TRƯỜNG ĐẠI HỌC TRÀ VINH KHOA KỸ THUẬT VÀ CÔNG NGHỆ



ISO 9001:2015

THẠCH LÂM OANH ĐI

XÂY DỰNG HỆ THỐNG QUẢN LÝ KHU LIÊN HỢP THỂ THAO TRƯỜNG ĐẠI HỌC TRÀ VINH

ĐỒ ÁN TỐT NGHIỆP NGÀNH CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

TRÀ VINH, NĂM 2024

TRƯỜNG ĐẠI HỌC TRÀ VINH KHOA KỸ THUẬT VÀ CÔNG NGHỆ

XÂY DỰNG HỆ THỐNG QUẢN LÝ KHU LIÊN HỢP THỂ THAO TRƯỜNG ĐẠI HỌC TRÀ VINH

ĐỒ ÁN TỐT NGHIỆP NGÀNH CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

Sinh viên: Thạch Lâm Oanh Đi

Lóp: DA20TTB

MSSV: 110120091

GVHD: ThS. Dương Ngọc Vân Khanh

TRÀ VINH, NĂM 2024

LỜI MỞ ĐẦU

Trong bối cảnh chuyển đổi số đang phát triển mạnh mẽ, việc tích hợp công nghệ vào công tác quản lý trở nên ngày càng quan trọng và thiết yếu. Trước đây, việc quản lý các khu liên hợp thể thao thường diễn ra theo quy trình thủ công, gây ra nhiều hạn chế trong quản lý, lưu trữ và bảo trì cơ sở vật chất cũng như tổ chức sự kiện.

Vì vậy, việc triển khai một hệ thống quản lý hiện đại cho khu liên hợp thể thao là cần thiết hơn bao giờ hết. Đề tài "Phát triển hệ thống quản lý khu liên hợp thể thao Trường Đại học Trà Vinh" nhằm chuyển đổi quy trình quản lý từ thủ công sang sử dụng cơ sở dữ liệu số, giúp việc lưu trữ, truy cập và quản lý trở nên thuận tiện, nhanh chóng, chính xác và đồng bộ.

Báo cáo này mô tả chi tiết quá trình khảo sát thực tế, nghiên cứu và thiết kế cơ sở dữ liệu, cũng như các trang thông tin và giao diện người dùng. Mục tiêu không chỉ là cải thiện việc quản lý thông tin mà còn tăng cường quảng bá hình ảnh của Trường Đại học Trà Vinh, thu hút sự quan tâm của các sinh viên, các bạn học sinh đang có ý định theo học tại trường Đại học Trà Vinh và cộng đồng đam mê thể dục, thể thao.

Hy vọng rằng, hệ thống quản lý mới sẽ hỗ trợ hiệu quả cho các cán bộ của trường trong việc quản lý, vận hành khu liên hợp thể thao một cách khoa học và hiệu quả.

LÒI CẨM ƠN

Lời đầu tiên, em xin trân trọng cảm ơn Thầy Dương Ngọc Vân Khanh - giảng viên của bộ môn Công nghệ Thông tin cũng là người trực tiếp hướng dẫn em trong quá trình hoàn thành bài khóa luận tốt nghiệp với đề tài "Xây dựng hệ thống quản lý khu liên hợp thể thao Trường Đại học Trà Vinh". Em cảm ơn những ý kiến đóng góp và chỉ dạy tận tình của thầy để em có thể hoàn thành tốt khóa luận tốt nghiệp.

Em cũng xin gửi lời cảm ơn đến Quý Thầy, Cô Đại học Trà Vinh, đặc biệt là Quý Thầy Cô Bộ môn Công nghệ Thông tin thuộc Khoa Kỹ thuật và Công nghệ đã tận tình giảng dạy, truyền đạt kiến thức, kỹ năng quý báu và tận giúp đỡ, giải đáp thắc mắc liên quan đến khóa luận cũng như trong toàn khóa học.

Em xin chân thành cảm ơn!

Trà Vinh, ngày 15 tháng 10 năm 2024 Sinh viên thực hiện

Thạch Lâm Oanh Đi

NHẬN XÉT (Của giảng viên hướng dẫn trong đồ án, khoá luận của sinh viên)

Giảng viên hướng dẫn (ký và ghi rõ họ tên)

UBND TỈNH TRÀ VINH T<u>RƯ**ÒNG ĐẠI HỌC TRÀ VINH**</u>

Họ và tên sinh viên: Thạch Lâm Oanh Đi. MSSV: 110120091.

CỘNG HOÀ XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM Độc lập – Tự do – Hạnh Phúc

BẢN NHẬN XÉT ĐỒ ÁN, KHÓA LUẬN TỐT NGHIỆP

(Của giảng viên hướng dẫn)

Ngành: Công nghệ thông tin Khóa:2020 – 2024. Fên đề tài: Xây dựng hệ thống quản lý khu liên hợp thể thao Trường Đại học Trà Vinh			
Họ và tên Giáo viên hướng dẫn: Dư Chức danh:	rong Ngọc Vân Khanh Học vị: Thạc sĩ		
	NHẬN XÉT		
1. Nội dung đề tài:			

2.	Ưu điểm:
•••	
•••	
•••	
•••	
•••	
•••	
•••	
•••	
•••	
	771 Å, 4°Å
3.	Khuyết điểm:
•••	
•••	
•••	
•••	
•••	
•••	
•••	
•••	
•••	
1	Điểm mới đề tài:
1.	
•••	
•••	
•••	
•••	
2	Giá trị thực trên đề tài:
۷,	Gia trị thực trên đề tại.
•••	
•••	

7. Đề nghị sửa chữa bổ sung:
8. Đánh giá:

Trà Vinh, ngày tháng năm 2024 Giảng viên hướng dẫn (Ký & ghi rõ họ tên)

NHẬN XÉT (Của giảng viên chấm trong đồ án, khoá luận của sinh viên)

Giảng viên chấm (ký và ghi rõ họ tên)

UBND TỈNH TRÀ VINH TRƯỜNG ĐẠI HỌC TRÀ VINH

CỘNG HOÀ XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

BẢN NHẬN XÉT ĐỒ ÁN, KHÓA LUẬN TỐT NGHIỆP (Của cán bộ chấm đồ án, khóa luận)

Họ và tên người nhận xét:
Chức danh: Học vị:
Chuyên ngành:
Cơ quan công tác:
Tên sinh viên:
Tên đề tài đồ án, khóa luận tốt nghiệp:
I. Ý KIẾN NHẬN XÉT
1. Nội dung:
2. Điểm mới các kết quả của đồ án, khóa luận:
3. Úng dụng thực tế:

II. CÁC VẤN ĐỀ CẦN LÀM RÕ

(Các câu hỏi của giáo viên phản biện)

III. KÉT LUẬN
(Ghi rõ đồng ý hay không đồng ý cho bảo vệ đồ án khóa luận tốt nghiệp)
, ngày tháng năm 2024
Người nhận xét (Ký & ghi rõ họ tên)

MỤC LỤC

CHƯƠNG 1. ĐẶT VẤN ĐỀ	16
Lý do chọn đề tài	16
Mục tiêu	16
Nội dung	16
Đối tượng và phạm vi nghiên cứu	17
Phương pháp nghiên cứu	17
CHƯƠNG 2. CƠ SỞ LÝ THUYẾT	18
2.1 Ngôn ngữ lập trình PHP	18
2.1.1 Giới thiệu PHP	18
2.1.2 <i>Uu điểm</i>	19
2.1.3 Nhược điểm	19
2.2 HTML	20
2.2.1 Giới thiệu	20
2.2.2 Cấu trúc	20
2.4 CSS	21
2.4.1 Giới thiệu CSS	21
2.4.2 Ưu điểm CSS	23
2.4.3 Nhược điểm CSS	23
2.5 XAMPP	23
2.5.1 Giới thiệu	23
2.5.2 Ý nghĩ từng chữ trong XAMPP	23
2.5.3 Phiên bản mới nhất XAMPP 7.2.11. Tích hợp 11 phần mềm gồm:	24
2.6 Visual code	25
2.6.1 Giới thiệu	25
2.6.2 Ưu điểm Visual code	25
2.6.3 Nhược điểm Visual code	26
2.7 Bootstrap	
CHƯƠNG 3. XÂY DỰNG HỆ THỐNG	27

3.1 Các mô hình dữ liệu	27
3.2 Các bảng mô tả và các mối kết hợp	34
3.3 Các sơ đồ liên quan	52
3.3.1 Sơ đồ Use Case	52
3.3.2 Sơ đồ hoạt động	53
CHƯƠNG 4. KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU	57
4.1 Kết quả	57
4.2 Giao diện trang người dùng	57
4.3. Giao diện trang quản trị	66
4.4 Hướng dẫn cài đặt	79
4.5.1 Cài phần mềm	79
4.5.2 Hướng dẫn Git source code về máy	79
CHƯƠNG 5. KẾT LUẬN VÀ HƯỚNG PHÁT TRIỂN	80
5.1 Kết luận	80
5.2 Hiróng phát triển	80

DANH MỤC HÌNH ẢNH

Hình 1: Ngôn ngữ lập trình PHP	18
Hình 2: Ngôn ngữ lập trình HTLM	
Hình 3: Ngôn ngữ thiết kế CSS	
Hình 4: Chương trình hỗ trợ tạo web server Xampp	
Hình 5: Úng dụng hỗ trợ lập trình Visual code	
Hình 6: Công cụ tạo mẫu website Bootstap	
Hình 7: Sơ đồ mô hình mức vật lý chức năng Đặt sân và Hủy sân	
Hình 8: Sơ đồ vật lý chức năng Chấp nhận trận đấu và Cập nhật tỉ số	
Hình 9: Sơ đồ vật lý chức năng Quản lý nhân viên và Phân công trọng tài	
Hình 10: Sơ đồ vật lý chức năng Quản lý sân bãi	29
Hình 11: Sơ đồ vật lý chức năng Quản lý cơ sở vật chất	
Hình 12: Sơ đồ vật lý chức năng Quản lý bán hàng	31
Hình 13: Sơ đồ vật lý chức năng Quản lý bán nước	
Hình 14: Sơ đồ vật lý chức năng Doanh thu	33
Hình 15: Sơ đồ vật lý chức năng Sự kiện, tin tức	34
Hình 16: Sơ đồ UseCase	52
Hình 17: Sơ đồ hoạt động Đăng ký/Đăng nhập	53
Hình 18: Sơ đồ hoạt động Đặt sân	53
Hình 19: Sơ đồ hoạt động Hủy sân	54
Hình 20: Sơ đồ hoạt động Chấp nhận/Từ chối trận đấu	54
Hình 21: Sơ đồ hoạt động Cập nhật tỉ số	54
Hình 22: Sơ đồ hoạt động Phân công trọng tài	54
Hình 23: Sơ đồ hoạt động Quản lí nhân viên	55
Hình 24: Sơ đồ hoạt động Quản lí khách hàng	55
Hình 25: Sơ đồ hoạt động Quản lí sân bãi	
Hình 26: Sơ đồ hoạt động Quản lí cơ sở vật chất	
Hình 27: Sơ đồ hoạt động Quản lí doanh thu	56
Hình 28: Sơ đồ hoạt động Quản lí tin tức, sự kiện	56
Hình 29: Sơ đồ hoạt động Quản lí đội	56
Hình 30: Giao diện trang chủ người dùng	
Hình 31: Giao diện form đăng nhập người dùng	
Hình 32: Giao diện form đăng ký người dùng	
Hình 33: Giao diện form thay đổi mật khẩu người dùng	
Hình 34: Giao diện danh sách đội bóng	
Hình 35: Giao diện đặt lịch thị đấu	
Hình 36: Giao diện sân thị đấu	
Hình 37: Giao diện chi tiết đặt sân	
Hình 38: Giao diện sân đã có đội chủ nhà	
Hình 39: Giao diện đặt sân khi có đội chủ nhà	
Hình 40: Giao diện tìm lịch thi đấu	
Hình 41: Giao diện xem lịch thi đấu	
Hình 42: Giao diện bảng xếp hạng đội bóng	
Hình 43: Giao diện thông tin liên lạc	
Hình 44: Giao diện thiết lập hồ sơ	
Hình 45: Giao diện thay đổi mật khẩu người dùng	
Hình 46: Giao diện lịch thi đấu của tôi	63

Hình	<i>47</i> :	Giao	iện về với chúng tôi	64
Hình	48:	Giao	iện câu hỏi thường gặp	64
Hình	<i>49</i> :	Giao	iện chính sách bảo mật	65
Hình	50:	Giao d	ện điều khoản sử dụng	65
Hình	<i>51:</i>	Giao	iện đăng nhập admin	66
Hình	<i>52:</i>	Giao	iện bảng điều khiển	66
Hình	<i>53:</i>	Giao	iện quản lý nhân viên	67
Hình	<i>54</i> :	Giao	iện quản lí sân	67
Hình	<i>55:</i>	Giao	iện quản lí sân	68
				68
Hình	<i>57</i> :	Giao	iện trạng thái thi đấu	69
Hình	58:	Giao	iện cập nhật tỷ số	69
Hình	<i>59</i> :	Giao	iện danh mục nước uống	70
Hình	<i>60:</i>	Giao	iện danh mục thanh toán	70
				71
Hình	<i>62:</i>	Giao	iện danh mục thanh toán sân	71
Hình	63:	Giao	iện danh mục cơ sở vật chất .	72
				72
Hình	65:	Giao	iện loại sản phẩm	73
Hình	66:	Giao	iện sản phẩm thể thao	73
			_	74
Hình	68:	Giao	iện bán sản phẩm	74
Hình	69:	Giao	iện bán sản phẩm	74
				75
				75
				75
Hình	<i>73</i> :	Giao	iện quản lý các yêu cầu liên l	hệ với chúng tôi76
				76
				77
			· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	77
Hình	77:	Giao	iện cập nhật thông tin liên hệ	⁵ 78
Hình	78.	Giao	iên auản lý người đăng ký	78

DANH MỤC CÁC BẢNG

Bång 1: Các thẻ HTLM	21
Bảng 2: Bảng quản trị viên	34
Bång 3: Bång banner	35
Bảng 4: Bảng đặt sân	35
Bảng 5: Bảng loại	36
Bảng 6: Bảng thông tin liên hệ	36
Bảng 7: Bảng người liên hệ	36
Bảng 8: Bảng giảm giá	37
Bảng 9: Bảng nước uống	37
Bảng 10: Bảng hóa đợn nước	37
Bảng 11: Bảng chi tiết hóa đơn nước	38
Bảng 12: Bảng nhân viên	
Bảng 13: Bảng cơ sở vật chất	
Bảng 14: Bảng trạng thái cơ sở vật chất	
Bảng 15: Bảng loại cơ sở vật chất	
Bảng 16: Bảng trận đầu	
Bảng 17: Bảng sân bãi	
Bảng 18: Bảng loại sân	
Bảng 19: Bảng trận đầu	
Bảng 20: Bảng thanh toán trận đấu	
Bảng 21: Bảng đặt hạng	
Bảng 22: Bảng chi tiết hóa đơn	
Bảng 23: Bảng quản lí trang	
Bảng 24: Bảng người chơi	
Bảng 25: Bảng chức vụ	
Bảng 26: Bảng tin tức, sự kiện	
Bảng 27: Bảng loại sản phẩm	
Bảng 28: Bảng sản phẩm	
Bảng 29: Bảng từ chối trận đấu	
Bảng 30: Bảng loại danh mục	
Bảng 31: Bảng người theo dõi	
Bång 32: Bång team	
Bảng 33: Bảng lời chứng thực	
Bảng 34: Bảng thời gian trận đấu	
Bảng 35: Bảng người dùng	
Bảng 36: Bảng kho cơ sở vật chất	51

DANH MỤC TỪ VIẾT TẮT

Từ viết tắt	Ý nghĩa		
CSS	Cascading Style Sheets		
HTML	Hypertext Markup Language		
PHP	Personal Home Page hay Hypertext Preprocessor		

CHƯƠNG 1. ĐẶT VẤN ĐỀ

Lý do chọn đề tài

Để mọi người có thể hiểu rõ hơn thông tin sự kiện hay tin tức thể thao có liên quan về Khu liên hợp thể thao Trường Đại học Trà Vinh. Nên em đã có ý tưởng xây dựng hệ thống này nhằm cung cấp cho người dùng các thông tin cần thiết liên quan cũng như quảng bá cho các bạn sinh viên có thể xem các sự kiện, tin tức, lịch thi đấu, các thông tin cơ bản khác và hỗ trợ đặt sân bóng thi đấu tại khu liên hợp thể thao. Thúc đẩy việc tham gia hoạt động thể dục thể thao rèn luyện sức khỏe cho sinh viên.

Đồng thời cũng tích hợp xây dựng hệ thống quản lý tiện ích này cho các cán bộ viên chức của trường để tiện cho việc quản lý sân bóng. Hệ thống này sẽ giúp việc quản lý theo hướng tự động giải quyết các vấn đề đặt sân, quản lý nhân viên, sân bãi, cơ sở vật chất,.. Tạo thuận tiện tiết kiệm thời gian và giảm tải công việc của nhân viên, dữ liệu lưu trên hệ thống cơ sở dữ liệu nên mọi thông tin không sợ bị thất lạc. Nhân viên dễ dàng biết được thông tin của khu liên hợp thể thao chỉ bằng vài thao tác nhấp chuột.

Mục tiêu

Xây dựng hệ thống quản lý Khu liên hợp thể thao Trường Đại học Trà Vinh

- Xây dựng thành công website hệ thống quản lý khu liên hợp thể thao Trường Đại học Trà Vinh.
- Xây dựng hệ thống gồm các chức năng cho người dùng như đăng ký tài khoản, đặt sân, xem tin tức, thông tin của sân, sự kiện, lịch thi đấu, bảng xếp hạng các đội bóng. Ngoài ra thiết kế trang quản lý cho nhân viên quản trị để thuận tiện cho việc lý khu liên hợp cũng như thống kê doanh thu.

Nội dung

Hệ thống quản lý khu liên hợp thể thao cung cấp cho người dùng một trang thông tin liên quan đến các sự kiện và tin tức của khu liên hợp và đặt biệt là chức năng đặt sân bóng trực tuyến và theo dõi lịch thi đấu cũng như bảng xếp hạng các đội bóng. Người dùng có thể hiểu hơn về khu liên hợp thể thao của Trường Đại học Trà Vinh thông qua hình ảnh, kèm theo những thông tin chi tiết có liên quan. Biết được các môn thể thao hiện có, diện tích sân bãi, lịch thi đấu, các ngày sự kiện đã và đang diễn ra, để cho sinh viên có thể nắm bắt thông tin. Ngoài ra các đội bóng hay cá nhân có thể đăng ký tài khoản để đặt lịch thi đấu, xem lịch thi đấu để tiện quản lý và sắp xếp thời gian hợp lý.

Website gồm hai trang quản lý: Trang quản trị và trang người dùng;

Trang quản trị:

- Bảng điều khiển dùng để quản lý người dùng, danh sách đội bóng, danh sách sân đấu, danh sách nhân viên, người đăng ký, các yêu cầu, lời chứng thực.
- Phân công trọng tài.
- Cập nhật tỉ số trận đấu cũng như cập nhật trạng thái trận đấu.
- Quản lý cơ sở vật chất.
- Quản lý doanh thu.
- Quản lý trang và bài viết tin tức, sự kiện.

Trang người dùng;

- Đăng ký/đăng nhập tài khoản.
- Xem lịch thi đấu.
- Xem bảng xếp hạng đội bóng.
- Xem danh sách đội bóng.
- Xem tin tức và sư kiên.
- Đặt sân thi đấu (sân nhà và sân khách hoặc sân chết).
- Liên hệ phản hồi với quản trị cũng như theo dõi trang.

Đối tượng và phạm vi nghiên cứu

- Đối tượng: Hệ thống quản lý khu liên hợp thể thao Trường Đại học Trà Vinh.
- Phạm vi nghiên cứu: Hệ thống quản lý khu liên hợp thể thao Trường Đại học
 Trà Vinh.

Phương pháp nghiên cứu

- Nghiên cứu, tìm kiếm các tài liệu, giáo trình, ứng dụng, website có liên quan đến đề tài.
- Khảo sát: điều tra, khảo sát ghi chép nội dung thực tế các thông tin nghiệp vụ quản lý, các thông tin sự kiện được tổ chức tại Khu liên hợp thể thao.
- Phân tích, thiết kế hệ thống; Sử dụng ngôn ngữ lập trình chính PHP, kết hợp HTML & CSS và phpMyAdmin.

CHƯƠNG 2. CƠ SỞ LÝ THUYẾT

2.1 Ngôn ngữ lập trình PHP

2.1.1 Giới thiệu PHP

PHP được biết đến với tên đầy đủ là Personal Home Page hoặc Hypertext Preprocessor, là một ngôn ngữ kịch bản hoặc mã lệnh chạy trên máy chủ (Server Side Script), chủ yếu được sử dụng để phát triển các ứng dụng cho máy chủ. Được xem như mã nguồn mở, PHP được thực thi trên WebServer và kết quả được gửi trả về trình duyệt web theo yêu cầu của người dùng.

PHP là một ngôn ngữ lập trình web động mã nguồn mở. Các tập tin PHP thường mang phần mở rộng .php. Về tổng quan, PHP có cú pháp khá tương đồng với một số ngôn ngữ như C và Java. Được biết đến là một trong những ngôn ngữ lập trình website phổ biến nhất trên toàn cầu, PHP dễ học và thời gian xây dựng sản phẩm bằng PHP thường rất nhanh so với các ngôn ngữ khác.



Hình 1: Ngôn ngữ lập trình PHP

- Đặt điểm của ngôn ngữ lập trình PHP
 - o Mã nguồn mở: PHP là một ngôn ngữ mã nguồn mở, điều này có nghĩa là mã nguồn của nó có thể được sửa đổi, cải tiến và phân phối miễn phí.
- Tính linh hoạt: PHP được tích hợp dễ dàng với HTML, cho phép lập trình viên nhúng mã PHP trực tiếp vào mã HTML, tạo ra trang web động.
- Hỗ trợ nhiều cơ sở dữ liệu: PHP tương thích với nhiều hệ quản trị cơ sở dữ liệu như MySQL, PostgreSQL, SQLite và nhiều loại khác.
- Tốc độ phát triển: Với cú pháp dễ đọc và cấu trúc linh hoạt, PHP cho phép lập trình viên phát triển ứng dụng nhanh chóng.
- Khả năng mở rộng: Cộng đồng lớn của PHP cung cấp nhiều thư viện và framework phong phú, giúp lập trình viên xây dựng ứng dụng phức tạp.

O Hỗ trợ nền tảng đa dạng: PHP có thể chạy trên hầu hết các hệ điều hành như Windows, Linux, MacOS và có thể làm việc với nhiều máy chủ web phổ biến như Apache, Nginx. Sử dụng rộng rãi: PHP phổ biến và được sử dụng rộng rãi trên Internet, từ các trang web cá nhân đến các ứng dụng doanh nghiệp lớn.

2.1.2 *Ưu điểm*

PHP được sử dụng phổ biến bởi nhiều lợi ích mà nó mang lại. Dưới đây là một số ưu điểm cơ bản của ngôn ngữ PHP:

- Mã nguồn mở và miễn phí: PHP sử dụng miễn phí nên giúp tiết kiệm đáng kể ngân sách dự án. Việc cài đặt và sử dụng ngôn ngữ này cũng rất dễ dàng, bạn chỉ cần học chăm chỉ trong 3 tháng đến 6 tháng là đã có thể sử dụng thuần thục.
- Tính linh hoạt: PHP là một ngôn ngữ đa nền tảng, có thể hoạt động trên bất kỳ hệ điều hành nào (Windows, Linux, macOS,...). Hơn nữa, PHP còn có thể kết hợp với nhiều ngôn ngữ lập trình khác để xây dựng các tính năng công nghệ một cách hiệu quả nhất.
- Hệ thống thư viện phong phú, tính cộng đồng cao: Do sự phổ biến của ngôn ngữ PHP nên việc tìm các thư viện code hay hàm liên quan đến PHP sẽ cực kỳ đơn giản. Chưa kể, bạn sẽ nhận được sự trợ giúp từ các diễn đàn, đội nhóm chuyên sâu của PHP giúp việc học tập hay làm việc trở nên dễ dàng.
- Cơ sở dữ liệu đa dạng: PHP cho phép kết nối với hầu hết các cơ sở dữ liệu khác như
 MySQL, SQLite, PostgreSQL, MS-SQL,...

2.1.3 Nhược điểm

Mặc dù sở hữu nhiều lợi ích nhưng ngôn ngữ PHP vẫn có một số hạn chế nhất định, trong đó vấn đề bảo mật được nhiều người quan tâm nhất. Bởi bản chất của PHP có mã nguồn mở nên các lỗ hồng của mã nguồn sẽ bị công khai ngay sau khi chúng được tìm thấy. Và các lỗ hồng này có thể bị khai thác cho các mục đích xấu trước khi chúng ta kịp sửa chữa.

Bên cạnh đó, ngôn ngữ lập trình PHP chỉ hoạt động được trên các website và giao diện không được gọn gàng, đẹp mắt. Độ bảo mật và hiệu suất của ngôn ngữ này cũng chưa tốt lắm.

2.2 HTML

2.2.1 Giới thiệu

HTML ngôn ngữ sử dụng tạo và định dạng trang web



Hình 2: Ngôn ngữ lập trình HTLM

HTML viết tắt của Hypertext Markup Language là ngôn ngữ lập trình dùng để xây dựng và cấu trúc lại các thành phần có trong Website. HTML tạm dịch la ngôn ngữ đánh dấu siêu văn bản. Người ta thường việc phân chia các đoạn văn, heading, links, blockquotes,...và HTML không phải là ngôn ngữ lập trình.

Các tài liệu HTML được hình thành bởi các phần tử HTML (HTML Elements) được quy định bằng các cặp thẻ (tag, attributes). Các cặp thẻ này được bao bọc bởi một dấu ngoặc nhọn (ví dụ <html>) và sẽ được khai báo thành một cặp, bao gồm thẻ mở và đóng. Ví dụ, chúng ta có thể tạo một đoạn văn bằng cách đặt văn bản vào trong cặp tag mở và đóng văn bản và .

Cha đẻ của HTML là Tim Berners-Lee, cũng là người khai sinh ra World Wide Web và chủ tịch của World Wide Web Consortium (W3C –tổ chức thiết lập ra các chuẩn trên môi trường Internet). Thiết lập và cấu trúc HTML được vận hành và phát triển bởi World Wide Web Consortium (W3C).

2.2.2 Cấu trúc

Mỗi trang HTML chứa một bộ các tag. Các thẻ sẽ có những tác dụng nhất định, giúp xây dựng nên một cấu trúc hoàn chỉnh cho Website của bạn. Và có thể xem như là việc xây dựng từng khối của một trang web. Tạo thành cấu trúc như cây thư mục bao gồm section, paragraph, heading, và những khối nội dung khác nhau. Hầu hết các HTML elements đều có tag mở và đóng với cấu trúc như . Để biết bố cục HTML của một trang web như thế nào, ví dụ của một trang HTML được cấu trúc như thế này:

Bảng 1: Các thẻ HTLM

Tên thẻ	Chức năng		
<script></script>	Dùng để nhúng các tệp tin javascript		
<style><style></td><td colspan=3>Dùng để bao bọc một nội dung về CSS</td></tr><tr><td></td><td colspan=3>Dùng để nhúng một tập tin nào đó vào trang</td></tr><tr><td><div></div></td><td>Thẻ thường dùng để chứa nội dung</td></tr><tr><td><a></td><td>Thẻ tạo link</td></tr><tr><td></td><td>Thẻ dùng để hiển thị một hình ảnh</td></tr><tr><td><form></form></td><td>Thẻ hiển thị những phần tử trong form nhập liệu</td></tr><tr><td></td><td>Tạo bảng</td></tr><tr><td></td><td>Thẻ chứa nội dung</td></tr><tr><td></td><td>Tạo dòng trong bảng</td></tr><tr><td></td><td>Tạo cột trong dòng của bản</td></tr></tbody></table></style>			

- **Phần đầu**: header, có thể chứa logo, câu slogan, các liên kết, các banner liên kết, các button, đoạn flash, hoặc các form ngắn như form tìm kiếm,...
- **Phần liên kết toàn cục**: global navigation, dùng để chứa các liên kết đến những trang quan trọng trong toàn bộ trang, trong phần này có thể chứa thêm các liên kết con.
- **Phần thân của trang**: page body, phần này chứa phần nội dung chính (content) và phần nội dung phụ (sidebar).
- **Phần nội dung chính**: content, phần này chứa nội dung chính cần thể hiện cho người dùng xem.
- Phần nội dung phụ: sidebar, phần này có thể chứa liên kết phụ của từng trang (local navigation), hoặc các banner chứa liên kết liên quan, hoặc có thể dùng để chứa các liên kết quảng cáo,...
- Phần cuối trang web: footer, phần này thường chứa phần liên hệ như: tên công ty, địa chỉ, số điện thoại, email liên hệ,... và đặc biệt là copyright, hoặc có thể chứa các liên kết toàn trang, các banner liên kết.

2.4 CSS

2.4.1 Giới thiêu CSS

CSS là viết tắt của Cascading Style Sheets, một ngôn ngữ thiết kế đơn giản, xử lý một phần giao diện của trang web. CSS mô tả cách các phần tử HTML hiển thị trên màn hình và các phương tiện khác.



Hình 3: Ngôn ngữ thiết kế CSS

Sử dụng CSS, bạn có thể kiểm soát màu chữ, cỡ chữ, kiểu chữ, khoảng cách giữa các đoạn văn bản, kích thước của các thành phần trên trang web, màu nền, thiết kế bố cục và cách trang web hiển thị trên những màn hình có kích thước khác nhau cũng như hàng loạt hiệu ứng khác.

CSS rất hữu ích và tiện lợi. Nó có thể kiểm soát tất cả các trang trên một website. Các stylesheet ngoài được lưu trữ dưới dạng các tập tin .CSS. CSS được kết hợp với ngôn ngữ đánh dấu HTML hay XHTML, ...

CSS được vận dụng linh hoạt trong trang HTML với 2 kiểu viết và áp dụng cho 3 loại CSS:

```
Selector {
property1: value1;
...
propertyN: valueN;
}
```

Gây khó khăn cho các nhà phát triển web trong việc cập nhật và mất nhiều thời gian khi phải định dạng đi định dạng lại cho cùng một thẻ HTML, với cũng những thuộc tính như nhau.

Bảng kiểu được nhúng vào trong tài liệu HTML (Internal style sheet)

Là bảng mẫu thích hợp cho trang riêng lẻ với nhiều văn bản. Để tạo CSS loại này ta phải định nghĩa sẵn bảng mẫu chung trên phần đầu trang trong cặp thẻ <head>...</head>. Ta áp dụng kiểu viết 1 cho CSS loại này. Sau đó chỉ việc gọi các thẻ HTML trong <body>

như đã biết về HTML. Tự trình duyệt sẽ tự động cập nhật các định nghĩa thêm từ CSS vào cho các thẻ HTML đó.

```
<head>
<style type = "text/css">
Selector { property1: value1; property: value2; ...;}
( Lặp lại cho mỗi thẻ có thuộc tính cần định dạng)
</style>
</body>
```

2.4.2 Ưu điểm CSS

- Có độ ưu tiên đứng thứ 2, chỉ sau loại Bảng kiểu trực tiếp (Inline style sheet).
- Sử dụng loại này chúng ta sẽ dễ dàng điều khiển theo từng dữ liệu.
- Không yêu cầu có thêm một tập tin lưu trữ dữ liệu.

2.4.3 Nhược điểm CSS

Do được viết trong phần header của trang nên khi muốn có những định dạng CSS tương tự cho trang khác chúng ta cần phải viết lại các định nghĩa đó.

2.5 XAMPP

2.5.1 Giới thiệu

Xampp là chương trình tạo máy chủ Web (Web Server) được tích hợp sẵn Apache, PHP, MySQL, FTP Server, Mail Server và các công cụ như phpMyAdmin. Không như Appserv, Xampp có chương trình quản lý khá tiện lợi, cho phép chủ động bật tắt hoặc khởi động lại các dịch vụ máy chủ bất kỳ lúc nào.

- Apache 2.2.14 (IPv6 enabled) + OpenSSL 0.9.81
- MySQL 8.0.1
- PHP 8.1.1
- phpMyAdmin 4.9.0
- Perl 5.16.3

2.5.2 Ý nghĩ từng chữ trong XAMPP

- Chữ X đầu tiên là: viết tắt của hệ điều hành mà nó hoạt động với: Linux, Windows và Mac OS X.
- **Apache**: Web Server mã nguồn mở Apache là máy chủ được sử dụng rộng rãi nhất trên toàn thế giới để phân phối nội dung Web. Ứng dụng được cung cấp dưới dạng phần mềm miễn phí bởi Apache Software Foundation.

- MySQL/MariaDB: Trong MySQL, XAMPP chứa một trong những hệ quản trị cơ sở dữ liệu quan hệ phổ biến nhất trên thế giới. Kết hợp với Web Server Apache và ngôn ngữ lập trình PHP, MySQL cung cấp khả năng lưu trữ dữ liệu cho các dịch vụ Web. Các phiên bản XAMPP hiện tại đã thay thế MySQL bằng MariaDB (một nhánh của dự án MySQL do cộng đồng phát triển, được thực hiện bởi các nhà phát triển ban đầu).
- PHP: Ngôn ngữ lập trình phía máy chủ PHP cho phép người dùng tạo các trang Web hoặc ứng dụng động. PHP có thể được cài đặt trên tất cả các nền tảng và hỗ trợ một số hệ thống cơ sở dữ liệu đa dạng.
- Perl: ngôn ngữ kịch bản Perl được sử dụng trong quản trị hệ thống, phát triển Web và lập trình mạng. Giống như PHP, Perl cũng cho phép người dùng lập trình các ứng dụng Web động.

2.5.3 Phiên bản mới nhất XAMPP 7.2.11. Tích hợp 11 phần mềm gồm: *XAMPP chương trình hỗ trọ tạo web server.*



Hình 4: Chương trình hỗ trợ tạo web server Xampp

- Apache 2.4.34
- MariaDB 10.1.34
- PHP 7.2.8
- phpMyAdmin 4.8.2
- OpenSSL 1.1.0
- XAMPP Control Panel 3.2.2
- Webalizer 2.23-04
- Mercury Mail Transport System 4.63
- FileZilla FTP Server 0.9.41
- Tomcat 7.0.56 (with mod_proxy_ajp as connector)
- Strawberry Perl 7.0.56 Portable

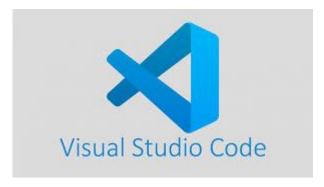
2.6 Visual code

2.6.1 Giới thiệu

Visual Studio Code là một trình soạn thảo mã nguồn được phát triển bởi Microsoft dành cho Windows, Linux và macOS. Nó hỗ trợ chức năng debug, đi kèm với Git, có chức năng nổi bật cú pháp (syntax highlighting), tự hoàn thành mã thông minh, snippets, và cải tiến mã nguồn. Nó cũng cho phép tùy chỉnh, người dùng có thể thay đổi theme, phím tắt, và các tùy chọn khác. Nó miễn phí và là phần mềm mã nguồn mở theo giấy phép MIT, mặc dù bản phát hành của Microsoft là theo giấy phép phần mềm miễn phí.

Visual Studio Code được dựa trên Electron, một nền tảng được sử dụng để triển khai các ứng dụng Nodejs máy tính cá nhân chạy trên động cơ bố trí Blink. Mặc dù nó sử dụng nền tảng Electron nhưng phần mềm này không phải là một bản khác của Atom, nó thực ra được dựa trên trình biên tập của Visual Studio Online (tên mã là "Monaco").

Visual code ứng dụng hỗ trợ lập trình



Hình 5: Ứng dụng hỗ trợ lập trình Visual code

2.6.2 U'u điểm Visual code

- Miễn phí và Mã nguồn mở: Phần mềm lập trình web Visual Studio Code là một công cụ mã nguồn mở hoàn toàn miễn phí, giúp bạn tiết kiệm ngân sách cho dự án phát triển của mình.
- Đa dạng trong Tích hợp ngôn ngữ và Frameworks: VS Code hỗ trợ nhiều ngôn ngữ lập trình và frameworks khác nhau, bao gồm HTML, CSS, JavaScript, TypeScript, Python, Ruby và nhiều ngôn ngữ khác. Điều này làm cho nó trở thành một công cụ đa năng cho nhiều loại dự án phát triển web.
- Hiệu Suất Tốt và Tiêu Thụ Ít Tài Nguyên Hệ Thống: VS Code được thiết kế để chạy nhanh chóng và tiêu thụ ít tài nguyên hệ thống, giúp bạn làm việc hiệu quả ngay cả trên máy tính có cấu hình thấp.

2.6.3 Nhược điểm Visual code

Không phải là một IDE đầy đủ cho các dự án lớn và phức tạp: Mặc dù mạnh mẽ, phần mềm lập trình web VS Code không cung cấp một số tính năng đầy đủ mà một số IDE chuyên biệt có thể cung cấp, như tích hợp dự án hoàn chỉnh cho một số framework.

Cần cài đặt tiện ích mở rộng cho một số tính năng cụ thể: Để có được một số tính năng cụ thể hoặc hỗ trợ cho ngôn ngữ lập trình và framework riêng, bạn có thể cần cài đặt các tiện ích mở rộng từ cộng đồng.

2.7 Bootstrap

Bootstrap là một bộ sưu tập miễn phí các mã nguồn mở và công cụ dùng để tạo ra mẫu website hoàn chỉnh.



Hình 6: Công cụ tạo mẫu website Bootstap

Bootstrap là một framework mã nguồn mở miễn phí, hỗ trợ cho công việc thiết kế được thuận tiện nhanh chóng có thể thay thế cho CSS. Bootstrap cung cấp cho người dùng là bộ công cụ và các lớp CSS có sẵn để tạo thiết kế giao diện, các biểu mẫu, các nút button

Đối với công việc thiết kế bình thường thì chúng ta sử dụng các CSS từ đầu, nhưng đối với Bootstrap thì chỉ cần gán những thư viện sẵn có là được. Giúp tiết kiêm thời gian cũng như có thể tùy chon các mẫu thiết kế thích.

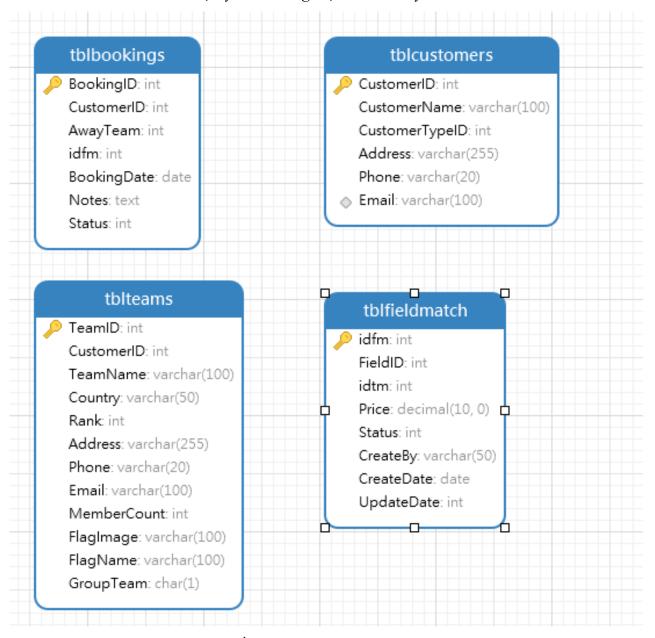
Bootstrap có một điểm mạnh là tương thích đa dạng với các màn hình và các thiết bị, tùy chỉnh kích thước khác nhau. Tạo một sự cho thiết kế trên máy tính, điện thoại, máy tính bảng,...

CHƯƠNG 3. XÂY DỰNG HỆ THỐNG

3.1 Các mô hình dữ liệu

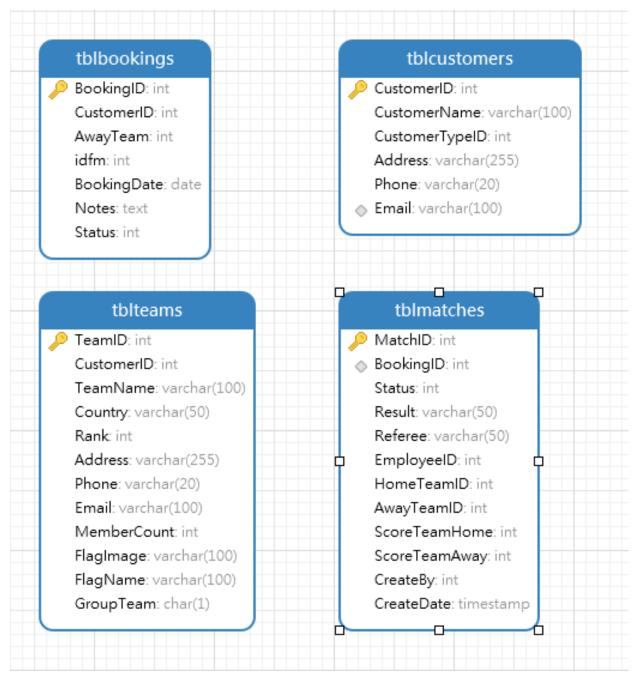
Mô hình mức vật lý

• Sơ đồ mô hình mức vật lý chức năng Đặt sân và Hủy sân



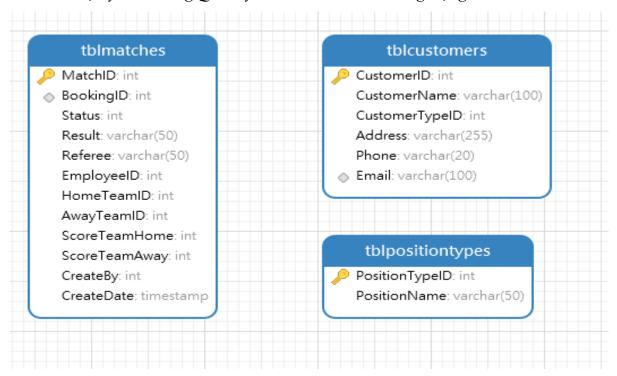
Hình 7: Sơ đồ mô hình mức vật lý chức năng Đặt sân và Hủy sân

• Sơ đồ vật lý chức năng Chấp nhận trận đấu và Cập nhật tỉ số



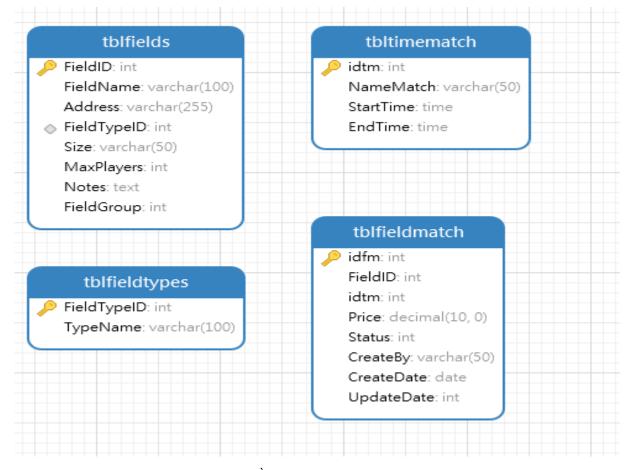
Hình 8: Sơ đồ vật lý chức năng Chấp nhận trận đấu và Cập nhật tỉ số

Sơ đồ vật lý chức năng Quản lý nhân viên và Phân công trọng tài



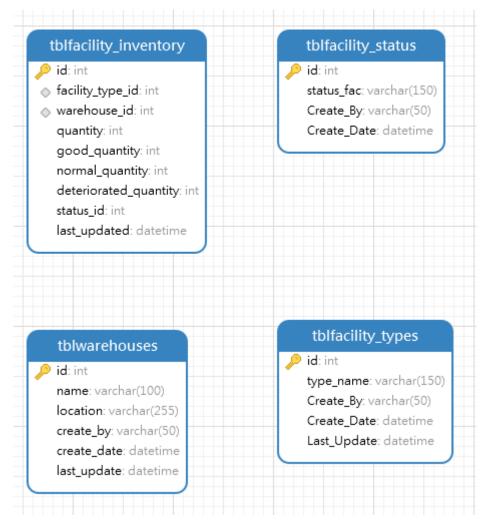
Hình 9: Sơ đồ vật lý chức năng Quản lý nhân viên và Phân công trọng tài

• Sơ đồ vật lý chức năng Quản lý sân bãi



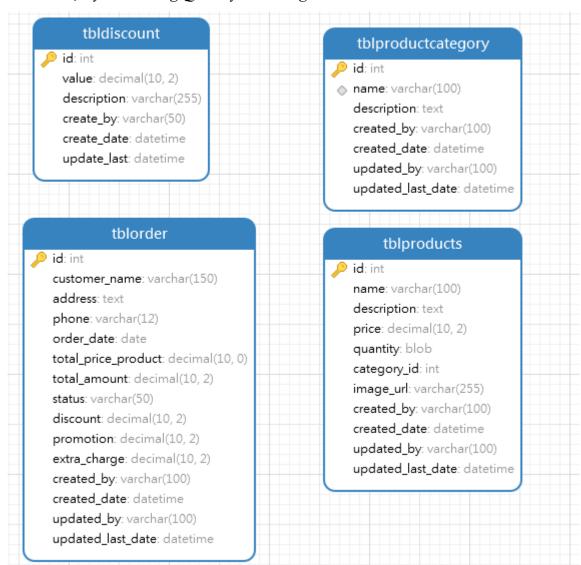
Hình 10: Sơ đồ vật lý chức năng Quản lý sân bãi

• Sơ đồ vật lý chức năng Quản lý cơ sở vật chất



Hình 11: Sơ đồ vật lý chức năng Quản lý cơ sở vật chất

• Sơ đồ vật lý chức năng Quản lý bán hàng



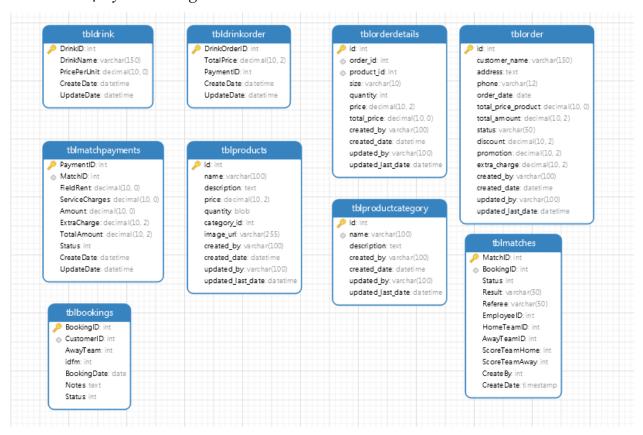
Hình 12: Sơ đồ vật lý chức năng Quản lý bán hàng

• Sơ đồ vật lý chức năng Quản lý bán nước



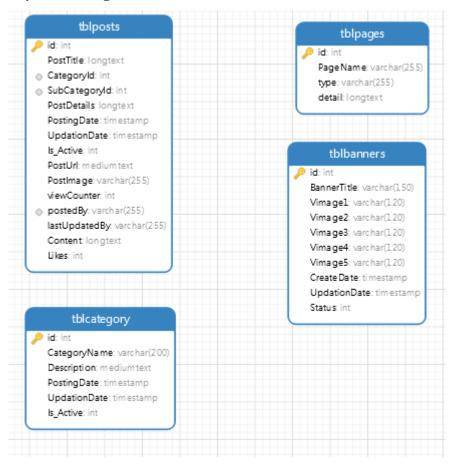
Hình 13: Sơ đồ vật lý chức năng Quản lý bán nước

• Sơ đồ vật lý chức năng Doanh thu



Hình 14: Sơ đồ vật lý chức năng Doanh thu

• Sơ đồ vật lý chức năng Sự kiện, tin tức



Hình 15: Sơ đồ vật lý chức năng Sự kiện, tin tức

3.2 Các bảng mô tả và các mối kết hợp

Các bảng mô tả Bảng ADMIN

Bảng 2: Bảng quản trị viên

Thuộc tính	Diễn giải	Kiểu dữ	Miền giá trị	Chiều dài
		liệu		
id	Mã	Khóa chính	int	11
UserName	Tên người		Varchar	100
	dùng			
Password	Mật khẩu		Varchar	100
updationDate	Ngày cập nhật		Timestamp	

Bång TBLBANNERS

Bảng 3: Bảng banner

Thuộc tính	Diễn giải	Kiểu dữ liệu	Miền giá trị	Chiều dài
id	Mã	Khóa chính	int	11
BannerTitle	Tiêu đề banner		Varchar	150
Vimage1	Hình 1		Varchar	120
Vimage1	Hình 2		Varchar	120
Vimage1	Hình 3		Varchar	120
Vimage1	Hình 4		Varchar	120
Vimage1	Hình 5		Varchar	120
CreateDate	Ngày tạo		Timestamp	
UpdationDate	Ngày cập nhật		Timestamp	
Status	Trạng thái		int	11

Bång TLBBOOKINGS

Bảng 4: Bảng đặt sân

Thuộc tính	Diễn giải	Kiểu dữ	Miền giá trị	Chiều dài
		liệu		
BookingID	Mã đặt sân	Khóa chính	Int	11
CustomerID	Mã người dùng	Khóa ngoại	Int	11
AwayTeam	Tên đội khách		Int	11
Idfm	Mã		Int	11
BookingDate	Ngày đặt		Date	
Notes	Ghi chú		Text	
Status	Trạng thái		Int	11

Bång TLBCATEGORY

Bảng 5: Bảng loại

Thuộc tính	Diễn giải	Kiểu dữ	Miền giá trị	Chiều
		liệu		dài
Id	Mã	Khóa chính	Int	11
CategoryName	Tên loại		Varchar	200
Description	Miêu tả		Mediumtext	
PostingDate	Ngày đăng		Timestamp	
UpdationDate	Ngày cập nhật		Timestamp	
Is_Active	Hoạt động		Int	

Bång TLBCONTACTUSINFO

Bảng 6: Bảng thông tin liên hệ

Thuộc tính	Diễn giải	Kiểu dữ liệu	Miền giá trị	Chiều dài
Id	Mã	Khóa chính	Int	11
Address	Địa chỉ		Tinytext	
Emailld	Email		Varchar	255
ContactNo	Số điện thoại		Char	11

Bång TBLCONTACTUSQUERY

Bảng 7: Bảng người liên hệ

Thuộc tính	Diễn giải	Kiểu dữ liệu	Miền giá trị	Chiều dài
Id	Mã	Khóa chính	Int	11
Name	Tên người liên hệ		Varchar	100
Emailld	Email		Varchar	120
ContactNumbe r	Số điện thoại liên lac		Char	11
Message	Tin nhắn		Longtext	
PostingDate	Ngày gửi		Timestamp	
Status	Trạng thái		Int	11

Bång TLBDISCOUNT

Bảng 8: Bảng giảm giá

Thuộc tính	Diễn giải	Kiểu dữ liêu	Miền giá trị	Chiều dài
Id	Mã	Khóa chính	Int	11
Value	Giá trị		Decimal	10
Description	Mô tả		Varchar	255
Create_by	Tạo bởi		Varchar	50
Create_date	Ngày tạo		Datetime	
Update_last	Ngày cập nhật		Datetime	

Bång TLBDRINK

Bảng 9: Bảng nước uống

Thuộc tính	Diễn giải	Kiểu dữ liệu	Miền giá trị	Chiều dài
DrinkID	Mã	Khóa chính	Int	11
DrinkName	Tên nước uống		Varchar	150
PricePerUnit	Giá		Decimal	10
Create_date	Ngày tạo		Datetime	
Update_last	Ngày cập nhật		Datetime	

Bång TBLDRINKODER

Bảng 10: Bảng hóa đơn nước

Thuộc tính	Diễn giải	Kiểu dữ liệu	Miền giá trị	Chiều dài
DrinkOrderID	Mã	Khóa chính	Int	11
TotalPrice	Tổng giá		Decimal	10
PaymentID	Mã hóa đơn	Khóa ngoại	Int	11
Create_date	Ngày tạo		Datetime	
Update_last	Ngày cập nhật		Datetime	

Bång TBLDRINKORDERLINE

Bảng 11: Bảng chi tiết hóa đơn nước

Thuộc tính	Diễn giải	Kiểu dữ liêu	Miền giá trị	Chiều dài
DrinkOrderLineID	Mã	Khóa chính	Int	11
DrinkOrderID	Mã đặt nước	Khóa ngoại	Int	11
DrinkID	Mã nước	Khóa ngoại	Int	11
	uống			
Quanlity	Số lượng		Int	11
TotalPrice	Tổng giá		Decimal	10
Create_date	Ngày tạo		Datetime	
Update_last	Ngày cập		Datetime	
	nhật			

Bång TBLEMPLOYEES

Bảng 12: Bảng nhân viên

Thuộc tính	Diễn giải	Kiểu dữ liệu	Miền giá trị	Chiều dài
EmployeeID	Mã	Khóa chính	Int	11
EmployeeName	Tên nhân viên		Varchar	100
DateOfBirth	Ngày sinh		Date	
Gender	Giới tính		Varchar	10
PositionTypeID	Vị trí	Khóa ngoại	Int	11
Salary	Lương		Decimal	10
Address	Địa chỉ		Varchar	255
Phone	Số điện thoại		Varchar	20
Email	Email		Varchar	100

Bång TLBFACILITY_INVENTORY

Bảng 13: Bảng cơ sở vật chất

Thuộc tính	Diễn giải	Kiểu dữ	Miền giá tri	Chiều dài
Id	Mã	liệu Khóa chính	Int	11
Facility_type_id	Loại cơ	Khóa ngoại	Int	11
	sở vật			
	chất			
Warehouse_id	Mã kho	Khóa ngoại	Int	11
Quanlity	Số lượng		Int	11
Good_quanlity	Tình		Int	11
	trạng tốt			
Normal_quanlity	Tình		Int	11
	trạng			
	bình			
	thường			
Deteriorated_quanlity	Tình		Int	11
	trạng kém			
Status_id	Mã tình	Khóa ngoại	Int	11
	trạng			
Last_update	Ngày cập		Datetime	
	nhật			

Bång TBLFACITILY_STATUS

Bảng 14: Bảng trạng thái cơ sở vật chất

Thuộc tính	Diễn giải	Kiểu dữ	Miền giá	Chiều
		liệu	tri	dài
Id	Mã	Khóa chính	Int	11
Status_fac	Trạng thái cơ sở vật chất		Varchar	150
Create_By	Được tạo bởi		Varchar	50
Update_Date	Ngày cập nhật		Datetime	

${\bf Bång\ TBL\ FACITILY_TYPES}$

Bảng 15: Bảng loại cơ sở vật chất

Thuộc tính	Diễn giải	Kiểu dữ liêu	Miền giá trị	Chiều dài
Id	Mã	Khóa chính	Int	11
Type_name	Loại cơ sở vật chất		Varchar	150
Create_By	Được tạo bởi		Varchar	50
Create_Date	Ngày tạo		Datetime	
Update_Date	Ngày cập nhật		Datetime	

Bång TBLFIELDMATCH

Bảng 16: Bảng trận đấu

Thuộc tính	Diễn giải	Kiểu dữ liệu	Miền giá trị	Chiều dài
Idfm	Mã trận đấu	Khóa chính	Int	11
FieldID	Mã sân	Khóa ngoại	Int	11
IDtm	Mã giờ trận đấu	Khóa ngoại	Int	11
Price	Giá sân		Decimal	10
Status	Trạng thái		Int	11
CreateBy	Được tạo bởi		Varchar	50
Create_Date	Ngày tạo		Datetime	
Update_Date	Ngày cập nhật		Datetime	

Bång TBLFIELDS

Bảng 17: Bảng sân bãi

Thuộc tính	Diễn giải	Kiểu dữ	Miền giá	Chiều
		liệu	tri	dài
FieldID	Mã sân	Khóa chính	Int	11
FieldName	Tên sân		Varchar	100
Address	Địa chỉ		Varchar	255
FieldTypeID	Loại sân	Khóa ngoại	Int	11
Size	Diện tích		Varchar	50
MaxPlayers	Số người chơi		Int	11
Notes	Ghi chú		Text	

Bång TBLFIELDTYPES

Bảng 18: Bảng loại sân

Thuộc tính	Diễn giải	Kiểu dữ liệu	Miền giá trị	Chiều dài
FieldTypeID	Mã loại sân	Khóa chính	Int	11
TypeName	Tên loại sân		Varchar	100

Bång TBLMATCHES

Bảng 19: Bảng trận đấu

Thuộc tính	Diễn giải	Kiểu dữ liệu	Miền giá trị	Chiều dài
MatchID	Mã trận đấu	Khóa chính	Int	11
BookingID	Mã đặt sân	Khóa ngoại	Int	11
Status	Trạng thái		Varchar	50
Result	Kết quả	Khóa ngoại	Varchar	50
Referee	Trọng tài		Int	11

EmployeeID	Mã nhân viên	Khóa	Int	11
		ngoại		
HomeTeamID	Mã đội nhà	Khóa	Int	11
		ngoại		
AwayTeamID	Mã đội khách	Khóa	Int	11
		ngoại		
ScoreTeamHome	Tỉ số đội nhà		Int	11
ScoreTeamAway	Tỉ số đội khách		Int	11
CreateBy	Được tạo bởi		Int	11
CreateDate	Ngày tạo		Timestamp	

Bång TBLMATCHPAYMENTS

Bảng 20: Bảng thanh toán trận đấu

Thuộc tính	Diễn giải	Kiểu dữ liệu	Miền giá trị	Chiều dài
PaymentID	Số tiền trả	Khóa chính	Int	11
MatchID	Mã trận đấu	Khóa ngoại	Int	11
FieldRent	Lĩnh vực thuê		Decimal	10
ServiceCharges	Phí dịch vụ		Decimal	10
Amount	Giá tiền		Decimal	10
ExtraCharge	Phụ phí		Decimal	10
TotalAmount	Tổng số tiền		Decimal	10
Status	Trạng thái		Int	11
CreateBy	Được tạo bởi		Datetime	
CreateDate	Ngày tạo		Datetime	

Bång TLBORDER

Bảng 21: Bảng đặt hạng

Thuộc tính	Diễn giải	Kiểu dữ liệu	Miền giá trị	Chiều dài
Id	Mã đặt hàng	Khóa	Int	11
		chính		

Customer_name	Tên khách	Varchar	150
	hàng		
Address	Địa chỉ	Text	
Phone	Số điện	Varchar	12
	thoại		
Order_day	Ngày đặt	Date	
Total_price_product	Giá sản	Decimal	10
	phẩm		
Total_amount	Số lượng	Decimal	10
Status	Tình trạng	Varchar	50
Discount	Giảm giá	Decimal	10
Promontion	Khuyến mãi	Decimal	10
Extra_charge	Phụ thu	Decimal	10
Created_by	Tạo bởi	Varchar	100
Created_day	Ngày tạo	Datetime	
Updated_by	Cập nhật bởi	Varchar	100
Updated_last_day	Ngày cập	Datetime	
	nhật cuối		

Bång TLBORDERDETAILS

Bảng 22: Bảng chi tiết hóa đơn

Thuộc tính	Diễn giải	Kiểu dữ liệu	Miền giá trị	Chiều dài
Id	Mã chi tiết	Khóa	Int	11
	hóa đơn	chính		
Order_id	Mã đặt hàng	Khóa	Int	11
		ngoại		
Product_id	Mã sản phẩm	Khóa	Int	11
		ngoại		
Size	Kích cỡ		Varchar	10
Quantity	Số lượng		Int	11
Price	Giá		Decimal	10
TotalPrice	Tổng số tiền		Decimal	10

Create_by	Được tạo bởi	Varchar	100
Create_date	Ngày tạo	Datetime	
Updated_by	Cập nhật bởi	Varchar	100
Updated_last_date	Ngày cập nhật cuối	Datetime	

Bång TLBPAGES

Bảng 23: Bảng quản lí trang

Thuộc tính	Diễn giải	Kiểu dữ liệu	Miền giá trị	Chiều dài
Id	Mã trang	Khóa chính	Int	11
PageName	Tên trang		Varchar	255
Туре	Loại trang		Varchar	255
Detail	Chi tiết		Longtext	

Bång TLBPLAYERS

Bảng 24: Bảng người chơi

Thuộc tính	Diễn giải	Kiểu dữ liệu	Miền giá trị	Chiều dài
PlayerID	Mã loại sân	Khóa chính	Int	11
PlayerName	Tên loại sân		Varchar	100
DateOfBirth	Ngày sinh		Date	
Position	Chức vụ		Varchar	50
TeamID	Mã đội	Khóa ngoại	Int	11

Bång TLBPOSITIONTYPES

Bảng 25: Bảng chức vụ

Thuộc tính	Diễn giải	Kiểu dữ liệu	Miền giá tri	Chiều dài
PositionTypeID	Mã loại chức	Khóa chính	Int	11
	vụ			
PositionName	Tên chức vụ		Varchar	50

Bång TLBPOSTS

Bảng 26: Bảng tin tức, sự kiện

Thuộc tính	Diễn giải	Kiểu dữ liệu	Miền giá trị	Chiều dài
Id	Mã tin tức	Khóa	Int	11
		chính		
PostTitle	Tiêu đề tin		Longtext	
	tức			
CategoryId	Loại tin tức	Khóa	Int	11
		ngoại		
SubCategoryId	Chi tiết loại	Khóa	Int	11
		ngoại		
PostDetails	Chi tiết tin		Longtext	
	tức			
PostingDate	Ngày đăng		Timestamp	
UpDationDate	Ngày cập		Timestamp	
	nhật			
Is_active	Hoạt động		Int	1
PostUrl	Link tin tức		Mediumtext	
PostImage	Hình ảnh		Varchar	255
ViewCounter	Lượt xem		Int	11
PostedBy	Được đăng		Varchar	255
	bởi			
LastUpdatedBy	Ngày cập		Varchar	255
	nhật cuối			
Content	Nội dung		Longtext	
Likes	Lượt thích		Int	11

Bång TLBPRODUCTCATEGORY

Bảng 27: Bảng loại sản phẩm

Thuộc tính	Diễn giải	Kiểu dữ	Miền giá	Chiều
		liệu	tri	dài
Id	Mã loại sản phẩm	Khóa chính	Int	11
Name	Tên loại sản phẩm		Varchar	100
Discription	Mô tả		Text	
Created_by	Được tạo bởi		Varchar	100
Created_date	Ngày tạo		Datetime	
Updated_by	Cập nhật bởi		Varchar	100
Updated_last_date	Ngày cập nhật cuối		Datetime	

Bång TLBPRODUCTS

Bảng 28: Bảng sản phẩm

Thuộc tính	Diễn giải	Kiểu dữ liệu	Miền giá trị	Chiều dài
Id	Mã sản phẩm	Khóa chính	Int	11
Name	Tên sản phẩm		Varchar	100
Discription	Mô tả		Text	
Price	Giá		Decimal	10
Quanlity	Số lượng		Blob	
Image_url	Hình ảnh		Varchar	255
Category_id	Mã loại sản phẩm	Khóa ngoại	Int	11
Created_by	Được tạo bởi		Varchar	100
Created_date	Ngày tạo		Datetime	

Updated_by	Cập nhật bởi	Varchar	100
Updated_last_date	Ngày cập	Datetime	
	nhât cuối		

Bång TLBREJECTMATCH

Bảng 29: Bảng từ chối trận đấu

Thuộc tính	Diễn giải	Kiểu dữ liêu	Miền giá	Chiều dài
	,	•	tri	uai
Reject_id	Mã từ chối	Khóa chính	Int	11
Booking_id	Mã đặt sân	Khóa ngoại	Int	11
HomeTeam	Tên đội nhà		Int	11
AwayTeam	Tên đội		Int	11
	khách			
Idfm	Mã trận	Khóa ngoại	Int	11
BookingDate	Ngày đặt		Date	
Status	Trạng thái		Int	11

Bång TLBSUBCATEGORY

Bảng 30: Bảng loại danh mục

Thuộc tính	Diễn giải	Kiểu dữ liệu	Miền giá trị	Chiều dài
SubCategoryId	Mã danh mục	Khóa chính	Int	11
CategoryId	Loại danh mục	Khóa ngoại	Int	11
SubCategory	Danh mục		Varchar	225
SubCatDiscription	Mô tả danh mục		Mediumtext	
PostingDate	Ngày đăng	Khóa ngoại	Timestamp	
UpdationDate	Ngày cập nhật		Timestamp	
Is_Active	Hành động		Int	1

Bång TLBSUBSCRIBERS

Bảng 31: Bảng người theo dõi

Thuộc tính	Diễn giải	Kiểu dữ	Miền giá	Chiều
		liệu	tri	dài
Id	Mã người theo	Khóa chính	Int	11
	dõi			
SubscriberEmail	Tên Email		Varchar	120
	người theo dõi			
PostingDate	Ngày theo dõi		Timestamp	

Bång TBLTEAMS

Bảng 32: Bảng team

Thuộc tính	Diễn giải	Kiểu dữ liệu	Miền giá trị	Chiều dài
TeamID	Mã đội	Khóa chính	Int	11
CustomerID	Mã tên khách	Khóa ngoại	Int	11
	hàng			
TeamName	Tên đội		Varchar	100
Country	Quốc gia		Varchar	50
Rank	Xếp hạng		Int	11
Address	Địa chỉ		Varchar	255
Phone	Số điện thoại		Varchar	20
Email	Địa chỉ Email		Varchar	100
MemberCount	Số thành viên		Int	11
FlagImage	Hình lá cờ		Varchar	100
FlagName	Tên lá cờ		Varchar	100

Bång TBLTESTIMENIAL

Bảng 33: Bảng lời chứng thực

Thuộc tính	Diễn giải	Kiểu dữ	Miền giá trị	Chiều
		liệu		dài
Id	Mã lời chứng	Khóa chính	Int	11
	thực			
UserEmail	Tên Email		Varchar	100
	người dùng			
Testimenial	Lời chứng thực		Mediumtext	
PostingDate	Ngày đăng		Timestamp	
Status	Trạng thái		Int	11

Bång TBLTIMEMATCH

Bảng 34: Bảng thời gian trận đấu

Thuộc tính	Diễn giải	Kiểu dữ liệu	Miền giá trị	Chiều dài
Idtm	Mã thời gian trận đấu	Khóa chính	Int	11
NameMatch	Tên trận đấu		Varchar	50
StartTime	Thời gian bắt đầu		Time	
EndTime	Thời gian kết thúc		Time	

Bång TBLUSER

Bảng 35: Bảng người dùng

Thuộc tính	Diễn giải	Kiểu dữ liệu	Miền giá trị	Chiều dài
ID	Mã người dùng	Khóa chính	Int	11
CustomerID	Mã khách hàng	Khóa ngoại	Int	11
FullName	Họ và tên		Varchar	120
Email	Địa chỉ Email		Varchar	100
Password	Mật khẩu		Varchar	100
ContactNo	Liên hệ		Char	11
Dob	Ngày sinh		Varchar	100

Address	Địa chỉ	Varchar	255
City	Thành phố	Varchar	100
Country	Quốc gia	Varchar	100
RegDate	Ngày đăng ký	Timestamp	
UpdatetionDate	Ngày cập nhật	Timestamp	

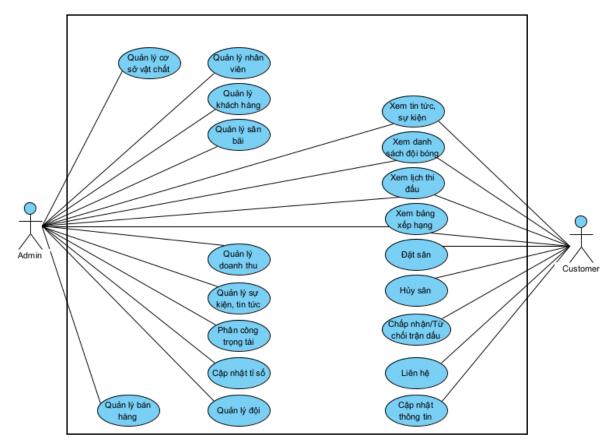
Bång TBLWAREHOUSES

Bảng 36: Bảng kho cơ sở vật chất

Thuộc tính	Diễn giải	Kiểu dữ	Miền giá	Chiều
		liệu	trị	dài
Id	Mã kho	Khóa chính	Int	11
Name	Tên kho		Varchar	100
Location	Vị trí		Varchar	255
Created_by	Được tạo bởi		Varchar	50
Created_date	Ngày tạo		Datetime	
Last_update	Ngày cập nhật		Datetime	

3.3 Các sơ đồ liên quan

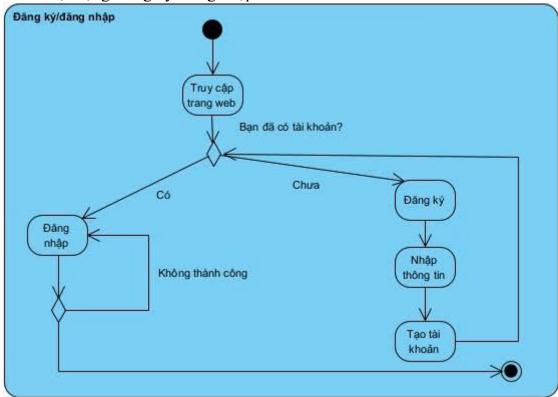
3.3.1 Sơ đồ Use Case



Hình 16: Sơ đồ UseCase

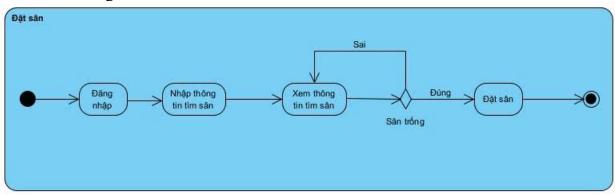
3.3.2 Sơ đồ hoạt động

Sơ đồ hoạt động Đăng ký/Đăng nhập



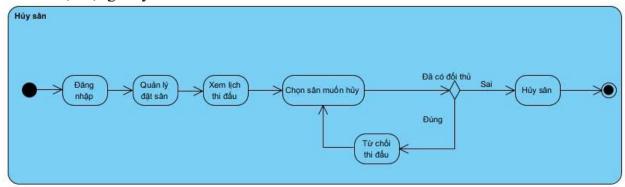
Hình 17: Sơ đồ hoạt động Đăng ký/Đăng nhập

Sơ đồ hoạt động Đặt sân



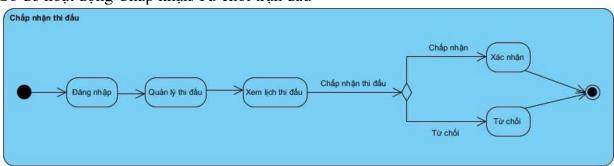
Hình 18: Sơ đồ hoạt động Đặt sân

Sơ đồ hoạt động Hủy sân



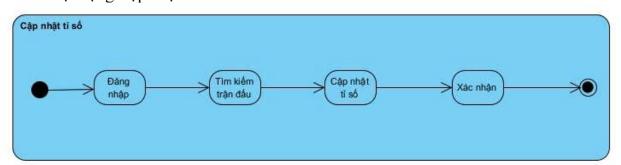
Hình 19: Sơ đồ hoạt động Hủy sân

Sơ đồ hoạt động Chấp nhận/Từ chối trận đấu



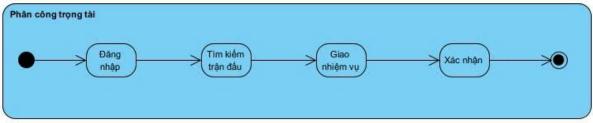
Hình 20: Sơ đồ hoạt động Chấp nhận/Từ chối trận đấu

• Sơ đồ hoạt động Cập nhật tỉ số



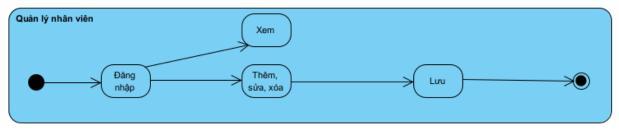
Hình 21: Sơ đồ hoạt động Cập nhật tỉ số

Sơ đồ hoạt động Phân công trọng tài



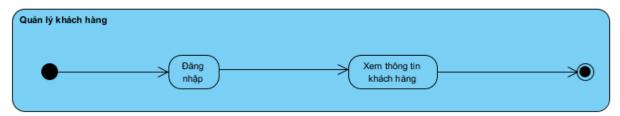
Hình 22: Sơ đồ hoạt động Phân công trọng tài

Sơ đồ hoạt động Quản lí nhân viên



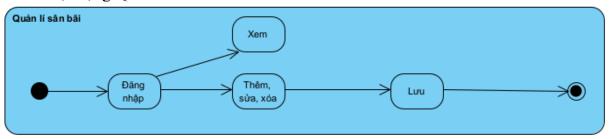
Hình 23: Sơ đồ hoạt động Quản lí nhân viên

Sơ đồ hoạt động Quản lí khách hàng



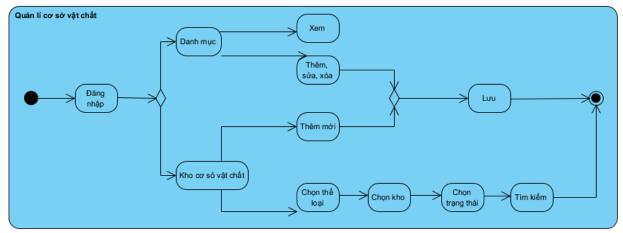
Hình 24: Sơ đồ hoạt động Quản lí khách hàng

• Sơ đồ hoạt động Quản lí sân bãi



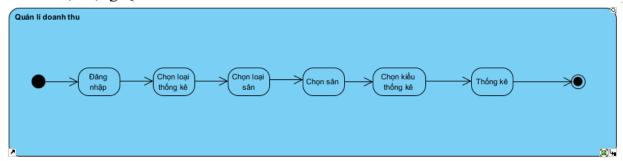
Hình 25: Sơ đồ hoạt động Quản lí sân bãi

Sơ đồ hoạt động Quản lí cơ sở vật chất



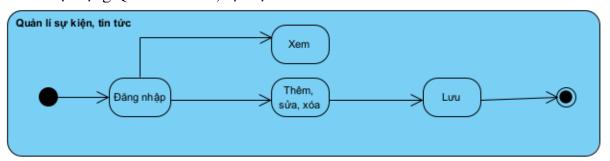
Hình 26: Sơ đồ hoạt động Quản lí cơ sở vật chất

• Sơ đồ hoạt động Quản lí doanh thu



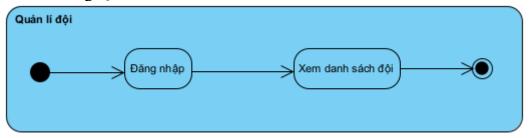
Hình 27: Sơ đồ hoạt động Quản lí doanh thu

• Sơ đồ hoạt động Quản lí tin tức, sự kiện



Hình 28: Sơ đồ hoạt động Quản lí tin tức, sự kiện

• Sơ đồ hoạt động Quản lí đội



Hình 29: Sơ đồ hoạt động Quản lí đội

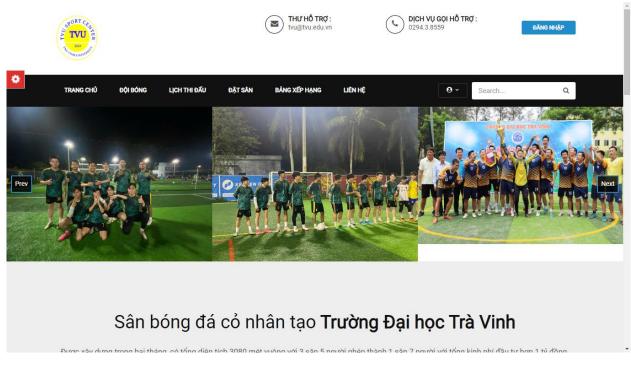
CHƯƠNG 4. KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU

4.1 Kết quả

Sau quá trình thực hiện đề tài thì kết quả đạt được:

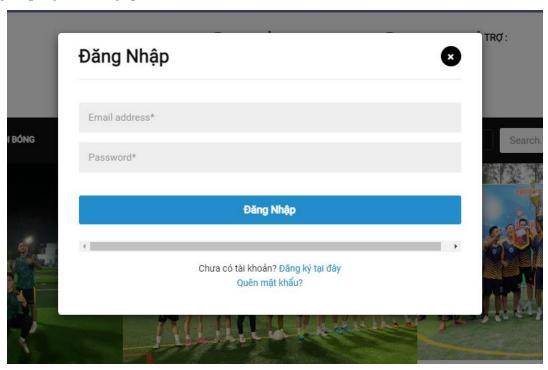
4.2 Giao diện trang người dùng

Giao diện trang chủ người dùng thể hiện được tất cả các thông tin của khu liên hợp thể thao cũng như chức năng của trang web đang có.

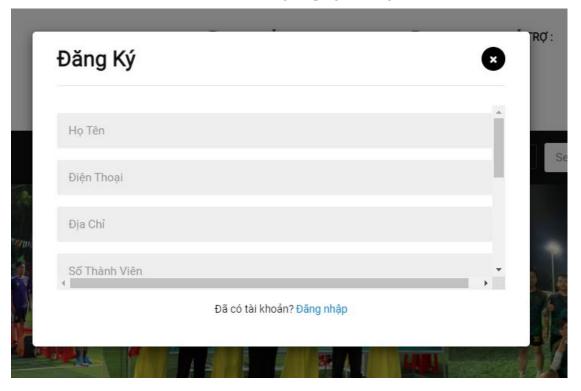


Hình 30: Giao diện trang chủ người dùng

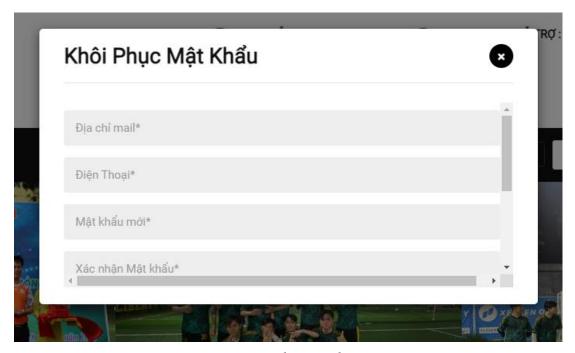
Giao diện đăng nhập và đăng ký giúp người dùng có thể tạo tài khoản để trải nghiệm trang web, cùng với đó là chức năng khôi phục lại mật khẩu với trường hợp người dùng quên mật khẩu của mình



Hình 31: Giao diện form đăng nhập người dùng

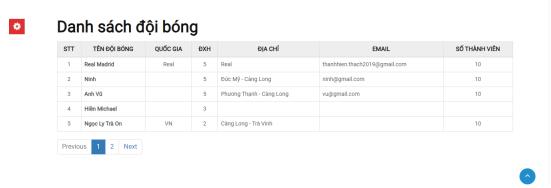


Hình 32: Giao diện form đăng ký người dùng



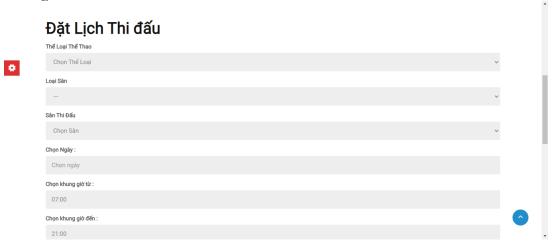
Hình 33: Giao diện form thay đổi mật khẩu người dùng

Giao diện danh sách đội bóng giúp người dùng có thể nhận biết được sân bóng hiện tại có bao nhiều đội tham gia và có các thông tin cơ bản của từng đội bóng.

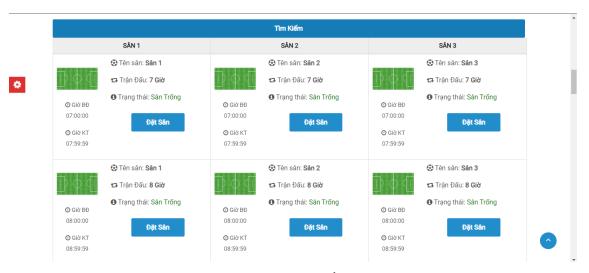


Hình 34: Giao diện danh sách đội bóng

Giao diện đặt lịch thi đấu giúp người dùng có tìm kiếm sân đấu để tiến hành đặt sân. Giao diện sân thi đấu thể hiện cho người dùng thông tin về tên sân, trạng thái của sân, giờ thi đấu và giờ kết thúc.



Hình 35: Giao diện đặt lịch thi đấu



Hình 36: Giao diện sân thi đấu

Giao diện chi tiết đặt lịch thi đấu thể hiện thể hiện các thông tin cơ bản về sân đấu và thời gian trận đấu mà người dùng muốn đặt.

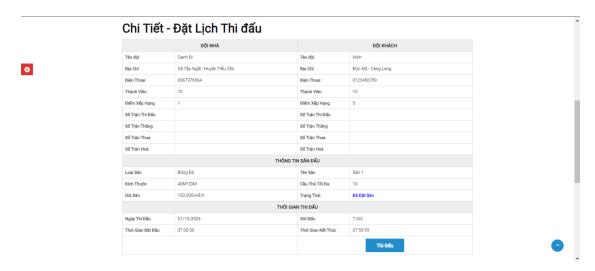
Chi Tiết - Đặt Lịch Thi đấu ĐỘI NHÀ ĐỘI KHÁCH Tên đội • Địa Chỉ Tiểu Cần - Trà Vinh Địa Chỉ Điện Thoại 0967976564 Điện Thoại Thành Viên Thành Viên Điểm Xếp Hạng Điểm Xếp Hạng Số Trân Thi Đấu Số Trân Thi Đấu Số Trân Thắng Số Trân Thắng Số Trận Thua Số Trận Thua Số Trận Hoà Số Trân Hoà THÔNG TIN SÂN ĐẤU Loại Sân Bóng Đá 40M*20M Cầu Thủ Tối Đa 10 Kích Thước 180.000vnđ/h Sân Trống Giá Sân Trạng Thái THỜI GIAN THI ĐẦU Ngày Thi Đấu 15/10/2024 Giờ Đấu 8 Giờ Thời Gian Bắt Đầu

Hình 37: Giao diện chi tiết đặt sân

Giao diện thể hiện trạng thái sân đấu đã có đội chủ nhà và đang chờ đội khách thi đấu cùng.

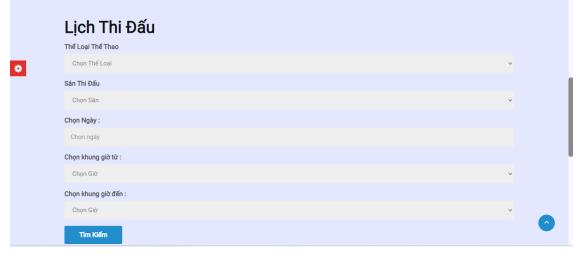


Giao diện chi tiết đặt lịch thi đấu khi có đủ đội khách và đội nhà.

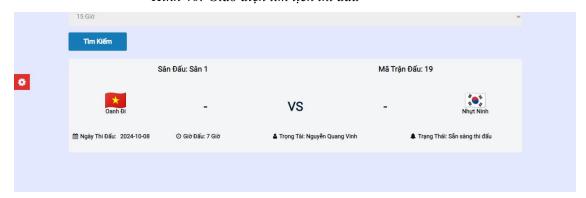


Hình 39: Giao diện đặt sân khi có đội chủ nhà

Giao diện tìm kiếm lịch thi đấu giúp người dùng có thể theo dõi các trận đấu đã và diễn ra bằng cách nhập các dữ kiện tìm kiếm phù hợp.



Hình 40: Giao diện tìm lịch thi đấu



Hình 41: Giao diện xem lịch thi đấu

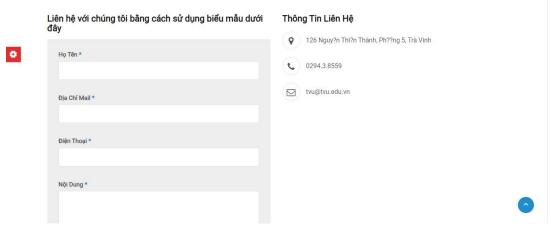
Giao diện bảng xếp hạng đội bóng giúp người dùng có thể nắm bắt được thành tích của từng đội bóng để có thể lựa chọn được đối thủ phù hợp với đội của mình.

Bảng Xếp Hạng Đội Bóng



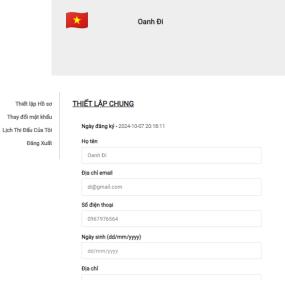
Hình 42: Giao diện bảng xếp hạng đội bóng

Giao diện dưới đây dùng để người dùng có thể liên hệ với quản trị viên thông qua các thông tin cơ bản trong mẫu.

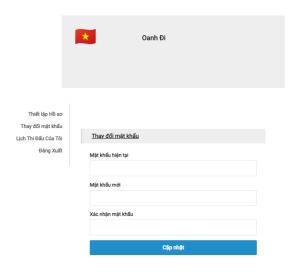


Hình 43: Giao diện thông tin liên lạc

Giao diện hồ sơ người dùng thể hiện tất cả thông tin cá nhân của người dùng.

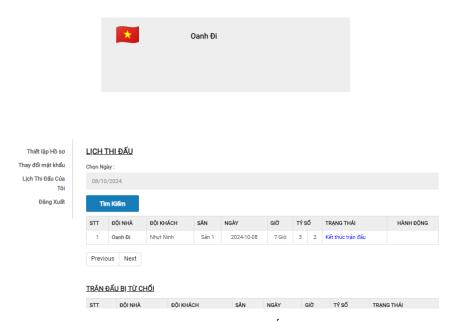


Giao diện này giúp cho người dùng có thể thay đổi mật khẩu tài khoản của mình.



Hình 45: Giao diện thay đổi mật khẩu người dùng

Giao diện lịch thi đấu của tôi thể hiện nhanh các trận đấu của đội theo ngày.



Hình 46: Giao diện lịch thi đấu của tôi

Giao diện về với chúng tôi.

Về Với Chúng Tôi

Chào mừng bạn đến với TVU Sport Center

Bạn yêu thích thể thao và đang tìm kiếm một địa điểm lý tưởng để cùng bạn bè thỏa mãn niềm đam mê? **TVU Sport Center** chính là sự lựa chọn hoàn hảo dành cho bạn! Chúng tôi cung cấp dịch vụ đặt sân bóng với hệ thổ, cầu lông, hồ bơi,... với sân bãi hiện đại, trang thiết bị đầy đủ, và dịch vụ hỗ trợ tân

tâm

Tại sao chọn chúng tôi?

Sân bãi chất lượng cao: Các sân thể thao của chúng tôi đều đạt chuẩn, được bảo dưỡng thường xuyên để mang lại trải nghiệm chơi thể thao tốt nhất

cho bạn và đội của mình.

Dễ dàng đặt sân: Hệ thống đặt sân trực tuyến tiện lợi, cho phép bạn đặt sân nhanh chóng và dễ dàng chỉ với vài củ nhấp chuột.

Dịch vụ khách hàng: Đội ngũ hỗ trợ nhiệt tình, sẫn sàng giải đáp mọi thắc mắc và giúp bạn giải quyết mọi vấn đề liên quan đến việc đặt sân.

Giá cả hợp lý: Chúng tôi cam kết mang đến cho bạn mức giá cạnh tranh nhất, phù hợp với mọi đối tượng khách hàng.

Sự kiện và giải đấu: Thường xuyên tổ chức các sự kiện, giải đấu bóng đá hấp dẫn, giúp bạn có cơ hội giao lưu, học hỏi và thể hiện tài năng.

Hình 47: Giao diện về với chúng tôi

Giao diện câu hỏi thường gặp.

Câu Hỏi Thường Gặp

Câu hỏi 1: Làm thế nào để đặt sân bóng đá trên trang web của ban?

Để đặt sắn bóng đá, bạn cần đẳng nhập vào tài khoán của mình, chọn sân bóng và thời gian phù hợp, sau đó tiến hành thanh toán để hoàn tất quy

Câu hỏi 2: Tôi có thể hủy đặt sân như thế nào?

Để hủy đặt sân, bạn cần đăng nhập vào tài khoản của mình, truy cập vào lịch sử đặt sân và chọn tùy chọn hủy bỏ. Vui lòng lưu ý thực hiện hủy đặt

sân trước thời gian quy định để nhận được hoàn trả phí một cách hợp lý.

Câu hỏi 3: Tôi có thể liên hệ với đội ngũ hỗ trợ của bạn như thế nào?

Bạn có thể liên hệ với đội ngũ hỗ trợ của chúng tôi qua hotline 0294.3.855247 hoặc gửi email đến địa chỉ support@TVUSportCenter.com.

Hình 48: Giao diện câu hỏi thường gặp

Giao diện câu hỏi thường gặp

Chính Sách Bảo Mật

Bảo vệ thông tin cá nhân của người dùng là một trong những ưu tiên hàng đầu của chúng tôi tại FootballTVU.com.

Chính sách bảo mật này giải thích cách chúng tôi thu thập, sử dụng, bảo vệ và tiết lộ thông tin cá nhân của bạn khi bạn sử dụng dịch vụ của chúng tôi.

Thông tin chúng tôi thu thập

Chúng tôi có thể thu thập các thông tin cá nhân từ bạn khi bạn đăng ký tài khoản, đặt sân bóng, hoặc liên lạc với chúng tôi qua email.

Các thông tin này có thể bao gồm tên, địa chỉ email, số điện thoại.

Việc sử dụng thông tin

Chúng tôi sử dụng thông tín cá nhân của bạn để cung cấp dịch vụ đặt sân bóng, quản lý tài khoản của bạn, xử lý thanh toán, và liên lạc với bạn về các thông tin quan trọng liên quan đến đặt sân.

Bảo vệ thông tin cá nhân

Chúng tội cam kết bảo vệ thông tin cá nhân của ban bằng cách sử dụng các biện pháp bảo mật vật lý và điện tử phù hợp,

Chúng tôi không bán, cho thuê hoặc chia sẻ thông tin cá nhân của bạn với bên thứ ba ngoài trừ trường hợp có yêu cầu pháp lý hoặc khi bạn đã đồng ý.



Ouvền lợi của ban

Hình 49: Giao diện chính sách bảo mật

Giao diện điều khoản sử dụng.

Điều Khoản Sử Dụng

Xin chào và cảm ơn bạn đã sử dụng dịch vụ của chúng tô!! Điều Khoản Sử Dụng này quy định các điều kiện và điều khoản mà bạn phải tuân thủ

khi truy cập và sử dụng trang web TVU Sport Center và các dịch vụ liên quan.

Điều khoản chung

Bằng cách truy cập hoặc sử dụng trang web của chúng tôi, bạn đồng ý tuân thủ các điều khoản và điều kiện sau đây. Nếu bạn không đồng ý với bất kỳ phần nào trong các điều khoản này, xin vui lòng ngừng sử dụng trang web và các dịch vụ liên quan.

Quyền sở hữu trí tuệ

Các nội dung trên trang web bao gồm nhưng không giới hạn đến văn bán, đồ họa, biểu tượng, hình ảnh, video, mã nguồn và phần mềm đều thuộc quyền sở hữu trí tuệ của chúng tôi hoặc các bên sở hữu. Bạn không được sao chép, sửa đổi, phân phối hoặc tái sử dụng bất kỳ phần nào của trang web mà không có sự cho phép

bằng văn bản từ chúng tôi.

Thay đổi dịch vụ

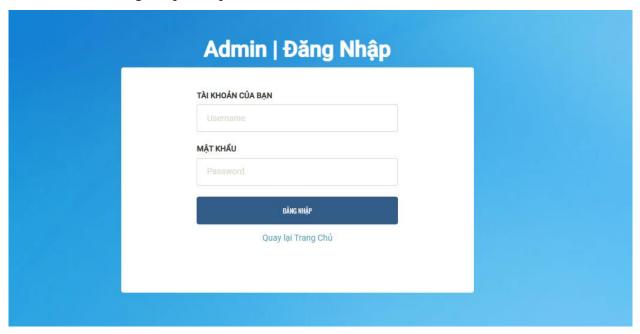
Chúng tôi có quyền thay đổi hoặc ngừng cung cấp bất kỳ dịch vụ nào mà không cần thông báo trước. Chúng tôi không chịu trách nhiệm đối với



Hình 50: Giao diện điều khoản sử dụng

4.3. Giao diện trang quản trị

Giao diện đăng nhập của quản trị viên.



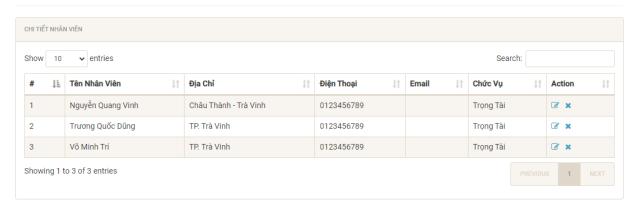
Hình 51: Giao diện đăng nhập admin



Hình 52: Giao diện bảng điều khiển

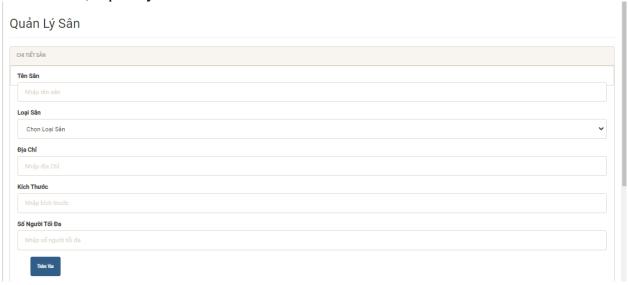
Giao diện quản lý nhân viên.

Quản Lý Nhân Viên



Hình 53: Giao diện quản lý nhân viên

Giao diện quản lý sân và danh sách sân đấu.



Hình 54: Giao diện quản lí sân



Hình 55: Giao diện quản lí sân

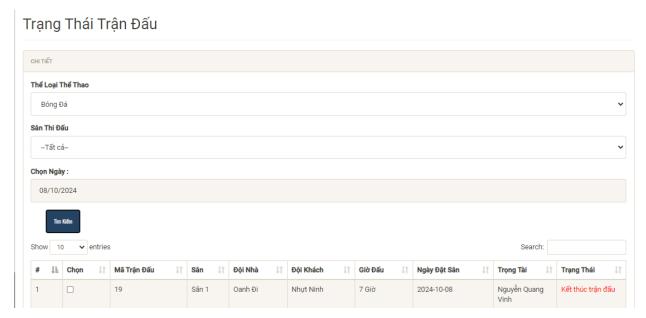
Giao diện giao nhiệm vụ cho trọng tài

Giao Nhiệm Vụ Trọng Tài



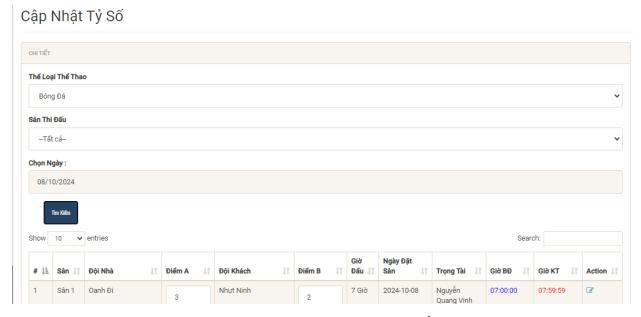
Hình 56: Giao diện giao nhiệm vụ trọng tài

Giao diện cập nhật trạng thái trận đấu.



Hình 57: Giao diện trạng thái thi đấu

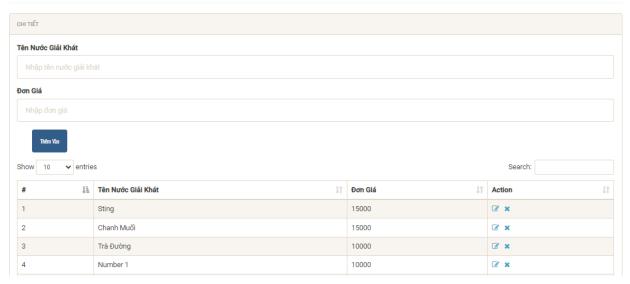
Giao diện cập nhật tỷ số.



Hình 58: Giao diện cập nhật tỷ số

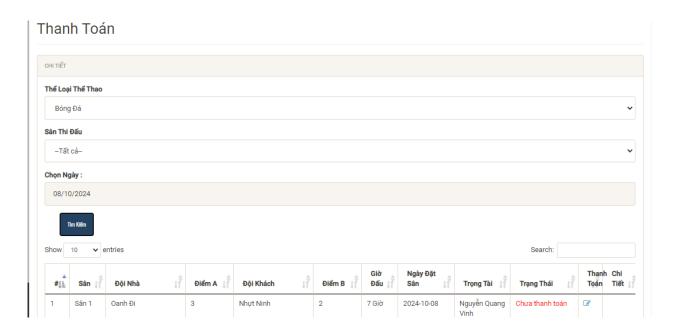
Giao diện danh mục nước uống.

Danh Mục Nước Uống



Hình 59: Giao diện danh mục nước uống

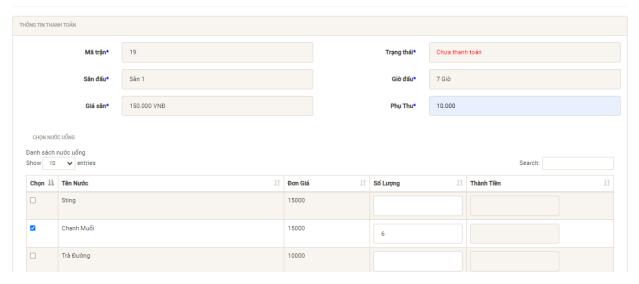
Giao diện thanh toán



Hình 60: Giao diện danh mục thanh toán

Giao diện thanh toán sân đấu

Thanh Toán Sân Đấu



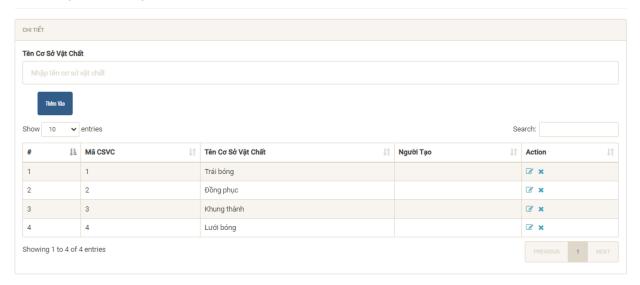
Hình 61: Giao diện danh mục thanh toán sân



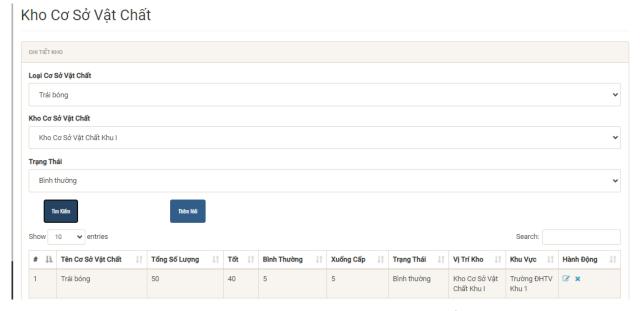
Hình 62: Giao diện danh mục thanh toán sân

Giao diện danh mục cơ sở vật chất

Danh Mục Cơ Sở Vật Chất



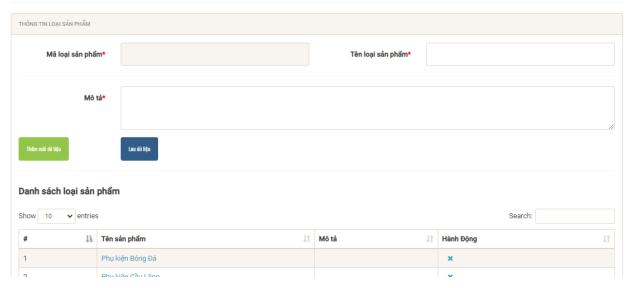
Hình 63: Giao diện danh mục cơ sở vật chất



Hình 64: Giao diện kho cơ sở vật chất

Giao diện loại sản phẩm

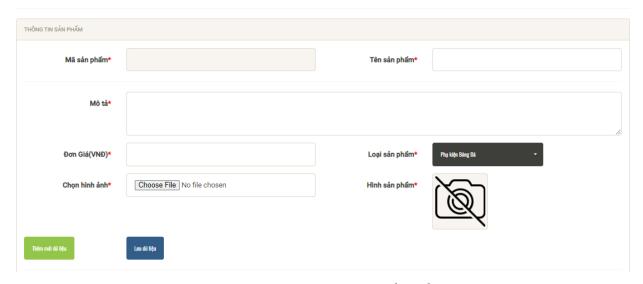
Loại Sản Phẩm



Hình 65: Giao diện loại sản phẩm

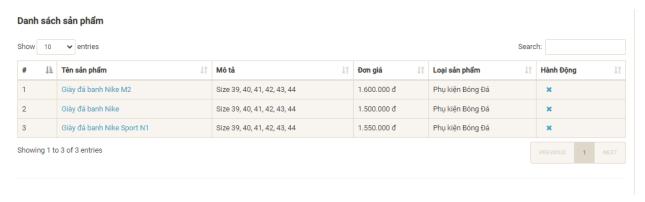
Giao diện sản phẩm thể thao.

Sản Phẩm Thể Thao



Hình 66: Giao diện sản phẩm thể thao

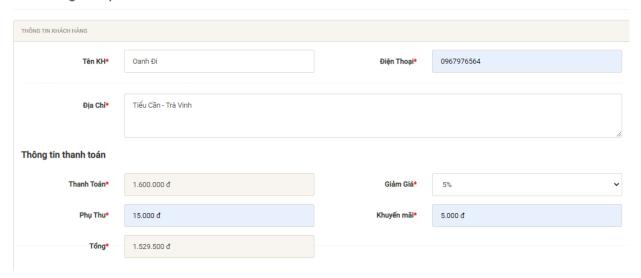
Giao diện danh sách sản phẩm.



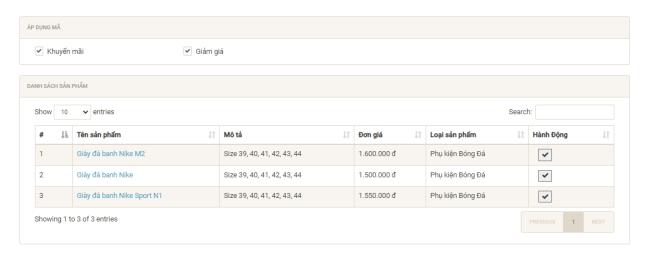
Hình 67: Giao diện danh sách sản phẩm

Giao diện bán hàng sản phẩm.

Bán hàng sản phẩm



Hình 68: Giao diện bán sản phẩm

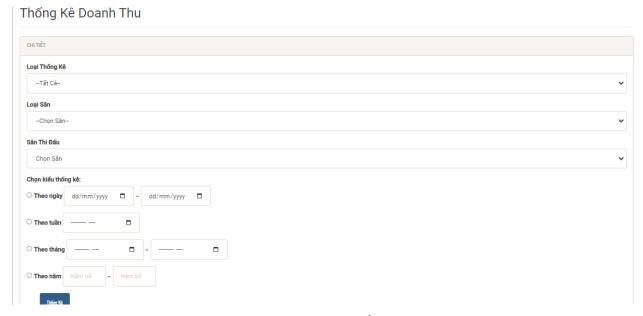


Hình 69: Giao diện bán sản phẩm



Hình 70: Giao diện bán sản phẩm

Giao diện thống kê doanh thu



Hình 71: Giao diện thống kê doanh thu

Giao diện quản lý lời chứng thực

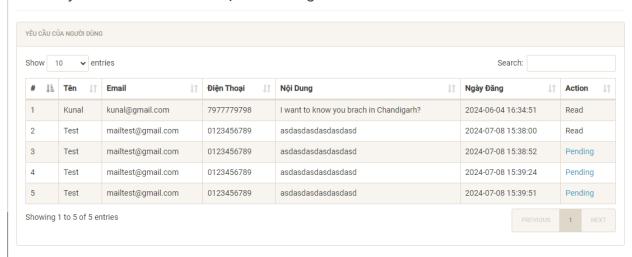
Quản Lý Lời Chứng Thực



Hình 72: Giao diện quản lý lời chứng thực

Giao diện quản lý các yêu cầu liên hệ.

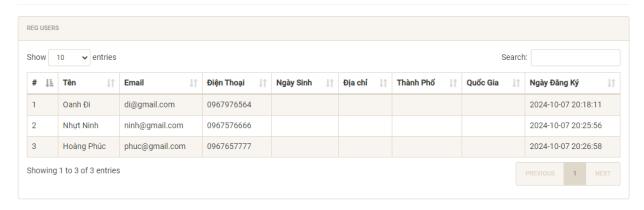
Quản Lý Các Yêu Cầu Liên Hệ Với Chúng Tôi



Hình 73: Giao diện quản lý các yêu cầu liên hệ với chúng tôi

Giao diện người dùng đã đăng ký.

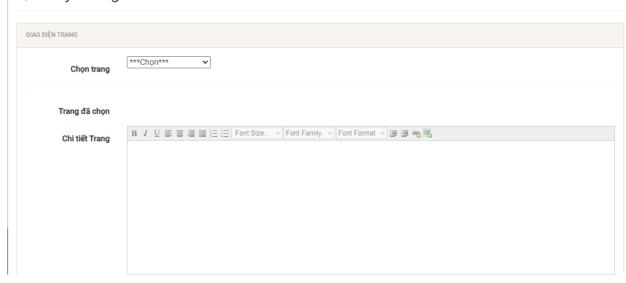
Người Dùng Đã Đăng Ký



Hình 74: Giao diện người dùng đã đăng ký

Giao diện quản lý trang.

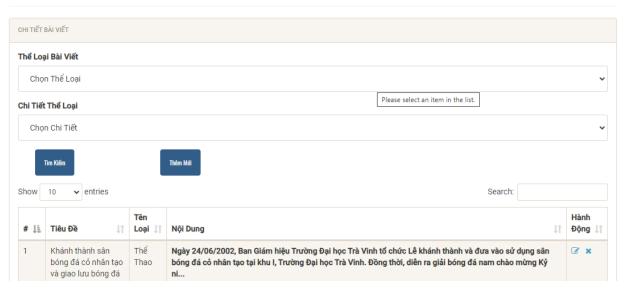
Quản lý Trang



Hình 75: Giao diện quản lý trang

Giao diện quản lý bài viết.

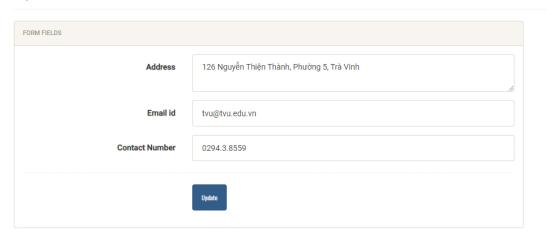
Quản Lý Bài Viết



Hình 76: Giao diện quản lý bài viết

Giao diện cập nhật thông tin liên hệ.

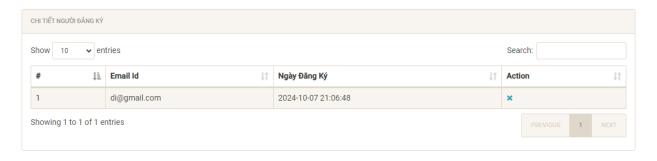
Update Contact Info



Hình 77: Giao diện cập nhật thông tin liên hệ

Giao diện quản lý người đăng ký.

Quản Lý Người Đăng Ký



Hình 78: Giao diện quản lý người đăng ký

4.4 Hướng dẫn cài đặt

4.5.1 Cài phần mềm

Để chạy được hệ thống cần cài một phần mềm:

- 1. **Bước 1.** Lên google gõ XAMPP Download
- 2. Bước 2. Vào trang web, nhấn chọn vào file có đuôi .exe trên file tải xuống
- 3. **Bước 3.**Trên cửa sổ Set up, chọn các phần mềm mà bạn muốn cài đặt. Lưu ý nếu bạn muốn cài WordPress trên XAMPP, thì bắt buộc phải chọn các phần mềm MySQL, Apache, PHPMyAdmin. Chọn xong thì NEXT
- 4. **Bước 4.** Chọn thư mục cài XAMPP vào và nhấn NEXT
- 5. **Bước 5.** Đợi vài phút cài đặt, sau khi cài xong nhấn finish để kết thúc.

Lưu ý: Trước khi cài XAMPP không dùng đồng thời các công cụ tạo localhost khác, để tránh xung đột khi chạy. Chọn vào phần mềm cài đặt XAMPP tương thích: Windows, Linux, OS X. Máy của bạn là hệ điều hành gì thì chọn phiên bản đó.

4.5.2 Hướng dẫn Git source code về máy

Cách clone 1 project có sẵn từ GitHub về máy tính cần phải:

- Bước 1. Truy cập vào đường link Github của dự án công khai(Public)
 VD:https://github.com/OanhDi/tn-da20ttb-110120091thachlamoanhdi-sport.git
- 2. Bước 2. Click vào button "code", sau đó copy link HTTPS
- 3. **Bước 3.** Tạo một folder chứa source code (tạo trong ổ đĩa D và đặt tên). Mở This PC> Local Disk(D)> tên thêm mục đã đặt trước đó.
- 4. **Bước 4.** Nhấp chuột phải và tên folder vừa tạo và Git Bash Here.
- 5. **Bước 5.** Phần mềm Git sẽ hiện lên, bạn cần gõ lệnh "git clone + url vừa copy" VD: git clone https://github.com/OanhDi/tn-da20ttb-110120091-thachlamoanhdi-sport.git

Bước 6. Mở folder và xem code được tải về chưa.

Lưu ý: Để clone được bài về cần tải phần mềm Git. Khi click phải chuột vào folder Git bash here chỉ hiện thị khi Git đã được tải về máy tính thành công.

CHƯƠNG 5. KẾT LUẬN VÀ HƯỚNG PHÁT TRIỂN

5.1 Kết luận

- Xây dựng thành công hệ thống quản lý Khu liên hợp thể thao Trường Đại học
 Trà Vinh.
- Hoàn thiện các chức năng cho người dùng như đặt sân, lịch thi đấu, xem lịch thi
 đấu, xem danh sách đội bóng, liên hệ với sân, theo dõi sân, xem tin tức, sự kiện.
- Hoàn thành các chức năng cho quản trị viên như quản lí người dùng, quản lý sân, quản lý đội bóng, quản lý nhân viên, quản lý trận đấu, quản lý trang và bài viết, thanh toán, bán sản phẩm, nước uống, quản lý cơ sở vật chất và thống kê doanh thu.
- Giao diện thân thiện dễ sử dụng, các trang thông tin trang chủ có nội dung dễ
 đọc, màu sắc dễ nhìn.

5.2 Hướng phát triển

- Hỗ trợ đa ngôn ngữ, phát triển tích hợp nhiều ngôn ngữ để trang thông tin đa dạng và thu hút người xem.
- Tích hợp trang Live để phát trực tiếp các trận đấu giải diễn ra tại trường.
- Phát triển trang web thành app di động để người dùng thuận tiện hơn.

DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1] Phan Thị Phương Nam (2015), Tài liệu giảng dạy môn Hệ quản trị cơ sở dữ liệu, Trường Đại học Trà Vinh.
- [2] Phạm Minh Đương (2014) Tài liệu giảng dạy môn Phân tích thiết kế hệ thống thông tin, trường Đại học Trà Vinh.
- [3] NXB Đại Học Sư Phạm (2005), Sách Nhập môn cơ sở dữ liệu.
- [4] NXB Lao Động Xã Hội (2008), Giáo trình Nhập môn.
- [5] NXB Lao Động Xã Hội (2009), Sách Microsoft SQL server 2008 quản trị cơ sở dữ liệu Quyển 1.
- [6] NXB Lao Động Xã Hội (2010), Sách Microsoft SQL server 2008 quản trị cơ sở dữ liêu Quyển 2.