

Các module sẽ có trong dự án

+ Module 1: Tài khoản người dùng

- Cho phép người dùng thực hiện các chức năng cơ bản như đăng ký, đăng nhập, đăng xuất.
- Khi người dùng đã đăng nhập thì cần duy trì trạng thái trong suốt phiên sử dụng của khách, sử dụng cơ chế Session

+ Module 2: Hiển thị mảng dịch vụ các tài khoản game (freefire – liên quân – liên minh & tft)

- Xây dựng TaiKhoanGameServlet.java để xử lý yêu cầu cho 3 danh mục bên trên. Servlet sẽ nhận yêu cầu khi người dùng đến trang sản phẩm của 3 danh mục trên, thực hiện gọi các lớp DAO tương ứng để kéo dữ liệu và xử lý.
- Sau khi Servlet đã có dữ liệu người dùng cần, ở đây t đề xuất 2 kiến trúc để biểu diễn
- Kiến trúc 1: sử dụng một trang taikhoangame.jsp duy nhất để biểu diễn cho cả 3 danh mục, Servlet gửi ff thì hiển thị ff, gửi lq thì hiển thị lq v.v Khi người dùng bấm vào xem chi tiết cho một tài khoản thì cũng điều hướng đến một trang taikhoangame_chitiet.jsp duy nhất, sử dụng chung logic nhưng hiển thị các thuộc tính đặc thù khác nhau
- Kiến trúc 2: Servlet sẽ không điều hướng đến 1 trang mà phải điều hướng cho 3 trang khác nhau để hiển thị cho 3 danh mục. Cách này nhìn có vẻ phức tạp nhưng t nghĩ là không khó hơn hoặc thậm chí dễ hơn kiến trúc 1. Mình sẽ có mỗi trang custom cho một loại game khác nhau, trông sẽ chuyên nghiệp hơn rất nhiều và khi người dùng bấm vào xem chi tiết thì sẽ có 3 trang chi tiết tương ứng cho từng loại game (hoặc dùng chung cái chi tiết cx đc). Về cơ bản là chỉ thêm việc ở frontend, Servlet xử lý thêm chút việc điều phối nhưng không đáng kể.

+ Module 3: Hiển thị mảng dịch vụ game steam

- Xây dựng SteamGameServlet để xử lý các yêu cầu cho danh mục steam game offline. Servlet này sẽ gọi đến SteamGameDAO để lấy dữ liệu các game có trong shop sau đó chuyển cho steam_games.jsp để hiển thị. Khi người dùng nhấp vào một game thì sẽ được điều hướng đến steam_game_detail.jsp, trang này sẽ lấy dữ liệu mô tả game, video id và bài viết của game để hiển thị cho khách

+ Module 4: Cơ chế thanh toán trực tiếp

- Dự án này ae sẽ không làm theo cơ chế giỏ hàng mà sẽ cho khách thanh toán trực tiếp cho mỗi acc / game khách chọn. Lý do là vì nhu cầu, đa số khách mua tài khoản game / game steam offline thì sẽ chỉ muốn mua 1 cái rồi chơi luôn và một cơ chế đơn hàng khi này sẽ tạo nên sự phức tạp không cần thiết, thậm chí làm khó khách hàng.
- Phát triển luồng thanh toán trực tiếp tích hợp trong các trang chi tiết sản phẩm của module 2 và 3.
- Đối với cơ chế thanh toán cho các tài khoản game, quy trình sẽ là khi khách thanh toán tài khoản, tạo một đơn hàng mới trong DONHANG với trạng thái = "CHO_THANH_TOAN". Khi này nếu một khách khác muốn thanh toán với cùng tài khoản đó mà check trạng thái là "CHO_THANH_TOAN" thì lệnh thanh toán của khách đến sau sẽ bị hủy. Sử dụng ThoiGianTao để kiểm soát thời gian của lệnh thanh toán này để chống găm hàng.
- Đối với cơ chế thanh toán cho steam game offline, khi khách đang xem chi tiết game, trong đó sẽ tích hợp một nút thanh toán cho một slot game. Khi này backend sẽ kéo danh sách cáo tài khoản steam chứa game này từ GAME_TAIKHOAN_STEAM và số slot của các tài khoản đó, sắp xếp theo thứ tự số slot dư nhiều nhất cho lên đầu. Đây là cơ chế cân bằng tải, đảm bảo khách sẽ được mua slot ở tài khoản ít người dùng nhất (ổn định nhất) trước. Khi này một bản ghi DONHANG_SLOT_STEAM sẽ được ghi với trạng thái "CHO_THANH_TOAN", tạm thời tăng SoSlotDaBan của tài khoản Steam được chọn lên 1. Khi này một khách đến sau muốn mua 1 slot game tương tự thì backend sẽ check với cơ chế tương tự nhưng khi này một tài khoản được chọn đã mất 1 slot. Cơ chế kiểm soát găm hàng cũng giống như cho các tài khoản game, chỉ khác là nếu hủy thanh toán, một slot sẽ được trả lại cho tài khoản được chọn.

+ Module 5: Trang cá nhân của khách & tài khoản đã mua

- Xây dựng một khu vực riêng cho người dùng khi đăng nhập. Tại đây cần cung cấp các chức năng như xem/sửa thông tin cá nhân, hiển thị tất cả đơn hàng của khách và cho phép xem lại thông tin tài khoản họ đã mua.

+ Module 6: Trang quản trị

- Xây dựng một khu vực quản trị web và phải có cơ chế bảo vệ. Bao gồm đầy đủ chức năng quản lý cốt lõi như
 - Quản lý sản phẩm: xem/ thêm/ xóa/ sửa các tài khoản game, các tài khoản steam và game steam
 - Quản lý user: xem user, thông tin user, thay đổi vai trò
 - Quản lý đơn hàng: xem danh sách đơn hàng, cập nhật trạng thái, hủy giao dịch
 - Quản lý web: xem lượt xem, lượt mua của các sản phẩm. Xem doanh thu và các chỉ số khác.
 - Các chức năng custom: nếu có thời gian thì ae có thể viết những chức năng như tạo sự kiện, tạo game gacha :b v.v
 - Đối với các thao tác thêm, xóa, sửa của sản phẩm / game thì cần có cơ chế upload ảnh, xóa ảnh trong thư mục. Ở đây có thể làm đơn giản là để một file image ở trong thư mục của webapp (đỡ phải cấu hình tomcat).

+ module 7: Phân quyền truy cập

- Xây dựng các lớp Servlet Filter để kiểm soát truy cập
- Đảm bảo người dùng phải đăng nhập mới có thể thanh toán, xem trang cá nhân
- Đảm bảo chỉ có tài khoản admin mới truy cập được các URL có endpoint kiểu “/admin/...” cái này cần quy định trong module 6 rằng tất cả trang cho admin cần có endpoint dạng này.