp của mô hình 3 lớp, bảo trì và sửa chữa các lỗi có thể trở nên khó khăn hơn. Nếu một lớp trong mô hình 3 lớp không hoạt động đúng cách, nó có thể ảnh hưởng đến các lớp khác và gây ra lỗi trên toàn bộ ứng dụng.
- Thời gian phát triển tăng: Do sử dụng các lớp ở giữa, việc tạo và triển khai các ứng dụng sử dụng mô hình 3 lớp thường mất thêm thời gian và công sức hơn so với các ứng dụng khác.

CHƯƠNG 2: PHÂN TÍCH VÀ XÁC ĐỊNH YÊU CẦU PHẦN MỀM

2.1. Khảo sát nghiệp vụ và mô tả hệ thống

2.1.1 Khảo sát nghiệp vụ

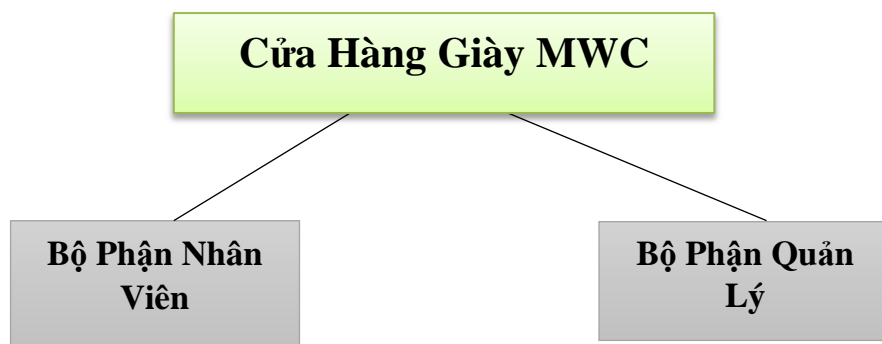
- Bước đầu của việc phân tích nghiệp vụ nhóm tiến hành khảo sát tại cửa hàng MWC. Trong quá trình khảo sát nhóm thu thập được các thông tin về nghiệp vụ và quy trình xử lý nghiệp vụ trong cửa hàng bao gồm: bộ phận nhân viên, bộ phận quản lý

2.1.2 Mô tả hệ thống

- Cửa hàng MWC có nhiều dữ liệu ta cần lưu trữ. Các nguyên liệu, sản phẩm được cửa hàng quản lý theo: mã sản phẩm, tên sản phẩm, loại sản phẩm, ngày nhập, thời hạn sử dụng, xuất xứ, số lượng, giá bán, giá gốc, khuyến mãi. Những nhà cung cấp sản phẩm cho cửa hàng được cửa hàng quản lý thông tin bao gồm: mã nhà cung cấp, tên nhà cung cấp, địa chỉ, số điện thoại. Nhân viên của cửa hàng được cửa hàng quản lý thông tin bao gồm: mã nhân viên, họ tên nhân viên, số điện thoại nhân viên, địa chỉ, năm sinh, chức vụ.

- Hệ thống quản lý cửa hàng MWC gồm 2 bộ phận chính, 2 bộ phận này hoạt động có quan hệ tương đối độc lập trong nhiều quy trình xử lý công việc: bộ phận nhân viên, bộ phận quản lý.

Hình 2.1.2: Sơ đồ hệ thống quản lý cửa hàng MWC



Trong đó:

- Bộ Phận Nhân viên:

Bộ phận nhân viên là một phần quan trọng trong một doanh nghiệp bao gồm các nhân viên có nhiệm vụ chăm sóc khách hàng, tư vấn sản phẩm, giới thiệu sản phẩm đến khách hàng và thực hiện giao dịch bán hàng. Bộ phận này thường được chia thành các nhóm nhỏ hơn, có thể bao gồm nhân viên bán hàng, nhân viên tư vấn sản phẩm, nhân viên chăm sóc khách hàng. Các nhiệm vụ của bộ phận bán hàng bao gồm tìm kiếm khách hàng tiềm năng, giới thiệu sản phẩm, thực hiện các hoạt động quảng cáo, trưng bày sản phẩm, giải đáp thắc mắc của khách hàng và tạo dựng mối quan hệ lâu dài với khách hàng.

- Bộ Phận Quản lý:

Bộ phận quản lý là một phần quan trọng trong một tổ chức, công ty hay doanh nghiệp. Nhiệm vụ chính của bộ phận này là giám sát, quản lý và điều hành các hoạt động của tổ chức để đảm bảo hoạt động suôn sẻ và hiệu quả.

Bộ phận quản lý thường được chia thành nhiều phòng ban nhỏ hơn, như phòng nhân sự, phòng kế toán, phòng marketing, phòng kinh doanh, phòng nghiên cứu và phát triển, v.v.

Các nhân viên trong bộ phận quản lý có khả năng quản lý và lãnh đạo, kiến thức về quản trị kinh doanh, chiến lược và kế hoạch hóa, và kỹ năng tương tác với các bộ phận khác trong tổ chức.

Các vị trí trong bộ phận quản lý bao gồm giám đốc, trưởng phòng, quản lý dự án và các chuyên gia tư vấn quản lý.

2.2 Yêu cầu chức năng của hệ thống

- Chức năng quản lí tài khoản
- Chức năng đăng nhập
- Chức năng quản lí nhân viên
- Chức năng quản lí hóa đơn
- Chức năng quản lý chi tiết hóa đơn
- Chức năng quản lý bán hàng
- Chức năng quản lí nhà cung cấp

TT	Nội Dung	Mô Tả Chi Tiết	Ghi Chú
1	Phân Quyền Sử Dụng	Người Quản lý: được phép sử dụng tất cả các chức năng của hệ thống.	
		Nhân Viên: chỉ được phép xem dữ liệu bán hàng, xem hóa đơn, chi tiết hóa đơn.	

CHƯƠNG 3: CƠ SỞ DỮ LIỆU

3.1 Sơ đồ Use Case

ACTOR



Quản lý



Nhân Viên

Đây là Actor Quản Lý

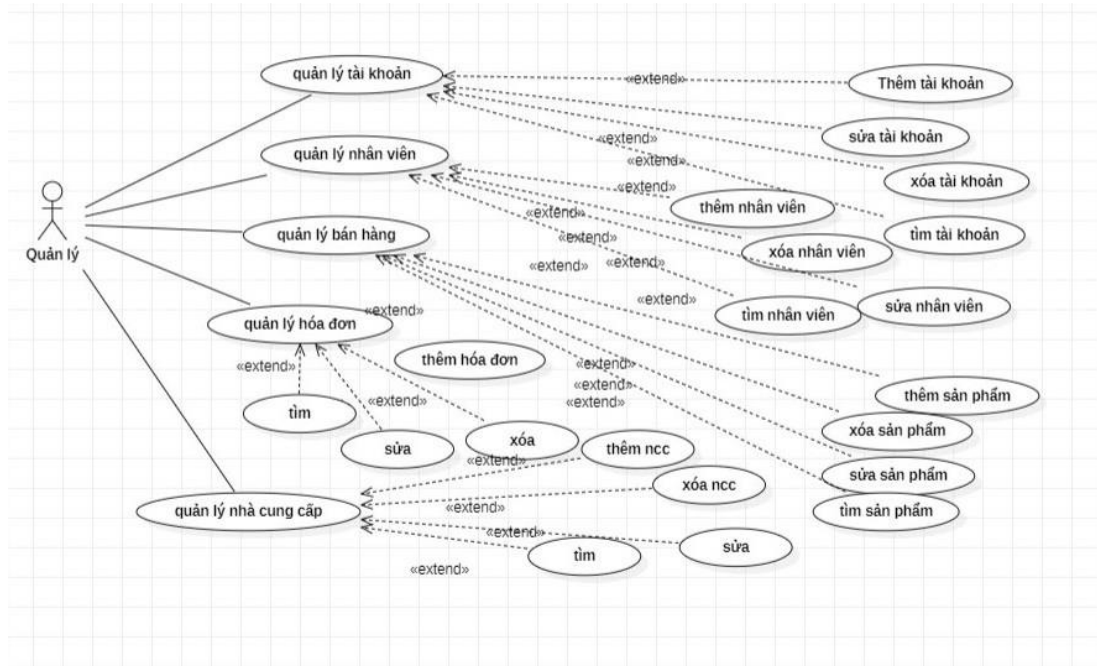
Đây là Actor Nhân Viên

-Actor quản lý có thể thực hiện tất cả chức năng: Quản lý hóa đơn, quản lý nhân viên, quản lý bán hàng, quản lý tài khoản, quản lý hóa đơn, quản lý nhà cung cấp, quản lý chi tiết hóa đơn.

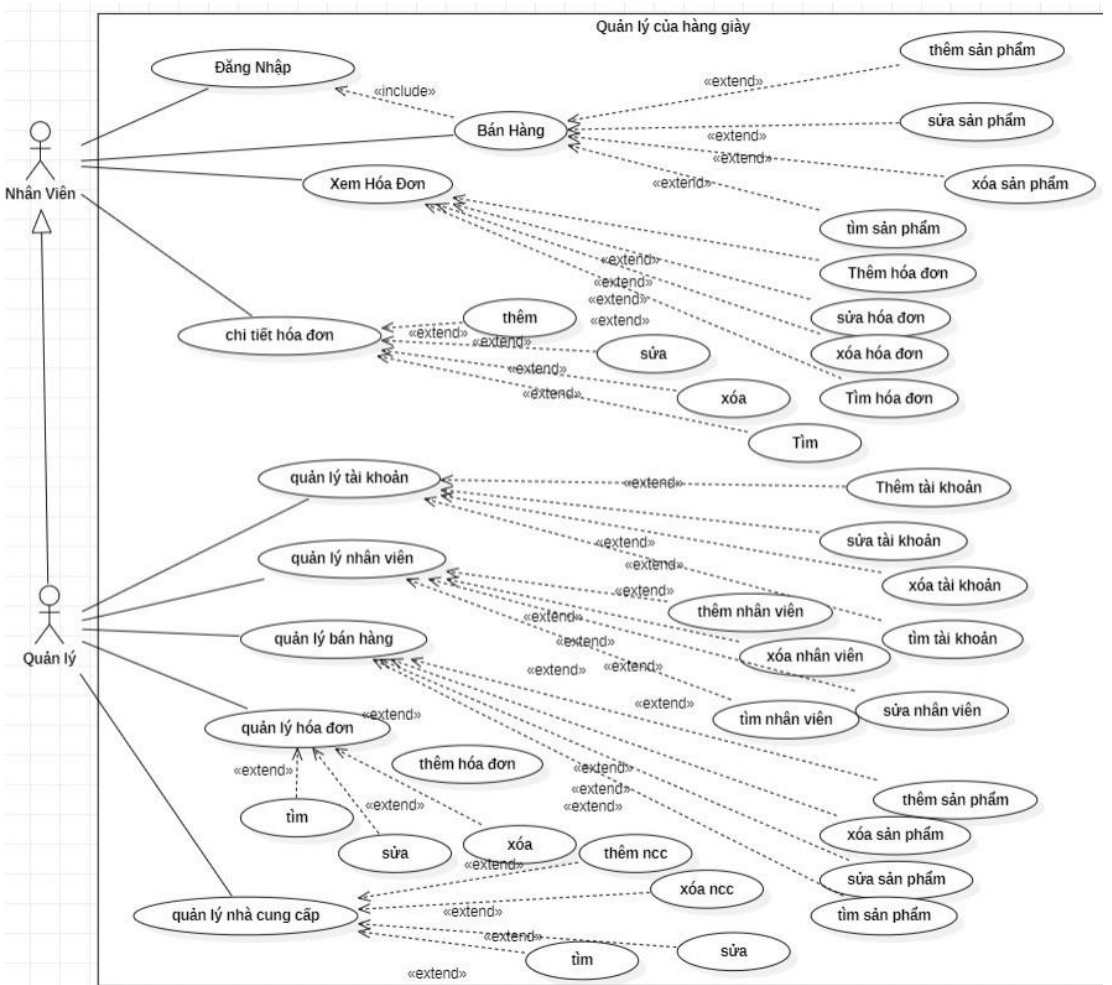
-Actor nhân viên có thể thực hiện 1 số chức năng gồm: Bán hàng, xem hóa đơn, chi tiết hóa đơn.



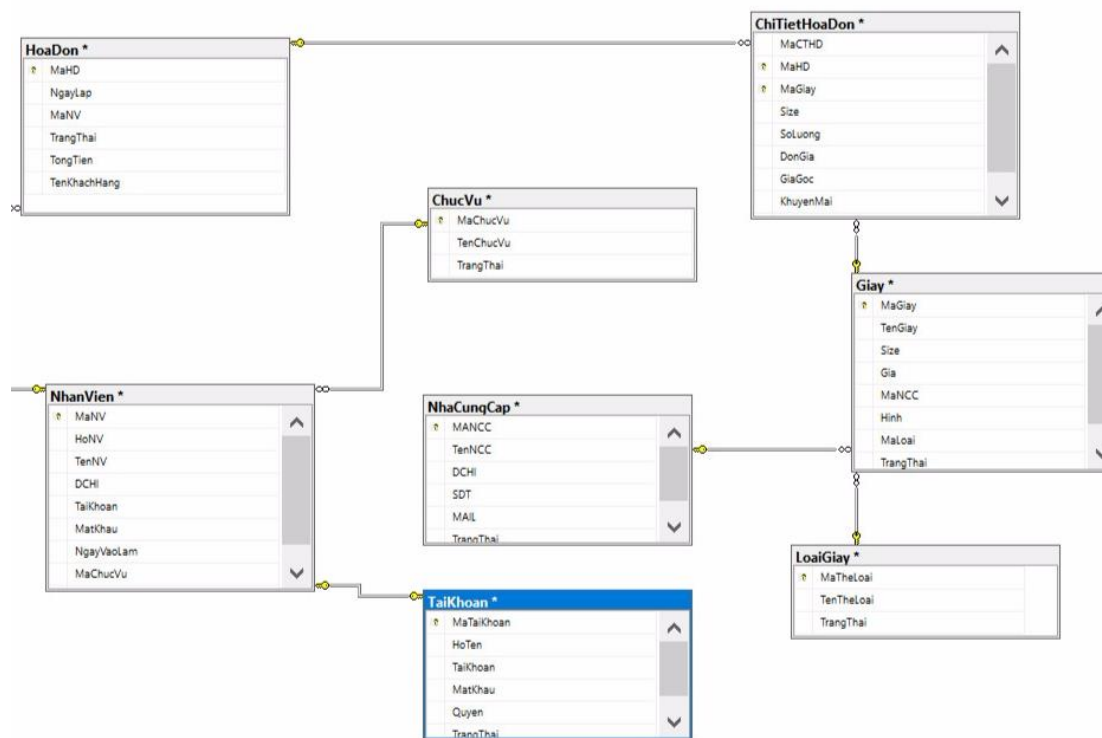
Hình 3.1.1: Use Case Nhân viên



Hình 3.1.2: Use Case quản lý



Hình 3.1.3: Use Case Tổng Hợp



Hình 3.2: Database Diagram

3.2 Cơ sở dữ liệu

3.2.1. Tài khoản

TRƯỜNG	KIỂU DỮ LIỆU	RÀNG BUỘC	RỒNG	MÔ TẢ
MaTK	INT	Khoá chính	Không	Mã tài khoản
HoTen	NVARCHAR(50)		Không	Họ tên
TaiKhoan	NVARCHAR(50)		Không	Tài khoản
MatKhai	NVARCHAR(50)		Không	Mật Khẩu
Quyền	INT		Không	Quyền
TrangThai	INT		Có	Trạng Thái

Bảng 3.1. Tài khoản

3.2.2. Nhân viên.

TRƯỜNG	KIỂU DỮ LIỆU	RÀNG BUỘC	RỔNG	MÔ TẢ
MaNV	INT	Khoá chính	Không	Mã nhân viên
HoNV	NVARCHAR(50)		Không	Họ nhân viên
TenNV	NVARCHAR(50)		Không	Tên nhân viên
DCHI	NVARCHAR(50)		Không	Địa chỉ
TaiKhoan	NVARCHAR(50)		Không	Tài khoản
MatKau	NVARCHAR(50)		Không	Mật khẩu
NgayVaoLam	Date		Không	Ngày vào làm
MaChucVu	INT		Không	Mã chức vụ
TrangThai	INT		Có	Trạng thái

Bảng 3.2. Nhân viên

3.2.3. Loại giày

TRƯỜNG	KIỂU DỮ LIỆU	RÀNG BUỘC	RỔNG	MÔ TẢ
MATHELOAI	INT	Khoá chính	Không	Mã thể loại
TenTheLoai	NVARCHAR(255)		Không	Tên thể loại
TrangThai	INT		Có	Trạng thái

Bảng 3.3. Loại giày

3.2.4. Giày

TRƯỜNG	KIỂU DỮ LIỆU	RÀNG BUỘC	RỔNG	MÔ TẢ
MaGiay	INT	Khoá chính	Không	Mã Giày
TenGiay	NVARCHAR(255)		Không	Tên giày
Size	INT		Không	Size
Gia	INT		Không	Gía
MaNCC	INT		Không	Mã nhà cung cấp
Hinh	NVARCHAR(255)		Không	Hình
MaLoai	INT		Không	Mã loại
TrangThai	INT		Có	Trạng thái

Bảng 3.4. Giày

3.2.5. Hoá đơn

TRƯỜNG	KIỂU DỮ LIỆU	RÀNG BUỘC	RỎNG	MÔ TẢ
MaHD	INT	Khoá chính	Không	Mã hoá đơn
NgayLap	date		Không	Ngày lập
MaNV	INT		Không	Mã nhân viên
TrangThai	INT		Có	Trạng thái
TongTien	INT		Không	Tổng tiền
TenKhachHang	NVARCHAR(50)		Không	Tên khách hàng

Bảng 3.5. Hoá đơn

3.2.6. Chi tiết hoá đơn

TRƯỜNG	KIỂU DỮ LIỆU	RÀNG BUỘC	RỎNG	MÔ TẢ
MaCTHD	INT		Không	Mã chi tiết hoá đơn
MaHD	INT	Khoá chính	Không	Mã hoá đơn
MaGiay	INT	Khoá chính	Không	Mã giày
Size	INT		Không	Size
SoLuong	INT		Không	Số lượng
DonGia	INT		Không	Đơn giá
GiaGoc	INT		Không	Giá gốc
KhuyenMai	INT		Có	Khuyến mãi
ThanhTien	INT		Không	Thành tiền

Bảng 3.6. Chi tiết hoá đơn

3.2.7. Nhà cung cấp

TRƯỜNG	KIỂU DỮ LIỆU	RÀNG BUỘC	RỎNG	MÔ TẢ
MANCC	INT	Khoá chính	Không	Mã nhà cung cấp
TenNCC	NVARCHAR(50)		Không	Tên nhà cung cấp
DCHI	NVARCHAR(50)		Không	Địa chỉ
SDT	NVARCHAR(50)		Không	Số điện thoại
MAIL	NVARCHAR(50)		Không	Mail
TrangThai	INT		Có	Trạng thái

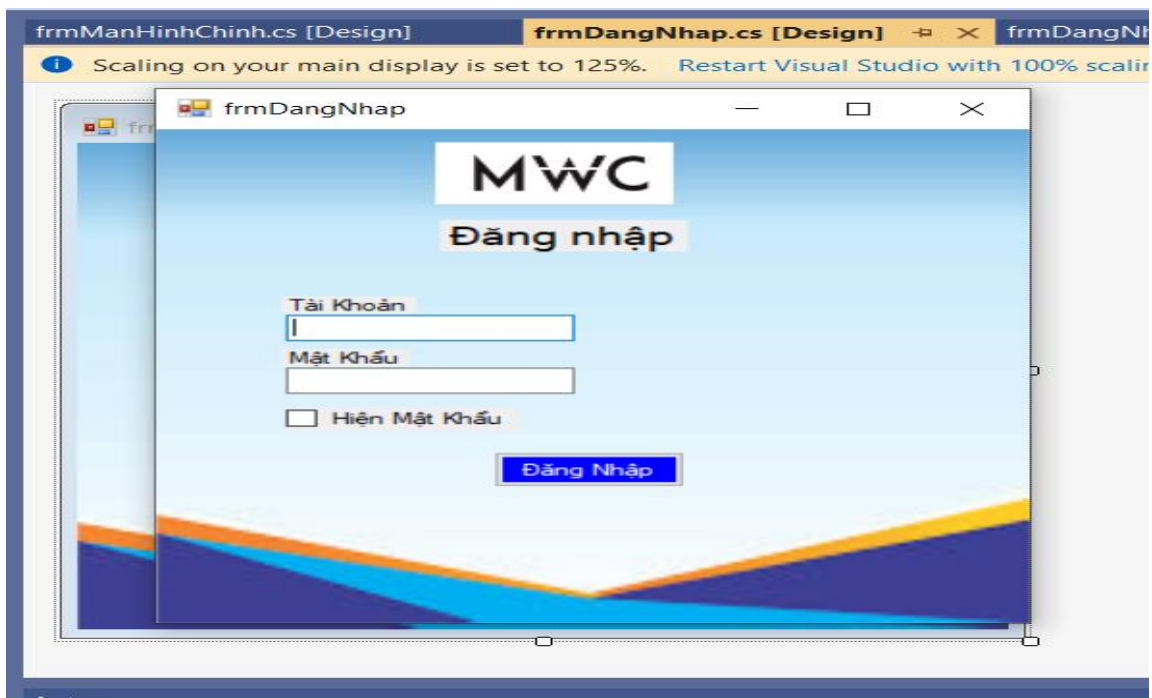
Bảng 3.7. Nhà cung cấp

CHƯƠNG 4: GIAO DIỆN HỆ THỐNG

4.1 Giao diện hệ thống

4.1.1 Giao diện khung đăng nhập

- Đây là giao diện đăng nhập dành cho người dùng gồm có Tên Đăng Nhập và MậtKhẩu. Người dùng nhập tài khoản có thể xem mật khẩu đã nhập và nhấn nút đăng nhập



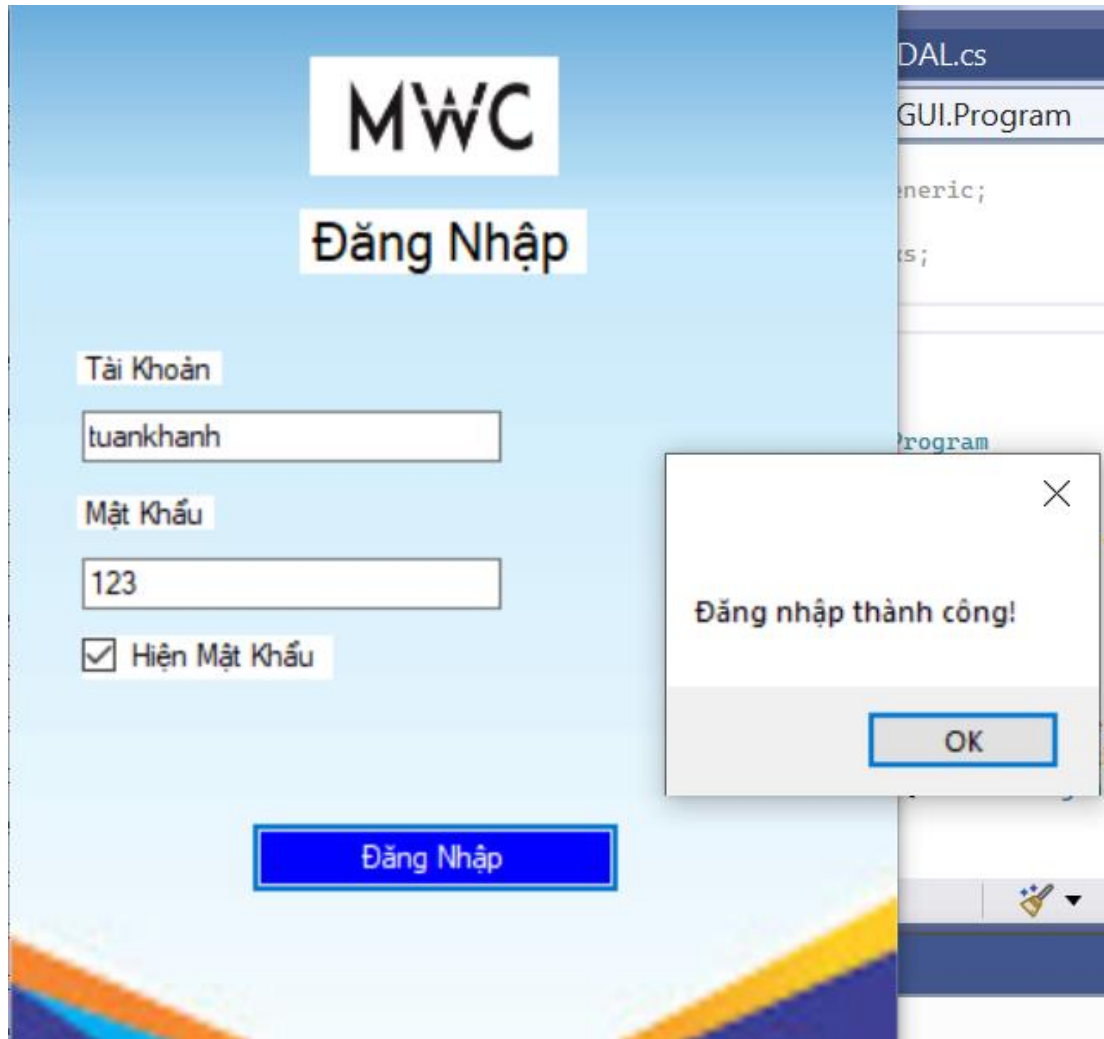
Hình 4.1.1: Giao Diện Khung Đăng Nhập

- Sau khi nhập Tên Đăng Nhập và Mật Khẩu không đúng, hệ thống sẽ hiện thông báo để người dùng biết mình đã nhập sai Tên Đăng Nhập hoặc Mật Khẩu và sau khi người dùng nhấn vào OK trên thông báo người dùng sẽ được nhập lại Tên Đăng Nhập và Mật Khẩu để đăng nhập vào hệ thống



Hình 4.1.1.1: Thông Báo Đăng Nhập Sai

- Trong hệ thống có 2 loại tài khoản
 - + **Tài khoản Quản Lý**
 - + **Tài khoản Nhân Viên**

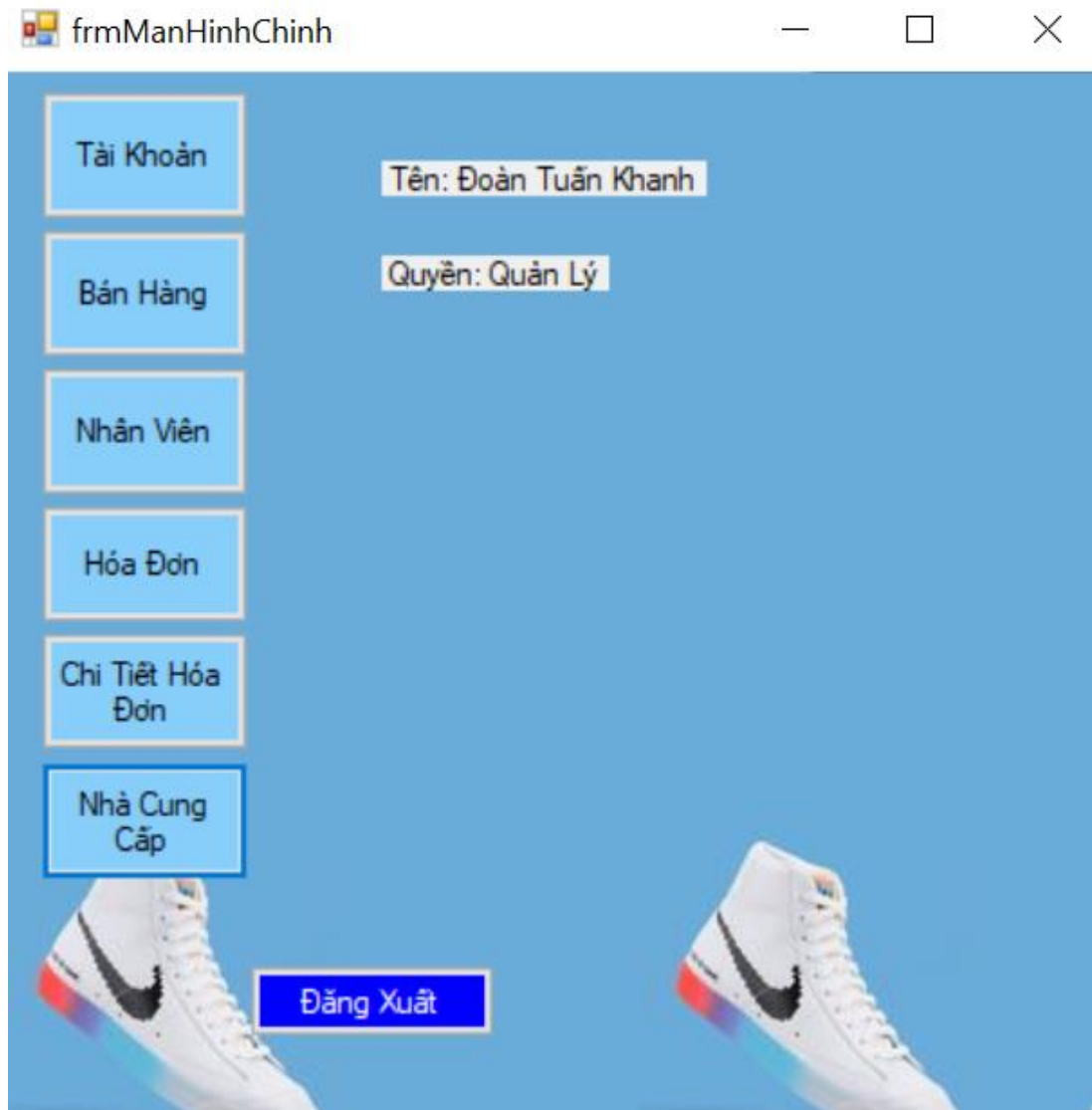


Hình 4.1.1.1: Thông Báo Đăng Nhập Đúng

Sau khi đăng nhập đúng hệ thống sẽ báo đăng nhập thành công và sẽ chuyển vào trang màn hình chính

4.1.2 Giao Diện Quản Lí

- Khi người dùng nhấn vào chức năng Quản Lí giao diện Quản Lí hiện ra như hình dưới.



Hình 4.1.2: Giao Diện Quản Lí

Sau khi vào trang quản lý hệ thống hiện ra tất cả chức năng quản lý để sử dụng và tên quản lý và quyền nếu muốn quay lại trang đăng nhập nhấn nút đăng xuất hệ thống sẽ chuyển vào trang đăng nhập.

4.1.3 Giao Diện Quản Lý Tài Khoản

- Khi người dùng nhấn vào chức năng Quản Lý Tài Khoản giao diện Quản Lý Tài Khoản hiện ra như hình dưới

The screenshot shows a window titled 'frmBangTaiKhoan'. It contains a form with the following fields and buttons:

- Mã Tài Khoản**: Text input field.
- Họ Tên**: Text input field.
- Tài Khoản**: Text input field.
- Mật Khẩu**: Text input field.
- Quyền**: Dropdown menu.
- Trạng Thái**: Dropdown menu.
- Thêm**: Button.
- Xóa**: Button.
- Sửa**: Button.
- Tìm**: Button.

Below the form is a table with the following data:

	Mã TK	Họ Tên	Tài Khoản	Mật Khẩu	Quyền	Trạng Thái
▶	1	Đoàn Tuấ...	tuankhanh	123	Quản Lý	Hoạt động
	2	Trần Anh ...	anhduc	123	Nhân Viên	Hoạt động
	3	Phạm Ngo...	hungthuc	1234	Nhân Viên	Hoạt động

Hình 4.1.3: Giao Diện Quản Lý Tài Khoản

- Giao diện Quản Lý Tài Khoản gồm có các chức năng: Thêm,Xóa,Sửa,Tìm kiếm và hiện ra danh sách bảng tài khoản

4.1.4 Giao Diện Quản Lý Nhân Viên

- Khi người dùng nhấn vào chức năng Quản Lý Nhà Nhân Viên giao diện sẽ hiện ra như hình dưới đây.

4.1.5 Giao Diện Quản Lý Bán Hàng

- Khi người dùng nhấn vào chức năng Quản Lý Bán Hàng giao diện sẽ hiện ra như hình dưới đây.

The screenshot shows a Windows application window titled 'frmBanGiay'. The interface includes a form with fields for 'Mã Giày', 'Mã NCC', 'Tên giày', 'Hình', 'Size', 'Mã Loại', 'Giá', and 'Trạng thái'. There are buttons for 'Thêm' (Add), 'Sửa' (Edit), 'Xóa' (Delete), and 'Tìm Kiếm' (Search). A table displays a list of shoes with columns for 'Mã Giày', 'Tên Giày', 'Size', 'Giá', 'Mã NCC', and 'Hình'. The table contains three rows of data: Nike (Size 38, Price 700000), Gucci (Size 42, Price 799000), and Dior (Size 35, Price 990000). There are also buttons for 'Chọn Ảnh' (Select Image) and 'Hủy' (Cancel).

Mã Giày	Tên Giày	Size	Giá	Mã NCC	Hình
1	Nike	38	700000	4	giay.jpg
2	Gucci	42	799000	6	Gucci.jpg
3	Dior	35	990000	4	dior.jpg

Hình 4.1.5: Giao Diện Quản Lý Bán Hàng

-Giao diện Quản Lý Bán Hàng gồm có các chức năng:Thêm,Xóa,Sửa,Tìm kiếm và hiện ra danh sách bảng sản phẩm khi chúng ta nhấn nút thêm hệ thống sẽ báo thêm thành công,nhấn nút sửa hệ thống sẽ báo sửa thành công,nhấn nút xóa hệ thống sẽ báo xóa thành công và tìm sản phẩm,chọn ảnh sản phẩm.

-Trong giao diện Quản Lý Nhân Viên gồm có: Mã Giày, tên Giày,Size,Giá,....

4.1.6 Giao Diện Quản Lý Hóa Đơn

- Khi người dùng nhấn vào chức năng Quản Lý Nhà Hóa Đơn giao diện sẽ hiện ra như hình dưới đây.

The screenshot shows a Windows application window titled 'frmHoaDon'. It contains a form with the following fields and buttons:

- Mã Hóa Đơn**: Text input field.
- Trạng Thái**: Text input field.
- Thêm**: Button to add a new invoice.
- Ngày Lập**: Date picker showing 'Monday' and 'May'.
- Tổng Tiền**: Text input field.
- Sửa**: Button to edit an invoice.
- Mã NV**: Text input field.
- Tên KH**: Text input field.
- Xóa**: Button to delete an invoice.
- Tìm**: Button next to a search text input field.

Below the form is a table displaying a list of invoices:

	Mã Hóa Đơn	Ngày Lập	Mã Nhân Viên	Trạng Thái
▶	1	5/9/2023	2	1
	2	9/5/2023	3	0
	3	5/10/2023	1	1

Hình 4.1.6: Giao Diện Quản Lý Hóa Đơn

-Giao diện Quản Lý Tài Hóa Đơn gồm có các chức năng:Thêm,Xóa,Sửa,Tìm kiếm và hiện ra danh sách bảng hóa đơn khi chúng ta nhấn nút thêm hệ thống sẽ báo thêm thành công,nhấn nút sửa hệ thống sẽ báo sửa thành công,nhấn nút xóa hệ thống sẽ báo xóa thành công và tìm hóa đơn.

- Trong giao diện Quản Lý Nhân Viên gồm có: Mã Hóa Đơn, Ngày Lập,Nhân Viên,Tổng Tiền,Tên Khách Hàng,....

4.1.7 Giao Diện Quản Lý Nhà Cung Cấp

- Khi người dùng nhấn vào chức năng Quản Lý Nhà Cung Cấp giao diện sẽ hiện ra như hình dưới đây.

The screenshot shows a software window titled 'frmNhaCungCap'. It contains a form with the following fields and buttons:

- Form fields: Mã NCC, Tên NCC, Địa Chỉ, Số ĐT, EMAIL, and Trạng Thái.
- Buttons: Thêm (Add), Xóa (Delete), Sửa (Edit), and Tìm (Search).
- A search input field next to the 'Tìm' button.
- A table displaying a list of suppliers.

	Mã NCC	Tên NCC	Địa Chỉ	SỐ ĐT
▶	1	Gucci	192 Phú Nhuận Q5 HCM	0362764222
	4	LV	133 Tân Kiểng Q7 HCM	0857366332
	9	Dior	123 Tân Quy Q7 HCM	0367754222
*				

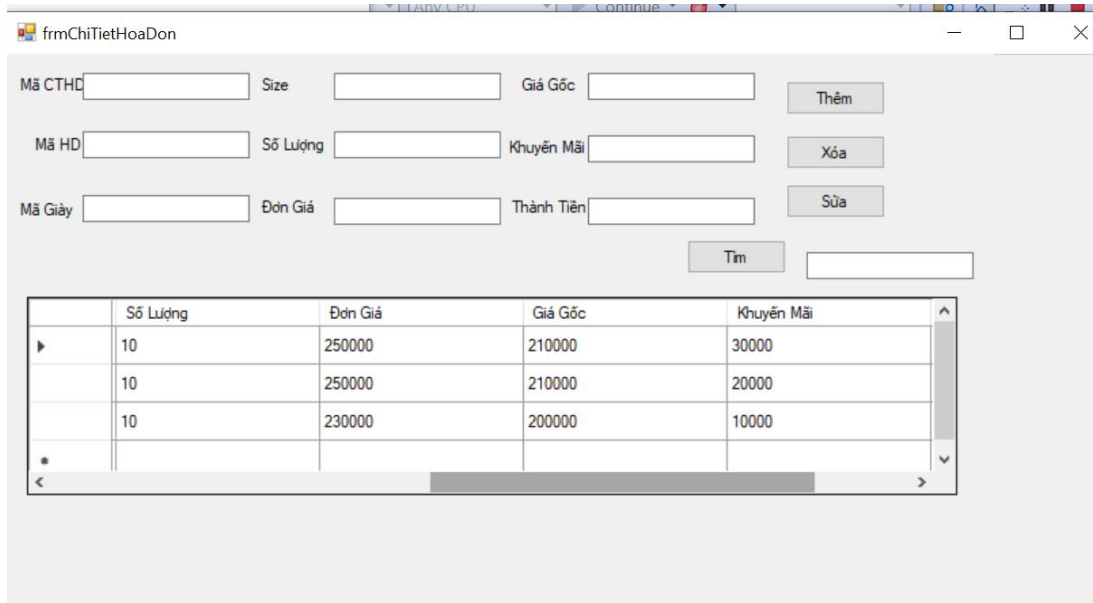
Hình 4.1.7: Giao Diện Quản Lý Nhà Cung Cấp

-Giao diện Quản Lý Tài Nhà Cung Cấp gồm có các chức năng:Thêm,Xóa,Sửa,Tìm kiếm và hiện ra danh sách bảng hóa đơn khi chúng ta nhấn nút thêm hệ thống sẽ báo thêm thành công,nhấn nút sửa hệ thống sẽ báo sửa thành công,nhấn nút xóa hệ thống sẽ báo xóa thành công và tìm nhà cung cấp.

- Trong giao diện Quản Lý Nhà Cung Cấp gồm có: Mã NCC, Tên NCC,Địa Chỉ ,Số ĐT ,EMAIL,Trạng Thái.

4.1.8 Giao Diện Quản Lý Chi Tiết Hóa Đơn

- Khi người dùng nhấn vào chức năng Quản Lý Chi Tiết Hóa Đơn giao diện sẽ hiện ra như hình dưới đây.



	Số Lượng	Đơn Giá	Giá Gốc	Khuyến Mãi
▶	10	250000	210000	30000
	10	250000	210000	20000
	10	230000	200000	10000
*				

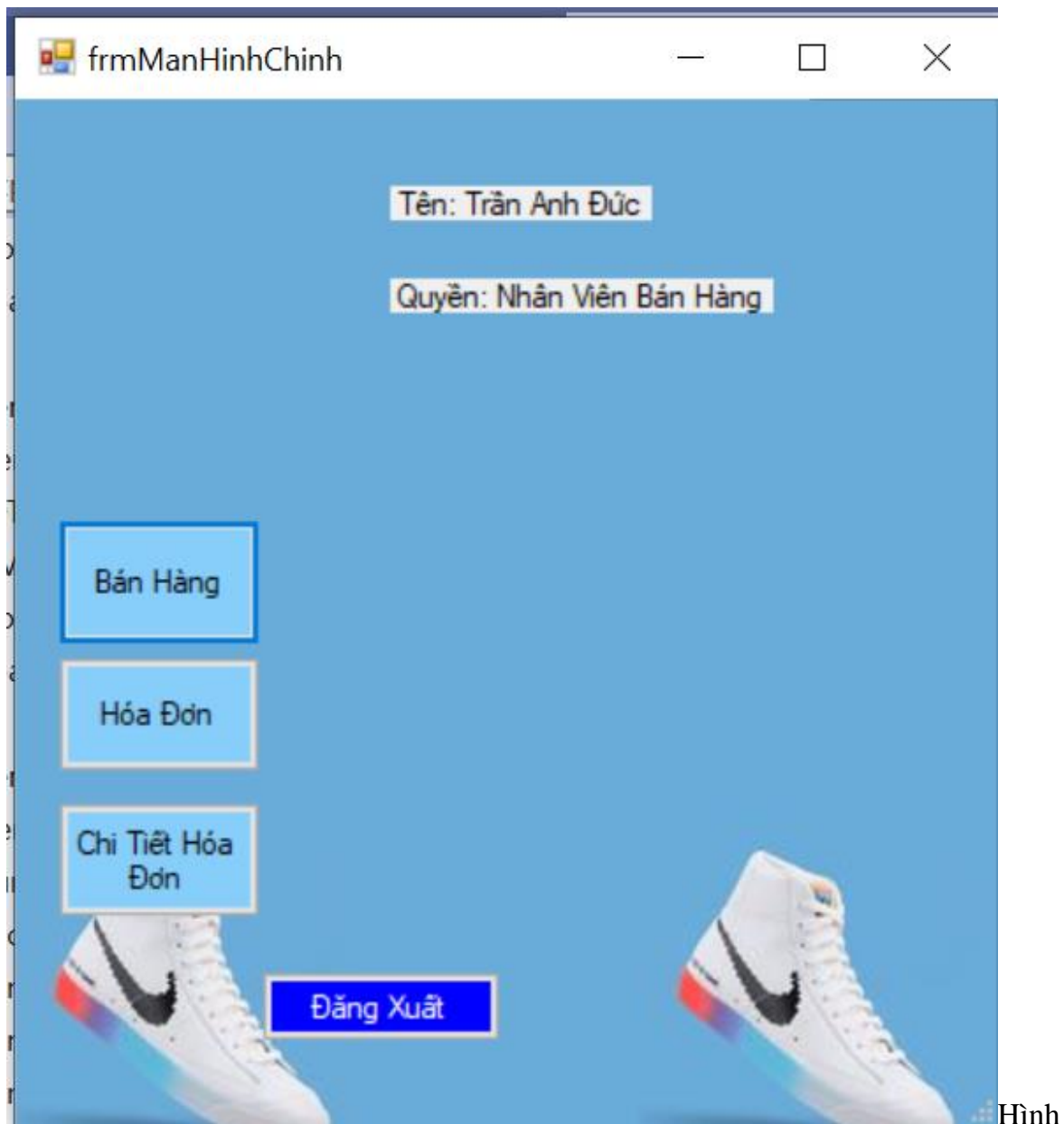
Hình 4.1.7: Giao Diện Quản Lý Chi Tiết Hóa Đơn

-Giao diện Quản Lý Chi Tiết Hóa Đơn gồm:có các chức năng:Thêm,Xóa,Sửa,Tìm kiếm và hiện ra danh sách bảng hóa đơn khi chúng ta nhấn nút thêm hệ thống sẽ báo thêm thành công,nhấn nút sửa hệ thống sẽ báo sửa thành công,nhấn nút xóa hệ thống sẽ báo xóa thành công và tìm .

- Trong giao diện Quản Lý Nhà Cung Cấp gồm có: Mã CTHD, Mã HD,Mã Giày ,Size ,Số Lượng,.....

4.1.9 Giao Diện Đăng Nhập Bằng Tài Khoản Nhân Viên

-Khi đăng nhập bằng tài khoản nhân viên sẽ hiện ra như hình dưới đây.



4.1.7: Giao Diện Bảng Tài Khoản Nhân Viên

-Ở Giao diện này chỉ hiện chức năng mà nhân viên có quyền sử dụng ấn vào các chức năng hiện ra bản mình mong muốn.

CHƯƠNG 5: TỔNG KẾT VÀ PHÁT TRIỂN

5.1 Kết quả đạt được

Sau khi hoàn thành đồ án quản lý cửa hàng bán giày của mình, tôi đã đạt được những kết quả chính sau đây:

- Tôi đã có được kỹ năng thiết kế và phát triển một ứng dụng quản lý cửa hàng bán giày hoàn chỉnh bằng ngôn ngữ lập trình C#. Ứng dụng của tôi cho phép quản lý các sản phẩm, khách hàng và nhân viên của cửa hàng, giúp chủ cửa hàng quản lý tốt hơn mọi hoạt động trong cửa hàng.
- Tôi đã rèn luyện được kỹ năng phân tích vấn đề và giải quyết vấn đề khi phát triển một ứng dụng phức tạp như quản lý cửa hàng. Tôi đã học cách suy nghĩ logic và phát triển các kỹ năng giải quyết vấn đề để đáp ứng được yêu cầu của khách hàng.
- Tôi đã học được cách tương tác với cơ sở dữ liệu, cũng như cải thiện khả năng viết mã và dò lỗi để hoàn thiện sản phẩm.
- Tóm lại, qua việc làm đồ án quản lý cửa hàng bán giày C#, tôi đã đạt được nhiều kết quả quý giá trong lĩnh vực lập trình ứng dụng và giải quyết vấn đề. Điều này sẽ giúp tôi tiếp tục phát triển kỹ năng về mã nguồn mở và tạo ra những sản phẩm phù hợp với nhu cầu của khách hàng trong tương lai.

5.2 Phân hạn chế của đề tài

Sau khi hoàn thành đồ án Quản lý cửa hàng bán giày, tôi nhận thấy rằng đề tài của mình còn một số hạn chế nhất định:

- Hệ thống chưa thực sự đầy đủ các chức năng cần thiết để quản lý một cửa hàng bán giày một cách toàn diện.
- Giao diện người dùng của hệ thống còn mang tính chất tạm thời, chưa thực sự đẹp mắt và cảm giác thân thiện với người sử dụng.

Tuy nhiên, đây chỉ là một số hạn chế nhỏ của đề tài của tôi. Tôi đang cố gắng để hoàn thiện, phát triển và nâng cao chất lượng của hệ thống ngày một tốt hơn.

5.3 Hướng phát triển

5.3.1 Những Điều Đạt Được

Sau khi hoàn thành đồ án quản lý cửa hàng bán, đạt được những điều sau:

- Kiến thức về lập trình trên nền tảng C#: Với việc thực hiện đồ án này, bạn sẽ có cơ hội nâng cao kiến thức về lập trình trên nền tảng C#, củng cố và rèn luyện các kỹ năng lập trình hiệu quả.
- Khả năng thiết kế, quản lý và vận hành một hệ thống quản lý kho: Với đồ án này, bạn sẽ phải thiết kế, quản lý và vận hành một hệ thống quản lý kho chuyên nghiệp. Điều này sẽ giúp bạn hiểu rõ hơn về cách hoạt động của một cửa hàng bán giày và cách quản lý hàng hóa trong cửa hàng.
- Tăng cường kỹ năng teamwork: Đồ án này yêu cầu bạn phải làm việc cùng với các thành viên trong nhóm để hoàn thành một sản phẩm. Việc này sẽ giúp bạn tăng cường kỹ năng làm việc nhóm, học hỏi kinh nghiệm từ các thành viên khác và cùng nhau giải quyết các vấn đề trong quá trình làm đồ án.
- Kinh nghiệm thực tế cho công việc sau này: Sau khi hoàn thành đồ án này, bạn sẽ có kinh nghiệm thực tế trong việc phát triển một hệ thống quản lý kho trên nền tảng C#. Điều này sẽ giúp bạn có thể xây dựng một sản phẩm thực tế cho công việc sau này.

5.3.2 Những Điều Chưa Đạt Được

Sau khi hoàn thành đồ án quản lý cửa hàng bán giày, có thể nhận thấy một số điều chưa đạt được. Dưới đây là một vài ví dụ.

- Thiếu tính năng: Đôi khi có thể cảm thấy đồ án của mình chưa đầy đủ tính năng. Ví dụ như không đủ phức tạp, không hỗ trợ các thao tác quản lý thực tế, không giải quyết được tất cả các tình huống có thể xảy ra trong quản lý cửa hàng bán giày.
- Thiếu tài liệu hướng dẫn: Nói chung, tài liệu hướng dẫn và tài liệu tham khảo rõ ràng là cần thiết đối với một đồ án tốt.
- Không đảm bảo tính bảo mật: Nếu đồ án không được bảo mật tốt, thì việc sử dụng thật dễ dàng để tấn công và đánh cắp dữ liệu.

- Không đáp ứng yêu cầu: Cuối cùng, nếu đồ án không đáp ứng yêu cầu về mặt chức năng, tính năng hoặc giá trị, thì nó sẽ không có giá trị đối với những người sử dụng hay giáo viên.

5.3.3 Bài học kinh nghiệm

Dưới đây là một số kinh nghiệm quý báu mà tôi đã học được sau khi hoàn thành đồ án này:

Kế hoạch đầu tư thời gian và công sức: Để thành công trong việc phát triển đồ án quản lý cửa hàng bán giày, cần phải lên kế hoạch đầu tư thời gian và công sức.

Tìm hiểu thêm về kiến trúc phần mềm và thiết kế hướng đối tượng: Trước khi bắt đầu viết code, bạn cần phải hiểu rõ hơn về kiến trúc phần mềm và thiết kế hướng đối tượng. Có kiến thức cơ bản về những khái niệm này sẽ giúp bạn xây dựng một hệ thống bền vững và dễ bảo trì hơn.

Sử dụng các nguồn tài liệu và công cụ hỗ trợ: Để giảm thời gian và công sức, bạn có thể tìm kiếm các nguồn tài liệu và công cụ hỗ trợ để giúp mình trong quá trình phát triển đồ án. Các nhóm người dùng và diễn đàn sẽ là nơi tốt để tìm kiếm giải đáp các vấn đề mà tôi gặp phải khi phát triển đồ án.

Kiểm thử và sửa lỗi liên tục: Thực hiện kiểm thử và sửa lỗi liên tục là một phần rất quan trọng trong việc phát triển một phần mềm. Tôi nên kiểm tra và sửa lỗi thường xuyên để đảm bảo tính ổn định của hệ thống và đối phó với các vấn đề sớm hơn tránh việc chúng tạo ra ảnh hưởng xấu đến người dùng cuối.

Trở thành một người học tập liên tục: Lập trình là một lĩnh vực khá phức tạp và luôn thay đổi. Vì vậy, để trở thành một chuyên gia trong lĩnh vực này, tôi cần phải học tập liên tục và cập nhật thường xuyên các kiến thức mới nhất.

Tóm lại, làm đồ án quản lý cửa hàng bán giày là một trải nghiệm thú vị và hữu ích cho những ai muốn trở thành chuyên gia về lập trình. Tôi cần lên kế hoạch, tìm hiểu và

nguyên cứu, sử dụng các công cụ hỗ trợ, kiểm thử và sửa lỗi liên tục, và trở thành một người học tập liên tục để đạt được thành công trong việc phát triển phần mềm.