**1. Xác định chức năng chính của app thư viện**

Ví dụ:

* **Người dùng (sinh viên):**
  + Đăng nhập / đăng ký
  + Tìm kiếm sách
  + Mượn/trả sách
  + Xem lịch sử mượn
  + Đặt trước sách
* **Quản trị viên (thủ thư):**
  + Thêm / chỉnh sửa / xoá sách
  + Quản lý tài khoản sinh viên
  + Duyệt yêu cầu mượn / trả
  + Thống kê sách mượn

**2. Phân tích giao diện (UI)**

Phác thảo từng màn hình như:

* Trang đăng nhập / đăng ký
* Trang danh sách sách (search, filter)
* Chi tiết sách
* Trang mượn / trả
* Trang quản trị

=> Có thể vẽ sơ bằng giấy hoặc dùng [Figma](https://figma.com)

**3. Lên kế hoạch cơ sở dữ liệu (backend)**

Dùng Firebase (dễ cho người mới) hoặc MySQL (nếu bạn đã quen với PHP/MySQL).

Ví dụ bảng:

* users: thông tin người dùng
* books: thông tin sách
* borrow\_records: lịch sử mượn/trả
* reservations: đặt trước

**4. Dùng Flutter để xây dựng UI trước**

Tạo từng màn hình cơ bản trước:

* main.dart → màn hình khởi đầu
* login\_screen.dart
* home\_screen.dart
* book\_detail.dart

**5. Kết nối với cơ sở dữ liệu**

Bạn có thể:

* Dùng **Firebase** → Flutter hỗ trợ mạnh (dễ tích hợp)
* Dùng **MySQL + PHP API** nếu bạn có server hoặc XAMPP

**6. Kiểm thử & nâng cấp**

* Test thử tính năng mượn trả
* Thêm các chức năng nâng cao như scan QR sách, thống kê biểu đồ