

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



**BÁO CÁO
ĐỒ ÁN CÔNG NGHỆ PHẦN MỀM
ĐỀ TÀI: “Quản lý Cyber game”**

GIẢNG VIÊN HƯỚNG DẪN

1. Mai Văn Hà

SINH VIÊN THỰC HIỆN

1. Phạm Văn Khải, 102190219

2. Lương Thanh Long, 102190224

3. Dương Đại Phước, 102190233

Nhóm HP: 19.10B

Đà Nẵng, 06/2021

MỤC LỤC

LỜI NÓI ĐẦU	3
1. QUÁ TRÌNH TRIỂN KHAI	4
2. DANH SÁCH PHÂN CÔNG NHIỆM VỤ	4
2.1. Bảng phân công nhiệm vụ	4
2.2. Quản lý dự án	4
3. GIỚI THIỆU	5
3.1. Mục đích	5
3.2. Phạm vi	5
4. TỔNG QUAN	5
4.1. Tác nhân	6
4.2. Biểu đồ ca sử dụng	6
4.3. Biểu đồ hoạt động	11
4.4. Biểu đồ tuần tự	12
4.5. Biểu đồ lớp	14
4.6. Cơ sở dữ liệu	14
5. MÔ TẢ CHỨC NĂNG HỆ THỐNG	19
6. YÊU CẦU PHI CHỨC NĂNG	23
7. KẾT LUẬN VÀ HƯỚNG PHÁT TRIỂN	23
7.1 Kết luận:	23
7.2 Hướng phát triển:	23
8. TÀI LIỆU THAM KHẢO	23

LỜI NÓI ĐẦU

Ngày nay cùng với sự phát triển nhanh chóng của công nghệ thông tin trên toàn cầu. Chiếc máy tính đã trở thành thân thuộc với mỗi người. Cùng với đó là nhu cầu về mạng Internet không thể tách rời. Điều này khiến cho tốc độ và mật độ các quán Net tăng lên nhanh chóng. Nhu cầu vào mạng Internet của con người ngày càng cao, cùng với nhu cầu giải trí qua các trò chơi game ở quán Net. Vì thế các quán Net khi được mở ra đòi hỏi phải có giải pháp hợp lý để quản lý quán Cyber game một cách tốt nhất. Giải pháp tối ưu nhất là dùng các phần mềm về quản lý Quán Cyber game.

Trên cơ sở lí thuyết được học trên lớp và thông qua tìm hiểu về các phần mềm quản lý nói chung và quản lý Quán Cyber game nói riêng. Nhóm chúng em đưa ra bản Phân Tích Thiết Kế Hệ Thống về Quản lý quán Cyber game.

Nhóm thực hiện chúng em xin chân thành cảm ơn sự giúp đỡ của thầy Mai Văn Hà đã tận tình hướng dẫn và giúp đỡ chúng em hoàn thành phần mềm này.

1. QUÁ TRÌNH TRIỂN KHAI

Ngày	Nội dung công việc
24/03/2021	<ul style="list-style-type: none">- Thiết kế cơ sở dữ liệu- Thiết kế giao diện phần mềm
08/04/2021	<ul style="list-style-type: none">- Chức năng login
09/04/2021	<ul style="list-style-type: none">- Hiển thị thông tin, tình trạng máy tính- Xem, sửa, update thông tin tài khoản
15/04/2021	<ul style="list-style-type: none">- Nạp tiền và tính tiền tài khoản khách- Dịch vụ ăn uống của khách
20/04/2021	<ul style="list-style-type: none">- Doanh thu- Quản lý nhân viên
05/05/2021	<ul style="list-style-type: none">- Fix lỗi , viết báo cáo

Bảng 1. Quá trình triển khai

2. DANH SÁCH PHÂN CÔNG NHIỆM VỤ

2.1. Bảng phân công nhiệm vụ

Họ tên	Nhiệm vụ
Phạm Văn Khải	<ul style="list-style-type: none">- Thiết kế cơ sở dữ liệu- Thiết kế giao diện phần mềm- Chức năng login- Xem, sửa, update thông tin tài khoản- Nạp tiền và tính tiền tài khoản khách
Lương Thanh Long	<ul style="list-style-type: none">- Thiết kế cơ sở dữ liệu- Thiết kế giao diện phần mềm- Hiển thị thông tin, tình trạng máy tính- Dịch vụ ăn uống của khách- Nạp tiền và tính tiền tài khoản khách
Dương Đại Phước	<ul style="list-style-type: none">- Thiết kế giao diện phần mềm- Hiển thị thông tin, tình trạng máy tính- Xem, sửa, update thông tin tài khoản- Dịch vụ ăn uống của khách- Quản lý nhân viên

Bảng 2. Phân công nhiệm vụ

2.2. Quản lý dự án

- Công cụ làm việc của các thành viên trong nhóm: laptop cá nhân.
- Các phần mềm công cụ :
 - *Visual Studio 2019*
 - *Git*
 - *Trello*
- Môi trường Test:
 - *Laptop của các thành viên trong nhóm.*

3. GIỚI THIỆU

3.1. Mục đích

Qua khảo sát, hiện nay các quán Cyber game có số lượng máy tính rất nhiều, lượng người ra vào đông, quản lý bằng sổ sách sẽ mất nhiều thời gian, dễ sai sót. Vì vậy tạo ra một phần mềm quản lý để dễ dàng quản lý hơn, hiệu quả cao hơn là hoàn toàn khả thi.

3.2. Phạm vi

Các quán Cyber game hoặc các quán Net vừa và nhỏ.

4. TỔNG QUAN

- Khách hàng vào quán đến đăng kí với người quản lý của cửa hàng.
- Nếu chọn kiểu khách vắng lai thì chỉ cần thông tin về tên của khách hàng.
- Nếu chọn thuộc loại khách thường xuyên thì đăng kí một số thông tin cá nhân tên tuổi, và tên đăng kí thành viên,... trong lần đầu tiên đến (khách sẽ được phát cho một thẻ thành viên của quán). Sau khi khách hàng đăng ký, người quản lý sẽ ghi các thông tin vào sổ thành viên: Tên thành viên, Mã thành viên, số tiền trong tài khoản của khách và ngày tháng đăng kí.
- Trong thẻ thành viên bao gồm các thông tin: Tên thành viên, Mã thành viên, Tên quán và Xác nhận của người quản lý (chữ kí). Loại khách hàng này có thể đưa trước tiền và ghi chép lại tiền thừa để lần sau đến có thể tiếp tục sử dụng.
- Sau khi đăng kí khách sẽ được nhân viên quán dẫn đi bật máy. Nhân viên này sau đó sẽ về chỗ người quản lý cửa hàng thông báo thời gian bắt đầu sử dụng và số hiệu máy của khách hàng đó. Người quản lý sẽ ghi lại các thông tin này vào sổ ghi chép.
- Nếu tình trạng máy không tốt khách hàng có thể gửi yêu cầu đến nhân viên quản lý máy để nhân viên này đến đổi cho máy khác.
- Nhân viên quản lý máy sau khi đổi máy cho khách sẽ đến thông báo lại cho người quản lý cửa hàng thông tin về máy mới đổi cho khách hàng.
- Khách hàng muốn sử dụng dịch vụ có thể yêu cầu nhân viên quán về dịch vụ mình muốn (nước, bánh mì,...). Nhân viên này sẽ thực hiện và cung cấp dịch vụ cho khách hàng. Những thông tin về dịch vụ được ghi trên bảng giá dán trên tường, gồm có tên dịch vụ và giá một đơn vị.
- Người quản lý có thể thay đổi dịch vụ, bằng cách sửa thông tin trên bảng giá. Các thông tin về việc thêm bớt dịch vụ được ghi vào sổ kinh doanh.
- Sau đó nhân viên quán đến thông báo cho người quản lý cửa hàng về những dịch vụ khách hàng đó sử dụng. Người quản lý sẽ ghi bổ sung các thông tin đó vào sổ ghi chép.

- Khi khách hàng muốn ngừng sử dụng máy thì nhân viên quán sẽ đến tắt máy và thông báo thời gian kết thúc cho người quản lý cửa hàng. Người quản lý cửa hàng sẽ tổng hợp tất cả các thông tin của khách hàng đó, gồm có giờ chơi và dịch vụ sử dụng để thông báo tổng chi phí khách hàng cần thanh toán.
- Cuối ngày người quản lý cửa hàng sẽ tổng hợp lại doanh thu trong ngày của cửa hàng và ghi vào sổ kinh doanh.

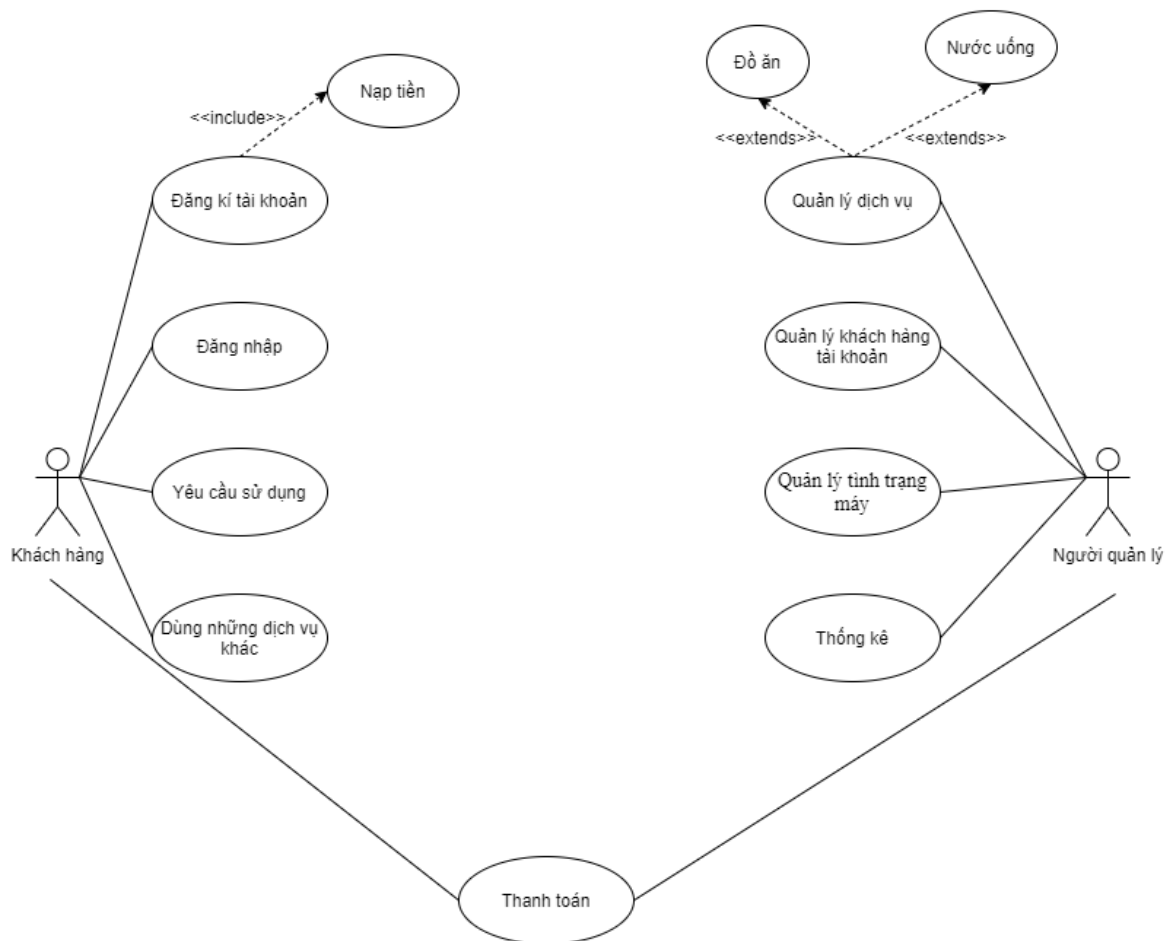
4.1. Tác nhân

Các tác nhân:

- Nhân viên:
 - Tạo tài khoản cho khách hàng.
 - Xóa những tài khoản lâu không sử dụng.
 - Lấy lại mật khẩu cho khách hàng có tài khoản mà đã quên mật khẩu.
 - Nạp tiền vào tài khoản cho khách.
 - Kiểm tra hệ thống máy nào gọi dịch vụ để tiến hành phục vụ.
 - Nhập xuất bill.
- Khách hàng:
 - Sử dụng dịch vụ (sử dụng máy) thông qua tài khoản được cung cấp bởi nhân viên.
 - Gọi dịch vụ trực tiếp thông qua giao tiếp với nhân viên trên tài khoản đã đăng nhập vào.

4.2. Biểu đồ ca sử dụng

a) Usecase diagram



b) Đặc tả

• Mô tả use case: Đăng ký tài khoản

Use Case Name: Đăng ký tài khoản.

Use Case Description: khách hàng muốn đăng ký tài khoản để sử dụng được máy.

Actor: Khách hàng.

Priority: phải có.

Trigger: khách hàng muốn sử dụng máy ở quán nhưng chưa có tài khoản.

Pre-Condition: đăng ký thành công tài khoản và có tiền để nạp vào tài khoản.

Post-Condition: hệ thống sẽ ghi nhận đăng ký thành công và khách hàng có thể sử dụng máy ở quán.

Basic Flow:

- Khách hàng chọn đăng ký.
- Khách hàng điền thông tin đăng ký và nạp tiền vào tài khoản.
- Hệ thống xác nhận thông tin đăng ký.

Alternative Flow: không có.

Exception Flow:

- Khách hàng chọn hủy đăng ký.
- Khách hàng đăng ký tài khoản bị trùng với tài khoản đã tồn tại.
- Khách hàng chưa nạp tiền vào tài khoản khi đăng ký.

• Mô tả use case: Đăng nhập

Use Case Name: Đăng nhập.

Use Case Description: khách hàng muốn đăng nhập để sử dụng máy ở quán.

Actor: Khách hàng.

Priority: phải có.

Trigger: khách hàng muốn sử dụng máy ở quán.

Pre-Condition: tài khoản người dùng đã được tạo sẵn.

Post-Condition: khách hàng đăng nhập thành công và hệ thống sẽ ghi lại lần đăng nhập.

Basic Flow:

- Khách hàng chọn đăng nhập.
- Khách hàng nhập thông tin tài khoản và mật khẩu.
- Hệ thống xác nhận thông tin đăng nhập.

Alternative Flow: không có.

Exception Flow: Khách hàng nhập sai tài khoản hoặc mật khẩu.

• Mô tả use case: Quản lý tình trạng máy

Use Case Name: Quản lý tình trạng máy.

Use Case Description: giúp người quản lýS theo dõi tình trạng mỗi máy trạm ở thời điểm hiện tại, bao nhiêu máy hoạt động, bao nhiêu máy trống, thời gian được sử dụng trong ngày và sự cố gặp phải nếu có.

Actor: Người quản lý.

Priority: phải có.

Trigger: người quản lý muốn kiểm tra tình trạng máy.

Pre-Condition: máy phải được dùng hoặc không dùng để ghi lại tình trạng.

Post-Condition: khi khách hàng dùng hoặc không dùng máy sẽ cập nhật tình trạng.

Basic Flow:

- Hiển thị thông tin tình trạng từng máy.

Alternative Flow: không có.

Exception Flow: không có.

• Mô tả use case: Quản lý tài khoản khách hàng

Use Case Name: Quản lý tài khoản khách hàng.

Use Case Description: giúp người quản lý của quán quản lý thông tin khách hàng như tên, giờ chơi, nạp tiền...

Actor: Người quản lý.

Priority: phải có.

Trigger: khách hàng đã đăng ký tài khoản của quán.

Pre-Condition: cập nhật thông tin khách hàng.

Post-Condition: khi khách hàng muốn đăng ký thì nhập thông tin hoặc nạp tiền vào tài khoản khách hàng hoặc đổi mật khẩu hệ thống sẽ cập nhật.

Basic Flow: khách hàng phải tương tác với tài khoản của mình.

Alternative Flow: khách hàng mới muốn đăng kí: đăng kí tên, tài khoản...

Exception Flow: không có.

• Mô tả use case: Quản lý dịch vụ

Use Case Name: Quản lý dịch vụ.

Use Case Description: người quản lý quản lý các dịch vụ của quán khi có người sử dụng.

Actor: Người quản lý.

Priority: phải có.

Trigger: có khách hàng sử dụng dịch vụ của quán.

Pre-Condition: lập danh sách dịch vụ,, giá tiền dịch vụ và phục vụ khách hàng.

Post-Condition:

- Khách yêu cầu dịch vụ (nước, đồ ăn,..) nhưng hết: thông báo khách hàng.
- Có dịch vụ mới: cập nhật vào danh sách.

Basic Flow: dịch vụ phải có và khách hàng phải sử dụng.

Alternative Flow: khách hàng sẽ sử dụng dịch vụ của quán.

Exception Flow: khi một dịch vụ khách chọn mà hết thì sẽ thông báo với khách.

• Mô tả use case: Yêu cầu sử dụng

Use Case Name: Yêu cầu sử dụng.

Use Case Description: khách hàng vào quán và muốn sử dụng máy

Actor: Khách hàng.

Priority: phải có.

Trigger: có khách hàng vào và yêu cầu máy sử dụng.

Pre-Condition: vào quán yêu cầu máy chơi và bật máy chơi.

Post-Condition:

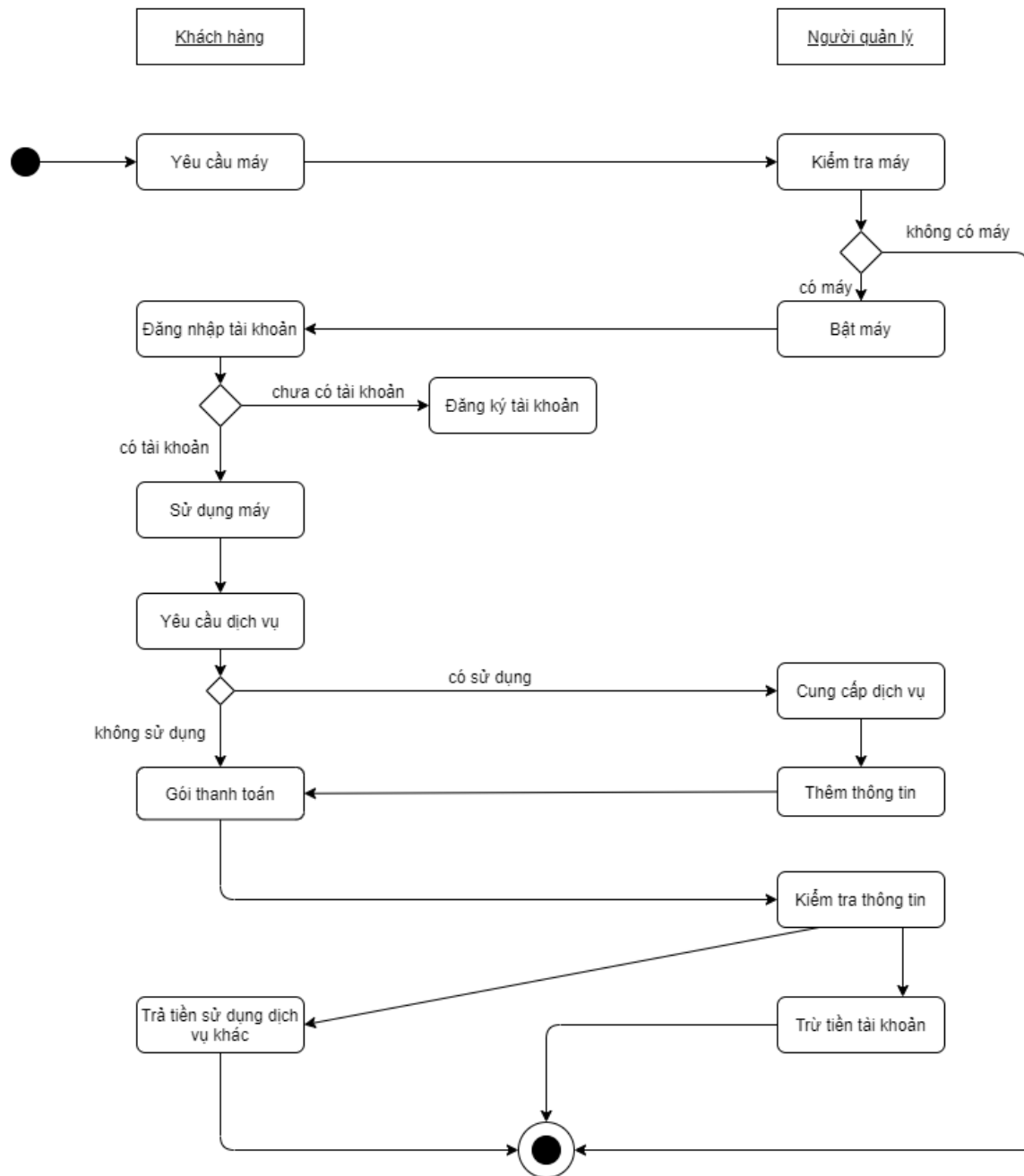
- Khi máy hỏng đổi máy khác cho khách.

Basic Flow: phải có khách yêu cầu sử dụng máy.

Alternative Flow: không có.

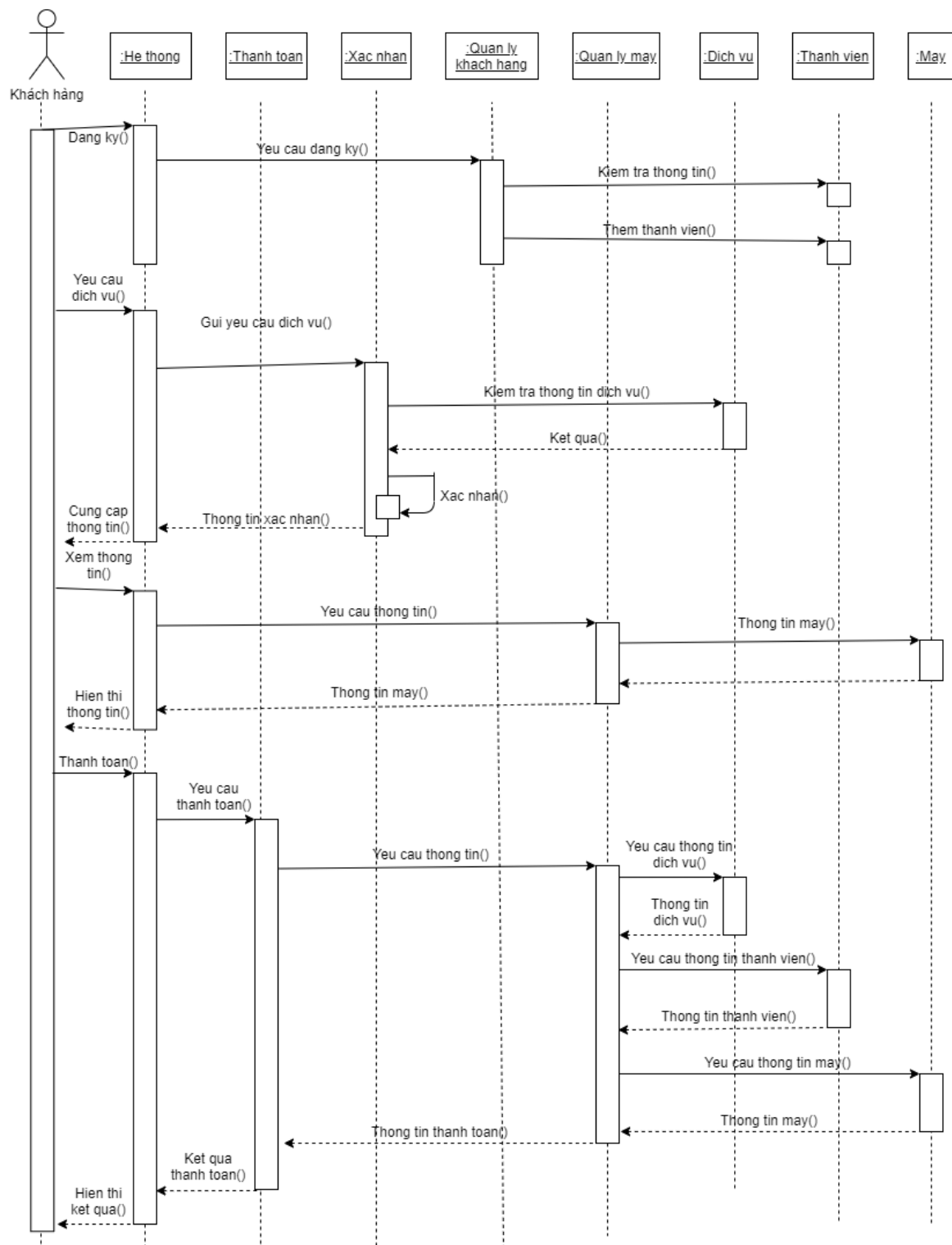
Exception Flow: khi quán hết máy sẽ thông báo với khách.

4.3. Biểu đồ hoạt động

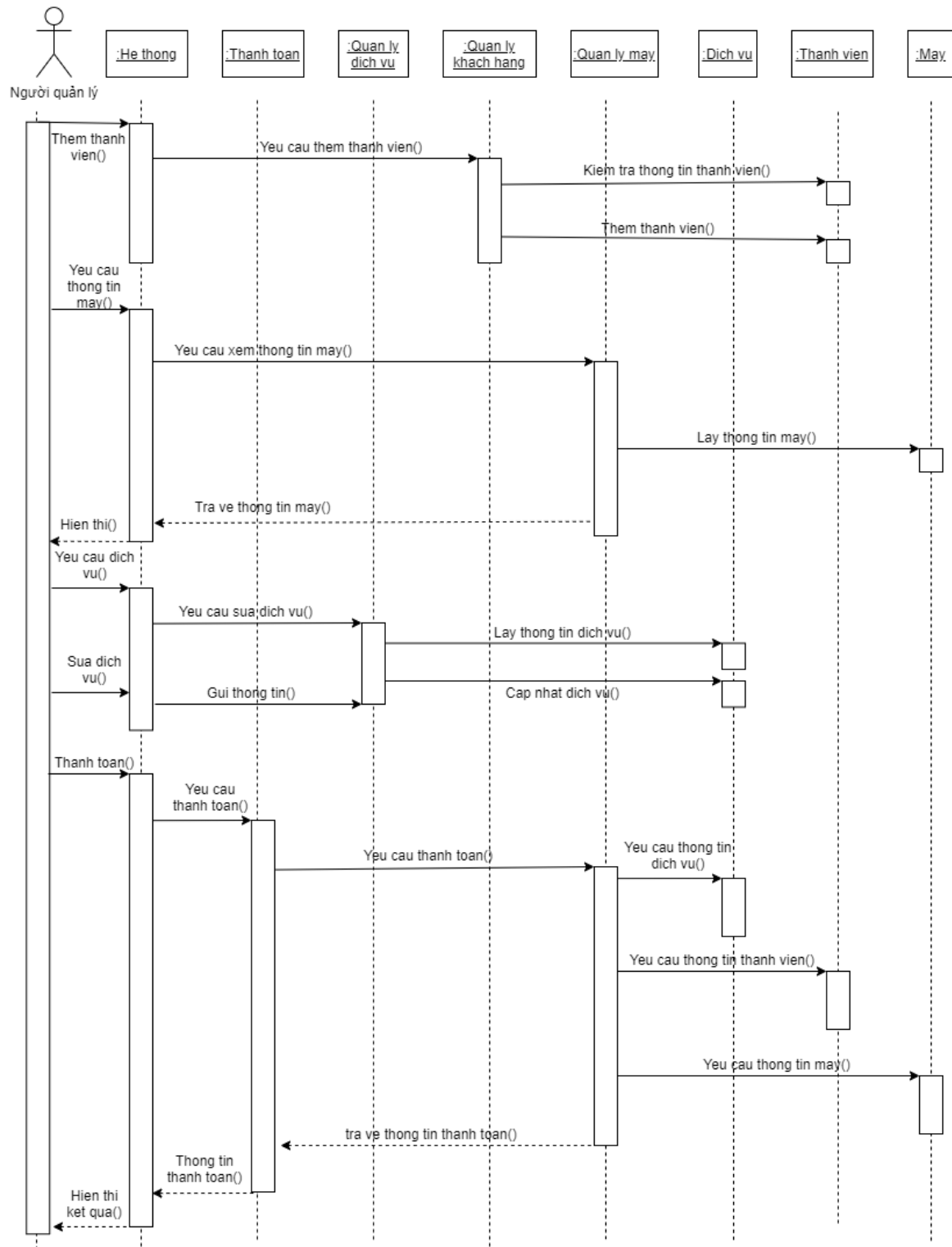


4.4. Biểu đồ tuần tự

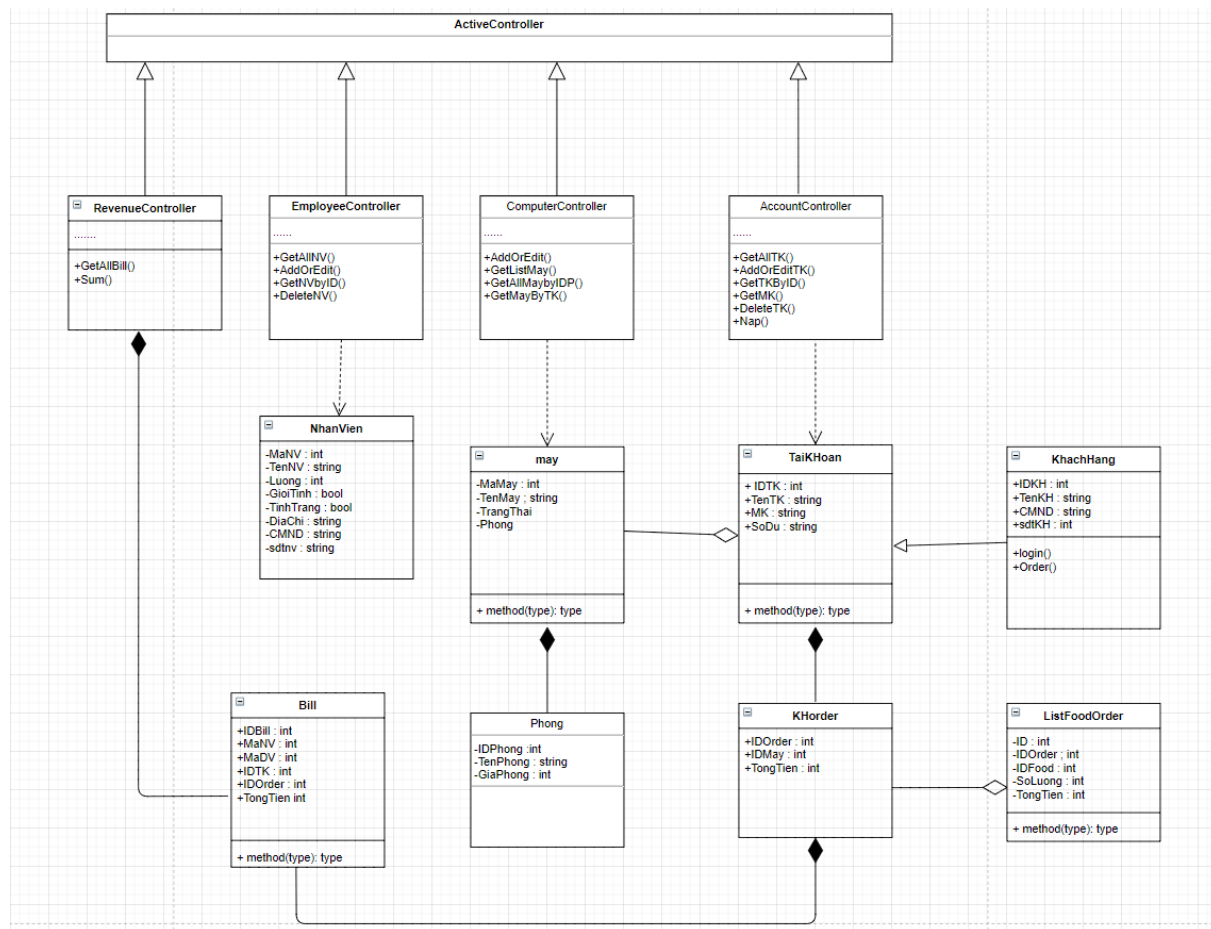
- Biểu đồ tuần tự khách hàng



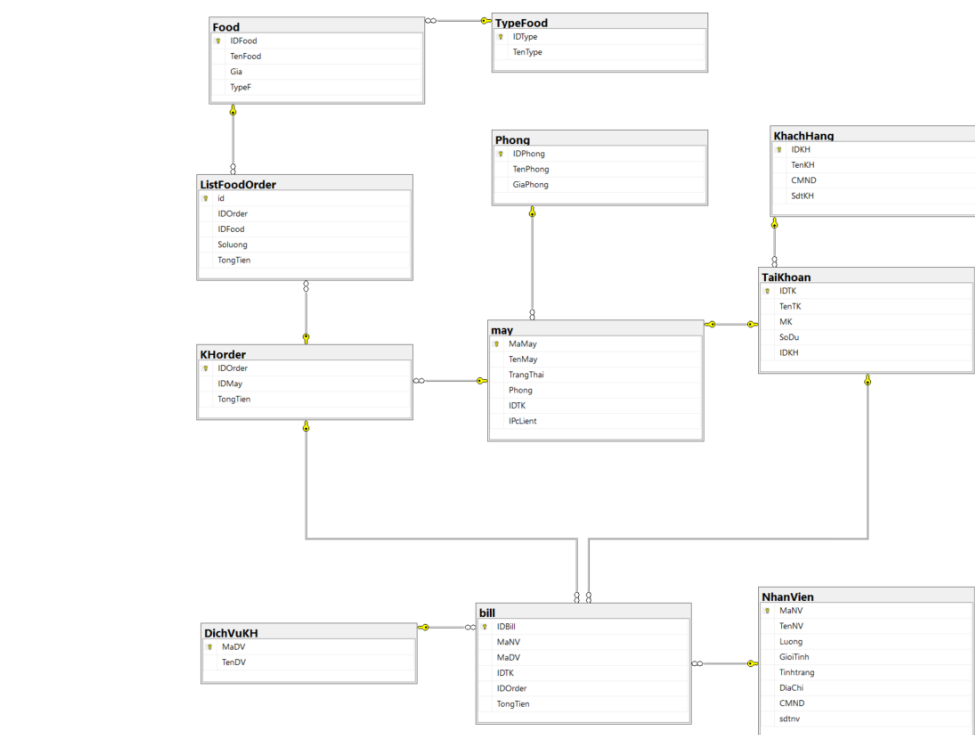
- Biểu đồ tuần tự người quản lý



4.5. Biểu đồ lớp



4.6. Cơ sở dữ liệu



Báo cáo đồ án Công nghệ phần mềm – Quản lý Cyber game

Bảng dữ liệu

1. Bảng máy

Tên thuộc tính	Kiểu (Độ rộng)	Ràng buộc	Khóa Chính/Khóa Phụ(PK/FK)	Mô tả
MaMay	NCHAR(5)	NOT NULL	PK	Mã máy
TenMay	NVARCHAR(100)	NOT NULL		Tên máy
TrangThai	BIT	NOT NULL		Trạng thái đăng nhập
Phong	INT	NOT NULL	FK	ID Phòng
IDTK	NCHAR(5)	UNIQUE	FK	ID tài khoản nếu đã đăng nhập vào
IPclient	Char(20)			IP Client

2. Bảng Khách Hàng

Tên thuộc tính	Kiểu (Độ rộng)	Ràng buộc	Khóa Chính/Khóa Phụ(PK/FK)	Mô tả
IDKH	NCHAR(5)	NOT NULL	PK	Mã khách hàng
TenKH	NVARCHAR(100)	NOT NULL		Tên khách hàng
CMND	Int	NOT NULL		Chứng minh nhân dân
sdtKH	NCHAR(10)			Số điện thoại

3. Bảng tài khoản

Báo cáo đồ án Công nghệ phần mềm – Quản lý Cyber game

Tên thuộc tính	Kiểu (Độ rộng)	Ràng buộc	Khóa Chính/Khóa Phụ(PK/FK)	Mô tả
IDTK	NCHAR(5)	NOT NULL	PK	Mã tài khoản
TenTK	NCHAR(30)	NOT NULL		Tên tài khoản
MK	NCHAR(30)	NOT NULL		Mật khẩu
SoDu	INT	NOT NULL		Số tiền dư trong tài khoản
IDKH	NCHAR(5)	NOT NULL	FK	ID khách hàng

4.Bảng phòng

Tên thuộc tính	Kiểu (Độ rộng)	Ràng buộc	Khóa Chính/Khóa Phụ(PK/FK)	Mô tả
IDPhong	INT	NOT NULL	PK	ID phòng
TenPhong	NVARCHAR(100)	NOT NULL		Tên phòng
GiaPhong	Int	NOT NULL		Giá phòng

5.Bảng nhân viên

Tên thuộc tính	Kiểu (Độ rộng)	Ràng buộc	Khóa Chính/Khóa Phụ(PK/FK)	Mô tả
MANV	NCHAR(5)	NOT NULL	PK	Mã nhân viên
TenNV	NVARCHAR(40)	NOT NULL		Tên nhân viên
Luong	INT	NOT NULL		Lương
GioiTinh	BIT	NOT NULL		Giới tính

Báo cáo đồ án Công nghệ phần mềm – Quản lý Cyber game

TinhTrang	BIT	NOT NULL		Tình trạng còn làm việc hay không
DiaChi	NVARCHAR(40)	NOT NULL		Địa chỉ
CMND	NCHAR(10)	NOT NULL		Chứng minh nhân dân
Sdtnv	NCHAR(10)	NOT NULL		Số điện thoại

6. Bảng dịch vụ khách hàng

Tên thuộc tính	Kiểu (Độ rộng)	Ràng buộc	Khóa Chính/Khóa Phụ(PK/FK)	Mô tả
MADV	INT	NOT NULL	PK	Mã dịch vụ
TenDV	NVARCHAR(100)	NOT NULL		Tên dịch vụ

7. Bảng hóa đơn

Tên thuộc tính	Kiểu (Độ rộng)	Ràng buộc	Khóa Chính/Khóa Phụ(PK/FK)	Mô tả
IDBill	NCHAR(5)	NOT NULL	PK	Mã hóa đơn
MaNV	NCHAR(5)	NOT NULL	FK	Mã nhân viên nhập bill
MaDV	INT	NOT NULL	FK	Mã dịch vụ
IDTK	NCHAR(5)	NOT NULL		ID tài khoản nhận bill
IDOrder	NCHAR(5)	NOT NULL	FK	ID Order
TongTien	INT			Tổng tiền của bill

8. Bảng món ăn

Báo cáo đề án Công nghệ phần mềm – Quản lý Cyber game

Tên thuộc tính	Kiểu (Độ rộng)	Ràng buộc	Khóa Chính/Khóa Phụ(PK/FK)	Mô tả
IDFood	NCHAR(5)	NOT NULL	PK	Mã món ăn
TenFood	NCHAR(30)	NOT NULL		Tên món ăn
Gia	INT	NOT NULL		Giá món ăn
TypeF	NCHAR(5)	NOT NULL	FK	Loại món ăn

9. Bảng các loại thức ăn

Tên thuộc tính	Kiểu (Độ rộng)	Ràng buộc	Khóa Chính/Khóa Phụ(PK/FK)	Mô tả
IDType	NCHAR(5)	NOT NULL	PK	Mã loại món ăn
TenType	NVARCHAR(100)	NOT NULL		Tên loại

10. Bảng khách hàng order

Tên thuộc tính	Kiểu (Độ rộng)	Ràng buộc	Khóa Chính/Khóa Phụ(PK/FK)	Mô tả
IDOrder	NCHAR(5)	NOT NULL	PK	Mã order của khách
IDMay	NCHAR(5)	NOT NULL	FK	Mã máy khách order
Tongtien	INT			Tổng tiền

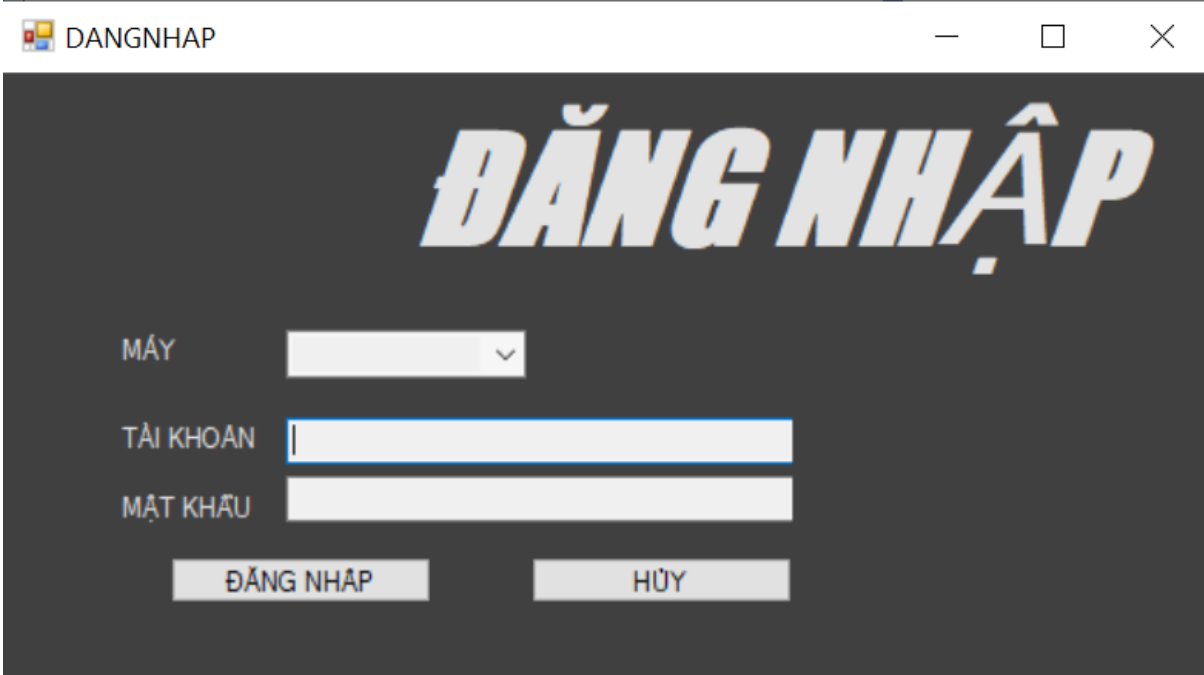
11. Bảng danh sách các món ăn được gọi

Báo cáo đồ án Công nghệ phần mềm – Quản lý Cyber game

Tên thuộc tính	Kiểu (Độ rộng)	Ràng buộc	Khóa Chính/Khóa Phụ(PK/FK)	Mô tả
ID	NCHAR(5)	NOT NULL	PK	Mã
IDOrder	NCHAR(5)	NOT NULL	FK	Mã order của khách
IDFood	NCHAR(100)	NOT NULL	FK	Mã món ăn
SoLuong	INT			Số lượng
TongTien	INT			Tổng tiền

5. MÔ TẢ CHỨC NĂNG HỆ THỐNG

- Chức năng Đăng nhập



Hình ảnh

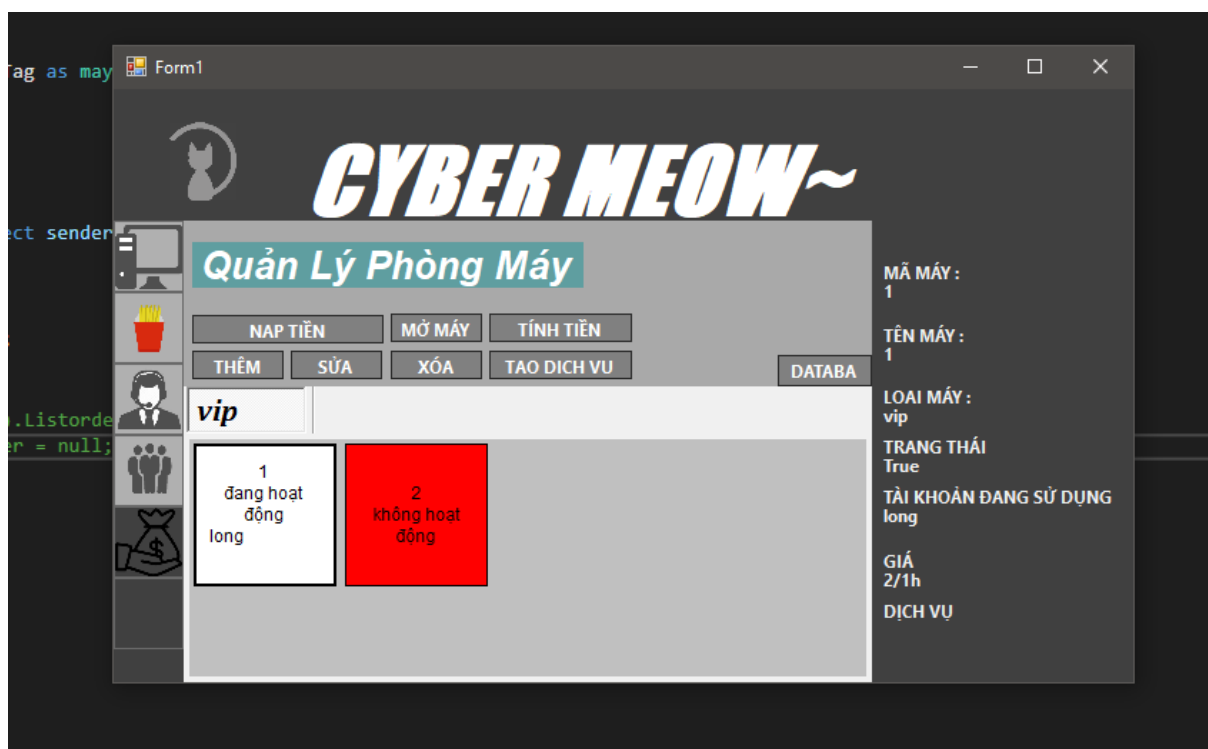
Giao diện	Đăng nhập		
Mô tả	Cho phép admin đăng nhập vào hệ thống		
Truy cập	Trang đăng nhập hiển thị khi khởi động chương trình		
Nội dung giao diện			
Thành phần	Kiểu	Dữ liệu	Mô tả

Báo cáo đồ án Công nghệ phần mềm – Quản lý Cyber game

Tài khoản	TextBox – String(100)		Trường dành cho admin nhập tài khoản
Mật khẩu	TextBox – String(100)		Trường dành cho admin nhập mật khẩu
Máy	Combobox		Dùng để chọn máy đăng nhập
Đăng nhập	Button		Đăng nhập vào hệ thống
Hủy	Button		Hủy đăng nhập và thoát
Các hành động trong giao diện			
Hành động	Mô tả	Thành công	Lỗi
Đăng nhập	Khi admin kích nút đăng nhập, hệ thống sẽ kiểm tra Tài khoản với mật khẩu tương ứng có tồn tại trong hệ thống hay không, nếu có thì cho admin đăng nhập vào hệ thống, nếu không thì hiển thị thông báo “Tên đăng nhập hoặc mật khẩu không đúng!”. Khi không nhập tài khoản hoặc mật khẩu thì hiển thị thông báo “Vui lòng nhập đủ thông tin”.	Vào màn chính của Tab hệ thống.	Hiện thông báo: “Tên đăng nhập hoặc mật khẩu không đúng!”
Hủy	Đóng màn hình đăng nhập	Đóng màn hình đăng nhập	
Máy	Để chọn máy mở sử dụng	Chọn được mã máy để sử dụng	

Bảng 1: Mô tả chức năng đăng nhập

- **Hiện thị thông tin, tình trạng máy tính**



Giao diện	Hiện thị thông tin, tình trạng máy		
Mô tả	Cho phép admin xem thông tin, tình trạng máy		
Truy cập	Khi khởi động máy chủ lên		
Nội dung giao diện			
Thành phần	Kiểu	Dữ liệu	Mô tả
Nạp tiền	Button		Nạp tiền vào tài khoản cho khách
Mở máy	Button		Mở máy đã chọn
Tính tiền	Button		Tính tiền cho khách
Thêm	Button		Thêm máy vào hoạt động ở quán
Sửa	Button		Sửa thông tin máy
Xóa	Button		Xóa máy ra khỏi danh sách quán
Dịch vụ ăn uống	Button		Quản lý dịch vụ ăn uống của quán
Quản lý tài khoản khách hàng	Button		Quản lý tài khoản khách hàng của quán

Báo cáo đồ án Công nghệ phần mềm – Quản lý Cyber game

Quản lý nhân viên	Button		Quản lý nhân viên của quán
Quản lý doanh thu	Button		Quản lý doanh thu của quán
Thông tin máy	Panel		Quản lý tình trạng máy của quán
Các hành động trong giao diện			
Hành động	Mô tả	Thành công	Lỗi
Nạp tiền	Khi admin nhấn vào thì sẽ hiện ra khung nạp tiền để nạp tiền vào tài khoản khách.	Vào màn hình của nạp tiền.	
Mở máy	Nhấn vào chọn máy để mở máy lên.	Máy sẽ đổi trạng thái sang đang hoạt động.	
Tính tiền	Nhấn vào chọn máy để tính tiền.	Hiện thị ra số tiền.	
Thêm	Nhấn vào để thêm máy vào quán.	Hiện thị ra màn hình để thêm máy.	
Sửa	Chọn máy và nhấn vào để sửa thông tin máy.	Hiện thị ra màn hình khung sửa thông tin máy.	
Xóa	Chọn máy và nhấn vào để xóa máy	Xóa máy khỏi khung màn hình.	
Dịch vụ ăn uống	Nhấn vào để xem dịch vụ ăn uống của quán.	Chuyển sang màn hình dịch vụ ăn uống của quán.	
Quản lý tài khoản khách hàng	Nhấn vào để xem tài khoản khách hàng.	Chuyển sang màn hình quản lý tài khoản khách hàng.	
Quản lý nhân viên	Nhấn vào để xem thông tin nhân viên.	Chuyển sang màn hình quản lý nhân viên.	
Quản lý doanh thu	Nhấn vào để xem doanh thu.	Chuyển sang màn hình quản lý doanh thu.	
Thông tin máy	Khi nhấn vào một máy nào đó thì	Thông tin máy sẽ hiện lên bên trái màn hình.	

	thông tin máy sẽ hiện lên.		
--	-------------------------------	--	--

Bảng 2: Mô tả chức năng thông tin, tình trạng máy

6. YÊU CẦU PHI CHỨC NĂNG

Các yêu cầu phi chức năng mà hệ thống có thể đáp ứng

- Có tính bảo mật truy cập: mỗi người sử dụng dịch vụ được cung cấp một tài khoản và mật khẩu riêng.
- Có tính khả dụng cao: người dùng có thể sử dụng một cách dễ dàng thông qua việc đăng nhập.
- Có khả năng mở rộng: hệ thống có thể chia ra nhiều loại phòng máy khác nhau để phục vụ nhiều nhu cầu khác nhau.

7. KẾT LUẬN VÀ HƯỚNG PHÁT TRIỂN

7.1 Kết luận:

Trên đây là những nội dung chúng em đã thực hiện được trong quá trình thực hiện đề tài: “ *Quản lý Cyber game*”. Vì không có sự chuẩn bị tốt và thiếu kinh nghiệm thực tế nên còn nhiều sai sót. Chúng em mong thầy cô và các bạn cùng góp ý để bản Báo cáo hoàn thiện hơn.

7.2 Hướng phát triển:

Phát triển việc chat giữa client với client và client với server, hoàn thiện hơn những chức năng hiện tại và hoàn thiện tính năng doanh thu của hệ thống.

8. TÀI LIỆU THAM KHẢO

<https://tuhocict.com/huong-dan-tu-hoc-lap-trinh-socket-tcp-ip/?fbclid=IwAR2sUfykT5khPtGWpKMI4KZPUFzoVph2Ah07A1CkCr6Dyw8akLF6yLvEc2c>
<https://www.qane.vn/>
<https://www.youtube.com/watch?v=rojkrUSmjUM>