**TRƯỜNG ĐẠI HỌC GIAO THÔNG VẬN TẢI**

**PHÂN HIỆU TẠI TP. HỒ CHÍ MINH**

**BỘ MÔN CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**



**BÁO CÁO THỰC TẬP CHUYÊN MÔN**

**ĐỀ TÀI: ỨNG DỤNG ĐẶT ĐỒ ĂN NHANH**

**TRÊN DI ĐỘNG**

Giáo viên hướng dẫn: ThS.Nguyễn Lê Minh

Sinh viên thực hiện: NGUYỄN HỮU TIN

MSSV: 5951071106

Lớp: CQ.59.CNTT

Khóa: K59

TP. Hồ Chí Minh, Năm 2021

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC GIAO THÔNG VẬN TẢI**

**PHÂN HIỆU TẠI TP. HỒ CHÍ MINH**

**BỘ MÔN CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**



**BÁO CÁO THỰC TẬP CHUYÊN MÔN**

**ĐỀ TÀI: ỨNG DỤNG ĐẶT ĐỒ ĂN NHANH**

**TRÊN DI ĐỘNG**

Giáo viên hướng dẫn: ThS.Nguyễn Lê Minh

Sinh viên thực hiện: NGUYỄN HỮU TIN

MSSV: 5951071106

Lớp: CQ.59.CNTT

Khóa: K59

TP.Hồ Chí Minh, Năm 2021

TRƯỜNG ĐẠI HỌC GIAO THÔNG VẬN TẢI **CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHIÃ VIỆTNAM**

**PHÂN HIỆU TẠI THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH** Độc lập – Tự do – Hạnh phúc

**THIẾT KẾ TỔNG QUAN ĐỀ TÀI**

**Mã sinh viên:** 5951071106 **Họ tên SV:** Nguyễn Hữu Tin

**Khóa:** K59 **Lớp:** CQ.59.CNTT

1. **Tên đề tài**
2. **Muc đích, yêu cầu**
3. **Nội dung và phạm vi đề tài**
4. **Công nghệ, công cụ và ngôn ngữ lập trình**
5. **Các kết quả chính sự kiến sẽ đạt được và ứng dụng**
6. **Giảng viên và cán bộ hướng dẫn**

Họ tên: ThS.Nguyễn Lê Minh

Đơn vị công tác: Bộ môn công nghệ thông tin

Điện thoại: Email:

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Ngày tháng năm 2021**  **Giảng viên hướng dẫn** |
|  | **ThS. Nguyễn Lê Minh** |

**LỜI CẢM ƠN**

Lời đầu tiên em xin gửi lời cảm ơn đến thầy Nguyễn Lê Minh giảng viên phụ trách hướng dẫn thực hiện học phần thực tập chuyên môn đã nhiệt tình chỉ dạy và cung cấp những kiến thức, tài liệu bổ ích để em có thể hoàn thành nhiệm vụ được giao đối với học phần thực tập chuyên môn.

Trong quá trình thực hành và hoàn thành báo cáo của môn học sẽ không tránh khỏi những sai sót, rất mong các thầy cô bỏ qua. Đồng thời do trình độ lý luận cũng như kinh nghiệm thực tiễn còn hạn chế nên bài báo cáo không tránh khỏi thiếu sót, vì vậy em rất mong nhận được lời góp ý của thầy cô để em có thể hoàn thành tốt những bài báo cáo sắp tới.

Em xin chân thành cảm ơn!

# NHẬN XÉT CỦA GIÁO VIÊN HƯỚNG DẪN

|  |
| --- |
| ***TP. Hồ Chí Minh, ngày 16 tháng 7 năm 2020***  **Giáo viên hướng dẫn**  **Nguyễn Lê Minh** |

**MỤC LỤC**

**LỜI NÓI ĐẦU**

Ngày nay, lĩnh vực công nghệ thông tin đặc biệt là tin học phát triển vô cùng mạnh mẽ. Những ứng dụng áp dụng vào trong thực tế đã làm thay đổi toàn bộ đời sống xã hội. Tin học cũng góp phần không nhỏ và là công cụ đắc lực cho việc quản lí, buôn bán online…

Trong đó việc áp dụng công nghệ thông tin cho việc mua bán hàng online đặt biệt là đồ ăn đang trở nên phổ biến, đạt biệt là trong thời buổi phải đối mặc với việt giản cách xã hội vì dịch COVID 19 hiện nay thì việt đặt đồ ăn trực tuyến là vô cùng cần thiết. Cùng với đó điện thoại di động đang ngày ngày càng trở nên phô biến vì mức độ thuận ích và tiện ích của nó mang lại. Chính vì vậy em quyết định lựa chọn đề tài là xây dựng một ứng dụng đặt đồ ăn nhanh trên ứng dụng di động để hỗ trợ việc buôn bán đồ ăn ở các nhà hàng, quán ăn.

Trong ứng dụng đặt đồ ăn trên thiết bị di động, em đã sử dụng ngôn ngữ lập trình java, php và hệ quản trị cơ sở dữ liệu MySQL. Tuy nhiên, do thời gian có hạn nên chương trình không khỏi có những thiếu sót, em rất mong nhận được những lời góp ý và chỉ bảo của quý thầy cô để chương trình được hoàn thiện hơn.

**CHƯƠNG 1: CƠ SỞ LÝ THUYẾT VÀ TỔNG QUAN ĐỀ TÀI**

1. **Đặt vấn đề**

**Mô tả bài toán:**

Người dùng cần đăng kí tài khoản bằng tài khoản gmail của mình để có thể sử dụng được các chức năng của ứng dụng.

Sau khi đăng ký và hoặc đăng nhập thành công người dùng vào trang chính của úng dụng, họ có thể xem tất cả cá món ăn của quán với những loại đồ ăn chính như: cơm trưa, bún, bánh, đồ ngọt, nước uống, đồ nướng và lẩu. Có thể tìm kiếm các món ăn theo tên và thêm vào giỏ hàng và đặt hàng. Người dùng có thể xem lịch sử đặt hàng của mình, chỉnh sửa thông tin tài khoảng cá nhân và xem thông tin lien lạc với quán thông qua map.

Dữ liệu được lấy từ server dưới dạng Json, sau đó dữ liệu sẽ được dịch lại để có thể sử dụng cho úng dụng.

Úng dụng sử dụng Google API và Google map API cho phần đăng nhập bằng tài khoản google và hiển thị bản đồ thông tin địa chỉ của quán.

1. **Mục tiêu của đề tài**

ứng dụng đặt đồ ăn được xây dựng nhắm mục tiêu sau:

* Có thể xem được các món ăn hiện có mà quán phục vụ.
* Thêm vào giỏ hàng và đặt hàng.
* Xem thông tin lịch sử đặt hàng.
* Chỉnh sửa thông tin tài khoản.

1. **Các chức năng trong hệ thống.**

* Đăng ký / đăng nhập bằng google.
* Xem các món ăn của quán.
* Tìm kiếm các món ăn theo tên.
* Thêm vào giỏ hàng.
* Đặt đồ ăn.
* Xem lịch sử đặt hàng.
* Chỉnh sửa thông tin tài khoảng cá nhân.
* Liên hệ với chủ quán ăn thông qua SDT, email.

1. **Công cụ và ngôn ngữ sử dụng**

* Ứng dụng được xây dựng dựa trên ngôn ngữ java
* Server được xây dựng dựa trên ngôn ngữ PHP và hệ quản trị cơ sở dữ liệu MySQL.
* Công cụ được sử dụng: Android Studio, Visual Code, Xampp.
  1. **Tổng quan về Java.**

Java là một ngôn ngữ lập trình hướng đối tượng (OOP) và dựa trên các lớp (class), nó được sử dụng trong phát triển phần mềm, trang web, game hay ứng dụng trên các thiết bị di động. ban đầu được phát triển bởi Sun Microsystems do James Gosling khởi xướng và phát hành vào năm 1995. Khác với phần lớn ngôn ngữ lập trình thông thường, thay vì biên dịch mã nguồn thành mã máy hoặc thông dịch mã nguồn khi chạy, Java được thiết kế để biên dịch mã nguồn thành bytecode, bytecode sau đó sẽ được môi trường thực thi (runtime environment) chạy.

Java hỗ trợ tối đa cho [**hệ điều hành Android**](https://magenest.com/vi/ngon-ngu-lap-trinh-android/). Vì thế ngôn ngữ lập trình này được áp dụng rất nhiều vào các ứng dụng dành cho Android.

* + 1. **Lập trình android bằng java.**

Java là ngôn ngữ đơn giản, dễ dàng sử dụng, độ linh hoạt cao, đặc biệt là trong Android Studio IDE để phát triển các ứng dụng dành cho Android. Nếu là người mới bắt đầu học lập trình Android bạn nên học Java cơ bản sau đó, tìm hiểu android studio để phát triển ứng dụng.

Java là lựa chọn tốt để tìm hiểu về lập trình hướng đối tượng. OOP hoặc lập trình hướng đối tượng là một kỹ năng hữu ích bởi vì nó xử lý sự phức tạp của một ứng dụng khá tốt.

Ngoài ra, lập trình Android bằng Java có một API phong phú và bạn có thể làm nhiều thứ hơn với Java, bao gồm đồ họa, âm thanh và nhiều khả năng viết các trò chơi nhỏ như Tic Tac Toe, Tetris, v.v.

* 1. **Giới thiệu về ngôn ngữ PHP.**

PHP - viết tắt hồi quy của "Hypertext Preprocessor", là một ngôn ngữ lập trình kịch bản được chạy ở phía server nhằm sinh ra mã html trên client. PHP đã trải qua rất nhiều phiên bản và được tối ưu hóa cho các ứng dụng web, với cách viết mã rõ rãng, tốc độ nhanh, dễ học nên PHP đã trở thành một ngôn ngữ[lập trình web](http://smartjob.vn/cam-nang-lap-trinh-web-co-ban-cho-dan-cong-nghe/) rất phổ biến và được ưa chuộng.

  PHP chạy trên môi trường Webserver và lưu trữ dữ liệu thông qua hệ quản trị cơ sở dữ liệu nên PHP thường đi kèm với Apache, MySQL và hệ điều hành Linux (LAMP).

* Apache là một phần mềm web server có nhiệm vụ tiếp nhận request từ trình duyệt người dùng sau đó chuyển giao cho PHP xử lý và gửi trả lại cho trình duyệt.
* MySQL cũng tương tự như các hệ quản trị cơ sở dữ liệu khác (Postgress, Oracle, SQL server...) đóng vai trò là nơi lưu trữ và truy vấn dữ liệu.
* Linux: Hệ điều hành mã nguồn mở được sử dụng rất rộng rãi cho các webserver. Thông thường các phiên bản được sử dụng nhiều nhất là RedHat Enterprise Linux, Ubuntu...
  1. **Giới thiệu về MySQL**

MySQL là hệ quản trị cơ sở dữ liệu tự do nguồn mở phổ biến nhất thế giới và được các nhà phát triển rất ưa chuộng trong quá trình phát triển ứng dụng. Vì MySQL là cơ sở dữ liệu tốc độ cao, ổn định và dễ sử dụng, có tính khả chuyển, hoạt động trên nhiều hệ điều hành cung cấp một hệ thống lớn các hàm tiện ích rất mạnh.

* 1. **Các bước cài đặt Web Server.**
* Bước 1: Download XAMPP tại <https://www.apachefriends.org/download.html> và tiến hành cài đặt như các chương trình thông thường.
* Bước 2: Start Apache và MySQL trong XAMPP control panel
* Bước 3: Gõ vào trình duyệt địa chỉ localhost. Nếu hiện ra màn hình sau thì việc cài đặt đã thành công.
* Bước 4: Vào thư mục cài đặt XAMPP/htdocs và tiến hành tạo file test.php với nội dung như sau:

<?php

// nội dung….

Echo “success”;

?>

* Bước 5: Gõ trên trình duyệt địa chỉ localhost/test.php. Nếu hiện ra dòng chữ sucess nghĩa là ứng dụng PHP đã chạy thành công.

**CHƯƠNG II : THIÊT KẾ CƠ SỞ DỮ LIỆU**