**THÔNG TIN DỰ ÁN**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Dự án viết tắt** |  | | |
| **Tên dự án** | Xây dựng website kinh doanh thiết bị điện tử tích hợp ai chatbot và thanh toán online | | |
| **Ngày bắt đầu** | 29/03/2025 | **Ngày kết thúc** | 10/5/2025 |
| **Nơi thực hiện** | Khoa Công nghệ thông tin – Đại học Duy Tân | | |
| **Mentor** | ThS. Trần Nhật Vinh  Email: trannhatvinh@dtu.edu.vn  Phone: 0918577644 | | |
| **Chủ sở hữu**  **(Product Owner)** | Nguyễn Huyền Trang  Gmail: [Huyentrang150503@gmail.com](mailto:Huyentrang150503@gmail.com)  SĐT: 0387631729 | | |
| **Quản lý dự án (Scrum Master)** | Đỗ Công Chính | congchinh.90814@gmail.com | 0935005033 |
| **Thành viên trong đội** | Nguyễn Quốc Kiệt | nqkiet7603@gmail.com | 0833465336 |
| Lê Anh Tuấn | ltuan612003@gmail.com | 0969256153 |
| Võ Tuấn Kiệt | kiet24102003@gmail.com | 0905033108 |
| Nguyễn Huyền Trang | [Huyentrang150503@gmail.com](mailto:Huyentrang150503@gmail.com) | 0387631729 |

**THÔNG TIN TÀI LIỆU**

|  |  |
| --- | --- |
| **Tên dự án** | Xây dựng website kinh doanh thiết bị điện tử tích hợp ai chatbot và thanh toán online |
| **Tiêu đề tài liệu** | Proposal Document |
| **Người thực hiện** | Nguyễn Huyền Trang |

**LỊCH SỬ CHỈNH SỬA TÀI LIỆU**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Phiên bản** | **Người chỉnh sửa** | **Ngày** | **Ghi chú** |
| 1.0 | Nguyễn Huyền Trang | 17/03/2025 | Bản nháp |
| 1.1 | Nguyễn Huyền Trang | 18/03/2025 | Bản chính thức |

**PHÊ DUYỆT TÀI LIỆU**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Người hướng dẫn** | Nguyễn Minh Nhật | **Chữ ký** |  |
| **Ngày** | …./…./2025 |
| **Chủ sở hữu** | Nguyễn Huyền Trang | **Chữ ký** |  |
| **Ngày** | …./…./2025 |
| **Quản lý dự án** | Đỗ Công Chính | **Chữ ký** |  |
| **Ngày** | …./…./2025 |
| **Thành viên** | Nguyễn Quốc Kiệt | **Chữ ký** |  |
| **Ngày** | …./…./2025 |
| Lê Anh Tuấn | **Chữ ký** |  |
| **Ngày** | …./…./2025 |
| Võ Tuấn Kiệt | **Chữ ký** |  |
| **Ngày** | …./…./2025 |
| Nguyễn Huyền Trang | **Chữ ký** |  |
| **Ngày** | …./…./2025 |

**MỤC LỤC**

[1. GIỚI THIỆU 4](#_heading=h.33wy1jndkwy1)

[1.1. Mục đích 4](#_heading=h.fm5esce149fd)

[1.2. Phạm vi 4](#_heading=h.j0qabyh3dc3a)

[1.3. Tham khảo 4](#_heading=h.xk1ja6tagwpr)

[2. TỔNG QUAN DỰ ÁN 5](#_heading=h.kllrs4jp9ddo)

[2.1. Lý do chọn đề tài 5](#_heading=h.65h4w5jqidpm)

[2.2. Định nghĩa dự án 5](#_heading=h.2cd6qidbuu4c)

[2.3. Giải pháp đề xuất 5](#_heading=h.pnqlq6j345xi)

[2.3.1. Mục tiêu dự án 6](#_heading=h.iykcsdjl0ncb)

[2.3.2. Hoạt động của ứng dụng 6](#_heading=h.806e8owrnjrb)

[2.3.3. Các chức năng cơ bản của hệ thống 7](#_heading=h.8xsiyij0n4mn)

[2.3.4. Mô tả 8](#_heading=h.chm44qwkwi74)

[2.3.5. Các công nghệ ràng buộc 8](#_heading=h.7gvf3w64rc5m)

[3. KẾ HOẠCH TỔNG THỂ DỰ ÁN 9](#_heading=h.cha01hocjool)

[3.1. Định nghĩa Scrum 9](#_heading=h.rf1uucbbfcvh)

[3.1.1. Mô tả Scrum 9](#_heading=h.uwihu3colp9n)

[3.1.2. The artìacts 10](#_heading=h.8vxad5ddt8oy)

[3.1.3. Process (Quá trình) 10](#_heading=h.hi9ic7ibyhgr)

[3.2. Kế hoạch tổng thể 11](#_heading=h.sym6e93kqohf)

[3.3. Quản lý tổ chức 12](#_heading=h.rfzrv5kbvvmc)

[3.3.1. Nguồn nhân lực 12](#_heading=h.yqrbl8vz02fw)

[3.3.2. Phi nhân lực 13](#_heading=h.fhenb5wnjegz)

# **GIỚI THIỆU**

## **Mục đích**

Website hỗ trợ chủ cửa hàng các công việc như thống kê, quản lý sản phẩm,...v.v. Website giúp cho người sử dụng tiết kiệm được thời gian, nhanh chóng, thao tác mua sản phẩm một cách đơn giản.

Website được xây dựng với các yếu tố chính: dễ hiểu, dễ sử dụng cho người dùng truy cập. Giúp quản lý hệ thống của website trở nên tối ưu hơn, công tác quản lý dễ dàng và tiện lợi hơn.

## **Phạm vi**

* Bên cạnh việc cung cấp cho bạn các tài liệu, nó sẽ liệt kê tất cả các thành viên trong nhóm phát triển trong dự án này, quy trình và khuôn khổ mà dự án sẽ áp dụng.
* Cung cấp kế hoạch cho từng giai đoạn của quy trình phát triển phần mềm dựa trên quy trình Scrum bao gồm: Thời gian bắt đầu, thời gian kết thúc và các mốc thời gian quan trọng trong dự án v.v....
* Đề xuất bao gồm giới thiệu các giải pháp, xác định cách tốt nhất để phát triển mà chúng tôi tạo ra, tổng chi phí ước tính, thời gian hoàn vốn và khối lượng hoàn vốn cho dự án.

## **Tham khảo**

*Bảng 1.1: Danh mục tài liệu tham khảo*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Số TT** | **Tên tài liệu** | **Tham chiếu** |
| 1 | Scrum Process | <https://www.mountaingoatsoftware.com/agile/scrum> |
| 2 | HTML, CSS, JS | <https://www.w3schools.com/> |
| 3 | PHP | <https://www.javatpoint.com/java-tutorial> |
| 4 | 4 laravel | https://laravel.com/docs/10.x/releases |

# **TỔNG QUAN DỰ ÁN**

## **Lý do chọn đề tài**

Hiện nay, Thiết bị di động là một phần không thể thiếu trong cuộc sống hiện đại. Với sự phát triển nhanh chóng của công nghệ, nhu cầu mua sắm thiết bị di động qua internet ngày càng tăng, nên chúng em chọn đề tài này là đề giúp cho khách hàng ở xa có thể mua được sản phẩm chỉ với những thao tác đơn giản trên thiết bị di động, website cung cấp thông tin một cách nhanh chóng đầy đủ hỉ một vài thao tác click chuột bạn đã có thể tìm được sản phẩm phù hợp với mình, từ giá cả đến kiều dáng, tính năng phù hợp với mọi tầng lớp sử dụng.

Thỏa mãn nhu cầu của người dùng và nhanh chóng là thành công mà website mang đến. Phần mềm được xây dựng với định hướng giúp việc mua sắm thiết bị di động của khách hàng dễ dàng và nhanh gọn hơn, không mất nhiều thời gian và công sức. Không chỉ vậy, nó còn giúp các doanh nghiệp tạo dựng được sự uy tín, mở rộng khả năng tương tác với khách hàng, nhận phản hồi từ khách hàng thuận thiện hơn, dễ dàng triển khai kế hoạch marketing, tiết kiệm chi phí, nâng cao khả năng cạnh tranh.

## **Định nghĩa dự án**

Dự án “Xây dựng website kinh doanh thiết bị điện tử tích hợp AI chatbot và thanh toán online” là một nền tảng thương mại điện tử trực tuyến được thiết kế nhằm hỗ trợ các doanh nghiệp kinh doanh thiết bị điện tử dễ dàng tiếp cận khách hàng và tối ưu hóa quy trình bán hàng. Hệ thống này sẽ tích hợp công nghệ AI chatbot để tư vấn, hỗ trợ khách hàng tự động và hệ thống thanh toán trực tuyến nhằm đảm bảo giao dịch nhanh chóng, an toàn. Các chức năng chính bao gồm quản lý sản phẩm, giỏ hàng, đặt hàng trực tuyến, tích hợp chatbot AI hỗ trợ khách hàng, thanh toán điện tử qua nhiều phương thức, theo dõi đơn hàng, quản lý kho hàng và phân quyền người dùng.

## **Giải pháp đề xuất**

- Hệ thống website kinh doanh thiết bị điện tử tích hợp AI chatbot và thanh toán online được xây dựng dựa trên một số yêu cầu đặc biệt của người dùng như:

• Người dùng có thể đăng nhập vào website để xem thông tin sản phẩm, đặt hàng, thanh toán trực tuyến, theo dõi đơn hàng và nhận hỗ trợ từ AI chatbot.

• AI chatbot hỗ trợ tư vấn sản phẩm, giải đáp thắc mắc và hướng dẫn khách hàng trong quá trình mua sắm.

• Hệ thống thanh toán trực tuyến đảm bảo tính bảo mật cao, hỗ trợ nhiều phương thức thanh toán như thẻ tín dụng, ví điện tử và chuyển khoản ngân hàng.

• Nhà quản trị có quyền quản lý danh mục sản phẩm, đơn hàng, khách hàng, nội dung website và theo dõi hiệu suất kinh doanh.

- Công nghệ thực hiện: Vue.js, Spring Boot.

- Quy trình phát triển ứng dụng: Quy trình Scrum.

### **Mục tiêu dự án**

Dự án “Xây dựng website kinh doanh thiết bị điện tử tích hợp AI chatbot và thanh toán online” hướng đến các mục tiêu sau:

- Xây dựng nền tảng thương mại điện tử hiện đại, hỗ trợ doanh nghiệp bán hàng trực tuyến.

- Tích hợp AI chatbot giúp tư vấn và hỗ trợ khách hàng 24/7.

- Cung cấp nhiều phương thức thanh toán trực tuyến an toàn, bảo mật.

- Quản lý sản phẩm, khách hàng, đơn hàng một cách hiệu quả.

- Nâng cao trải nghiệm người dùng, tăng tỷ lệ chuyển đổi và doanh thu.

### **Hoạt động của ứng dụng**

- Hệ thống có 3 tác nhân: Khách hàng, khách vãng lai và quản trị viên.

• Đối với Khách hàng: (1) Khi khách hàng truy cập website và gửi các yêu cầu như tìm kiếm sản phẩm, nhận tư vấn qua AI chatbot, đặt hàng hoặc thanh toán, hệ thống sẽ phản hồi (2) thông qua giao diện người dùng trực quan và hỗ trợ tự động của chatbot, đồng thời lưu trữ dữ liệu yêu cầu theo (5).

• Đối với Khách vãng lai: (1) Khi khách vãng lai truy cập vào hệ thống để xem sản phẩm, nhận tư vấn từ AI chatbot hoặc tìm hiểu về chính sách mua hàng, hệ thống sẽ phản hồi (2) bằng cách hiển thị thông tin cần thiết và cung cấp gợi ý đăng ký tài khoản để có trải nghiệm đầy đủ hơn. Hệ thống cũng có thể lưu trữ dữ liệu truy cập theo (5) nhằm tối ưu hóa trải nghiệm người dùng.

• Đối với Quản trị viên: (3) Khi quản trị viên kiểm tra các yêu cầu và hoạt động trên website, hệ thống sẽ kiểm tra dữ liệu yêu cầu, xử lý và trả dữ liệu về hệ thống, từ đó hệ thống sẽ phản hồi (4) thông qua các báo cáo quản lý, cập nhật sản phẩm, đơn hàng và theo dõi hiệu suất hoạt động của website.

- Xác định bối cảnh của hệ thống trong quá trình hoạt động trong thực tế.















Hình 2.1: *Sơ đồ ngữ cảnh của hệ thống*

- Website kinh doanh thiết bị điện tử tích hợp AI chatbot và thanh toán online gồm 3 tác nhân: Khách hàng, Khách vãng lai và Quản trị viên.

• Khách hàng: (1) Khi khách hàng truy cập vào website và thực hiện các thao tác như tìm kiếm sản phẩm, nhận tư vấn từ AI chatbot, đặt hàng hoặc thanh toán, hệ thống sẽ phản hồi (2) bằng cách hiển thị thông tin sản phẩm, cung cấp tư vấn hoặc xác nhận đơn hàng, đồng thời lưu dữ liệu giao dịch theo (5).

• Khách vãng lai: (1) Khi khách vãng lai truy cập vào website để xem danh mục sản phẩm, tìm hiểu thông tin hoặc sử dụng AI chatbot để nhận tư vấn, hệ thống sẽ phản hồi (2) bằng cách hiển thị nội dung phù hợp và khuyến khích đăng ký tài khoản để sử dụng đầy đủ các tính năng. Dữ liệu truy cập sẽ được lưu trữ theo (5) để tối ưu trải nghiệm người dùng.

• Quản trị viên: (3) Khi quản trị viên theo dõi và kiểm tra hoạt động trên hệ thống, hệ thống sẽ xử lý các yêu cầu, kiểm tra dữ liệu đơn hàng, sản phẩm và khách hàng, sau đó phản hồi (4) thông qua giao diện quản lý, giúp quản trị viên cập nhật nội dung, xử lý đơn hàng và tối ưu hiệu suất website.

### **Các chức năng cơ bản của hệ thống**

**2.3.3.1 Khách hàng :**

1. Khách hàng đã có tài khoản:

- Các cá nhân tổ chức có nhu cầu mua thiết bị di động

- Đặt hàng

- Đánh giá sản phẩm

- Quản lý lịch sử đơn hàng

- Quản lý thông tin các nhân

2. Khách hàng vãng lai:

- Đăng ký tài khoản

- Tìm kiếm sản phẩm.

- Xem chi tiết sản phẩm.

- Quản lý giỏ hàng

- Lọc sản phẩm

**2.3.3.2. Quản trị viên**

- Đăng nhập, đăng xuất.

- Quản lý sản phẩm.

- Quản lý danh mục sản phẩm

- Quản lý đơn hàng

- Quản lý đánh giá

- Quản lý tài khoản

- Thống kê.

- Quản lý thông tin khách hàng

- Quản lý thành viên admin

- Phân quyền

### **Mô tả**

- Hệ thống website kinh doanh thiết bị điện tử tích hợp AI chatbot và thanh toán online gồm 3 tác nhân chính: Khách hàng, Khách vãng lai và Quản trị viên.

• Khách hàng: (1) Khi khách hàng truy cập vào website, tìm kiếm sản phẩm, nhận tư vấn từ AI chatbot, đặt hàng hoặc thanh toán, hệ thống sẽ phản hồi (2) bằng cách hiển thị thông tin phù hợp hoặc xác nhận đơn hàng, đồng thời lưu dữ liệu giao dịch theo (5).

• Khách vãng lai: (1) Khi khách vãng lai truy cập website để xem danh mục sản phẩm hoặc nhận tư vấn từ AI chatbot, hệ thống sẽ phản hồi (2) và khuyến khích đăng ký tài khoản để sử dụng đầy đủ tính năng. Dữ liệu truy cập sẽ được lưu trữ theo (5).

• Quản trị viên: (3) Khi quản trị viên theo dõi và kiểm tra hoạt động trên hệ thống, hệ thống sẽ xử lý các yêu cầu, kiểm tra dữ liệu đơn hàng, sản phẩm và khách hàng, sau đó phản hồi (4) để hỗ trợ quản lý và tối ưu vận hành website.

### **Các công nghệ ràng buộc**

#### **Kỹ thuật phát triển hệ thống**

* Nền tảng ứng dụng web.
* Ngôn ngữ lập trình: PHP, Html, Css, Javascript( Jquery).
* Cơ sở dữ liệu: MySQL.
* Quy trình quản lý ứng dụng: Quy trình Scrum.

#### **Môi trường**

* Máy người dùng phải được kết nối Internet, có trình duyệt Web (IE, Google Chrome, Firefox v.v..).
* Phần mềm phát triển dự án: Xampp, Git, MySQL, VSCode.
* Công cụ quản lý mã nguồn: Github.

#### **Các ràng buộc khác**

* Nguồn lực: 5 người.
* Kinh phí: Hạn chế.
* Thời gian: Dự án hoàn thành sau 2,5 tháng.
* Công nghệ: PHP laravel, Html, css, Javascript(Jquery).

# **KẾ HOẠCH TỔNG THỂ DỰ ÁN**

## **Định nghĩa Scrum**

* Scrum là một tập hợp con của Agile và là một trong những khuôn khổ quá trình phổ biến nhất để triển khai Agile. Nó là một mô hình phát triển phần mềm lặp đi lặp lại được sử dụng để quản lý phát triển phần mềm và sản phẩm phức tạp. Các lần lặp có độ dài cố định, được gọi là nước rút kéo dài từ một đến hai tuần cho phép nhóm vận chuyển phần mềm theo nhịp đều đặn. Vào cuối mỗi Sprint, các bên liên quan và các thành viên trong nhóm họp lại để lập kế hoạch cho các bước tiếp theo.

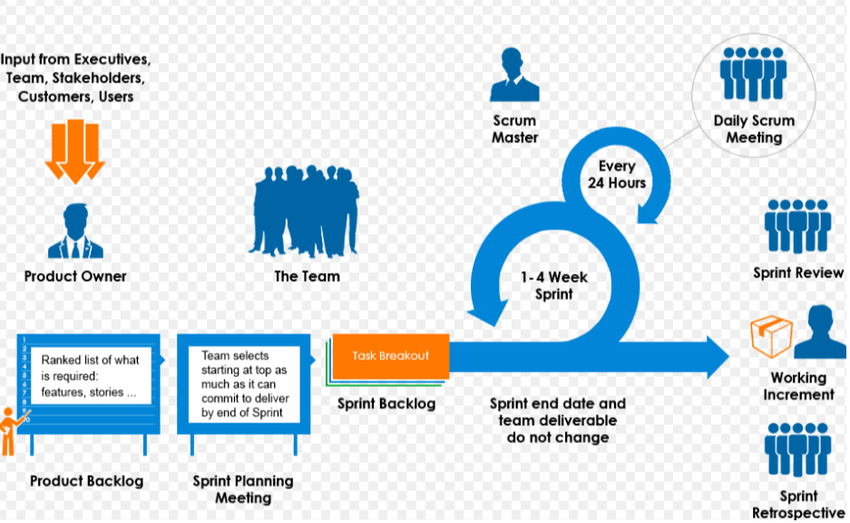
### **Mô tả Scrum**

* Có ba vai trò cụ thể trong Scrum:
* **Chủ sở hữu sản phẩm**: Chủ sở hữu sản phẩm tập trung vào các yêu cầu kinh doanh và thị trường, ưu tiên tất cả các công việc cần được thực hiện. Anh ấy hoặc cô ấy xây dựng và quản lý công việc tồn đọng, cung cấp hướng dẫn về các tính năng cần vận chuyển tiếp theo, đồng thời tương tác với nhóm và các bên liên quan khác để đảm bảo mọi người đều hiểu các mục trong sản phẩm tồn đọng. Product Owner không phải là người quản lý dự án. Thay vì quản lý tình trạng và tiến độ, công việc của anh ta hoặc cô ta là thúc đẩy nhóm với mục tiêu và tầm nhìn.
* **Scrum Master**: Thường được coi là người huấn luyện cho nhóm, Scrum Master giúp nhóm làm việc tốt nhất có thể. Điều này có nghĩa là tổ chức các cuộc họp, đối phó với rào cản và thách thức, đồng thời làm việc với Product Owner để đảm bảo sản phẩm tồn đọng đã sẵn sàng cho sprint tiếp theo. Scrum Master cũng đảm bảo nhóm tuân thủ quy trình Scrum. Người đó không có quyền đối với các thành viên trong nhóm, nhưng người đó có quyền đối với quy trình. Ví dụ: Scrum Master không thể cho ai đó biết phải làm gì, nhưng có thể đề xuất một nhịp chạy nước rút mới.
* **Nhóm làm việc tại Scrum**: Nhóm Scrum bao gồm từ năm đến bảy thành viên. Mọi người trong dự án làm việc cùng nhau, giúp đỡ lẫn nhau và chia sẻ tình bạn thân thiết sâu sắc. Không giống như các nhóm phát triển truyền thống, không có các vai trò riêng biệt như lập trình viên, nhà thiết kế hoặc người kiểm tra. Mọi người cùng nhau hoàn thành tập hợp công việc. Nhóm Scrum sở hữu kế hoạch cho mỗi sprint; họ dự đoán khối lượng công việc họ có thể hoàn thành trong mỗi lần lặp lại.

### **3.1.2. The artìacts**

* **Product Backlog**: Product Owner và Nhóm Scrum họp để sắp xếp thứ tự ưu tiên các hạng mục trong product backlog (công việc trên product backlog đến từ các câu chuyện và yêu cầu của người dùng). Product backlog không phải là danh sách những thứ cần hoàn thành, mà nó là danh sách tất cả các tính năng mong muốn của sản phẩm. Sau đó, nhóm phát triển kéo công việc từ sản phẩm tồn đọng để hoàn thành trong mỗi sprint.
* **Sprint Backlog**: là danh sách các chức năng được phát triển cho Sprint; nó được xác định bởi cuộc họp “Lập kế hoạch Sprint’. Sprint Backlog là chức năng được chọn từ Product Backlog dựa trên mức độ ưu tiên và khả năng phát triển của nhóm.
* **Estimation**: Trong SCRUM, các thành viên của Nhóm công tác sẽ do chính bạn lựa chọn và ước tính thời gian phát triển dự kiến và chịu trách nhiệm về ước tính này. Sau khi hoàn thành bảng sẽ cập nhật Sprint Backlog.

### **3.1.3.** **Process (Quá trình)**



*Hình 3.1: Scrum process (Tiến trình Scrum)*

## **Kế hoạch tổng thể**

*Bảng 3.1: Master Plan (Tiến trình Scrum)*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Tiến trình** | **Thời gian** | **Bắt đầu** | **Kết thúc** |
| **1** | **Khởi tạo** | **7 ngày** | **17/03/2025** | **23/03/2025** |
| 1.1 | Thu thập yêu cầu | 5 ngày | 24/03/2025 | 28/03/2025 |
| 1.2 | Tạo tài liệu | 2 ngày | 29/03/2025 | 30/03/2025 |
| **2** | **Bắt đầu** | **6 ngày** | **31/03/2025** | **07/04/2025** |
| 2.1 | Họp bắt đầu dự án | 1 ngày | 08/04/2025 | 08/04/2025 |
| 2.2 | Bổ sung tài liệu ban đầu | 5 ngày | 09/04/2025 | 13/04/2025 |
| **3** | **Phát triển** | **28 ngày** | **13/04/2025** | **10/05/2025** |
| 3.1 | Sprint 1 | 11 ngày | 13/04/2025 | 23/04/2025 |
| 3.2 | Sprint 2 | 10 ngày | 24/04/2025 | 03/05/2025 |
| 3.3 | Sprint 3 | 7 ngày | 04/05/2025 | 10/05/2025 |
| **4** | **Họp nhận phản hồi dự án** | **2 ngày** | **11/05/2025** | **12/05/2025** |
| **5** | **Viết báo cáo và kết thúc dự án** | **1 ngày** | **13/05/2025** | **13/05/2025** |

## **Quản lý tổ chức**

### **Nguồn nhân lực**

*Bảng 3.2: Nguồn nhân lực*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Vai trò** | **Trách nhiệm** | **Người tham gia** |
| Người hướng dẫn | * Hướng dẫn về quy trình. * Giám sát mọi hoạt động của đội. | Nguyễn Minh Nhật |
| Thành viên trong nhóm | * Ước tính thời gian để hoàn thành công việc. * Phân tích yêu cầu. * Thiết kế, hoàn thiện dần mẫu mã. * Code và kiểm tra ứng dụng. * Cài đặt và triển khai các chức năng của hệ thống. * Triển khai sản phẩm. | Nguyễn Quốc Kiệt  Lê Anh Tuấn  Võ Tuấn Kiệt  Nguyễn Huyền Trang |
| Nhóm trưởng | * Xác định và phân tích ứng dụng. * Phân công công việc cho các thành viên trong nhóm. * Kiểm soát và quản lý các thành viên trong nhóm. * Định hướng cho các thành viên trong nhóm. * Đảm bảo rằng nhiệm vụ được hoàn thành đúng thời hạn. * Quản lý rủi ro. * Đưa ra các giải pháp để giải quyết vấn đề. | Đỗ Công Chính |

### **Phi nhân lực**

*Bảng 3.3. Phi nhân lực*

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **STT** | **Danh mục** | **Mục đích** | **Tiêu chí (Yes/No)** | **Số lượng** | **Tiêu chí chấp nhận** | **Ngày mục tiêu** |
| 1 | Laptop | Development | Yes | 5 |  | 17/03/2025 |
| 2 | PHP | Programing Language | Yes | 1 |  | 17/03/2025 |
| 3 | MySQL, VSCode | Tools | Yes | 2 |  | 17/03/2025 |
| 4 | Laptop | Web Browser | Yes | 5 |  | 17/03/2025 |