** BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO**

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC KỸ THUẬT CÔNG NGHỆ TP. HCM**

**ĐỒ ÁN MÔN HỌC**

**QUẢN LÝ BÁN HÀNG**



Khoa: **CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

Giảng viên hướng dẫn: Dương Hữu Thành

Sinh viên thực hiện: Dương Văn Hùng MSSV: 1512360006

Lê Hoàng Vương MSSV: 1512360053

Lớp: 15CTH01

TP. Hồ Chí Minh, năm 2017

**LỜI MỞ ĐẦU**

Trên thực tế không có sự thành công nào mà không gắn liền với những sự hỗ trợ, giúp đỡ dù ít hay nhiều, dù trực tiếp hay gián tiếp của người khác. Trong suốt thời gian từ khi bắt đầu học tập ở giảng đường đại học đến nay, chúng em đã nhận được rất nhiều sự quan tâm, giúp đỡ của quý Thầy Cô, gia đình và bạn bè.

Với lòng biết ơn sâu sắc nhất, em xin gửi đến thầy Dương Hữu Thành ở Khoa Công nghệ thông tin – Trường Đại Học Công Nghệ TP.HCM đã cùng với tri thức và tâm huyết của mình để truyền đạt vốn kiến thức quý báu cho chúng em trong suốt thời gian học tập tại trường. Và đặc biệt, trong học kỳ này, Thầy cho chúng em được tiếp cận với môn học mà theo em là rất hữu ích đối với sinh viên ngành CNTT. Đó là môn học “Công cụ và môi trường phát triển phần mềm”.

Chúng em xin chân thành cảm ơn Thầy đã tận tâm hướng dẫn chúng em qua từng buổi học trên lớp cũng như những buổi nói chuyện, thảo luận về lĩnh vực sáng tạo trong nghiên cứu khoa học. Nếu không có những lời hướng dẫn, dạy bảo của thầy thì em nghĩ bài thu hoạch này của em rất khó có thể hoàn thiện được. Một lần nữa, em xin chân thành cảm ơn thầy.

Bài báo cáo được thực hiện trong khoảng thời gian gần ngắn. Bước đầu đi vào thực tế, tìm hiểu về lĩnh vực sáng tạo trong nghiên cứu khoa học, kiến thức của em còn hạn chế và còn nhiều bỡ ngỡ. Do vậy, không tránh khỏi những thiếu sót là điều chắc chắn, em rất mong nhận được những ý kiến đóng góp quý báu của Thầy và các bạn học cùng lớp để kiến thức của em trong lĩnh vực này được hoàn thiện hơn.

**Nhóm sinh viên thực thiện**

# CHƯƠNG I KẾT QUẢ THỰC NGHIỆM

## 3.1 Giao diện

* Trang chủ:

Mô tả:

* Trang quản lý

Mô tả:.

* Trang cá nhân

Mô tả:

* Trang giỏ hàng

Mô tả:

* Trang tạo tài khoản

Mô tả: Trang đăng nhập

Mô tả:

# CHƯƠNG II: KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ

## 4.1 Kết quả đạt được

Về kiến thức, em đã áp dụng được những kiến thức đã học và học hỏi thêm được nhiều phần mềm mới một cách hiệu quả:

* Sử dụng kiến thức đã học.
* Tìm hiểu các kiến thức mớ

## 4.2 Hạn chế

Tuy nhiên, với những khó khăn trong quá trình tự tìm hiểu và học hỏi những kiến thức mới thì không thể tránh khỏi những sai sót, hạn chế như:

* Hạn chế về vốn kiến thức.
* Cần xây tìm hiểu thêm nhiều công cụ tốt hơn để giúp chúng ta tạo tác trong công việc nhanh hơn.

# TÀI LIỆU THAM KHẢO

[1] https://github.com/K59N/Git-basic

[2] https://forum.xdavn.com/huong-dan-su-dung-github-toan-tap-tu-a-z.t342/

[3]  [https://giaidieu.com/blog/su-dung-git-cho-lap-trinh-nhom](%20https://nodejs.org/en/%20)

[4] <https://techmaster.vn/posts/2782/huong-dan-lap-trinh-vien-su-dung-github>

[5] <https://trello.com/>