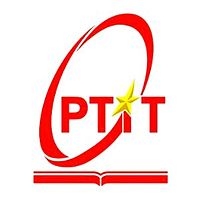


PHẠM THỊ THÁI HÀ MSSV: N14DCCN027 Tên Đề tài:Website đặt tiệc ăn chung Lớp:D14CQCP01

**BỘ THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG**

**HỌC VIỆN CÔNG NGHỆ BƯU CHÍNH VIỄN THÔNG**

**🙣🙠 ✠ 🙢🙡**

****

**BÁO CÁO**

**THỰC TẬP TỐT NGHIỆP**

*Đề tài*:

**Tìm hiểu AngularJS và ứng dụng để**

**xây dựng website đặt tiệc ăn chung**

**GVHD: ThS. NGUYỀN ANH HÀO**

**SV thực hiện: PHẠM THỊ THÁI HÀ**

**Lớp: D14CQCP01-N**

**Mã SV: N14DCCN027**

**Khóa: 2014-2019**

**Hệ: Đại Học Chính Quy**

**TP. Hồ Chí Minh, tháng 8 năm 2018**

**TẬP ĐOÀN BƯU CHÍNH VIỄN THÔNG VIỆT NAM**

**HỌC VIỆN CÔNG NGHỆ BƯU CHÍNH VIỄN THÔNG**

**🙣🙠 ✠ 🙢🙡**



**BÁO CÁO THỰC TẬP**

**TỐT NGHIỆP ĐẠI HỌC**

***Đề tài*: “ Tìm hiểu AngularJS và ứng dụng để**

**xây dựng website đặt tiệc ăn chung”**

**Người hướng dẫn : THS. NGUYỄN ANH HÀO**

**Sinh viên thực hiện : PHẠM THỊ THÁI HÀ**

**Mã số sinh viên : N14DCCN027**

**Lớp : D14CQCP01-N**

**` Khoá** **: 2014**

**Hệ** **: ĐHCQ**

**TP.HCM, tháng 8/2018**

**LỜI MỞ ĐẦU**

Ngày nay, khoa học công nghệ đã có những bước phát triển mạnh mẽ cả về chiều rộng lẫn chiều sâu. Máy tính và internet không còn được coi là một thứ phương tiện quý hiếm mà nay đã trở thành một công cụ làm việc, giải trí thông dụng của con người không những chỉ ở thành phố hiện đại mà thậm chí còn ở ngay trong mỗi gia đình.

Trong thời buổi hiện nay, khi mà công nghệ phát triển, công nghệ thông tin ngày càng phát triển trên thế giới cũng như Việt Nam và dần khẳng định được vị thế của mình trong nền kinh tế thị trường. Cùng với đó là sự ra đời của các ngôn ngữ lập trình cho phép thiết kế và xây dựng các ứng dụng dưới nhiều hình thức khác nhau.Và một trong những ứng dụng đó là những trang web chia sẻ thông tin hữu ích đang được mọi người đón nhận rất nhiều. Đặc biệt là trong lĩnh vực ăn uống, mọi người luôn thắc mắc địa điểm nào rẻ, ngon hay chất lượng đảm bảo… Thậm chí là rủ nhau cùng trải nghiệm. Hiểu được điều đó, đề tài xây dựng website đặt tiệc ăn chung được ra đời với mong muốn tạo ra một cộng đồng chia sẻ , kết nối thân thiện về lĩnh vực ăn uống.

Tuy nhiên hiện nay hình thức này vẫn còn khá mới đối với nhiều người, đặc biệt là những người không có kiến thức về internet. Nên hiện giờ các đối tượng chính của trang web vẫn chủ yếu là tầng lớp tri thức và học sinh, sinh viên… nói riêng hay những người quan tâm đến vấn đề ăn uống nói chung.

Đề tài xây dựng website đặt tiệc ăn chung hy vọng mọi người có thể tìm được những địa điểm ăn uống phù hợp và tham gia những bữa tiệc cũng những người bạn thân hoặc kết bạn với những người bạn mới. Xây dựng một cộng đồng lành mạnh, qua đó có thể thưởng thức hết những nét đặc trưng của ẩm thực Việt Nam.

**LỜI CẢM ƠN**

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 tại trường đến nay, 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 quý thầy cô ở khoa Công Nghệ Thông Tin 2 – Học viện Công Nghệ Bưu Chính Viễn Thông cơ sở tại TP.HCM đã tận tâm chỉ bảo, 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, nếu không có những lời hướng dẫn, dạy bảo của các thầy cô thì em nghĩ bài báo cáo này của em rất khó có thể hoàn thiện được. Một lần nữa, em xin chân thành cảm ơn thầy cô. Bài báo cáo thực tập thực hiện trong khoảng thời gian 10 tuần. Bước đầu đi vào thực tế 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 quý Thầy Cô và các bạn học cùng lớp để kiến thức của em trong lĩnh vực này được hoàn thiện hơn.

Em xin gởi lời cảm ơn chân thành và sự tri ân sâu sắc đối với các thầy cô ở khoa Công Nghệ Thông Tin 2 – Học viện Công Nghệ Bưu Chính Viễn Thông cơ sở tại TP.HCM đã tạo điều kiện cho em để em có thể hoàn thành tốt bài báo cáo thực tập này. Đặc biệt em xin gửi lời cảm ơn đến thầy ThS Nguyễn Anh Hào với những buổi vừa học kết hợp với thực hành trên lớp cùng những buổi nói chuyện rất hữu ích đã giúp em định hướng và hoàn thành tốt đề tài này.

Trong quá trình làm bài báo cáo, cũng như là trong quá trình làm đề tài khó tránh khỏi 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 thể tránh khỏi những thiếu sót, em rất mong nhận được ý kiến đóng góp Thầy, Cô để em học thêm được nhiều kinh nghiệm làm hành trang vững chắc để em tự tin theo đuổi sự nghiệp của mình.

Em xin chân thành cảm ơn!

*Thành phố Hồ Chí Minh, tháng 8 năm 2018*

Phạm Thị Thái Hà

**CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM**

***Độc lập – Tự do – Hạnh Phúc***

--------o0o--------

**NHẬN XÉT CỦA ĐƠN VỊ THỰC TẬP**

Họ và tên cán bộ hướng dẫn thực tập: **Lê Đức Trường**

Đơn vị thực tập: Công ty cổ phần giải pháp phần mềm tài chính (FSS) chi nhánh tại TP.Hồ Chí Minh.

Vị trí thực tập: Nhân viên phát triển ứng dụng.

Bộ phận: IT của Công Ty

Địa chỉ: Tầng 4, Số 173A Nguyễn Văn Trỗi, Q. Phú Nhuận

Điện thoại: (+84.28) 73 088 998

Họ và tên sinh viên thực tập: **Phạm Thị Thái Hà**

Ngày sinh: 22/08/1996

Mã Sinh viên: N14DCCN027. Sinh viên lớp: D14CQCP01-N

Khoa: Công nghệ thông tin

Trường Học viện Công nghệ Bưu chính Viễn thông – Cơ sở Tp. Hồ Chí Minh.

Thời gian thực tập: Từ ngày 15/06/2018 đến ngày 01/08/2018.

**NỘI DUNG NHẬN XÉT CỦA ĐƠN VỊ THỰC TẬP**

**Công ty cổ phần giải pháp phần mềm tài chính FSS** đại diện tại chi nhánh TP. Hồ Chí Minh xác nhận em Phạm Thị Thái Hà đã hoàn thành tốt kỳ thực tập tại công ty.

Sau quá trình thực tập tại đơn vị, chúng tôi có một số nhận xét, đánh giá về sinh viên như sau:

Về tinh thần và trách nhiệm:

* Năng động, hòa đồng
* Chịu khó học hỏi
* Có trách nhiệm cao với công việc được giao

Về năng lực:

* Kiến thức cơ bản tốt.
* Học hỏi và tiếp cận với công nghệ mới nhanh.
* Khả năng phối hợp với các thành viên khác trong nhóm tốt.

*Tp.Hồ Chí Minh, ngày 01 tháng 08 năm 2018*

**Xác nhận của đơn vị thực tập**

**Phó GĐ. Nguyễn Hữu Tú**

**CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM**

**Độc lập- Tự do- Hạnh phúc**

TP. Hồ Chí Minh, ngày tháng năm 20……

**NHẬN XÉT CỦA GIÁO VIÊN HƯỚNG DẪN**

**THỰC TẬP TỐT NGHIỆP ĐẠI HỌC**

1. **Tên đề tài:**
2. **Sinh viên: Lớp:**
3. **Giáo viên hướng dẫn:**
4. **Nơi công tác:**

**NỘI DUNG NHẬN XÉT**

1. Đánh giá chung:

………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

1. Đánh giá chi tiết:

………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

……………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………..

1. Nhận xét về tinh thần, thái độ làm việc:

………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

1. Kết luận:

………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

1. Điểm hướng dẫn ():

**GIẢNG VIÊN HƯỚNG DẪN**

(Ký, ghi rõ họ tên)

**MỤC LỤC**

[DANH MỤC CÁC BẢNG, SƠ ĐỒ, HÌNH 11](#_Toc23605)

[DANH MỤC HÌNH 11](#_Toc10189)

[DANH MỤC CÁC BẢNG 12](#_Toc18493)

[CHƯƠNG 1: GIỚI THIỆU 13](#_Toc15913)

[1.1 Mục tiêu 13](#_Toc31670)

[1.2 Lĩnh vực 13](#_Toc8673)

[1.3 Chức năng chính 13](#_Toc5543)

[CHƯƠNG 2: CƠ SỞ LÝ THUYẾT 14](#_Toc15236)

[2.1 Tìm hiểu về ngôn ngữ HTML, SCSS, JavaScript trong trang web 14](#_Toc28897)

[2.1.1 HTML 14](#_Toc7901)

[2.1.2 CSS, SCSS là gì? 17](#_Toc8670)

[2.1.3 Javascript 19](#_Toc19567)

[2.2 Tìm hiểu cách sử dụng công cụ AngularJS để thiết kế website 20](#_Toc25263)

[2.3 Tìm hiểu cách sử dụng Google Map API và Angular Google Map (AGM) 22](#_Toc3080)

[2.3.1 Tổng quan 22](#_Toc486)

[2.3.2 Lấy Google Map API 23](#_Toc26625)

[2.3.3 Sử dụng Angular Google Map 24](#_Toc17980)

[CHƯƠNG 3: PHÂN TÍCH THIẾT KẾ XÂY DỰNG ỨNG DỤNG 28](#_Toc722)

[3.1 Phân tích thiết kế cơ sở dữ liệu 28](#_Toc27754)

[3.1.1 Lược đồ ClassDiagram 28](#_Toc8711)

[3.1.2 Lược đồ UML Use Case 28](#_Toc30900)

[3.1.3 Lược đồ phân rã chức năng (BFD) 29](#_Toc25105)

[3.1.4 Mô hình DFD các mức 32](#_Toc8702)

[3.1.5 Lược đồ CSDL 36](#_Toc24981)

[CHƯƠNG 4: GIỚI THIỆU ỨNG DỤNG 40](#_Toc2664)

[4.1 Giới thiệu 40](#_Toc26650)

[4.2 Các giao diện 40](#_Toc22963)

[4.2.1 Giao diện đăng nhập, đăng ký 40](#_Toc27466)

[4.2.2 Giao diện trang chủ: 41](#_Toc12300)

[4.2.3 Giao diện tìm kiếm theo tên quán hoặc loại hình quán 41](#_Toc12070)

[4.2.4 Giao diện tìm kiếm theo khu vực 42](#_Toc23529)

[4.2.5 Giao diện xem chi tiết thông tin địa điểm ăn uống 43](#_Toc24789)

[4.2.6 Giao diện tạo mới địa điểm ăn uống 44](#_Toc21538)

[4.2.7 Giao diện xem các tiệc hiện có 44](#_Toc18683)

[4.2.8 Giao diện tạo mới tiệc 45](#_Toc16229)

[4.2.9 Giao diện tham gia tiệc 45](#_Toc22968)

[4.2.10 Giao diện xem chi tiết tiệc 46](#_Toc23734)

[4.2.11 Giao diện quản lí bạn bè và gửi lời mời kết bạn 47](#_Toc15816)

[4.2.12 Giao diện quản lí trang cá nhân 47](#_Toc31908)

[4.2.13 Giao diện thư mời tham gia tiệc 48](#_Toc31052)

[KẾT LUẬN 49](#_Toc29264)

[1.Kết quả đạt được: 49](#_Toc19310)

[2.Hạn chế: 49](#_Toc9734)

[3.Hướng phát triển: 49](#_Toc3351)

[DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO 51](#_Toc14666)

**DANH MỤC CÁC BẢNG, SƠ ĐỒ, HÌNH**

**DANH MỤC HÌNH**

[Hình 1. Hình ảnh trang web trước và sau khi sử dụng css 21](#_Toc521576248)

[Hình 2 Các thành phần cơ bản của AngularJS 24](#_Toc521576249)

[Hình 3.Cách lấy key Google Map Api (1) 26](#_Toc521576250)

[Hình 4. Cách lấy key Google Map Api (2) 27](#_Toc521576251)

[Hình 5. Cách lấy key Google Map Api (3](#_Toc521576252)**[)](#_Toc521576252)** [27](#_Toc521576252)

[Hình 6.. Kết quả sau khi setup AGM 30](#_Toc521576253)

[Hình 7. Lược đồ Class Diagram 31](#_Toc521576254)

[Hình 8. Lược đồ Use Case 32](#_Toc521576255)

[Hình 9. Lược đồ phân rã chức năng (BFD) 33](#_Toc521576256)

[Hình 10. Sơ đồ DFD mức ngữ cảnh 35](#_Toc521576257)

[Hình 11. Sơ đồ DFD mức 0 35](#_Toc521576258)

[Hình 12. Sơ đồ DFD chức năng tìm địa điểm 36](#_Toc521576259)

[Hình 13. Sơ đồ DFD chức năng xem chi tiết 36](#_Toc521576260)

[Hình 14. Sơ đồ DFD chức năng chia sẻ địa điểm 37](#_Toc521576261)

[Hình 15. Sơ đồ DFD chức năng tạo tiệc 37](#_Toc521576262)

[Hình 16. Sơ đồ DFD chức năng tham gia tiệc 38](#_Toc521576263)

[Hình 17. Sơ đồ DFD chức năng tìm quản lý 39](#_Toc521576264)

[Hình 18. Giao diện đăng nhập 43](#_Toc521576265)

[Hình 19. Giao diện đăng ký tài khoản mới 44](#_Toc521576266)

[Hình 20. Giao diện trang chủ 44](#_Toc521576267)

[Hình 21. Giao diện tìm kiếm theo tên hoặc loại hình 45](#_Toc521576268)

[Hình 22. Giao diện tìm kiếm theo khu vực 46](#_Toc521576269)

[Hình 23. Giao diện xem chi tiết địa điểm ăn uống 46](#_Toc521576270)

[Hình 24. Giao diện tạo mới địa điểm ăn uống 47](#_Toc521576271)

[Hình 25. Giao diện xem các tiệc hiện có 47](#_Toc521576272)

[Hình 26. Giao diện tạo mới tiệc 48](#_Toc521576273)

[Hình 27. Giao diện tham gia tiệc 49](#_Toc521576274)

[Hình 28. Giao diện xem chi tiết tiệc 49](#_Toc521576275)

[Hình 29. Giao diện quản lí bạn bè và gửi lời mời kết bạn 50](#_Toc521576276)

[Hình 30. Giao diện quản lý thông tin cá nhân 50](#_Toc521576277)

[Hình 31. Giao diện email người được mời tiệc 51](#_Toc521576278)

**DANH MỤC CÁC BẢNG**

[Bảng 1. Bảng so sánh Java và Javascript 20](#_Toc521578339)

[Bảng 2. Bảng USER 38](#_Toc521578340)

[Bảng 3. Bảng RESTAURANT 39](#_Toc521578341)

[Bảng 4. Bảng PARTY 40](#_Toc521578342)

[Bảng 5. Bảng TYPEFOOD 40](#_Toc521578343)

**CHƯƠNG 1: GIỚI THIỆU**

* 1. **Mục tiêu**

Ngày nay, nhu cầu ăn uống của mọi người, đặc biệt là giới trẻ là một điều trở nên thiết yếu trong đời sống. Mọi người ai cũng mong muốn có thể nhanh chóng tìm được quán ăn ưng ý (gần nơi ở, chi phí rẻ, khuyến mãi lớn…) , đặc biệt là rủ rê hội bạn thân hoặc người lạ cùng đi ăn để tránh cô đơn một cách nhanh chóng,… Với mong muốn được sử dụng những kiến thức về công nghệ đã được học để giải quyết các vấn đề thiết yếu thực tế, ứng dụng đặt tiệc ăn chung (ancung.com) được ra đời để giúp giải quyết những nhu cầu đó một cách tốt nhất.

**1.2 Lĩnh vực**

Chuyên ngành: Công nghệ phần mềm

Chuyên môn: Lập trình web theo mô hình MEAN (MongoDB - Express - Angular - NodeJS)

Lĩnh vực liên quan: website thương mại

**1.3 Chức năng chính**

Thiết kế website an chung có các chức năng sau:

+ Cho phép người dùng tìm kiếm và chọn địa điểm ăn uống theo tên quán ăn hoặc khu vực, xem các quán ăn có trong một khu vực hoặc thêm địa điểm quán ăn mới

+ Xem danh sách bạn bè cũng tham gia ứng dụng, và gởi lời mời (tin nhắn).

+ Cho phép đặt bàn tiệc (số người tham dự, thời gian bắt đầu, vị trí…) để người khác tham gia.

**CHƯƠNG 2: CƠ SỞ LÝ THUYẾT**

**2.1 Tìm hiểu về ngôn ngữ HTML, SCSS, JavaScript trong trang web**

**2.1.1 HTML**

**2.1.1.1 HTML là gì?**

- HTML/CSSlà bước khởi đầu cho nhưng bạn theo thiết kế website . Nó như là cái xương và lõi của cái trụ nhà để xây dựng lên căn nhà nhiều tầng và khang trang.

HTML là từ viết tắt của HyperText Markup Language, nghĩa là ngôn ngữ đánh dấu siêu văn bản.

Ngôn ngữ đánh dấu này sẽ là cầu nối của sự giao tiếp giữa người dùng và các trình duyệt website như chrome , cốc cốc …., giúp trình duyệt hiểu được cách thức hiển thị trang web.

**2.1.1.2 Cấu Trúc HTML**

-Thẻ HTML được định nghĩa bằng thẻ mở và thẻ đóng ví dụ : <strong> Nội dung </strong> . tuy nhiên không phải tất cả các thẻ trong html đều có thẻ mở và đóng. Chúng cũng có một vài thẻ không có thẻ mở hoặc không có thẻ đóng như thẻ <br> ,<hr>

- Cấu trúc của HTML rất đơn giản và logic, với bố cục từ trên xuống dưới, từ trái qua phải, với 2 phần chính là HEAD và BODY. Các website viết bằng HTML đều tuân theo cấu trúc cơ bản như sau:

**2.1.1.3 Template html cơ bản**

- Các trang HTML đều phải khai báo <!DOCTYPE html> ở đầu tiên của văn bản nó như khai báo rằng định nghĩa chuẩn của siêu văn bản

- Thẻ <html> cho trình duyệt biết mở đầu và kết thúc của trang HTML.

- Thẻ <head> chứa tiêu đề và các thông tin khai báo, các thông tin ẩn khác. nó là nới đầu tiền cần chạy trong văn bản, như nhúng hoặc liên kết

- Thẻ <body>  cũng rất giống cái tên của nó (Thân hình) sẽ hiển thị nội dung của trang web. Đây là phần thông tin mà người dùng sẽ nhìn thấy khi trình duyệt đọc các mã HTML. ..

- Mục không thể thiếu trong văn bản và lập trình là các đoạn chú thích ,comment  .Mọi kí tự nằm giữa dấu <!– và –> sẽ được xem là thẻ comment và sẽ bị trình duyệt bỏ qua, không xử lý và không hiển thị

|  |  |
| --- | --- |
| 01  02  03  04  05  06  07  08  09  10  11 | <html>   <head>   <title>Đây là thẻ đánh dấu tiêu đề trang web</title>   <!-- Comment: Các thông tin khai báo, các thông tin ẩn -->   </head>   <body>   <!-- Comment: Nội dung trang web mà người dùng sẽ thấy -->   <b>Đây là dòng chữ in đậm</b>   <i>Đây là dòng chữ in nghiêng</i>   </body>  </html> |

**2.1.1. 4 Các thẻ tag trong HTML**

HTML có rất nhiều thẻ để định hình văn bản ước tính khoảng hơn 190 thẻ , Chúng ta sẽ phân loại thành nhóm thẻ Tang HTML để tiện sử dụng chúng.

- [Tiêu Đề(](https://www.w3schools.com/html/html_formatting.asp)Headings) : Có 6 loại đề mục tất cả với mức độ nhấn mạnh giảm dần từ <h1> đến <h6>. Nếu bạn quan tâm đến SEO thì có lẽ đây là thẻ mà bạn nên chú trọng sử dụng đúng cách.

|  |  |
| --- | --- |
| 01  02  03  04  05  06 | <h1>Tiêu đề bài viết</h1>  <h2>Phần 1</h2>  <h3>Chương 1.1</h3>  <h4>Tiểu mục 1.1.1</h4>  <h5>Đề mục 1.1.1.1</h5>  <h6>Đề mục con 1.1.1.1.1</h6> |

- [Định dạng Text](https://www.w3schools.com/html/html_formatting.asp" \t "https://wikisinhvien.com/html-css-co-ban/_blank" \o "Đọc thêm về định dạng text tại W3S):   Giusp tùy chỉnh các dòng chữ theo định dạng mà ta muốn như in đậm, in nghiêng , đổ bóng , màu chữ

|  |  |
| --- | --- |
| 01  02  03  04 | <b>Tô đậm</b>  <i>In nghiêng</i>  <strong>Tô đậm theo chuẩn web ngữ nghĩa</strong>  <em>In nghiêm theo chuẩn web ngữ nghĩa</em> |

- [Phân đoạn](https://www.w3schools.com/html/html_paragraphs.asp" \t "https://wikisinhvien.com/html-css-co-ban/_blank" \o "Đọc thêm về Phân đoạn tại W3S): Giúp ta ngắt dòng ngắt đoạn các văn bản

|  |  |
| --- | --- |
| 01  02  03  04  05  06  07  08  09 | <!-- Comment: thẻ p dùng để đánh dấu đoạn văn,  tách riêng với những đoạn text bình thường-->  <p>Đoạn văn bản</p>  <!-- Comment: br là thẻ đơn, nên bạn không cần thẻ đóng -->  Xuống dòng với <br>   <!-- Comment: trích dẫn từ nguồn khác -->  <blockquote></blockquote> |

- [Danh sách](https://www.w3schools.com/html/html_lists.asp" \t "https://wikisinhvien.com/html-css-co-ban/_blank" \o "Đọc thêm về Danh sách tại W3S) : giúp ta liệt kê thành danh sách như dấu chắm đầu dòng và rất hay dùng trong việc tạo menu .có 2 loại là danh sách có đánh số thứ tự <ol> và danh sách không đánh số thứ tự<ul>. Bên trong các thẻ danh sách này, các phần tử được đánh dấu với thẻ <li>.

|  |  |
| --- | --- |
| 01  02  03  04  05  06  07  08  09  10 | <!-- Comment: Danh sách có sắp xếp thứ tự -->  <ol>          <li>Phần tử 1</li>          <li>Phần tử 2</li>  </ol>  <!-- Comment: Danh sách không sắp xếp thứ tự -->  <ul>          <li>Phần tử 1</li>          <li>Phần tử 2</li>  </ul> |

[Liên kết](https://www.w3schools.com/html/html_links.asp" \t "https://wikisinhvien.com/html-css-co-ban/_blank" \o "Đọc thêm về Liên kết tại W3S): khai báo các liên kết cần kết nối vào website để sử dụng.

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2 | <a href="địa chỉ liên kết">Đây là một liên kết</a>  <a href="địa chỉ liên kết" target="\_blank">Liên kết này sẽ mở ở cửa sổ mới</a> |

- [Ảnh](https://www.w3schools.com/html/html_images.asp" \t "https://wikisinhvien.com/html-css-co-ban/_blank" \o "Đọc thêm về Ảnh tại W3S): cái này thì quá quen thuộc và webssitte nào cũng cần có

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | <img src="đường dẫn đến ảnh" alt="chú thích cho ảnh" |

**2.1.2 CSS, SCSS là gì?**

- CSS là chữ viết tắt của Cascading Style Sheets, nó là một ngôn ngữ được sử dụng để tìm và định dạng lại các phần tử được tạo ra bởi các ngôn ngữ đánh dấu (ví dụ như HTML). Bạn có thể hiểu đơn giản rằng, nếu HTML đóng vai trò định dạng các phần tử trên website như việc tạo ra các đoạn văn bản, các tiêu đề, bảng,…thì CSS sẽ giúp chúng ta có thể thêm một chút “phong cách” vào các phần tử HTML đó như đổi màu sắc trang, đổi màu chữ, thay đổi cấu trúc,…rất nhiều.

Phương thức hoạt động của CSS là nó sẽ tìm dựa vào các vùng chọn, vùng chọn có thể là tên một thẻ HTML, tên một ID, class hay nhiều kiểu khác. Sau đó là nó sẽ áp dụng các thuộc tính cần thay đổi lên vùng chọn đó.

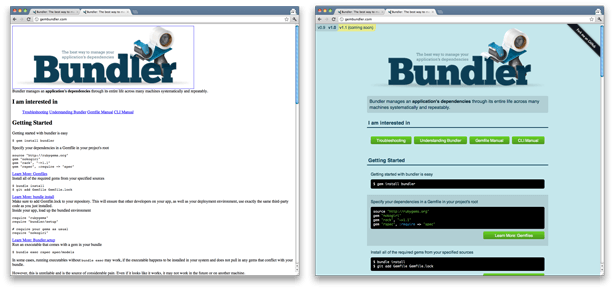
- Một vài công dụng cơ bản của CSS có thể được liệt kê ra như sau

+ CSS+ HTML + Javascript tạo lên một ứng dụng website tuyệt với cho chúng ta.

+ CSS giúp các thẻ html hiển thị màu sắc sặc sỡ hơn, định dạng lại html, khung, các media

+ CSS giúp chúng ta tiết kiệm rất nhiều công sức trong việc xây dựng giao diện, chỉ một đoạn mã nhỏ nó sẽ làm cho ứng dụng của chúng ta lung linh, chuyên nghiệp.

+ CSS sẽ được lưu cùng chung với thẻ html hoặc sẽ lưu ra một file riêng giúp chúng ta quản lý, Maintaince đơn giản hơn.



Hình 1. Hình ảnh trang web trước và sau khi sử dụng css

- SCSS là một bộ tiền xử lý của css. hay hiểu nôm na nó là phiên bản mở rộng của ngôn ngữ CSS. Nó có nhiệm vụ giúp bạn logic hóa và cấu trúc các đoạn mã CSS để cho CSS nó đến gần hơn với một ngôn ngữ lập trình. Ngoài ra, nó còn có một số lợi ích sau:

Nó giúp bạn viết mã css của bạn dễ dàng. Nó được phát triển trên ruby trên nền tảng rails.

Một lưu ý nhỏ là trình các trình duyệt bạn đang dùng sẽ không thể đọc được các file hoặc .scss , do đó chúng phải được biên dịch ra CSS để trình duyệt có thể hiểu được.

+ Ưu điểm :

* Giúp trành lặp lại code nhờ việc tái sử dụng mã nguồn
* Viết code nhanh hơn
* Giúp tổ chức, phân chia dự án dễ dàng
* Dễ bảo mã nguồn
* CSS Preprocessor được hiểu là ngôn ngữ tiền xử lý CSS,
* Tiết kiệm thời gian viết CSS
* Dễ dàng bảo trì và phát triển
* Tính linh hoạt và tái sử dụng
* Các tập tin CSS được tổ chức một cách rõ ràng

Và còn nhiều lợi ích khác nữa…

+ Các đặc tính của SASS

* Hoàn toàn tương thích với CSS
* Mở rộng ngôn ngữ như các biến (variable), mixins, hàm (function),…
* Nhiều function hữu ích cho các thao tác với màu sắc và các giá trị khác
* Các đặc tính nâng cao như các control directive
* Có cấu trúc, tùy biến đầu ra

**2.1.3 Javascript**

- Javascript là một ngôn ngữ lập trình kịch bản dựa vào đối tượng phát triển có sẵn hoặc tự định nghĩa ra, javascript được sử dụng rộng rãi trong các ứng dụng Website. Javascript được hỗ trợ hầu như trên tất cả các trình duyệt như Firefox, Chrome, ... thậm chí các trình duyệt trên thiết bị di động cũng có hỗ trợ.

- Về cơ bản, javascript dễ sử dụng hơn Java

- So sánh JavaScript với Java:

| JavaScript | Java |
| --- | --- |
| Hướng đối tượng. Không phân biệt giữa các loại đối tượng.Thừa kế là thông qua cơ chế nguyên mẫu, và các thuộc tính và phương thức có thể được thêm vào bất kỳ đối tượng tự động. | Dựa trên lớp. Các đối tượng được chia thành các lớp và các instances với tất cả các thừa kế thông qua hệ thống phân lớp. Các lớp và các instances không thể có thuộc tính hoặc các phương thức được thêm tự động. |
| Các kiểu dữ liệu biến không được khai báo (kiểu động). | Các kiểu dữ liệu biến phải được khai báo (kiểu tĩnh). |
| Không thể tự động ghi vào đĩa cứng. | Có thể tự động ghi vào đĩa cứng. |

Bảng 1. Bảng so sánh Java và Javascript

- Chương trình hello world:

function greetMe(yourName) {

alert('Hello ' + yourName);

}

greetMe('World');

**2.2 Tìm hiểu cách sử dụng công cụ AngularJS để thiết kế website**

- AngularJS là một framework có cấu trúc cho các ứng dụng web động. Nó cho phép bạn sử dụng HTML như là ngôn ngữ mẫu và cho phép bạn mở rộng cú pháp của HTML để diễn đạt các thành phần ứng dụng của bạn một cách rõ ràng và súc tích. Hai tính năng cốt lõi: Data binding và Dependency injection của AngularJS loại bỏ phần lớn code mà bạn thường phải viết. Nó xảy ra trong tất cả các trình duyệt, làm cho nó trở thành đối tác lý tưởng của bất kỳ công nghệ Server nào.

- Ưu điểm của angularJS

+Cung cấp khả năng tạo ra các Single Page Aplication dễ dàng.

+Cung cấp khả năng data binding tới HTML, khiến cho người dùng cảm giác linh hoạt, thân thiện.

+Dễ dàng Unit test

+Dễ dàng tái sử dụng component

+Giúp lập trình viên viết code ít hơn với nhiều chức năng hơn.

+Chạy được trên các loại trình duyệt, trên cả PC lẫn mobile.

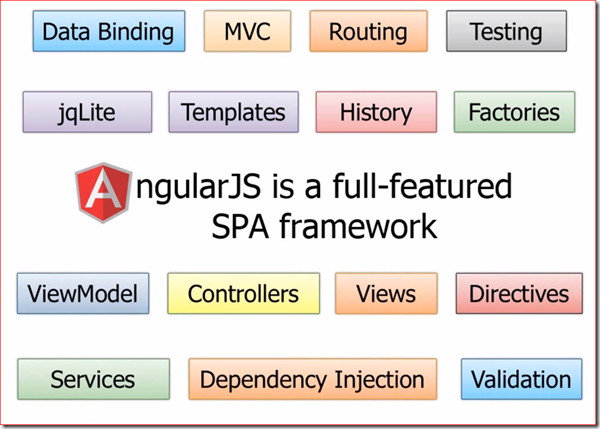
- Nhược điểm

+ Không an toàn : được phát triển từ javascript cho nên ứng dụng được viết bởi AngularJS không an toàn. Nên có sự bảo mật và xác thực phía server sẽ giúp ứng dụng trở nên an toàn hơn.

+ Nếu người sử dụng ứng dụng của vô hiệu hóa JavaScript thì sẽ chỉ nhìn thấy trang cơ bản.

- Thực tế: theo dịch vụ phân tích JavaScript Libscore, AngularJS được sử dụng trên các trang web của Wolfram Alpha, NBC, Walgreens, Intel, Sprint, ABC News và khoảng 12.000 trang web khác trong số 1 triệu bản được thử nghiệm vào tháng 10 năm 2016. AngularJS là dự án được đánh dấu sao thứ 10 trong mọi thời đại trên GitHub.

- Các thành phần cơ bản của AngularJS:



Hình 2 Các thành phần cơ bản của AngularJS

-Tìm hiểu sơ về các Directives.

Ng-app Khai báo phần tử gốc của một ứng dụng AngularJS, theo đó các directives có thể được sử dụng để khai báo ràng buộc và xác định hành vi. Ng-bind Đặt văn bản của một phần tử DOM vào giá trị của một biểu thức.

Ví dụ: <span ng-bind = "name"> </ span> hiển thị giá trị của 'name' bên trong phần tử span. Bất kỳ thay đổi nào đối với biến 'name' trong phạm vi của ứng dụng phản ánh ngay lập tức trong DOM. Ng-model Tương tự với ng-bind, nhưng thiết lập một ràng buộc dữ liệu hai chiều giữa view và scope. Ng-model-options Cung cấp điều chỉnh để cập nhật model được thực hiện như thế nào. Ng-class Áp dụng một cách có điều kiện một lớp, tùy thuộc vào giá trị của một biểu thức boolean. Ng-controller Chỉ định một lớp điều khiển JavaScript để đánh giá các biểu thức HTML. Ng-repeat Khởi tạo một yếu tố một lần cho mỗi mục từ bộ sưu tập. Ng-show & ng-hide Hiển thị hoặc ẩn một phần tử theo điều kiện, tùy thuộc vào giá trị biểu thức boolean. Hiển thị và ẩn là đạt được bằng cách thiết lập kiểu hiển thị CSS. Ng-switch Tạo điều kiện cho một mẫu từ một tập hợp các lựa chọn, tùy thuộc vào giá trị của một biểu thức lựa chọn. Ng-view Chỉ thị cơ sở có trách nhiệm xử lý các tuyến đường [12] giải quyết JSON trước khi rendering các khuôn mẫu do các bộ điều khiển quy định. Ng-if Chỉ thị nếu tuyên bố rằng instantiates các yếu tố sau đây nếu điều kiện là đúng sự thật. Khi điều kiện là sai, phần tử sẽ bị xóa khỏi DOM. Khi đúng sự thật, một bản sao của phần tử được biên dịch sẽ được chèn lại. Ng-aria Một mô-đun hỗ trợ khả năng truy cập của các thuộc tính ARIA thông thường. Ng-animate Một mô-đun cung cấp hỗ trợ chuyển đổi JavaScript, CSS3 và các móc hoạt hình khung hình CSS3 trong các chỉ thị lõi và tùy chỉnh hiện có.

**2.3 Tìm hiểu cách sử dụng Google Map API và Angular Google Map (AGM)**

**2.3.1 Tổng quan**

**2.3.1.1. Google Map API là gì?**

- Google Map là một dịch vụ ứng dụng vào công nghệ bản đồ trực tuyến trên web miễn phí được cung cấp bởi Google, hỗ trợ nhiều dịch vụ khác của Google đặc biệt là dò đường và chỉ đường; hiển thị bản đồ đường sá, các tuyến đường tối ưu cho từng loại phương tiện, cách bắt xe và chuyển tuyến cho các loại phương tiện công cộng (xe bus, xe khách ...), và những địa điểm (kinh doanh, trường học, bệnh viện, cây ATM...) trong khu vực cũng như khắp nơi trên thế giới.

- Map API là gì?

Là một phương thức cho phép 1 website B sử dụng dịch vụ bản đồ của website A (gọi là Map API) và nhúng vào website của mình (site B). Site A ở đây là google map, site B là các website cá nhân hoặc tổ chức muốn sử dụng dịch vụ của google (di chuột, room, đánh dấu trên bản đồ…)

Các ứng dụng xây dựng trên maps được nhúng vào trang web cá nhân thông qua các thẻ javascripts do vậy việc sử dụng API google rất dễ dàng.

Google Map API đã được nâng cấp lên phiên bản v3 không chỉ hỗ trợ cho các máy để bàn truyền thống mà cho cả các thiết bị di động; các ứng dụng nhanh hơn và nhiều hơn .

Các dịch vụ hoàn toàn miễn phí với việc xây dựng một ứng dụng nhỏ. Trả phí nếu đó là việc sử d目录

ụng cho mục đích kinh doanh, doanh nghiệp.

**2.3.1.2. Một số ứng dụng của Google Map API**

Đánh dấu các địa điểm trên bản đồ kèm theo thông tin cho địa điểm đó : khu vui chơi giải trí, nhà hàng khách sạn, cây ATM, bệnh viện, trường học,… bất cứ địa điểm nào bạn muốn

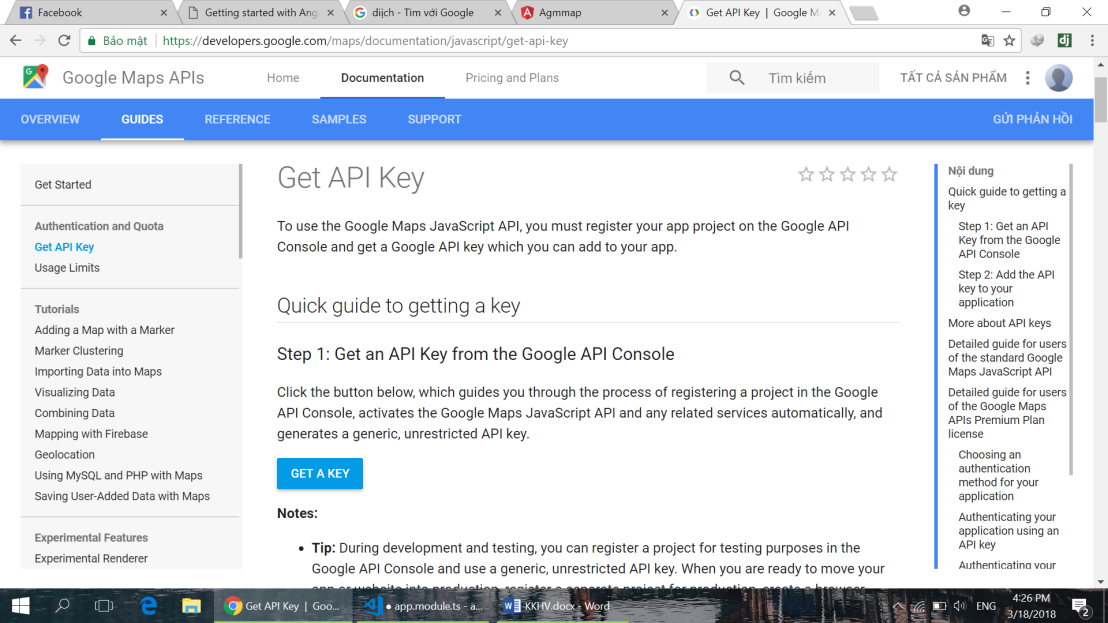
Chỉ dẫn đường đến các địa điểm cần tìm(đường tối ưu và nhiều option khác),chỉ dẫn đường giao thông công cộng, có thể là các địa điểm cung cấp như trên. Ở đây sử dụng các service google cung cấp.

Khoanh vùng khu vực: các trung tâm kinh tế, khu đô thị, khu ô nhiễm…

Tình trạng giao thông các khu vực… từ đó đưa ra các giải pháp…

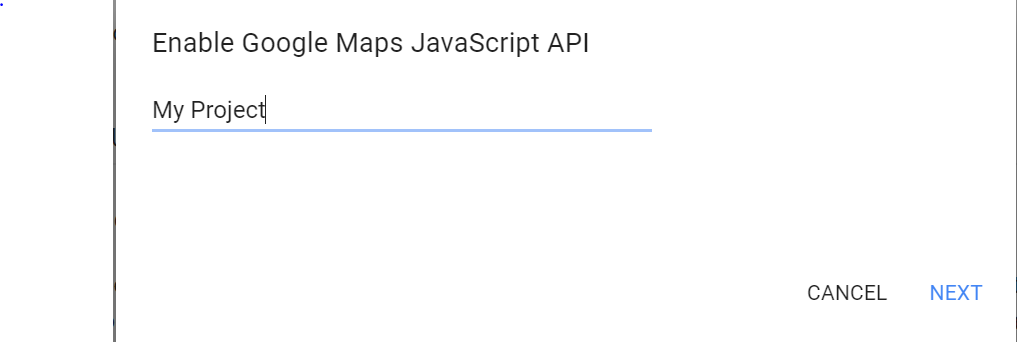
**2.3.2 Lấy Google Map API**

- Đầu tiên để sử dụng được Google Map, cần tạo một API key:



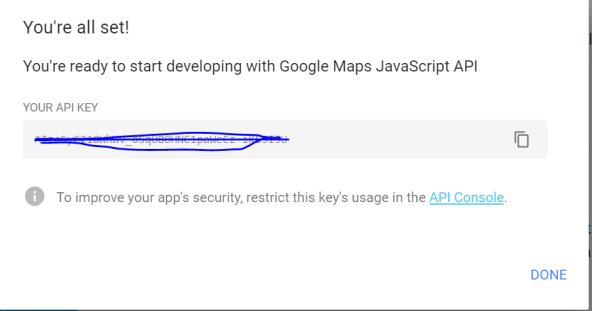
Hình 3.Cách lấy key Google Map Api (1)

Click->GET A KEY



Hình 4. Cách lấy key Google Map Api (2)

Create new Project ->next -> Hoàn thành việc lấy được key



Hình 5. Cách lấy key Google Map Api (3**)**

**2.3.3 Sử dụng Angular Google Map**

+ Thêm thư viện agm/core

npm install @agm/core –save

+Tạo component

-cd src

-cd app

-ng g c agmmap

+ Setup @NGMODULE

import { BrowserModule } from '@angular/platform-browser';

import { NgModule } from '@angular/core';

import { AppComponent } from './app.component';

import { AgmmapComponent } from './agmmap/agmmap.component';

import { AgmCoreModule } from '@agm/core';

@NgModule({

declarations: [

AppComponent,

AgmmapComponent

],

imports: [

BrowserModule,

AgmCoreModule.forRoot({

apiKey: 'AIzaSyCFSbBePLC8h0MqfdommbJn1Ku-EisJO\_Y'

})

],

providers: [],

bootstrap: [AppComponent]

})

export class AppModule { }

+ Extending the agmap.component.ts

import { Component, OnInit } from '@angular/core';

@Component({

selector: 'app-agmmap',

templateUrl: './agmmap.component.html',

styleUrls: ['./agmmap.component.scss']

})

export class AgmmapComponent implements OnInit {

constructor() { }

ngOnInit() {

}

title: string = 'My first AGM KKHV';

lat: number = 51.678418;

lng: number = 7.809007;

}

+ Hiển thị:

<agm-map [latitude]="lat" [longitude]="lng">

<agm-marker [latitude]="lat" [longitude]="lng"></agm-marker>

</agm-map>

+ Chỉnh độ cao map trong scss file

agm-map {

height: 300px;

}

+ Chạy project bằng cmd:ng serve => Kết quả



Hình 6.. Kết quả sau khi setup AGM

\*Một số tính năng hay trong AGM:

- ANGULAR2 + GOOGLE MAPS PLACES AUTOCOMPLETE+GEOLOCATION(MY LOCATION ): Tìm kiếm địa điểm dưới sự gợi ý của AGM

- AGM-DIRECTION: hướng dẫn tìm đường đi.

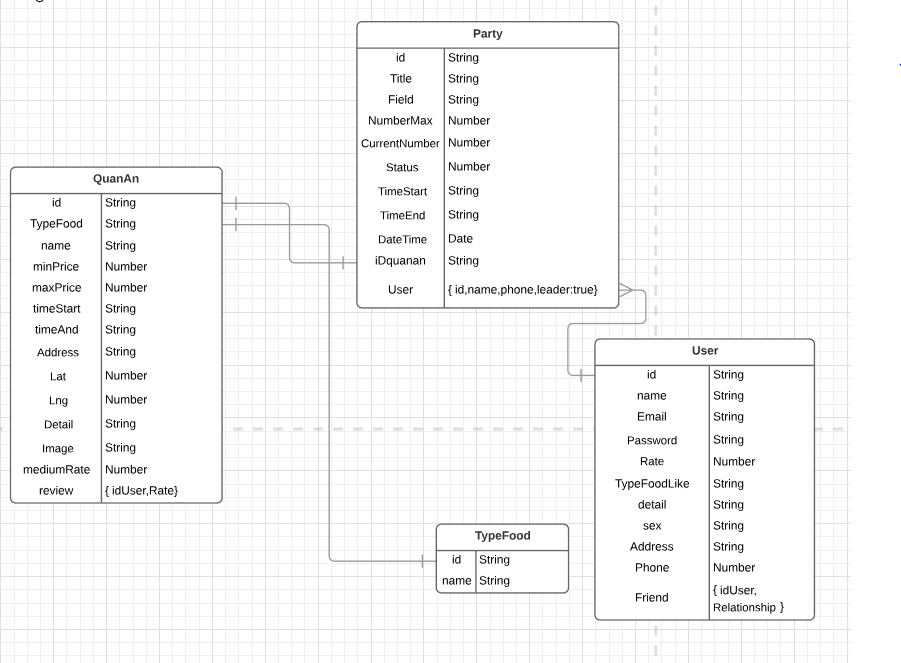
- DISTANCE BETWEEN THE LOCATION: tính khoảng cách giữa 2 địa điểm

- SNAZZY INFO WINDOW: cửa sổ hiển thị thông tin trên map maker

**CHƯƠNG 3: PHÂN TÍCH THIẾT KẾ XÂY DỰNG ỨNG DỤNG**

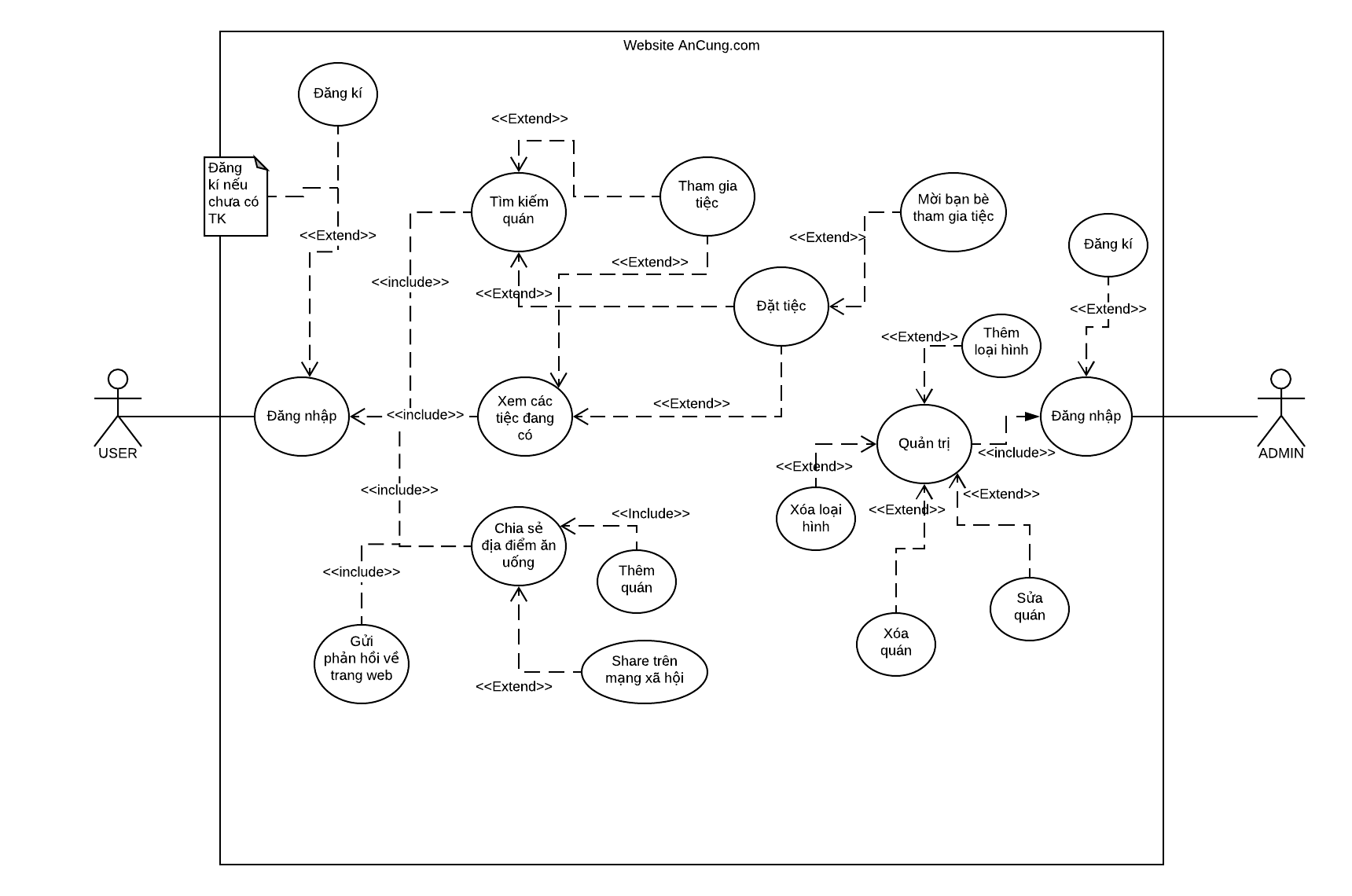
**3.1 Phân tích thiết kế cơ sở dữ liệu**

**3.1.1 Lược đồ ClassDiagram**

****

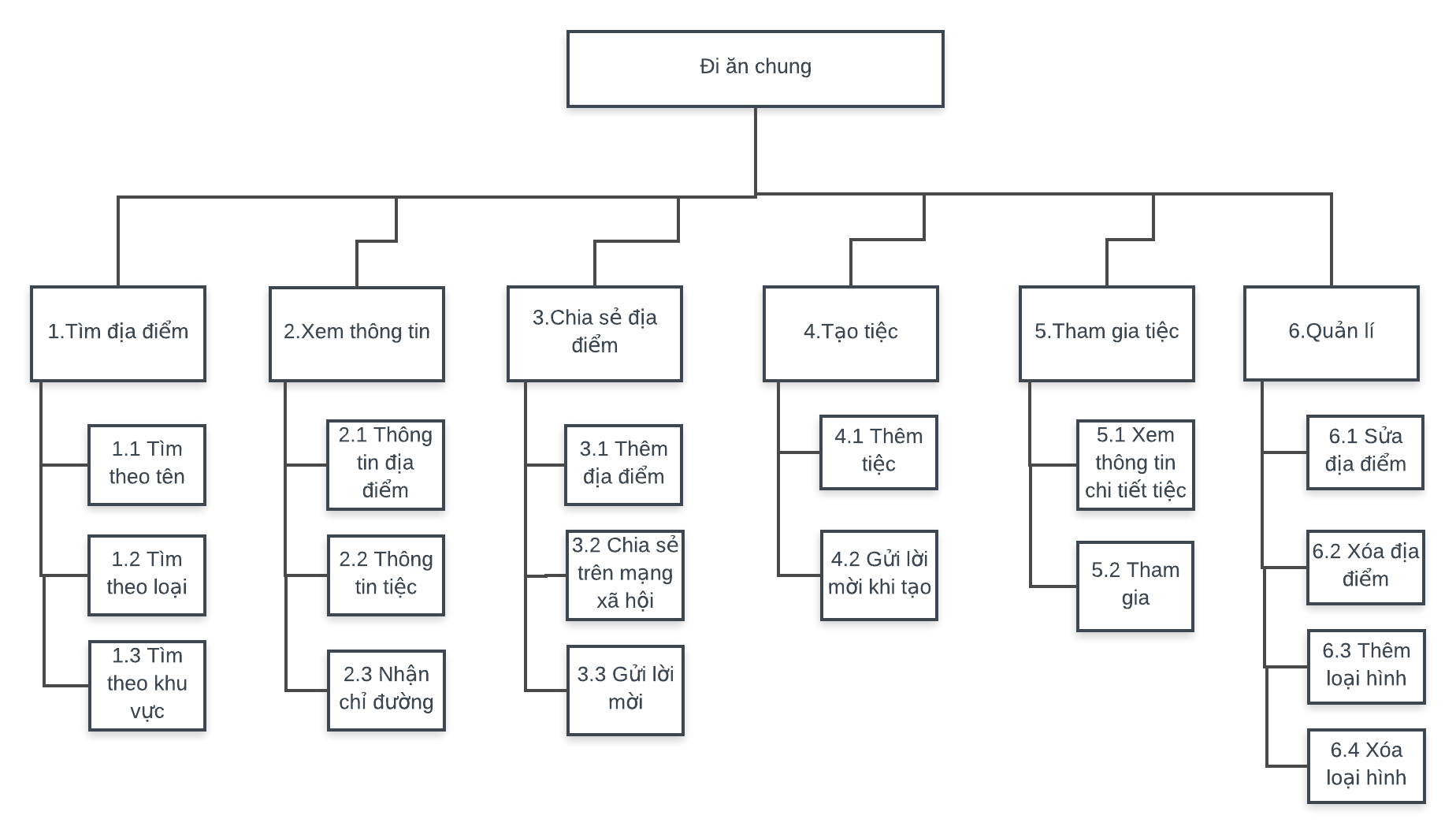
Hình 7. Lược đồ Class Diagram

**3.1.2 Lược đồ UML Use Case**



Hình 8. Lược đồ Use Case

**3.1.3 Lược đồ phân rã chức năng (BFD)**



Hình 9. Lược đồ phân rã chức năng (BFD)

**Giải thích chi tiết các chức năng lá:**

User phải đăng nhập để thực hiện được các chức năng.

**3.1.3.1 Chức năng tìm địa điểm**

-User tìm địa điểm ăn uống theo tên của địa điểm hoặc loại hình ăn uống, kết quả trả về sẽ hiển thị các địa điểm lọc theo từ khóa user đã nhập.

- User có thể tìm kiếm các quán ăn đang có trong một khu vực bằng cách nhập địa điểm, google map sẽ trả về các quán ăn đang có trong khu vực đó.

**3.1.3.2 Chức năng xem chi tiết**

-Sau khi tìm kiếm được địa điểm, user thực hiện xem chi tiết các thông tin hữu ích của địa điểm ăn uống hoặc các tiệc đang có trong địa điểm đó.

- User có thể nhận chỉ đường để biết đường đi đến địa điểm ăn uống mà mình muốn.

**3.1.3.3 Chức năng chia sẻ địa điểm**

- Khi có nhu cầu muốn chia sẻ một địa điểm mà mình biết, user tạo một địa điểm và bắt buộc phải điền đầy đủ các trường bắt buộc mới có thể tạo được. Những địa điểm nào trùng tên sẽ được báo lại là đã tồn tại.

- Khi xem chi tiết địa điểm ăn uống, user có thể chia sẻ nó lên trang mạng xã hội để mọi người cùng biết.

- User có thể chia sẻ tiệc (địa điểm) đó bằng cách gửi thư mời (qua mail) cho bạn bè mà mình đang theo dõi.

**3.1.3.4 Chức năng tạo tiệc**

- Sau khi xem chi tiết địa điểm ăn uống , user có nhu cầu sẽ tiến hành tạo tiệc, ràng buộc phải điền đầy đủ các thông tin và tiệc phải nằm trong khoảng thời gian nhà hàng mở cửa. Tiệc sẽ chuyển trạng thái về false sau khi qua ngày diễn ra và không xuất hiện nữa

- Khi tạo tiệc user có thể gửi lời mời qua email tới danh sách bạn của mình.

**3.1.3.5 Chức năng tham gia tiệc**

- User xem thông tin tiệc từ giao diện các tiệc đang diễn ra hoặc từ các địa điểm ăn uống.

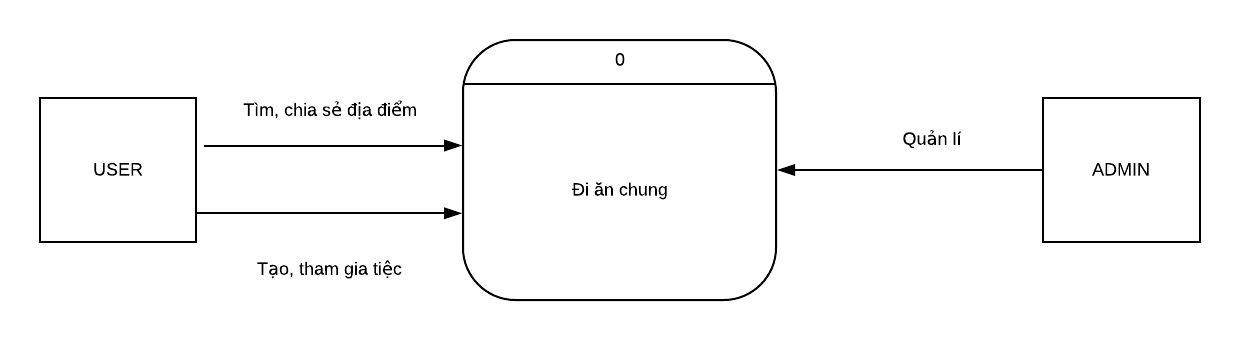
- Khi có nhu cầu, user tham gia tiệc đã có, ràng buộc chỉ thành công khi chưa vượt quá số lượng người tối đa của người tạo tiệc.

**3.1.3.6 Chức năng quản lý**

- Admin là người quản trị cho trang web và có thể chỉnh sửa thông tin hoặc xóa địa điểm ăn uống nếu địa điểm đó user khai báo không hợp lệ (sai nội dung, không tồn tại thật…)

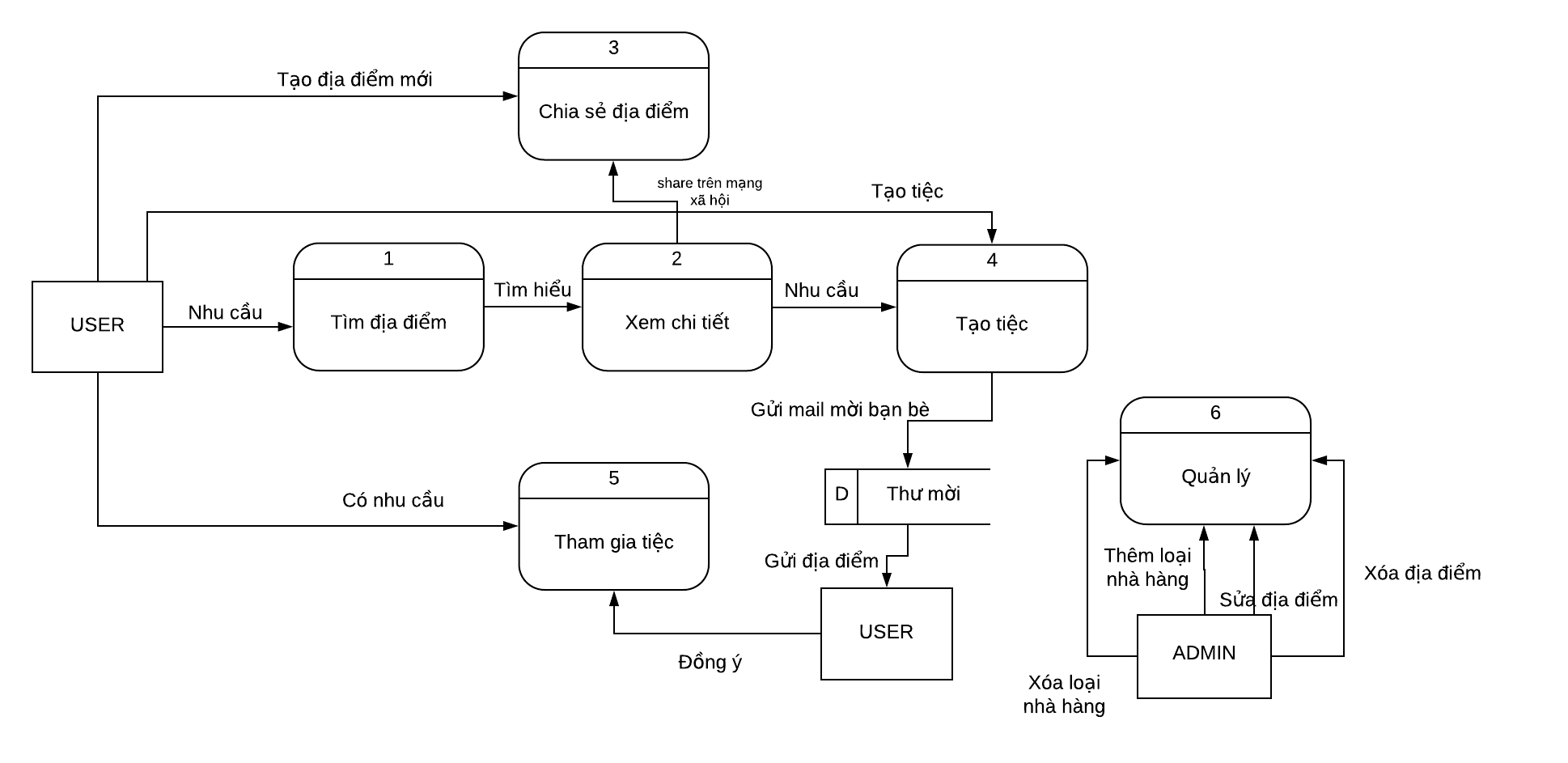
**3.1.4 Mô hình DFD các mức**

**3.1.4.1 Sơ đồ DFD mức ngữ cảnh**

****

Hình 10. Sơ đồ DFD mức ngữ cảnh

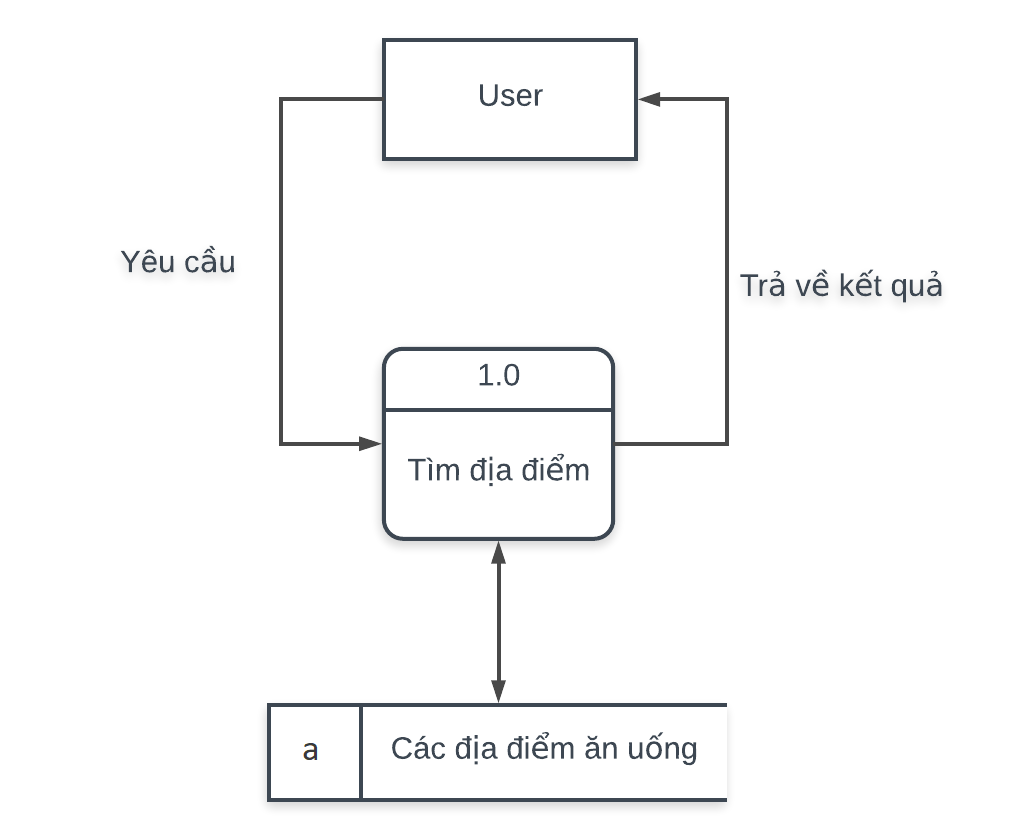
**3.1.4.2 Sơ đồ DFD mức 0**

****

Hình 11. Sơ đồ DFD mức 0

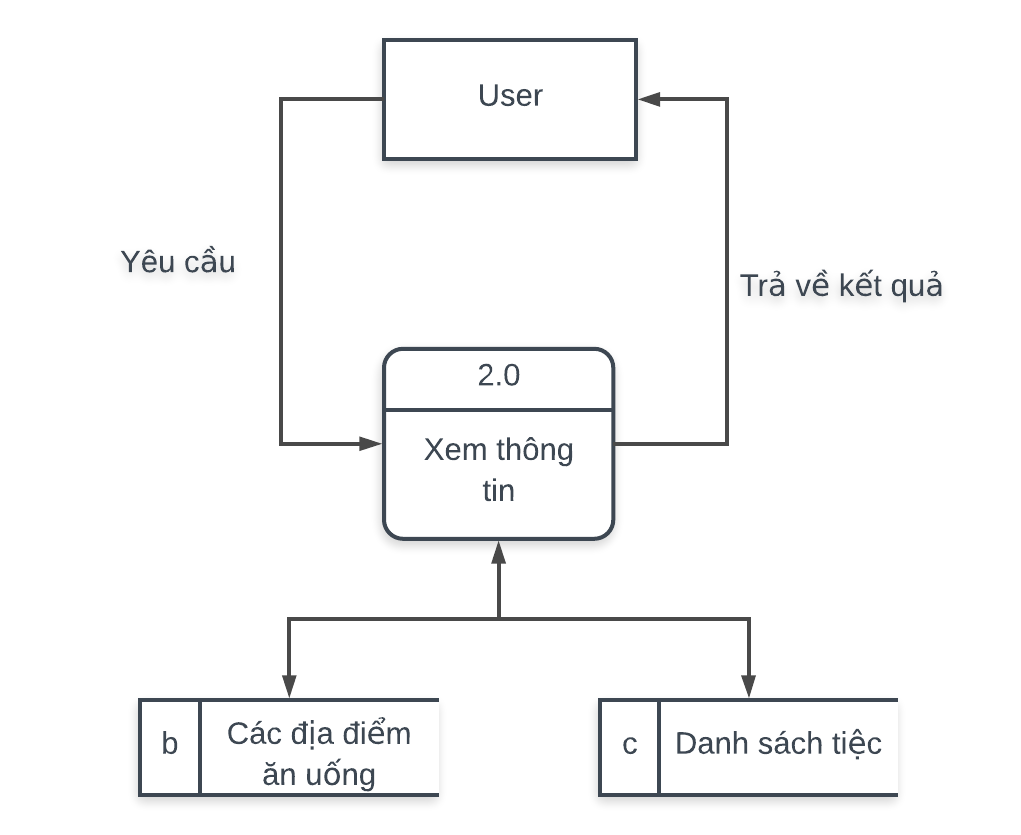
**3.1.4.3 Sơ đồ DFD mức 1**

**DFD tìm địa điểm:**

****

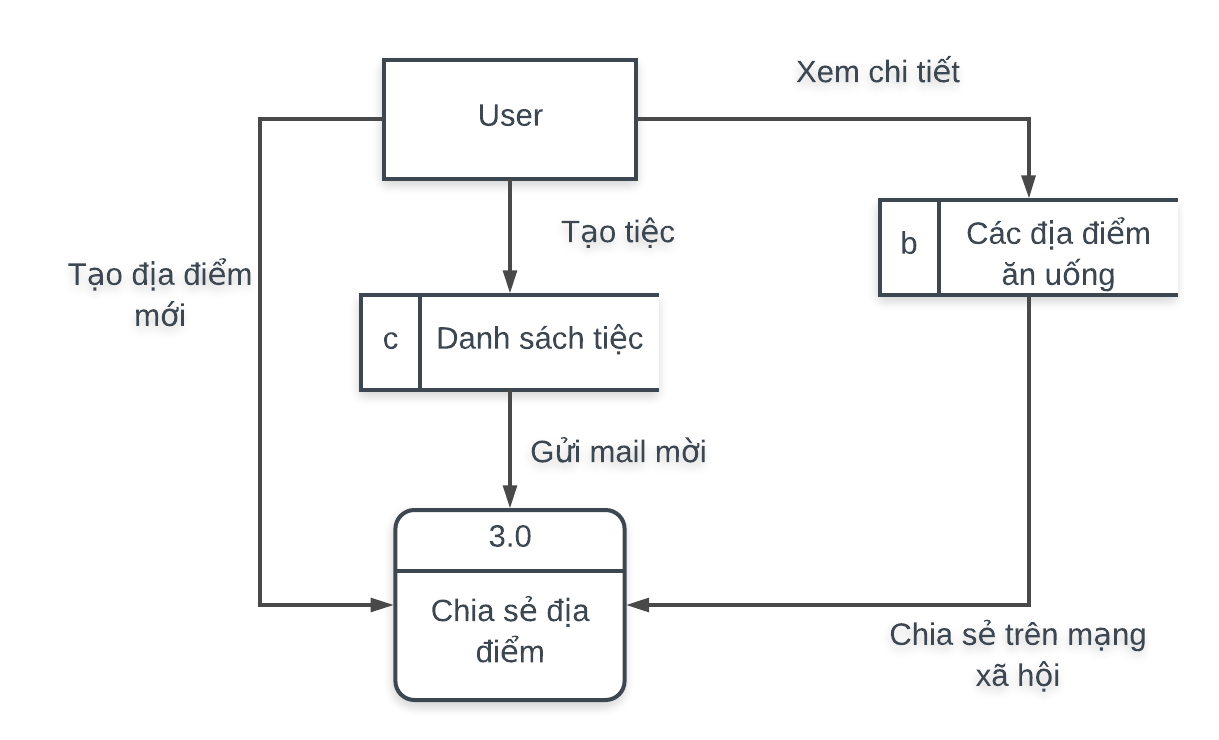
Hình 12. Sơ đồ DFD chức năng tìm địa điểm

**DFD xem chi tiết:**

****

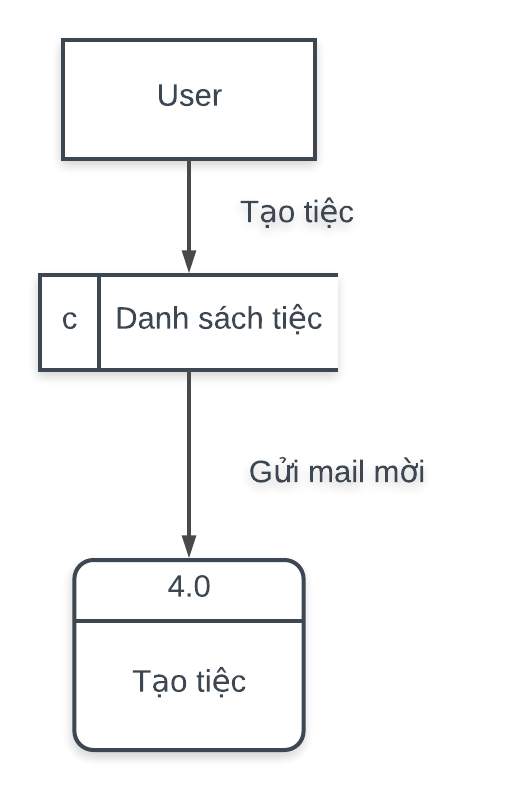
Hình 13. Sơ đồ DFD chức năng xem chi tiết

**DFD chia sẻ địa điểm:**

****

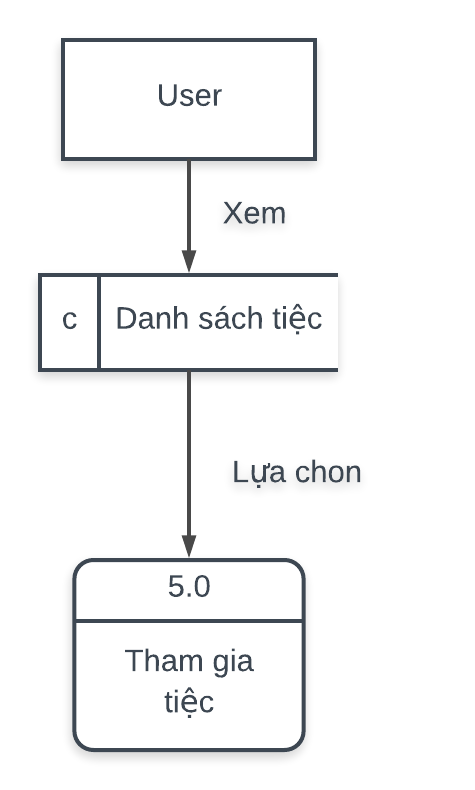
Hình 14. Sơ đồ DFD chức năng chia sẻ địa điểm

**DFD tạo tiệc:**

****

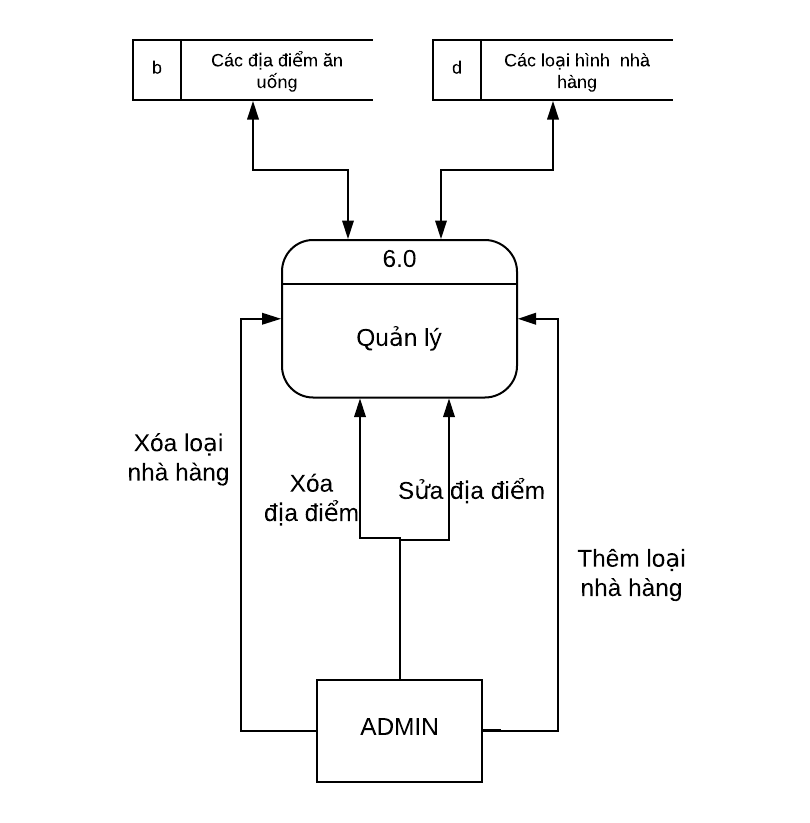
Hình 15. Sơ đồ DFD chức năng tạo tiệc

**DFD tham gia tiệc:**

****

Hình 16. Sơ đồ DFD chức năng tham gia tiệc

**DFD quản lý:**

****

Hình 17. Sơ đồ DFD chức năng tìm quản lý

**3.1.5 Lược đồ CSDL**

**3.1.5.1 Bảng USER**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Trường** | **Kiểu dữ liệu** | **Ghi chú** |  |
| \_id | String | Id của user | Khóa chính |
| name | String | Tên người dùng |  |
| email | String | Email người dùng, là tên đăng nhập |  |
| password | String | Mật khẩu |  |
| image | String | Ảnh đại diện |  |
| detail | String | Thông tin/giới thiệu bản thân |  |
| sex | String | Giới tính |  |
| address | String | địa chỉ |  |
| phone | String | SDT |  |
| birthday | String | Ngày sinh |  |
| friend | Object | Danh sách object gồm id user và trường follow (True or False) để xác định danh sách các friend |  |

Bảng 2. Bảng USER

**3.1.5.2 Bảng RESTAURANT**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Field** | **Kiểu dữ liệu** | **Ghi chú** |  |
| \_id | String | Id của quán ăn | Khóa chính |
| typeFood | StringObject | Kiểu dịch vụ của quán (ăn vặt, quán ăn, quán nước, ẩm thực đường phố). Nó giống dạng colection lồng trong colection với 1 trường Field và kết nối đến colection TypeFood |  |
| name | String | Tên quán |  |
| minPrice | Number | Giá thấp nhất của quán |  |
| maxPrice | Number | Giá cao nhất của quán |  |
| timeStart | Number | Giờ mở cửa |  |
| timeEnd | Number | Giờ đóng cửa |  |
| address | String | Địa chỉ |  |
| lat | Number | vĩ độ |  |
| lng | Number | Kinh độ |  |
| detail | String | Mô tả |  |
| image | String | Danh sách các ảnh mô tả |  |
| averageRate | Number | Điểm đánh giá trung bình của quán |  |
| listRate | Object | Danh sách các object gồm id User và đánh giá thang 10 của user. |  |

Bảng 3. Bảng RESTAURANT

**3.1.5.2 Bảng PARTY**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Field** | **Kiểu dữ liệu** | **Ghi chú** |  |
| \_id | String | Id tiệc | Khóa chính |
| leader | String | Trưởng kèo, người tạo kèo |  |
| title | String | Tiêu đề của kèo |  |
| field | Strinh | Mô tả kèo |  |
| numberMax | Number | Số lượng người tối đa có thể tham gia |  |
| currentNumber | Number | Số người tham gia hiện tại |  |
| status | Number | Tình trạng của kèo (true or false), nếu false ko hiển thị |  |
| timeStart | Number | Giờ bắt đầu |  |
| timeEnd | Number | Giờ kết thúc |  |
| dateStart | Date | Ngày/tháng/năm bắt đầu của kèo đó |  |
| idRestaurant | String | Id nhà hàng của kèo đó |  |
| listUser | Object | Danh sách các user tham gia tiệc |  |

Bảng 4. Bảng PARTY

**3.1.5.2 Bảng TYPEFOOD**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Field** | **Kiểu dữ liệu** | **Ghi chú** |  |
| \_id | String | Id | Khóa chính |
| name | String | Kiểu dịch vụ của quán (ăn vặt, quán ăn, quán nước, ẩm thực đường phố) |  |

Bảng 5. Bảng TYPEFOOD

**CHƯƠNG 4: GIỚI THIỆU ỨNG DỤNG**

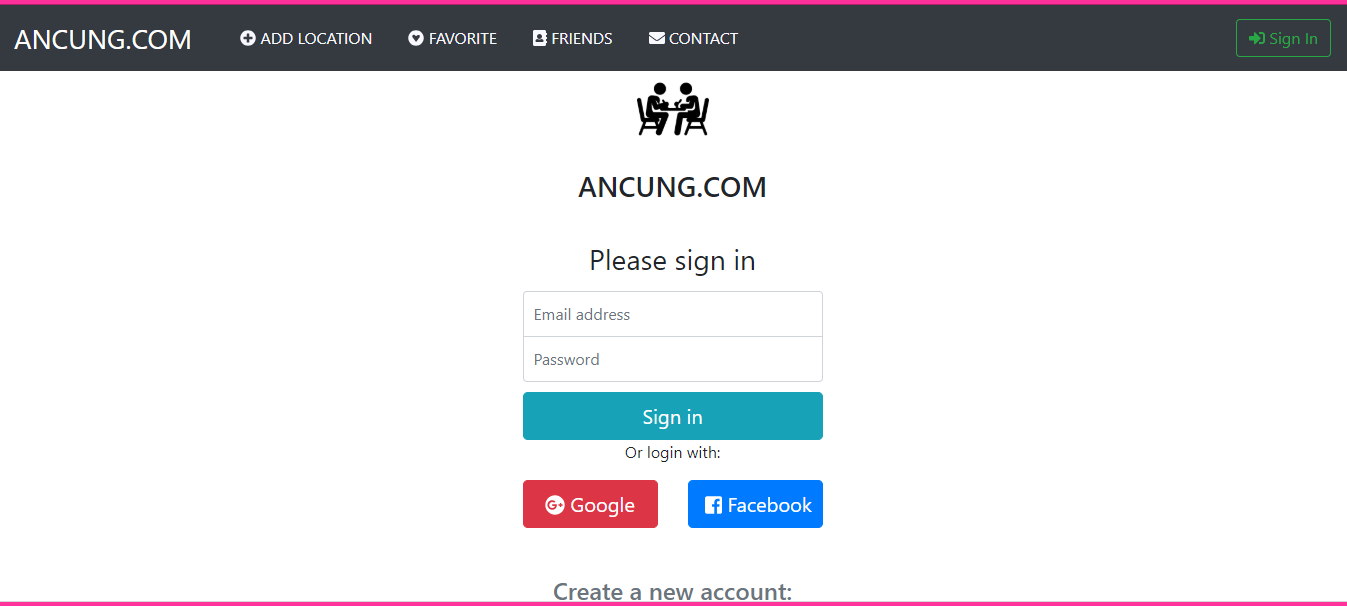
## 4.1 Giới thiệu

Website ancung.com là ứng dụng cho phép người dùng xem thông tin và tạo các tiệc để mọi người cùng tham gia. Website hướng tới những thao tác đơn giản nhất cho người dùng dễ sử dụng.

**4.2 Các giao diện**

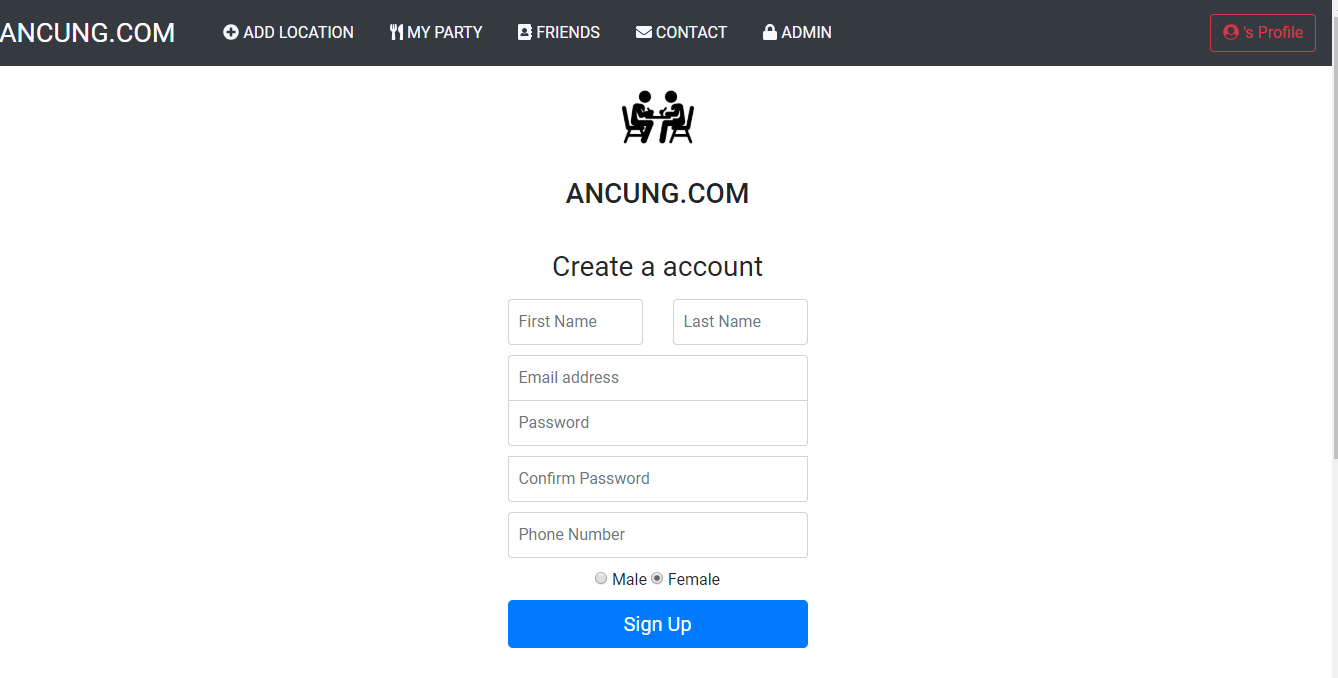
**4.2.1 Giao diện đăng nhập, đăng ký**

- Người dùng đăng nhập để sử dụng các tính năng của ứng dụng:

****

Hình 18. Giao diện đăng nhập

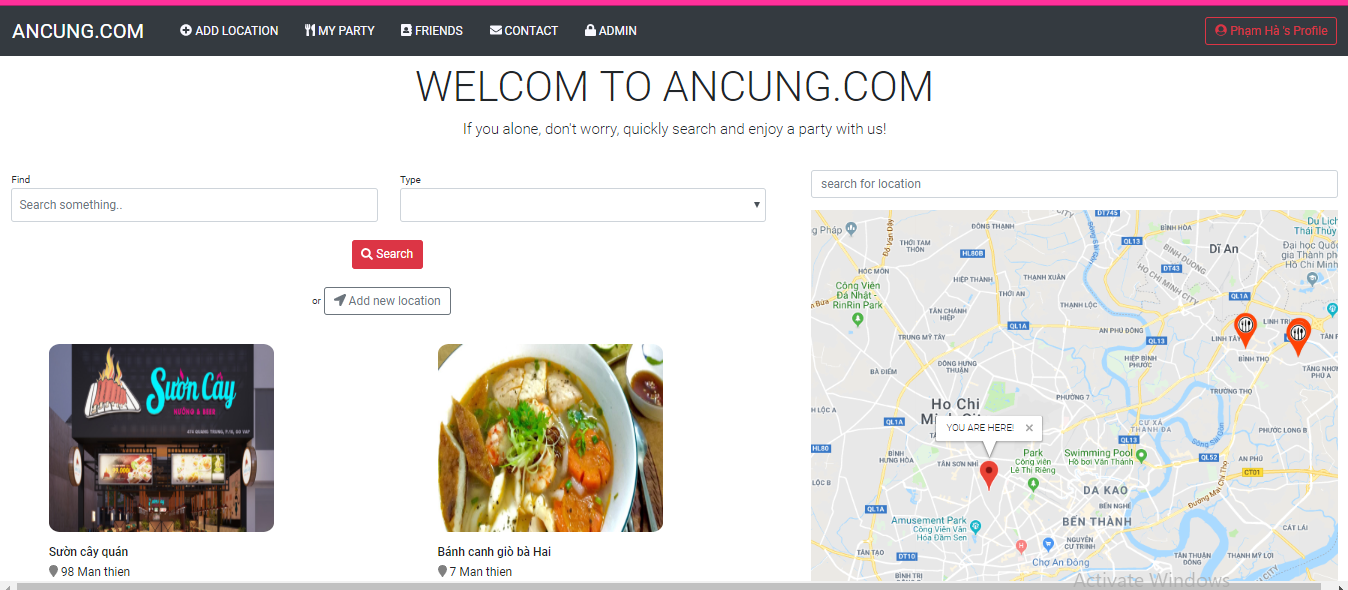
- Nếu chưa có tài khoản, người dùng click vào button sign up và tiến hành tạo mới một tài khoản:



Hình 19. Giao diện đăng ký tài khoản mới

**4.2.2 Giao diện trang chủ:**

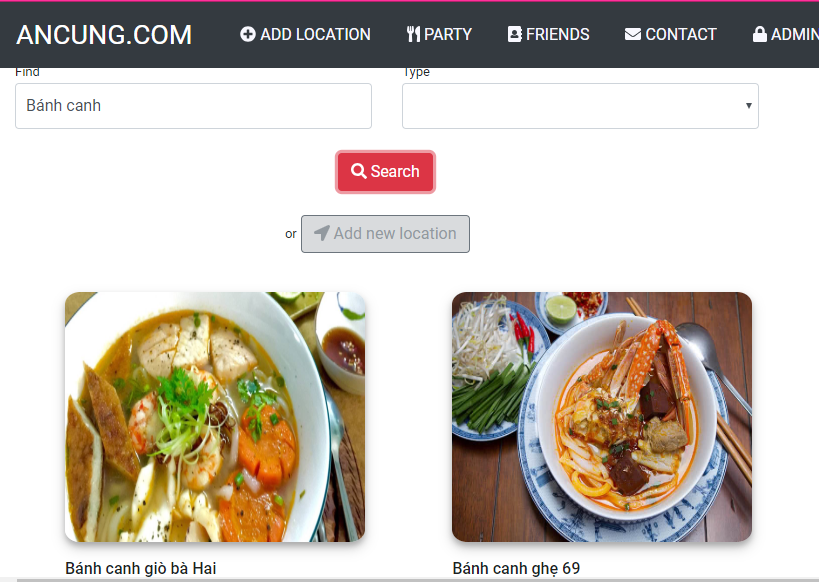
- Người sử dụng sau khi đăng nhập sẽ chuyển tới trang chủ:

****

Hình 20. Giao diện trang chủ

**4.2.3 Giao diện tìm kiếm theo tên quán hoặc loại hình quán**

- Người sử dụng thực hiện chức năng tìm kiếm theo tên địa điểm ăn uống hoặc loại hình địa điểm ăn uống mà họ muốn tìm (nhà hang sang trọng, nhà hàng thường, quán ăn vặt…)

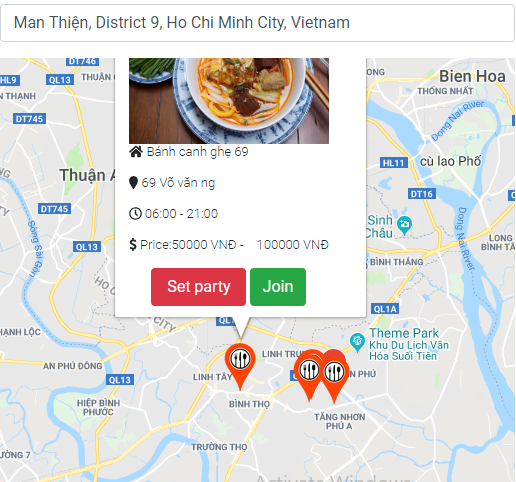
****

Hình 21. Giao diện tìm kiếm theo tên hoặc loại hình

**4.2.4 Giao diện tìm kiếm theo khu vực**

- Người dùng nếu muốn tìm kiếm các địa điểm ăn uống hiện có trên hệ thống sẽ nhập vào khu vực (ví dụ trong hình là khu vực đường Man Thiện, quận 9 , thành phố Hồ Chí Minh). Sau đó sẽ hiện các marker thể hiện những chỗ có địa điểm ăn uống. Mặc định sẽ hiển thị ở vị trí người dùng đang đứng.

- Click vào marker sẽ hiện ra thông tin quán đó và các thao tác cho người dùng sử dụng như đặt tiệc, tạo tiệc.

****

Hình 22. Giao diện tìm kiếm theo khu vực

**4.2.5 Giao diện xem chi tiết thông tin địa điểm ăn uống**

- Khi click vào button view more ở mỗi địa điểm ăn uống tìm được sẽ dẫn đến trang thông tin chi tiết địa điểm đó.

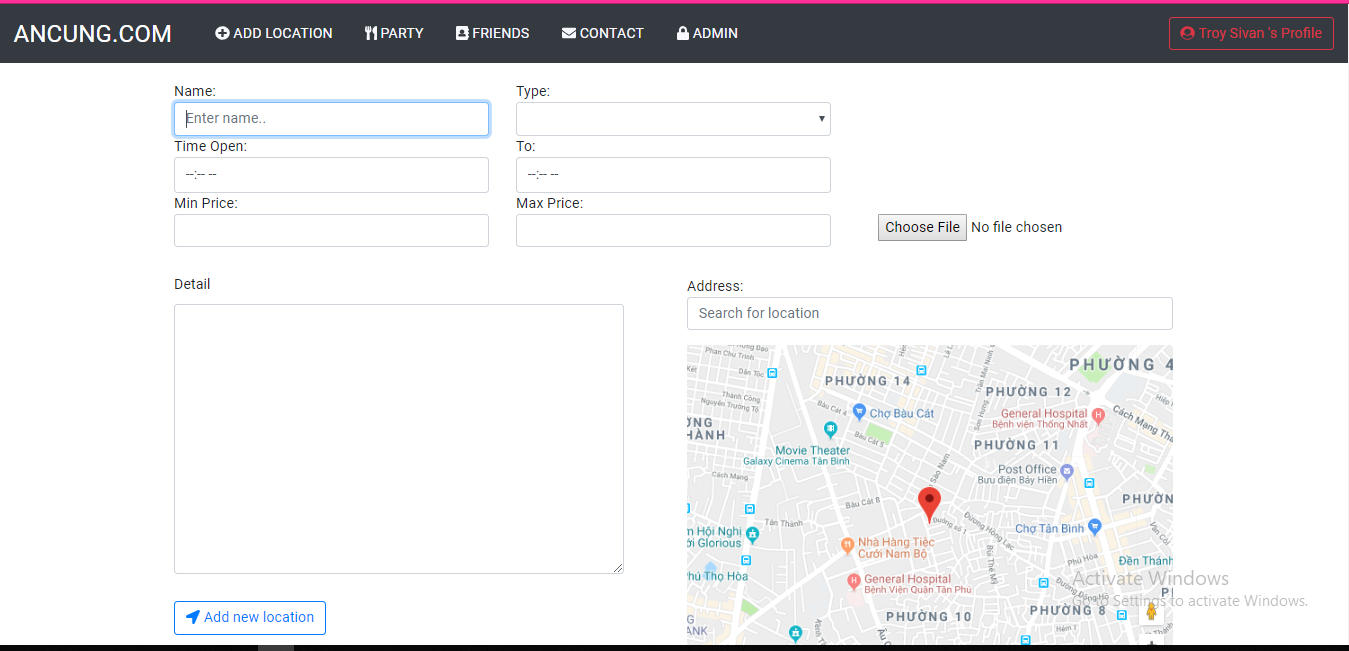
- Người dùng có thể thực hiện các tính năng như đặt tiệc, tạo tiệc, xem chỉ đường đến và để lại bình luận, đánh giá quán ăn.

****

Hình 23. Giao diện xem chi tiết địa điểm ăn uống

**4.2.6 Giao diện tạo mới địa điểm ăn uống**

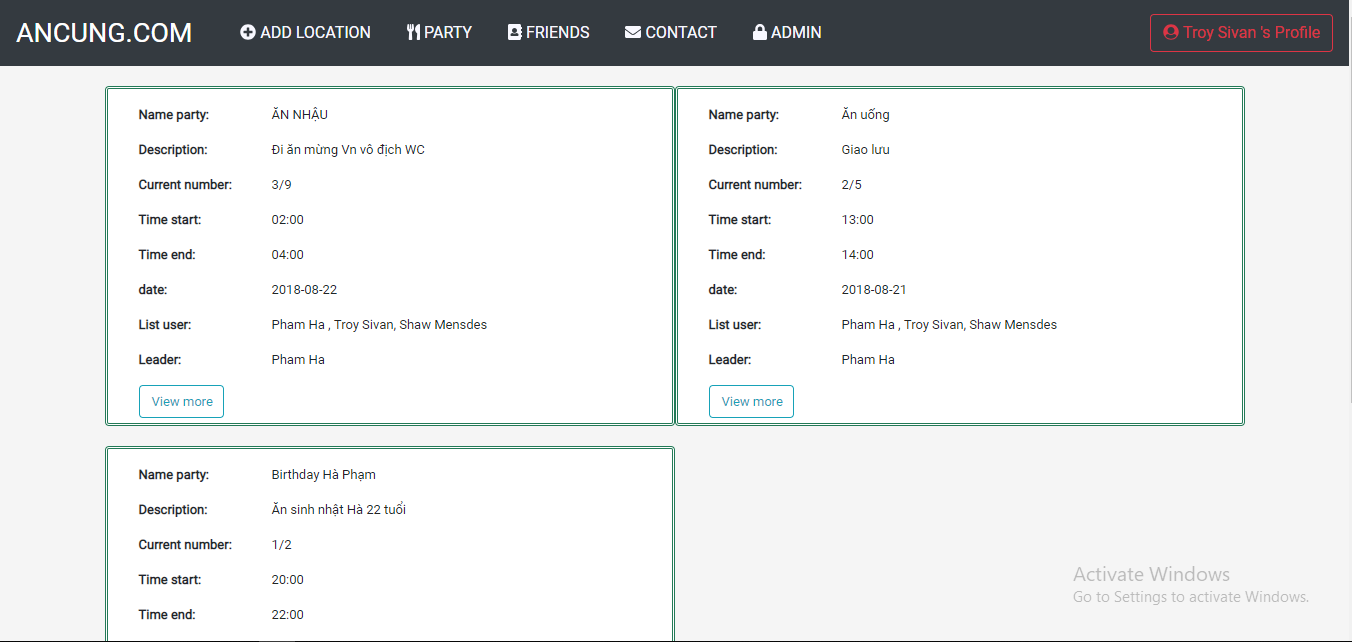
- Người dùng chia sẻ các địa điểm ăn uống bằng cách tạo mới trên giao diện thêm địa điểm. Ràng buộc nhập đầy đủ các trường. Thời gian đóng cửa phải sau thời gian mở cửa.

****

Hình 24. Giao diện tạo mới địa điểm ăn uống

**4.2.7 Giao diện xem các tiệc hiện có**

- Người dùng xem các tiệc đang được đặt trong trang party, các tiệc sau khi qua ngày diễn ra nó sẽ tự động mất.

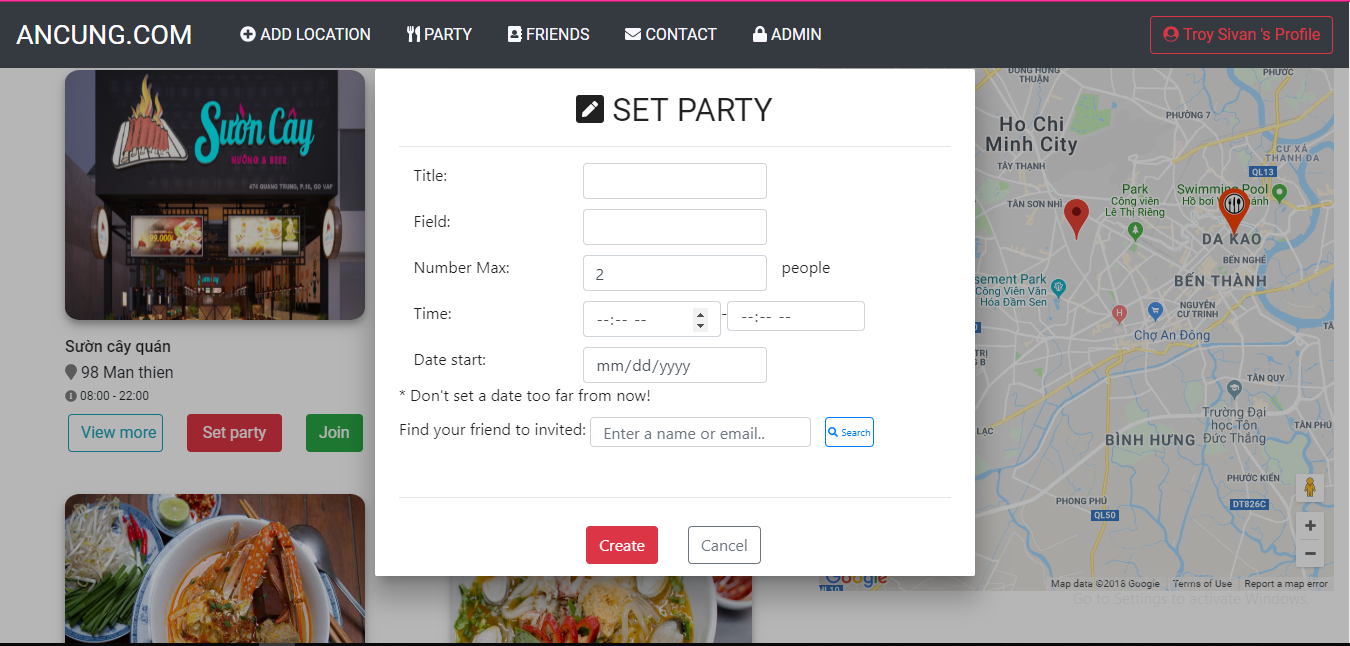
****

Hình 25. Giao diện xem các tiệc hiện có

**4.2.8 Giao diện tạo mới tiệc**

- Người dùng khi muốn rủ rê mọi người đi ăn chung sẽ click vào button tạo tiệc. Ràng buộc điền đầy đủ tất cả các trường, số lượng người tối thiểu là 2. Thời gian tiệc diễn ra phải nằm trong khoảng thời gian nhà hàng mở cửa, thời gian kết thúc tiệc phải sau thời gian tiệc bắt đầu.

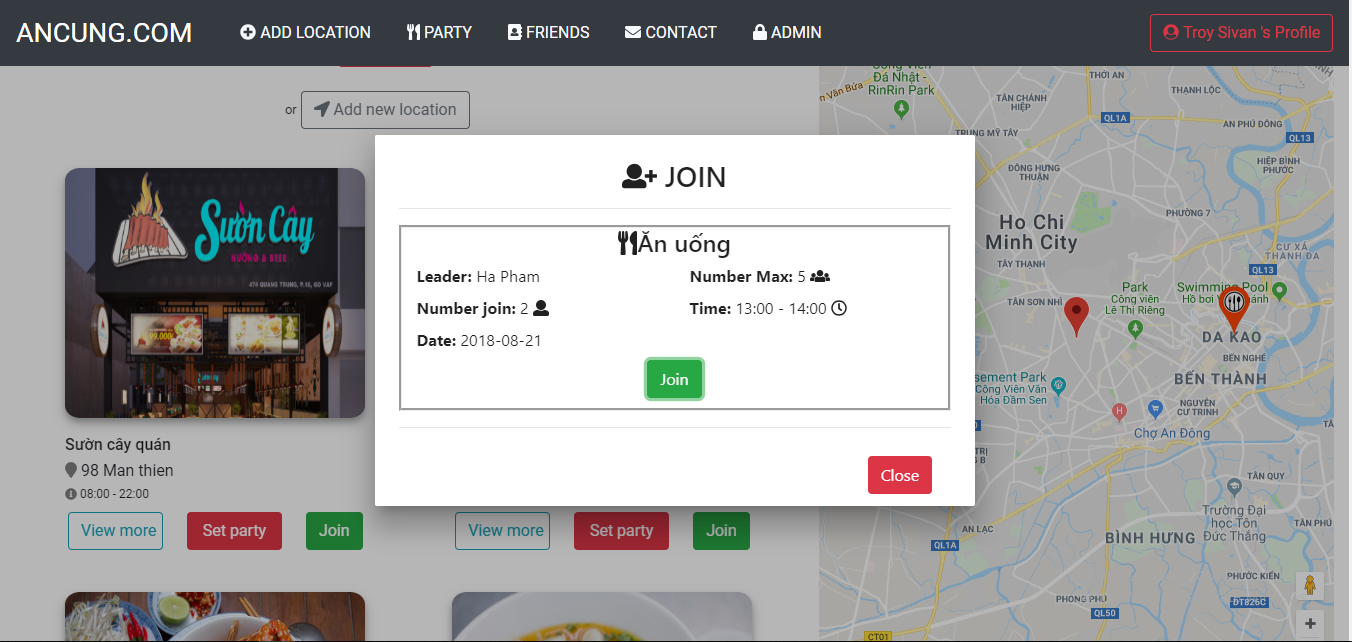
- Người dùng có thể tìm kiếm bạn bè trong danh sách đang theo dõi và mời họ cùng tham gia tiệc qua email.

****

Hình 26. Giao diện tạo mới tiệc

**4.2.9 Giao diện tham gia tiệc**

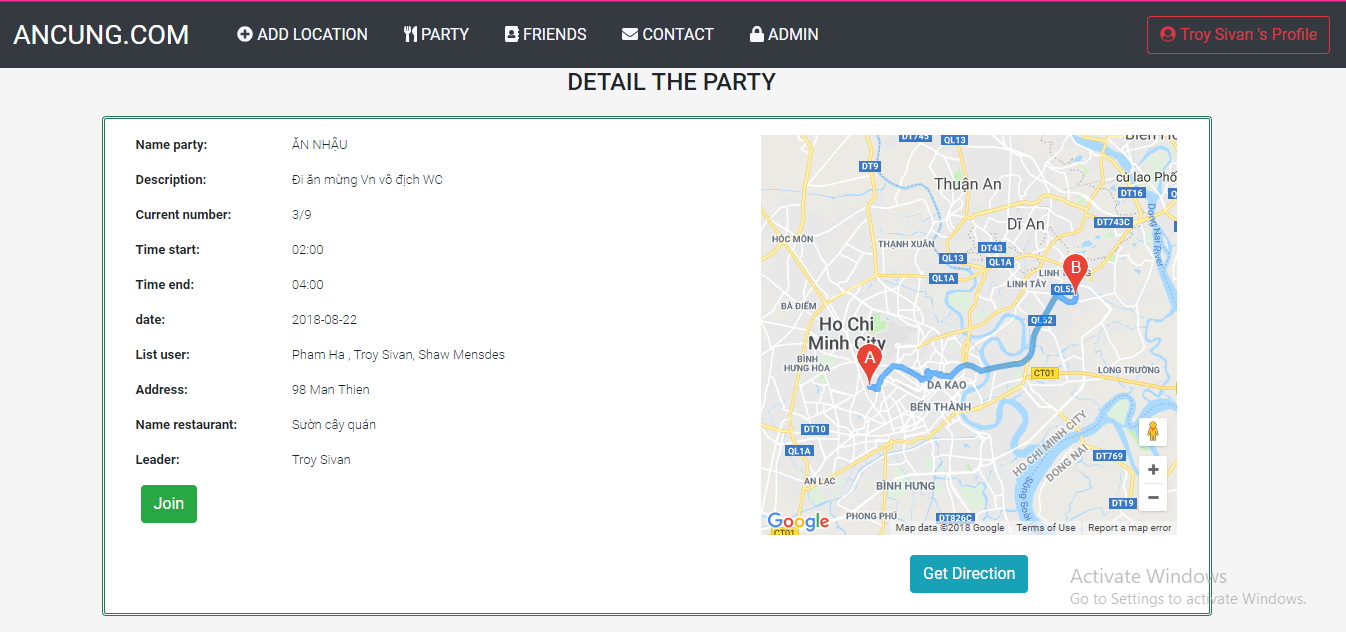
- Khi click vào vào nút join tiệc của một địa điểm ăn uống sẽ hiện ra các bàn tiệc đang có ở địa điểm đó, ràng buộc số lượng người tham gia nếu đã đạt mức cao nhất sẽ không tham gia được.

****

Hình 27. Giao diện tham gia tiệc

**4.2.10 Giao diện xem chi tiết tiệc**

- Người dùng có thể xem chi tiết thêm nhiều thông tin về tiệc đang có và có các xử lí như tham gia tiệc, nhận chỉ đường

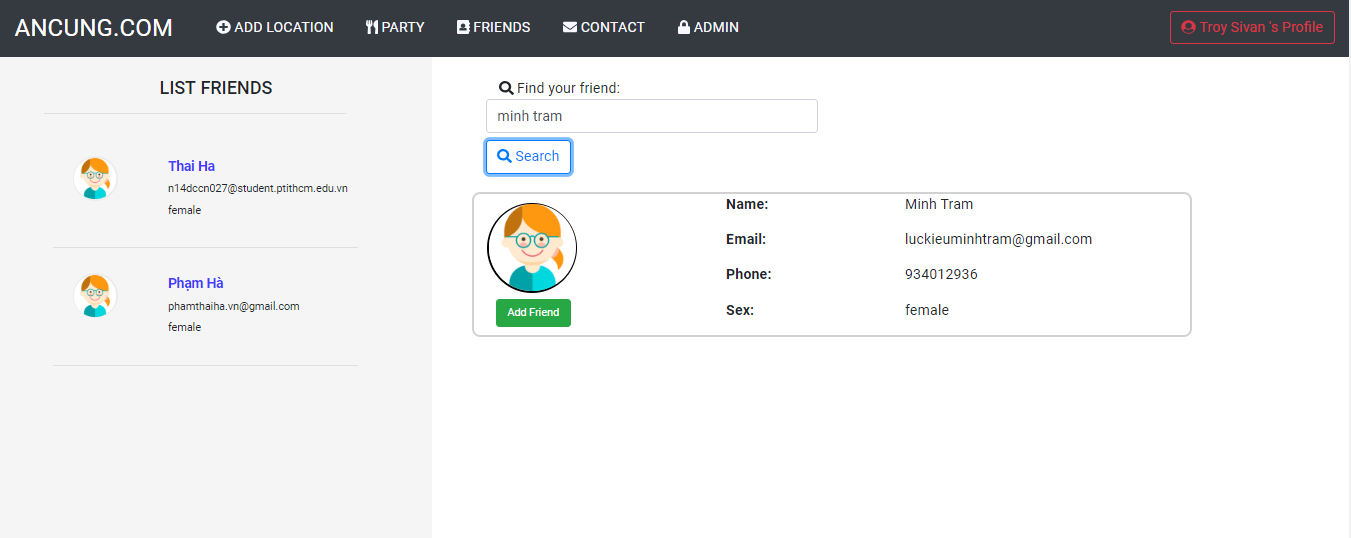
****

Hình 28. Giao diện xem chi tiết tiệc

**4.2.11 Giao diện quản lí bạn bè và gửi lời mời kết bạn**

- Người dùng có thể xem danh sách những người bạn của mình (đã kết bạn)

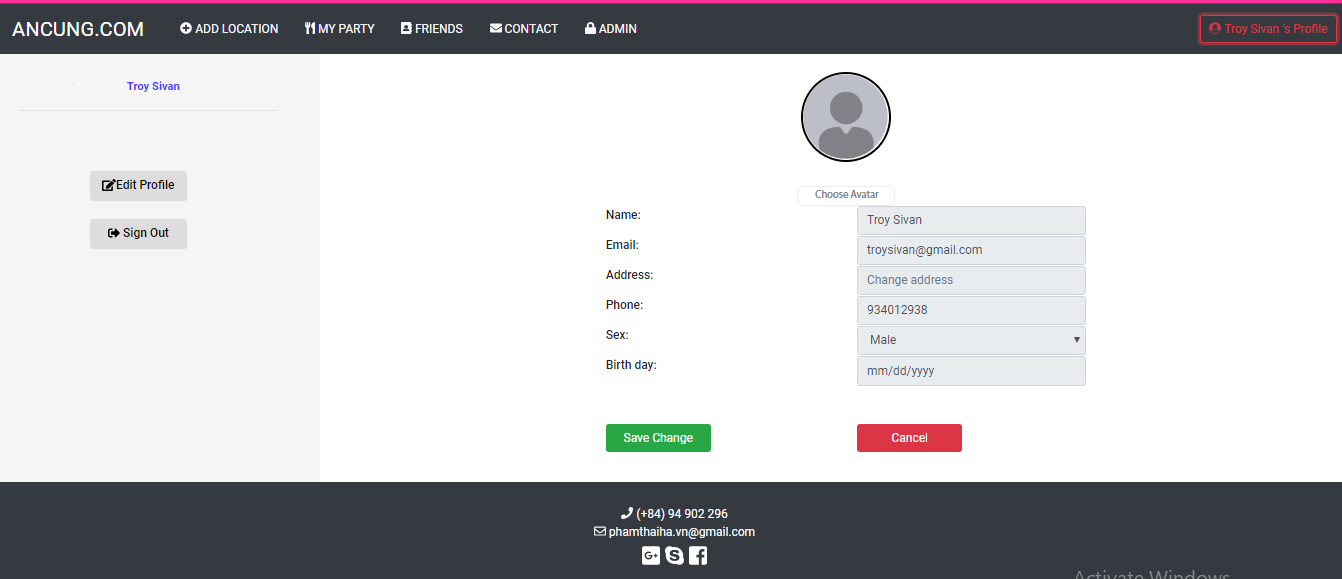
- Người dùng tìm kiếm một người nào đó thông qua email hoặc tên, sau đó gửi lời mời theo dõi để rủ đi ăn chung sau này

****

Hình 29. Giao diện quản lí bạn bè và gửi lời mời kết bạn

**4.2.12 Giao diện quản lí trang cá nhân**

- Người dùng quản lý thông tin của mình và có các xử lí như chỉnh sửa thông tin, update avatar, đăng xuất

****

Hình 30. Giao diện quản lý thông tin cá nhân

**4.2.13 Giao diện thư mời tham gia tiệc**

- Người dùng sẽ gửi lời mời cho bạn bè mình tham gia tiệc cùng thông qua email .Email người nhận sẽ hiển thị thông tin của bữa tiệc đó, nếu như người nhận đồng ý sẽ nhấn nút JOIN và được chuyển đến trang thông tin chi tiết của tiệc đó để xem thêm thông tin và nhận chỉ đường, nhấn đồng ý tham gia.

****

Hình 31. Giao diện email người được mời tiệc

# 

# KẾT LUẬN

## 1.Kết quả đạt được:

+ Lý thuyết:

* Nắm vững được cách xây dựng website bằng MEAN stack giúp ứng dụng mạnh mẽ và đơn giản hơn.
* Hiểu được Google Map API và các sử dụng nó.

+ Thực hành:

* Cho phép người dùng tìm kiếm và chọn địa điểm theo tên quán hoặc khu vực, loại hình quán ăn, thêm quán ăn mới.
* Xem danh sách bạn bè cũng tham gia, gửi theo dõi và gửi mail mời bạn bè tham gia tiệc mình đặt.
* Đặt bàn tiệc để mọi người cùng tham gia

## 2.Hạn chế:

- Vì mới bắt đầu tìm hiểu xây dựng website nên giao diện của trang web chưa hấp dẫn,

thuận tiện cho người dùng, còn thiếu một số tính năng mà một trang web chuyên nghiệp cần phải có. Tính bảo mật còn chưa cao.

- Đây là frameword mới nên việc tìm hiểu và thực hành ở bản thân chưa được tốt nên website chỉ dùng lại ở hiệu suất cơ bản.

- DB chưa được nhập liệu đầy đủ

## 3.Hướng phát triển:

- Tiếp tục nghiên cứu các phần mềm để hổ trợ cho việc thiết kế giao diện website đẹp hơn, hấp dẫn hơn, sinh động hơn.

- Tiếp tục nghiên cứu để đưa vào website một số tính năng thuận tiện hơn cho người sử dụng như:

+ Quản lý các địa điểm ăn uống của bản thân đã tạo,

+ Thêm trang quản lý các bàn tiệc bản thân đã tham gia.

+ Gửi thông báo nhắc nhở khi sắp tới giờ bàn tiệc đến.

# DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO

https://viblo.asia/

https://angular-maps.com/guides/getting-started/