

TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHIỆP HÀ NỘI
KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN



BÁO CÁO THỰC NGHIỆM HỌC PHẦN
LẬP TRÌNH WEB BẰNG PHP

ĐỀ TÀI
WEBSITE GAME AI LÀ TRIỆU PHÚ

GVHD: Ths. Đỗ Mạnh Quang
Nhóm: Nhóm 16
Mã Lớp: 20232IT6022003
Thành Viên: Hồ Mạnh Nam - 2020600924

Hà Nội, 2024

LỜI CẢM ƠN

Lời đầu tiên, nhóm 16 xin gửi lời cảm ơn chân thành tới thầy Đỗ Mạnh Quang. Trong quá trình học tập và thực hiện đề tài này, chúng em đã nhận được sự quan tâm giúp đỡ, hướng dẫn tận tình, tâm huyết của thầy. Những gì chúng em nhận được không chỉ dừng lại ở kiến thức môn học mà nhiều hơn thế đó là những lời khuyên, chia sẻ thực tế từ thầy. Chính nhờ phương pháp dạy học của thầy mà chúng em có cơ hội khám phá và phát huy khả năng của bản thân. Những buổi thuyết trình chính là cơ hội tuyệt vời giúp chúng em rèn luyện sự tự tin, kỹ năng giao tiếp, làm việc nhóm, ... Đây cũng chính là hành trang quan trọng giúp chúng em tự tin bước chân vào môi trường làm việc thực tế.

Để hoàn thành được đề tài này, nhóm chúng em đã cùng nhau nghiên cứu, thảo luận, áp dụng những kiến thức được học trên lớp cùng với các nguồn tài liệu trên Internet và cả những trải nghiệm của bản thân đối với đề tài lần này. Chúng em rất mong sẽ nhận được những lời nhận xét, góp ý từ thầy cô và bạn đọc để đề tài này có thể hoàn thiện hơn nữa.

Một lần nữa, chúng em xin chân thành cảm ơn!

Nhóm sinh viên thực hiện.

Nhóm 16

MỤC LỤC

<i>LỜI CẢM ƠN</i>	1
PHẦN I. MỞ ĐẦU	3
1. Tên đề tài	3
2. Lý do chọn đề tài	3
3. Mục đích đề tài	3
4. Mục tiêu đề tài	3
5. Quy trình làm việc	4
6. Công nghệ và công cụ sử dụng	4
PHẦN II. KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU	5
Chương 1. Xác định dự án.....	5
1.1. Giới thiệu trò chơi.....	5
1.2. Mô Tả Bài Toán.....	5
Chương 2. Phân tích thiết kế hệ thống	6
2.1. Mô hình hóa dữ liệu.....	6
2.2. Mô hình hóa chức năng.....	7
2.2.2 Biểu đồ use case.....	8
2.2.3 Đặc tả các chức năng	9
Chương 3. Thiết kế hệ thống.....	16
Chương 4. Kết quả cài đặt	22
PHẦN III. TỔNG KẾT	32

PHẦN I. MỞ ĐẦU

1. Tên đề tài

Website game ai là triệu phú

2. Lý do chọn đề tài

“AI là triệu phú” là một game show truyền hình nổi tiếng, thu hút lượng lớn đông đảo người xem và người tham gia chơi. Việc chuyển thể thành game có thể thu hút thêm một lượng người dùng mới, từ đó giúp tăng cường mức độ tượng tác và quan tâm đến game show gốc. Ngoài ra, nó game “Ai là triệu phú” còn giúp người chơi học hỏi kiến thức từ nhiều lĩnh vực khác nhau trong cuộc sống. Qua việc thực hiện đề tài này, chúng em tích lũy được kiến thức, bổ sung, nắm vững các kỹ năng về lập trình, thiết kế hệ thống, phát triển web, và áp dụng các công cụ hỗ trợ hiện đại.

3. Mục đích đề tài

Như đã đề cập ở trên, mục đích chính của Đề tài “**Website game ai là triệu phú**” là áp dụng những kiến thức đã được học trong học phần *Lập trình web bằng PHP* vào việc xây dựng và phát triển một website thực tế.

4. Mục tiêu đề tài

- Xác định được đúng mục đích, mục tiêu của dự án.
- Xây dựng tài liệu phác thảo dự án một cách tường minh, cụ thể.
- Xây dựng được bảng công việc.
- Biết cách sử dụng các phương pháp, công cụ thực hiện dự án.
- Tổ chức các cuộc họp một cách hiệu quả.

- Kiểm soát được những thay đổi, sẵn sàng ứng phó với những thay đổi đó.
- Xây dựng được website bằng ngôn ngữ php.

5. Quy trình làm việc

- Thiết kế cơ sở dữ liệu: Tạo các bảng và quan hệ cần thiết trong MySQL.
- Xây dựng giao diện: Sử dụng HTML, CSS, và JavaScript để tạo giao diện người dùng.
- Phát triển backend: Viết các script PHP để xử lý logic trò chơi, quản lý người dùng và câu hỏi.
- Kết nối cơ sở dữ liệu: Sử dụng PHP MySQLi hoặc PDO để kết nối và thao tác với cơ sở dữ liệu.
- Kiểm tra và triển khai: Kiểm tra toàn bộ hệ thống và triển khai trên máy chủ web.

6. Công nghệ và công cụ sử dụng

- PHP: Ngôn ngữ lập trình phía server.
- MySQL: Cơ sở dữ liệu quan hệ.
- phpMyAdmin: Công cụ quản lý MySQL.
- HTML/CSS/JavaScript: Ngôn ngữ xây dựng giao diện người dùng.
- XAMPP: Phần mềm cung cấp môi trường phát triển web trên máy local.

PHẦN II. KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU

Chương 1. Xác định dự án

1.1. Giới thiệu trò chơi

Ai là triệu phú là một trò chơi truyền hình do **Đài Truyền hình Việt Nam** sản xuất, dựa trên phiên bản gốc đến từ **Vương quốc Anh** với tên gọi *Who Wants to Be a Millionaire?* (Ai muốn trở thành triệu phú?). Chương trình được lên sóng vào tối thứ 3 hàng tuần từ ngày 4 tháng 1 năm 2005 trên kênh **VTV3**.

Từ ngày 7 tháng 9 năm 2010 đến ngày 28 tháng 6 năm 2011, *Ai là triệu phú* lên sóng một phiên bản có tên gọi là *Ai là triệu phú - Ghế nóng* với luật chơi mới. Sau khi xem xét phản hồi của khán giả, chương trình đã quay trở lại phiên bản cũ kể từ ngày 5 tháng 7 năm 2011

1.2. Mô Tả Bài Toán

1.2.1. Các yêu cầu chức năng

- Đăng nhập và Đăng ý:

Phản quản lý người dùng đòi hỏi mỗi người dùng phải có một tài khoản với tên đăng nhập và mật khẩu để truy cập hệ thống.

Các dạng người dùng bao gồm: Người quản trị hệ thống, người điều hành hệ thống, người dùng.

- Chơi game:

Giúp hiển thị các câu hỏi, đáp án để người dùng chọn và tương tác. Gồm 15 câu hỏi với mức tiền thưởng tương đương số điểm đạt được, độ khó chia làm 3 mức độ dễ, vừa và khó.

- Cứu trợ:

Hiển thị các công cụ trợ giúp bao gồm 50-50(Loại bỏ 2 phương án sai), Nhà thông thái, và bạn đồng hành.

- Bảng xếp hạng: Hiển thị top 8 người chơi có điểm số cao nhất

1.2.1. Các yêu cầu phi chức năng

- Quản lý câu hỏi:

Là chức năng giúp người quản trị viên thêm, sửa hoặc xóa câu hỏi.

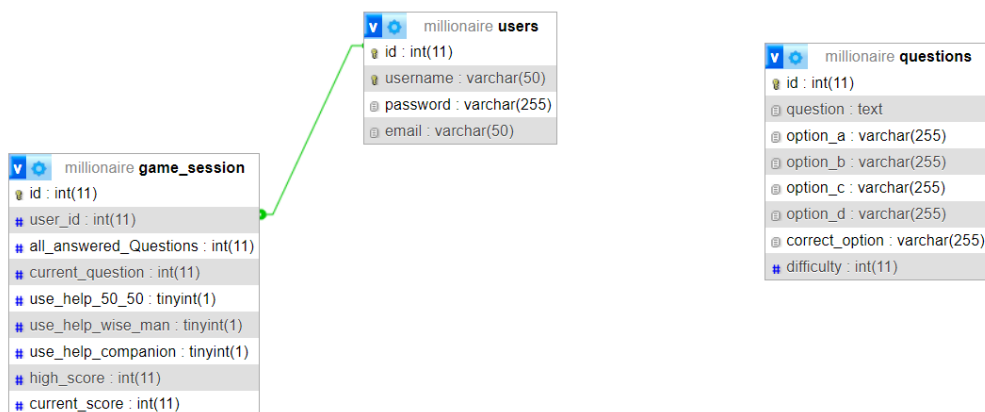
- Quản lý người dùng

Là chức năng giúp người quản trị viên sửa hoặc xóa thông tin người dùng.

Chương 2. Phân tích thiết kế hệ thống

2.1. Mô hình hóa dữ liệu

2.1.1. Biểu đồ thực thể liên kết mức logic



2.1.2. Mô hình cơ sở dữ liệu mức Vật lý

2.1.2.1. Thiết kế bảng

Bảng Users:

#	Tên	Kiểu	Bảng mã đối chiếu	Thuộc tính	Null	Mặc định	Ghi chú	Thêm	Hành động
<input type="checkbox"/> 1	id 🔑	int(11)			Không	Không		AUTO_INCREMENT	Thay đổi Xóa Thêm
<input type="checkbox"/> 2	username 🗑️	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		Không	Không			Thay đổi Xóa Thêm
<input type="checkbox"/> 3	password	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		Không	Không			Thay đổi Xóa Thêm
<input type="checkbox"/> 4	email	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		Không	Không			Thay đổi Xóa Thêm

Bảng game_session:

#	Tên	Kiểu	Bảng mã đối chiếu	Thuộc tính	Null	Mặc định	Ghi chú	Thêm	Hành động
<input type="checkbox"/> 1	id 🔑	int(11)			Không	Không		AUTO_INCREMENT	Thay đổi Xóa Thêm
<input type="checkbox"/> 2	user_id 🗑️	int(11)		Có	NULL				Thay đổi Xóa Thêm
<input type="checkbox"/> 3	all_answered_Questions	int(11)		Có	1		Tổng số câu hỏi đã trả lời đúng		Thay đổi Xóa Thêm
<input type="checkbox"/> 4	current_question	int(11)		Không	Không		Câu hỏi hiện tại		Thay đổi Xóa Thêm
<input type="checkbox"/> 5	use_help_50_50	tinyint(1)		Có	0				Thay đổi Xóa Thêm
<input type="checkbox"/> 6	use_help_wise_man	tinyint(1)		Có	0				Thay đổi Xóa Thêm
<input type="checkbox"/> 7	use_help_companion	tinyint(1)		Có	0				Thay đổi Xóa Thêm
<input type="checkbox"/> 8	high_score	int(11)		Có	0				Thay đổi Xóa Thêm
<input type="checkbox"/> 9	current score	int(11)		Không	Không		Điểm số hiện tại		Thay đổi Xóa Thêm

Bảng Questions:

#	Tên	Kiểu	Bảng mã đối chiếu	Thuộc tính	Null	Mặc định	Ghi chú	Thêm	Hành động
<input type="checkbox"/> 1	id 🔑	int(11)			Không	Không		AUTO_INCREMENT	Thay đổi Xóa Thêm
<input type="checkbox"/> 2	question	text	utf8mb4_general_ci		Không	Không			Thay đổi Xóa Thêm
<input type="checkbox"/> 3	option_a	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		Không	Không			Thay đổi Xóa Thêm
<input type="checkbox"/> 4	option_b	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		Không	Không			Thay đổi Xóa Thêm
<input type="checkbox"/> 5	option_c	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		Không	Không			Thay đổi Xóa Thêm
<input type="checkbox"/> 6	option_d	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		Không	Không			Thay đổi Xóa Thêm
<input type="checkbox"/> 7	correct_option	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		Không	Không			Thay đổi Xóa Thêm
<input type="checkbox"/> 8	difficulty	int(11)			Không	Không			Thay đổi Xóa Thêm

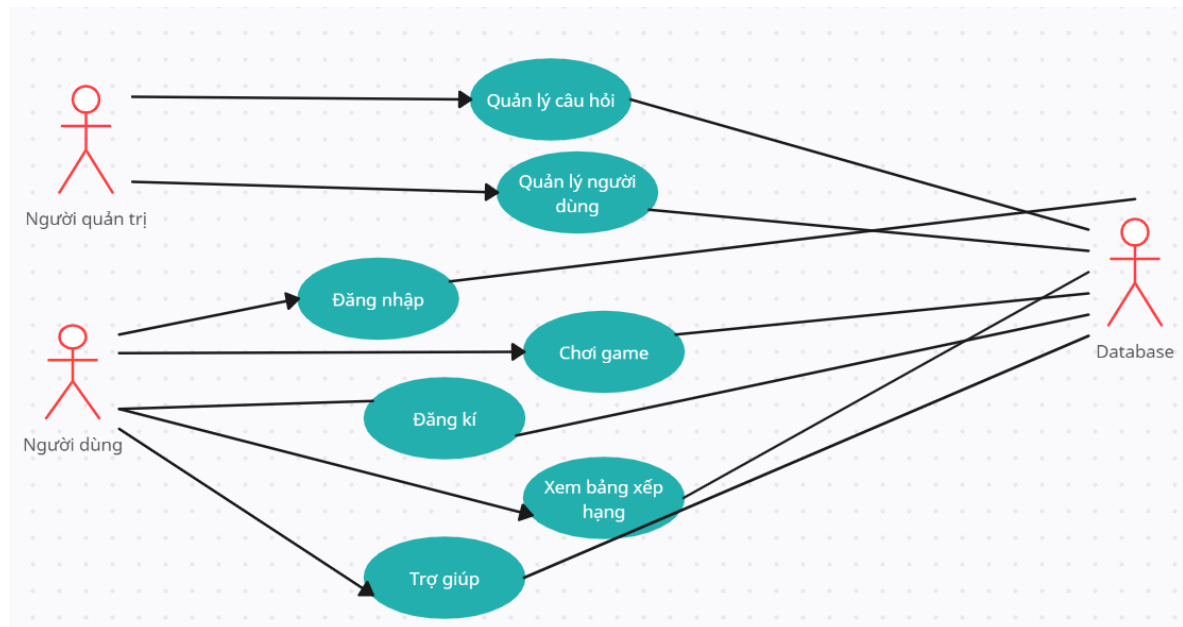
2.2. Mô hình hóa chức năng

2.2.1. Các tác nhân

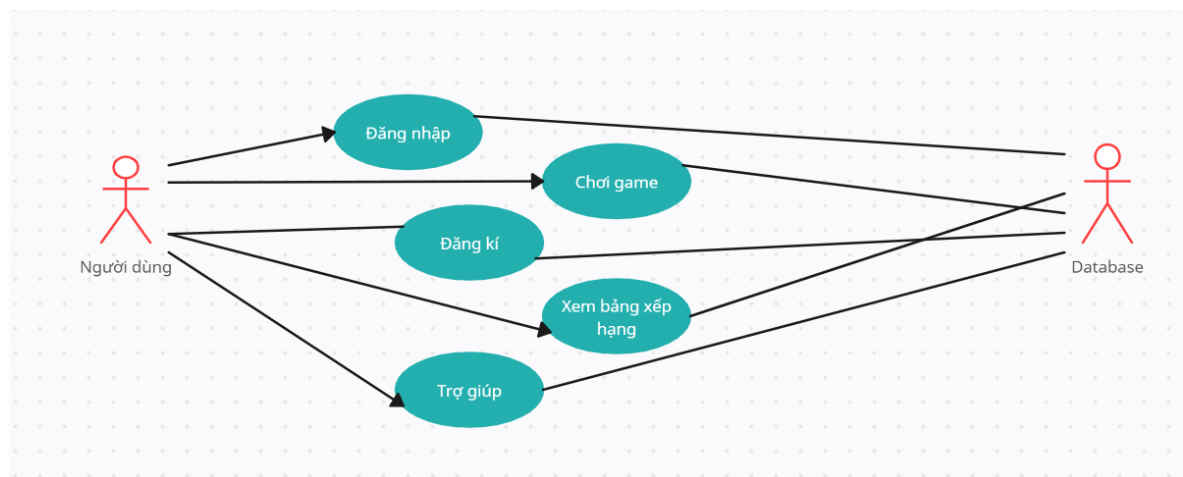
- Có 2 tác nhân chính là người chơi và quản trị viên (Admin).

2.2.2 Biểu đồ use case

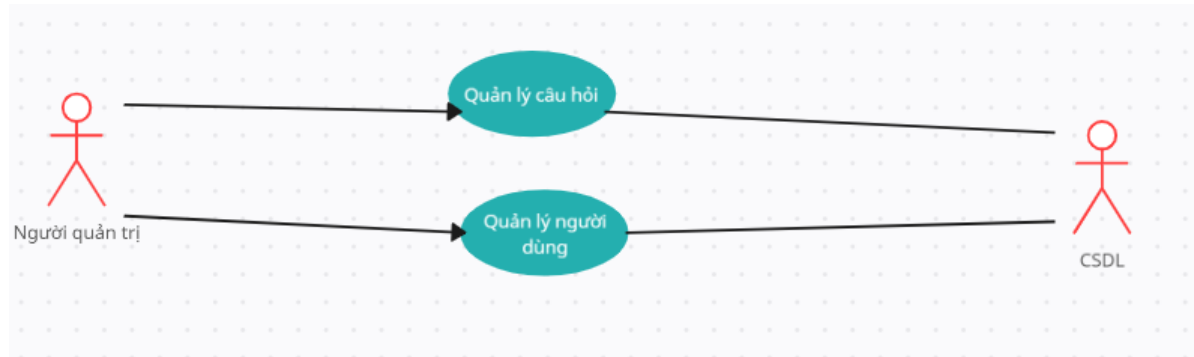
2.2.2.1 Use case tổng quát



2.2.2.2 Use case cho người chơi



2.2.2.3 Use case cho người quản trị



2.2.3 Đặc tả các chức năng

2.2.3.1 Đặc tả chức năng đăng ký

Mô tả	Use case này cho phép người dùng đăng ký tài khoản.
Người thực hiện	Người dùng
Tiền điều kiện	Không
Luồng sự kiện chính	<p>1) Use case bắt đầu khi khách hàng kích vào nút “Đăng ký”. Hệ thống sẽ hiển thị màn hình đăng ký.</p> <p>2) Người dùng nhập thông tin cần thiết và click vào nút “Đăng ký”. Hệ thống sẽ hiển thị thông báo đăng ký thành công. Use case kết thúc.</p>
Luồng rẽ nhánh	<p>Người dùng nhập sai thông tin yêu cầu. Hệ thống hiển thị thông báo lỗi và yêu cầu nhập lại hoặc quay lại màn hình chính.</p> <p>Không thể kết nối tới cơ sở dữ liệu hệ thống sẽ hiển thị một thông báo lỗi và kết thúc use case</p>
Hậu điều kiện	Không

2.2.3.2 Đặc tả chức năng đăng nhập

Mô tả	Use case cho phép người dùng đăng nhập vào hệ thống và sử dụng các chức năng của hệ thống
Người thực hiện	Người dùng
Tiền điều kiện	Đã có tài khoản của hệ thống
Luồng sự kiện chính	<p>1) Use case bắt đầu khi người dùng kích vào nút “Đăng nhập”. Hệ thống sẽ hiển thị màn hình đăng nhập</p> <p>2) Người dùng nhập tài khoản và mật khẩu và nhấn “Đăng nhập”.</p> <p>3) Hệ thống sẽ kiểm tra thông tin người dùng và hiển thị thông báo đăng nhập thành công. Use case kết thúc</p>
Luồng rẽ nhánh	<p>Người dùng nhập sai thông tin hệ thống hiển thị thông báo lỗi và yêu cầu nhập lại hoặc quay lại màn hình chính.</p> <p>Không thể kết nối tới cơ sở dữ liệu hệ thống sẽ hiển thị một thông báo lỗi và kết thúc use case.</p>
Hậu điều kiện	Cho phép người dùng sử dụng các chức năng của hệ thống theo quyền của tài khoản

2.2.3.3 Đặc tả chức năng Chơi game

Mô tả	Use case này cho phép người chơi chơi game
Người thực hiện	Người chơi

Tiền điều kiện	Người chơi đã đăng nhập
Luồng sự kiện chính	<p>1) Use case này bắt đầu khi người dùng thành công truy cập đến trang chủ. Hệ thống sẽ lấy ngẫu nhiên câu hỏi, và các tùy chọn trả lời từ bảng questions và hiển thị lên màn hình</p> <p>2) Người chơi chọn 1 trong 4 đáp án hiển thị trên màn hình. Hệ thống sẽ kiểm tra đáp án người dùng chọn và so sánh với kết quả đúng, sau đó hiển thị thông báo tương ứng lên màn hình.</p>
Luồng rẽ nhánh	1) Không thể kết nối đến cơ sở dữ liệu: tại bất kỳ thời điểm nào trong quá trình thực hiện use case nếu không thể kết nối được với cơ sở dữ liệu thì hệ thống sẽ hiển thị thông báo báo lỗi và kết thúc use case.
Hậu điều kiện	Không

2.2.3.4 Đặc tả chức năng trợ giúp

Mô tả	Use case này cho phép người chơi sử dụng quyền trợ giúp
Người thực hiện	Người chơi
Tiền điều kiện	Người chơi đã đăng nhập
Luồng sự kiện chính	<p>1) Use case này bắt đầu khi người chơi lựa chọn 1 trong 3 biểu tượng hình trợ giúp. Hệ thống sẽ lấy thông tin câu hỏi tương ứng đang hiển thị và tiến hành xử lý với từng sự trợ giúp.</p>

	<p>50-50: Người chơi chọn icon “ 5050”. Hệ thống sẽ loại bỏ các đáp án không đúng ở trên màn hình trò chơi.</p> <p>Nhà thông thái: Người chơi chọn icon “Nhà thông thái”. Hệ thống sẽ lấy random câu trả lời đúng và hiển thị thông báo trợ giúp.</p> <p>Người đồng hành: Người chơi chọn icon “Người đồng hành”. Hệ thống sẽ lấy random câu trả lời đúng với tỉ lệ trả lời đúng không cao và hiển thị thông báo trợ giúp.</p>
Luồng rẽ nhánh	1) Không thể kết nối đến cơ sở dữ liệu: tại bất kỳ thời điểm nào trong quá trình thực hiện use case nếu không thể kết nối được với cơ sở dữ liệu thì hệ thống sẽ hiển thị thông báo báo lỗi và kết thúc use case.
Hậu điều kiện	Không

2.2.3.5 Đặc tả chức năng xem bảng xếp hạng

Mô tả	Use case này cho phép người chơi xem bảng xếp hạng
Người thực hiện	Người chơi
Tiền điều kiện	Không có
Luồng sự kiện chính	1) Use case này bắt đầu khi người dùng thành công truy cập đến trang chủ. Hệ thống sẽ lấy top 8 người dùng có số điểm cao nhất giảm dần từ 2 bảng “Users” và “game_session”.

Luồng rẽ nhánh	1) Không thể kết nối đến cơ sở dữ liệu: tại bất kỳ thời điểm nào trong quá trình thực hiện use case nếu không thể kết nối được với cơ sở dữ liệu thì hệ thống sẽ hiển thị thông báo báo lỗi và kết thúc use case.
Hậu điều kiện	Không

2.2.3.6 Đặc tả chức năng quản lý câu hỏi

Mô tả	Use case này cho phép người quản trị quản lý các câu hỏi
Người thực hiện	Người quản trị
Tiền điều kiện	Không có
Luồng sự kiện chính	<p>Use case này bắt đầu khi người quản trị kích vào nút “Quản lý câu hỏi” trên menu chính của giao diện admin.</p> <p>Thêm</p> <p>Người quản trị kích vào nút “thêm mới” trên cửa sổ danh sách câu hỏi. Hệ thống hiển thị màn hình yêu cầu nhập thông tin chi tiết cho câu hỏi.</p> <p>Người quản trị nhập thông tin cho câu hỏi và kích vào nút “thêm mới” hệ thống sẽ tạo một bản ghi mới trong bảng “questions” và hiển thị danh sách các câu hỏi được cập nhật.</p> <p>Sửa</p> <p>Người quản trị kích vào nút sửa trên một dòng câu hỏi. Hệ thống lấy thông tin cũ của câu hỏi và hiển thị lên màn hình.</p>

	<p>Người quản trị nhập thông tin mới của câu hỏi và kích vào nút “lưu”. Hệ thống sẽ lưu thông tin mới vào bảng “Questions” và hiển thị danh sách đã cập nhật trên màn hình.</p> <p>Xóa</p> <p>Người quản trị ấn vào nút xóa trên một dòng câu hỏi hệ thống sẽ hiển thị một yêu cầu xác nhận xóa</p> <p>Người quản trị ấn vào nút “đồng ý”. Hệ thống xóa câu hỏi ra khỏi bảng “Questions” và hiện danh sách đã cập nhật.</p> <p>Use case kết thúc.</p>
Luồng rẽ nhánh	Không kết nối được cơ sở dữ liệu: tại bất kỳ thời điểm nào trong quá trình thực hiện use case nếu không kết nối được với cơ sở dữ liệu thì hệ thống sẽ hiển thị một thông báo lỗi và use case kết thúc.
Hậu điều kiện	Không


2.2.3.6 Đặc tả chức năng quản lý người chơi

Mô tả	Use case này cho phép người quản trị quản lý người chơi
Người thực hiện	Người quản trị
Tiền điều kiện	Không có
Luồng sự kiện chính	<p>Use case này bắt đầu khi người quản trị kích vào nút “Quản lý người dùng” trên menu chính của giao diện admin.</p> <p>Sửa</p>

	<p>Người quản trị kích vào nút sửa trên một dòng người dùng. Hệ thống lấy thông tin cũ của người dùng và hiển thị lên màn hình.</p> <p>Người quản trị nhập thông tin cần sửa của người dùng và kích vào nút “lưu”. Hệ thống sẽ lưu thông tin mới vào bảng “users” và hiển thị danh sách đã cập nhật trên màn hình.</p> <p>Xóa</p> <p>Người quản trị ấn vào nút xóa trên một dòng người dùng hệ thống sẽ hiển thị một yêu cầu xác nhận xóa</p> <p>Người quản trị ấn vào nút “đồng ý”. Hệ thống xóa người dùng ra khỏi bảng “Users” và hiện danh sách đã cập nhật.</p> <p>Use case kết thúc.</p>
Luồng rẽ nhánh	Không kết nối được cơ sở dữ liệu: tại bất kỳ thời điểm nào trong quá trình thực hiện use case nếu không kết nối được với cơ sở dữ liệu thì hệ thống sẽ hiển thị một thông báo lỗi và use case kết thúc.
Hậu điều kiện	Không

Chương 3. Thiết kế hệ thống

3.1. Giao diện trang chủ



Trang chủĐăng nhậpĐăng kí

Ai là triệu phú

Nội dung câu hỏi

Điểm số


a

b

c

d

3.2. Giao diện bảng xếp hạng



[Trang chủ](#) [Đăng nhập](#) [Đăng kí](#)

Bảng xếp hạng

Tài khoản	điểm số

Ai là triệu phú

Nội dung câu hỏi

Điểm số

a

b

c

d

3.3. Giao diện đăng kí

Đăng kí

Tên tài khoản	<input type="text" value="username"/>
Địa chỉ email	<input type="text" value="email"/>
Mật khẩu	<input type="password" value="password"/>
Nhập lại mật khẩu	<input type="password" value="recheck-password"/>

Đăng kí

3.4. Giao diện đăng nhập

Đăng nhập

Tên tài khoản

username

Mật khẩu

password

Đăng nhập

3.5. Giao diện trang quản trị



3.6. Giao diện trang quản lý người dùng

Quản lý người dùng

[dashboard](#)[quản lý người dùng](#)[quản lý câu hỏi](#)[thoát](#)

ID user	Tên tài khoản	Email	Mật khẩu	Thao tác

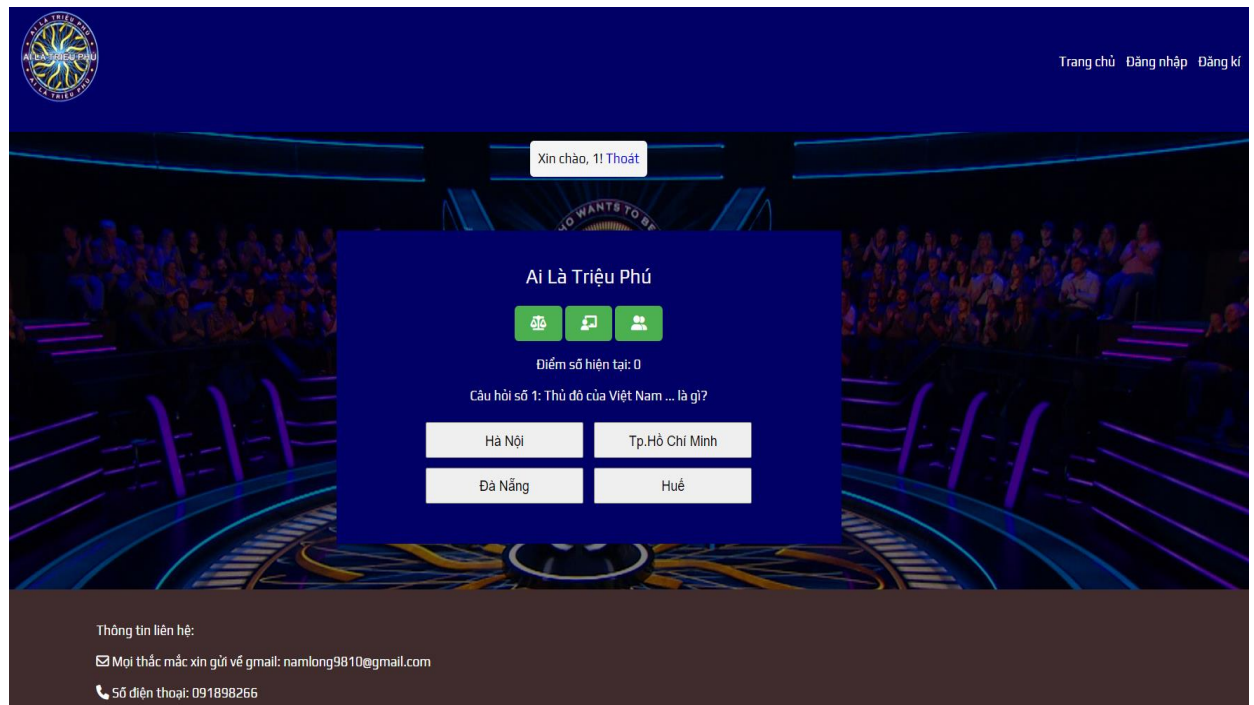
3.7. Giao diện trang quản lý câu hỏi

[illegible]

Chương 4. Kết quả cài đặt

4.1. Giao diện Website

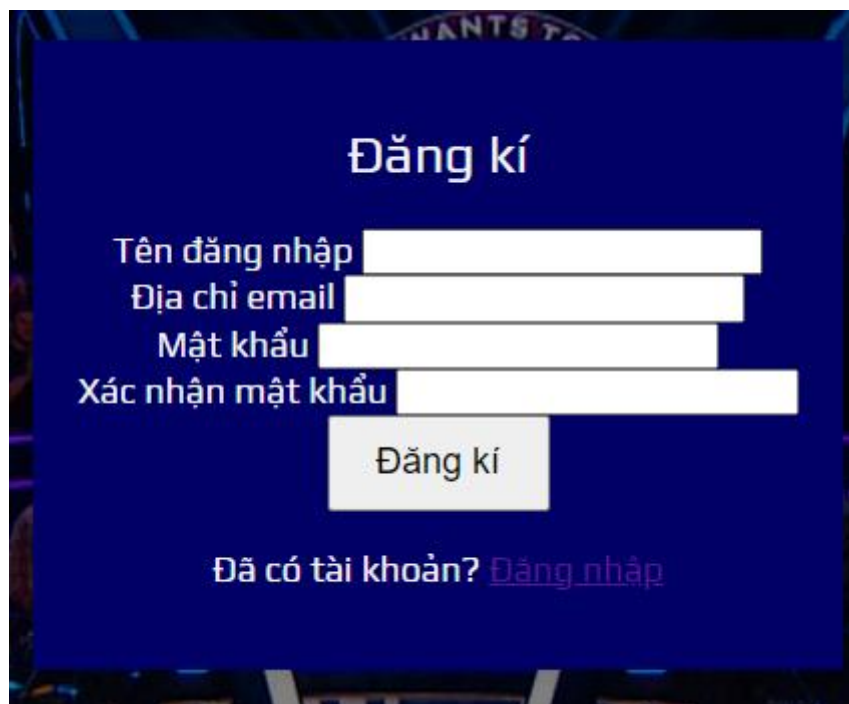
4.1.1. Giao diện trang chủ/trò chơi



4.1.2. Giao diện trang đăng nhập



4.1.3. Giao diện trang đăng kí



The registration form is displayed on a dark blue background. It contains the following elements:

- Đăng kí**: The title of the form.
- Tên đăng nhập**: Username label followed by a text input field.
- Địa chỉ email**: Email address label followed by a text input field.
- Mật khẩu**: Password label followed by a text input field.
- Xác nhận mật khẩu**: Confirm password label followed by a text input field.
- Đăng kí**: A button to submit the registration form.
- Đã có tài khoản?**: A link to the login page, labeled **Đăng nhập**.

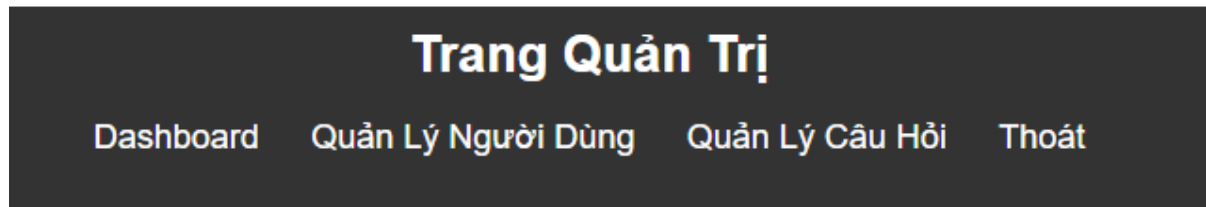
4.1.4. Giao diện bảng xếp hạng



The ranking table is displayed on a dark blue background. It contains the following data:

Tài khoản	Điểm số
1	400
namlong9810	0
2	0

4.1.5. Giao diện trung tâm quản lý



Chào mừng đến với bảng điều khiển quản trị

4.1.6. Giao diện quản lý người dùng

Quản lý người dùng				
Dashboard Quản Lý Người Dùng Quản Lý Câu Hỏi Thoát				
ID User	Tên tài khoản	Email	Mật khẩu(Mã hóa)	Thao tác
6	namlong9810	namlong9810@gmail.com	\$2y\$10\$JICkOC8A...	Sửa Xóa
10	1	1@gmail.com	\$2y\$10\$IbAyK5Nn...	Sửa Xóa
13	2	2@gmail.com	\$2y\$10\$Cq7jKzo7...	Sửa Xóa

4.1.7. Giao diện quản lý câu hỏi

Thêm Câu Hỏi

ID câu hỏi	N.dung câu hỏi	Đáp án A	Đáp án B	Đáp án C	Đáp án D	Đáp án đúng	Độ khó	Thao tác
7	Ghế ngồi dành cho người chơi chương trình "Ai là triệu phú" được gọi là gì?	Ghế đá	Ghế nóng	Ghế băng	Ghế thư giãn	Ghế nóng	1	Sửa Xóa
8	Thủ đô của Việt Nam ... là gì?	Hà Nội	Tp.Hồ Chí Minh	Đà Nẵng	Huế	Hà Nội	1	Sửa Xóa
15	Trong lễ hiển linh (Epiphany) 2019, Tổng thống Nga Putin đã thực hiện nghi thức gì?	Đi trên than nóng	Ngắm mình dưới hồ băng	Cưỡi ngựa đi săn	Câu cá trên băng	Ngắm mình dưới hồ băng	2	Sửa Xóa
16	Đài thiên văn ALMA được đặt tại quốc gia Nam Mỹ nào?	Brazil	Uruguay	Argentina	Chile	Chile	2	Sửa Xóa
17	sazae-san là bộ phim dài nhất thế giới thuộc thể loại nào?	Hoạt hình	Trình thám	Hành động	Kinh dị	Hoạt hình	2	Sửa Xóa
18	Cựu phi hành gia nào là người duy nhất vừa bay vào vũ trụ vừa lặn xuống điểm sâu nhất đại dương thuộc rãnh Mariana?	Bob Behnken	Kate Rubins	Kathy Sullivan	Doug Hurley	Kathy Sullivan	3	Sửa Xóa
19	Ngày 10/3 âm lịch hằng năm được chính thức quy định là Quốc lễ Giỗ Tổ Hùng Vương vào triều đại nào lịch sử ta?	Lý	Hậu Lê	Nguyễn	Trần	Nguyễn	2	Sửa Xóa
	Những vần thơ "Trường Sơn chi lớn ông	Đáp đúng	Nguyễn Văn		Hành quân			Sửa

4.2. Kết quả kiểm thử

4.2.1. Kiểm thử chức năng đăng nhập

Stt	Nội dung case	Các bước	Nội dung kiểm thử	Kết quả điều hướng	Kết quả kiểm thử
1	Nhập đầy đủ thông tin	B1: Click vào nút đăng nhập trong trang chủ B2: Nhập đầy đủ thông tin tài khoản và mật khẩu nhận"	Tài khoản: 1 Mật khẩu: 1	Hiện thị thông báo đăng nhập thành công	Vượt qua
2	Thiếu Tài khoản	B1: Click vào nút đăng nhập trong trang chủ B2: Nhập thiếu tài khoản	Mật khẩu: 1	Thông báo nhập thiếu tài khoản	Không vượt qua

3	Thiếu Mật khẩu	B1: Click vào nút đăng nhập trong trang chủ B2: Nhập thiếu mật khẩu	Mật khẩu cũ: 1	Thông báo thiếu mật khẩu	Không vượt qua
4	Không nhập gì	B1: Click vào nút đăng nhập trong trang chủ B2: Không nhập gì		Thông báo thiếu cả 2	Không vượt qua
5	Nhập sai tài khoản	B1: Click vào nút đăng nhập trong trang chủ B2: Nhập sai tài khoản	Tài khoản: abc Mật khẩu: 1	Thông báo tên tài khoản không tồn tại	Không vượt qua
6	Nhập sai mật khẩu	B1: Click vào nút đăng nhập trong trang chủ B2: Nhập sai mật khẩu	Tài khoản: 1 Mật khẩu: abc	Thông báo mật khẩu không đúng	Không vượt qua

4.2.2. Kiểm thử chức năng đăng kí

Stt	Nội dung case	Các bước	Nội dung kiểm thử	Kết quả điều hướng	Kết quả kiểm thử
1	Nhập đầy đủ thông tin	B1: Click vào nút đăng kí trong trang chủ B2: Nhập đầy đủ thông tin và đúng kiểu	Tài khoản: 3 Email: 3@gmail.com Mật khẩu: 3 Nhập lại khẩu: 3	Hiện thị thông báo đăng kí thành công	Vượt qua
2	Thiếu thông tin bất kì	B1: Click vào nút đăng kí trong trang chủ		Thông báo nhập thiếu với các dữ	Không vượt qua

		B2: Nhập thiếu tài khoản		liệu tương ứng	
3	Nhập sai định dạng email	B1: Click vào nút đăng kí trong trang chủ B2: Nhập sai định dạng email	Tài khoản: 4 Email: abc Mật khẩu: 4 Nhập lại mật khẩu 4	Thông báo email không hợp lệ	Không vượt qua
4	Nhập lại mật khẩu không khớp	B1: Click vào nút đăng nhập trong trang chủ B2: Nhập mật khẩu nhập lại không khớp mật khẩu	Tài khoản: 4 Email: 4@gmail.com Mật khẩu: 4 Nhập lại mật khẩu: 5	Thông báo mật khẩu nhập lại không khớp	Không vượt qua
5	Nhập trùng tài khoản đã tồn tại	B1: Click vào nút đăng nhập trong trang chủ B2: Nhập tên tài khoản đã tồn tại	Tài khoản: 1 Email: 4@gmail.com Mật khẩu: 4 Nhập lại mật khẩu: 5	Thông báo tên tài khoản đã tồn tại.	Không vượt qua

4.2.3. Kiểm thử chức năng quản lý người dùng

Stt	Nội dung case	Các bước	Nội dung kiểm thử	Kết quả điều hướng	Kết quả kiểm thử
1	Sửa tên tài khoản	B1: Nhấn nút quản lý người dùng trên menu người quản trị B2: Chọn nút sửa B3: Sửa thông tin trường tài khoản	Tài khoản: 4 Email: giữ nguyên Mật khẩu: giữ nguyên	Hiện thị thông báo cập nhật thông tin thành công	Vượt qua

2	Sửa đúng định dạng email	B1: Nhấn nút quản lý người dùng trên menu người quản trị B2: Chọn nút sửa B3: Sửa thông tin trường email	Tài khoản: giữ nguyên Email: abc@gmail.com Mật khẩu: giữ nguyên	Hiện thị thông báo cập nhật thông tin thành công	Vượt qua
3	Sửa sai định dạng email	B1: Nhấn nút quản lý người dùng trên menu người quản trị B2: Chọn nút sửa B3: Sửa thông tin trường email	Tài khoản: giữ nguyên Email: cdf Mật khẩu: giữ nguyên	Thông báo thành công	Vượt qua (Đã sửa)
4	Sửa mật khẩu	B1: Nhấn nút quản lý người dùng trên menu người quản trị B2: Chọn nút sửa B3: Sửa thông tin trường mật khẩu	Tài khoản: giữ nguyên Email: giữ nguyên Mật khẩu: 4	Hiện thị thông báo cập nhật thông tin thành công	Vượt qua

4.2.4. Kiểm thử chức năng quản lý câu hỏi

Stt	Nội dung case	Các bước	Nội dung kiểm thử	Kết quả điều hướng	Kết quả kiểm thử
1	Nhập câu hỏi mới	B1: Nhấn nút quản lý câu hỏi trên menu người quản trị B2: Chọn nút thêm mới B3: Nhập thông tin trường câu hỏi	Câu hỏi: Ai là người đọc bản tuyên ngôn đầu tiên của nước ta? A: Hồ Chí Minh B: Lý Thường Kiệt C: Nguyễn Trãi	Hiện thị thông báo thêm câu hỏi thành công	Vượt qua

			D: Lê Lợi Đáp án đúng: Lý Thường Kiệt Độ khó: 1		
2	Nhập sai câu trả lời đúng mới	B1: Nhấn nút quản lý câu hỏi trên menu người quản trị B2: Chọn nút thêm mới B3: Nhập thông tin trường câu hỏi	Câu hỏi: Ai là người đọc bản tuyên ngôn đầu tiên của nước ta? A: Hồ Chí Minh B: Lý Thường Kiệt C: Nguyễn Trãi D: Lê Lợi Đáp án đúng: Vua Hùng Độ khó: 1	Hiện thị thông báo câu trả lời không trùng khớp với đáp án	Không vượt qua
3	Nhập đáp án trùng nhau	B1: Nhấn nút quản lý câu hỏi trên menu người quản trị B2: Chọn nút thêm mới B3: Nhập thông tin trường câu hỏi	Câu hỏi: Ai là người đọc bản tuyên ngôn đầu tiên của nước ta? A: Hồ Chí Minh B: Lý Thường Kiệt C: Lý Thường Kiệt D: Lê Lợi Đáp án đúng: Lý Thường Kiệt Độ khó: 1	Hiện thị thông báo đáp án không được trùng nhau	Không vượt qua
4	Nhập độ khó sai	B1: Nhấn nút quản lý câu hỏi trên menu người quản trị B2: Chọn nút thêm	Câu hỏi: Ai là người đọc bản tuyên ngôn đầu	Hiện thị thông báo độ khó nhỏ hơn	Không vượt qua

		<p>mới</p> <p>B3: Nhập thông tin trường câu hỏi</p>	<p>tiên của nước ta?</p> <p>A: Hồ Chí Minh</p> <p>B: Lý Thường Kiệt</p> <p>C: Nguyễn Trãi</p> <p>D: Lê Lợi</p> <p>Đáp án đúng: Lý Thường Kiệt</p> <p>Độ khó: 1000</p>	3	
5	Sửa câu hỏi	<p>B1: Nhấn nút quản lý câu hỏi trên menu người quản trị</p> <p>B2: Chọn nút sửa ở câu hỏi muốn sửa</p> <p>B3: Nhập thông tin cần sửa</p>	<p>Câu hỏi: Ghế trong ngôi trong ai là triệu phú còn được gọi là gì?</p> <p>A: Ghế đá</p> <p>B: Ghế nóng</p> <p>C: Ghế bang</p> <p>D: Ghế thư giãn</p> <p>Đáp án đúng: Ghế nóng</p> <p>Độ khó: 1</p>	Hiện thị cập nhật câu hỏi thành công	Vượt qua
6	Sửa câu hỏi với đáp án trùng nhau	<p>B1: Nhấn nút quản lý câu hỏi trên menu người quản trị</p> <p>B2: Chọn nút sửa ở câu hỏi muốn sửa</p> <p>B3: Nhập thông tin cần sửa</p>	<p>Câu hỏi: Ghế trong ngôi trong ai là triệu phú còn được gọi là gì?</p> <p>A: Ghế đá</p> <p>B: Ghế đá</p> <p>C: Ghế đá</p> <p>D: Ghế đá</p> <p>Đáp án đúng: Ghế đá</p> <p>Độ khó: 1</p>	Hiện thị thông báo đáp án không trùng nhau	Không vượt qua

7	Sửa câu hỏi với đáp án đúng không trùng các đáp án trả lời	<p>B1: Nhấn nút quản lý câu hỏi trên menu người quản trị</p> <p>B2: Chọn nút sửa ở câu hỏi muốn sửa</p> <p>B3: Nhập thông tin cần sửa</p>	<p>Câu hỏi: Ghế trong ngôi trong ai là triệu phú còn được gọi là gì?</p> <p>A: Ghế đá</p> <p>B: Ghế nóng</p> <p>C: Ghế lạnh</p> <p>D: Ghế massage</p> <p>Đáp án đúng: Ghế đầu</p> <p>Độ khó: 1</p>	<p>Hiện thị thông báo đáp án đúng không với 1 trong 4 đáp án a,b,c,d</p>	Không vượt qua
8	Sửa câu hỏi với độ khó sai	<p>B1: Nhấn nút quản lý câu hỏi trên menu người quản trị</p> <p>B2: Chọn nút sửa ở câu hỏi muốn sửa</p> <p>B3: Nhập thông tin cần sửa</p>	<p>Câu hỏi: Ghế trong ngôi trong ai là triệu phú còn được gọi là gì?</p> <p>A: Ghế đá</p> <p>B: Ghế nóng</p> <p>C: Ghế lạnh</p> <p>D: Ghế mát xa</p> <p>Đáp án đúng: Ghế nóng</p> <p>Độ khó: 1000</p>	<p>Hiện thị thông báo độ khó phải thuộc 3 mức độ 1,2,3</p>	Không vượt qua

PHẦN III. TỔNG KẾT

Sau thời gian dài làm việc nhóm cùng với sự hướng dẫn của giáo viên hướng dẫn thầy Đỗ Mạnh Quang, nhóm của em đã xây dựng được “Website game ai là triệu phú” với những chức năng cơ bản: Trò chơi, đăng nhập đăng kí người chơi, tạo phiên chơi, quản lý câu hỏi, quản lý người dùng. Website được xây dựng với giao diện thân thiện, ưa nhìn và dễ dùng, phù hợp với mọi đối tượng. Bên cạnh những kết quả được nêu trên thì nhóm vẫn còn một số hạn chế về kiến thức nên vẫn còn một số chức năng chưa được hoàn thiện.

Trên đây là một số kết quả và những hạn chế của nhóm đã được nêu ra và sẽ được bổ sung và hoàn thiện hơn để có được một website hoàn chỉnh và có thể đưa vào hoạt động.

Lời kết:

Dự án website "Ai Là Triệu Phú" không chỉ mang lại trải nghiệm giải trí thú vị mà còn giúp người chơi nâng cao kiến thức và kỹ năng tư duy. Với nền tảng công nghệ hiện đại và thiết kế hấp dẫn, dự án hứa hẹn sẽ thu hút được đông đảo người chơi và trở thành một trong những trang web trò chơi trực tuyến phổ biến.

Tài liệu tham khảo

1. <https://fullstack.edu.vn/courses/html-css>
2. <https://fullstack.edu.vn/courses/javascript-co-ban>
3. <https://www.w3schools.com/php/>