

TRƯỜNG KỸ THUẬT VÀ CÔNG NGHỆ
KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

ĐỀ CƯƠNG CHI TIẾT
THỰC TẬP ĐỒ ÁN CHUYÊN NGÀNH

Tên đề tài: Xây dựng Website bán trò chơi điện tử

Giảng viên hướng dẫn: Ngô Thanh Huy

Thời gian thực hiện: Từ ngày 03/11/2025 đến ngày 04/01/2026

Sinh viên thực hiện: Nguyễn Minh Khởi

Mã số sinh viên: 110122097 - **Mã lớp:** DA22TTD

Nội dung đề tài:

Đề tài tập trung vào việc áp dụng kiến thức công nghệ thông tin để xây dựng một nền tảng thương mại điện tử chuyên biệt cho việc mua bán và phân phối trò chơi điện tử (game key, game bản quyền, vật phẩm trong game).

- Nghiên cứu công nghệ: Nghiên cứu sâu về Framework phát triển (ví dụ: Laravel, Node.js/Express, Django) và công nghệ cơ sở dữ liệu phù hợp.
- Phân tích yêu cầu: Phân tích quy trình mua sắm, quản lý bản quyền game (key) và các tính năng tương tác cộng đồng.
- Xây dựng các chức năng chính: Phát triển đầy đủ các module cần thiết của một cửa hàng game:
 - Quản lý Game: Danh mục, thông tin chi tiết (video, ảnh, cấu hình yêu cầu).
 - Quản lý Người dùng/Tài khoản: Đăng ký, đăng nhập, quản lý thư viện game đã mua.
 - Thanh toán & Phân phối: Giỏ hàng, tích hợp cổng thanh toán và cơ chế phân phối Game Key tự động.
 - Đánh giá & Bình luận: Cho phép người dùng đánh giá và bình luận về game.
- Thiết kế giao diện: Xây dựng giao diện (UI/UX) hấp dẫn, tối ưu cho việc tìm kiếm và trải nghiệm sản phẩm số.

- **Phương pháp thực hiện:**

- Nghiên cứu & Chuẩn bị: Nghiên cứu mô hình kinh doanh của các Game Store lớn (Steam, Epic Games) để xác định các tính năng cốt lõi. Lựa chọn và thiết lập môi trường phát triển (Framework, Database).
- Thiết kế hệ thống:
 - Thiết kế kiến trúc hệ thống (MVC/RESTful API).
 - Thiết kế Cơ sở dữ liệu, đảm bảo lưu trữ hiệu quả thông tin game, key bản quyền và giao dịch.
 - Thiết kế giao diện người dùng (Mockup/Wireframe).
- Phát triển Module Quản trị (Back-end):
 - Xây dựng hệ thống phân quyền (Admin, User).
 - Phát triển CRUD (Thêm, Sửa, Xóa, Xem) cho Game, Thể loại, Game Key.
 - Quản lý đơn hàng và báo cáo doanh thu.
- Phát triển Module Khách hàng (Front-end):
 - Thiết kế trang chủ, trang danh mục game.
 - Xây dựng tính năng Tìm kiếm/Lọc nâng cao (theo thể loại, giá, đánh giá).
 - Phát triển chức năng mua hàng, giỏ hàng và quy trình thanh toán.
- Kiểm thử & Triển khai:
 - Thực hiện kiểm thử đơn vị, kiểm thử tích hợp và kiểm thử chức năng.
 - Triển khai ứng dụng lên môi trường thử nghiệm.
- **Kết quả đạt được:**
 - Về chuyên môn: Nâng vững kiến thức chuyên sâu về phát triển ứng dụng web Full-stack, đặc biệt là cách sử dụng Framework đã chọn (ví dụ: Laravel) để xây dựng ứng dụng thương mại điện tử phức tạp.
 - Sản phẩm: Hoàn thành một Website Bán Trò chơi Điện tử đầy đủ bao gồm:
 - Module quản trị mạnh mẽ để quản lý Game Key và Đơn hàng.
 - Giao diện người dùng trực quan, hỗ trợ quy trình mua game dễ dàng.
 - Tích hợp ít nhất một cổng thanh toán điện tử (ví dụ: mô phỏng VNPA Y/Momo).

- Cơ chế quản lý thư viện game cho người dùng.
- Kỹ năng: Cải thiện kỹ năng làm việc độc lập, quản lý dự án nhỏ và xử lý các vấn đề kỹ thuật phát sinh trong quá trình phát triển.

- **Kế hoạch thực hiện:**

Tuần	Thời gian	Nội dung công việc	Kết quả dự kiến
1.	Từ ngày 03/11/2025 Đến 09/11/2025	Phân tích, Thiết kế & Thiết lập môi trường: Nghiên cứu yêu cầu, thiết kế CSDL, kiến trúc. Cài đặt Framework và môi trường Dev.	Hoàn thiện tài liệu phân tích, thiết kế CSDL. Cấu trúc dự án và các Migration cơ bản đã sẵn sàng.
2.	Từ ngày 17/11/2025 đến 23/11/2025	Phát triển Module Quản trị (Back-end): Xây dựng hệ thống Authentication (Đăng nhập/Đăng ký) và Module Quản lý Sản phẩm Game (CRUD Game, Thể loại, Game Key).	Module Auth và CRUD Game/Key cơ bản hoạt động ổn định.
3.	Từ ngày 01/12/2025 đến 07/12/2025	Phát triển Front-end (Hiển thị): Thiết kế giao diện Trang chủ, Trang danh sách game, Trang chi tiết game. Xây dựng tính năng Tìm kiếm/Lọc.	Giao diện thân thiện người dùng hoàn thiện. Dữ liệu game được hiển thị đầy đủ và có thể tìm kiếm/loc.

4.	Từ ngày 16/12/2025 đến 21/12/2025	Phát triển Module E-commerce: Xây dựng chức năng Giỏ hàng, Đơn hàng, Thanh toán (mô phỏng). Bổ sung Module Đánh giá/Bình luận.	Hoàn thiện quy trình mua hàng đầy đủ và có thể giao dịch (mô phỏng).
5.	Từ ngày 29/12/2025 đến 04/01/2026	Hoàn thiện, Kiểm thử & Báo cáo: Xây dựng Thư viện game đã mua. Kiểm thử toàn bộ hệ thống (kiểm thử chức năng, giao diện, hiệu suất). Hoàn thành báo cáo đồ án.	Hệ thống hoạt động ổn định, không lỗi. Báo cáo đồ án hoàn chỉnh.

Xác nhận của GVHD

Ngày tháng năm 2025

Sinh viên thực hiện