TRƯỜNG ĐẠI HỌC PHENIKAA

KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

⸎⸎⸎⸎⸎



Báo cáo bài tập lớn môn Lập trình cho thiết bị di động

Đề tài : Xây dựng App Bán hàng

|  |  |
| --- | --- |
| **Nhóm sinh viên thực hiện:** | Nhóm 06 |
| **Lớp tín chỉ:** | Lập trình cho thiết bị di động-1-2-23(N06) |
| **Giảng viên hướng dẫn:** | Nghiêm Việt Cường |
|  |  |

Hanoi, ngày tháng năm 2024

# Mục lục

[**Mục lục 2**](#_f2n7i97xgheq)

[**Chương I: Mở đầu 3**](#_pigrh4yldr78)

[1.1: Đặt vấn đề 3](#_xmpd3v71bgng)

[1.2: Giải pháp 3](#_b66gk5i5dodh)

[1.3: Phạm vi đề tài 3](#_5uv0lonfwaha)

[**Chương II: Công nghệ sử dụng 3**](#_swgysz2hfy4k)

[2.1: Tổng quan về Flutter 4](#_ui9xux2kbouf)

[2.2: Tổng quan về Dart 6](#_d370y2nql1aj)

[2.3: Tổng quan về Figma 6](#_xhafx5t8xtb9)

[**Chương III: Phát triển và triển khai ứng dụng 6**](#_dbridhhd6dx9)

[3.2: Giao diện chính 7](#_fxseznoy21fo)

[3.3: Giao diện Thông tin cá nhân 7](#_6jvmyzksuwtu)

[3.4: Giao diện Lịch học 7](#_y3nlitssqqnh)

[3.3: Giao diện Tổng điểm 7](#_v42gs5legu44)

[3.4: Giao diện Kỳ học 7](#_3rq33hv6hpi2)

[**Chương IV: Kết luận 7**](#_n1nqypkrzf4n)

[**Chương V: Phân công công việc 7**](#_172q0p1354q2)

# Phân công công việc

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tên công việc | Vi Đăng Quang | Lê Hoàng Ngọc Tú | Hoàng Thế Cường |
| Tạo màn hình đăng nhập | 100% |  |  |
| Tìm ra lỗ hổng client của phương pháp đăng nhập bằng microsoft của web quản lý đào tạo | 100% |  |  |
| Vẽ UI người dùng |  | 100% |  |
| Call dữ liệu thông tin sinh viên đã đăng nhập về app | 100% |  |  |
| Call dữ liệu chi tiết thông tin điểm sinh viên về app |  | 100% |  |
| Call dữ liệu lịch học về app | 30% |  |  |
| Màn hình thông tin sinh viên | 100% |  | 50% (giao việc tiếp theo không làm và đã rời nhóm) |
| Màn hình chi tiết thông tin điểm sinh viên |  | 50% |  |
| Màn hình điểm tông sinh viên |  | 30% |  |
|  |  |  |  |

Link source code của nhóm:

github.com/QuangViDang/LTMOBILE\_QLDT\_PKA\_N06

# Kế hoạch phát triển thời gian còn lại:

Trong thời gian còn lại, chúng em dự định phát triển hoàn thiện, công thức tính điểm trung bình, chuyển động của màn hình lịch học, đăng nhập một cách thuận tiện hơn. Hoàn thiện các màn hình và logic trước đó.

# Chương I: Mở đầu

## 1.1: Đặt vấn đề

Khoa học công nghệ ngày càng phát triển nhiều người dùng cũng có thói quen dùng smartphone thay vì lên website bằng máy tính để phục vụ mua hàng, quản lí,..v.v. Hay vấn đề không đâu xa xôi là chính các bạn học sinh, sinh viên thế hệ 4.0, 5.0 hiện nay cũng là một trong những người dùng smartphone phổ biến nhất. Việc các bạn sinh viên ngày nay tiếp xúc khá nhiều từ mạng xã hội facebook, shoppe,tiktok.. đều có những ứng dụng trên smartphone tối ưu nhất nhưng việc trường học thì lại có những vẫn đề bất cập về ứng dụng quản lí điểm, lịch học, thông tin cá nhân.. thì hầu như các bạn đều phải lên website để xem và website trường nhiều khi không đáp ứng được nhu cầu cho các bạn.

Với việc phải xem lí thông tin, lịch học, điểm .. một cách tiện nhất thì chúng tôi sẽ phát triển một ứng dụng để giúp các bạn có góc nhìn phù hợp nhất, tiện nhất về điểm, thông tin, lịch học.

## 1.2: Giải pháp

Ứng dụng chúng tôi nhắm tới giúp cho học sinh, sinh viên dễ dàng quản lí điểm, lịch học,.. một cách tiện lợi nhất. Hệ thống sẽ dựa trên lượng dữ liệu của trường thông qua Microsoft nên việc thông tin của sinh viên, học sinh sẽ không bị nhầm lẫn hay sai sót. Chúng tôi thiết kế một ứng dụng dễ nhìn, tiện lợi và sử dụng trên hầu hết smartphone.

## 1.3: Phạm vi đề tài

Chúng tôi sẽ tìm hiểu về:

1. Tìm hiểu về lập trình Thiết bị di động
2. Tìm hiểu về Flutter, Dart
3. Phân trang và xây dựng bố cục
4. Thiết kế các trang ứng dụng chính
5. Xây dựng ứng dụng di động sử dụng Flutter

# Chương II: Công nghệ sử dụng

Đối với phát triển ứng dụng di động iOS và Android là hai nền tảng chính. Mỗi nền tảng này cần các loại code khác nhau để phát triển ứng dụng. Từ đó các công ty phát triển ứng dụng di động đã dẫn đến việc phát triển ứng dụng đa nền tảng, có nghĩa là viết một và chạy trên nhiều nền tảng khác nhau.

Việc phát triển ứng dụng đa nền tảng là phát triển các ứng dụng di động theo cách mà chúng có thể chạy trên nhiều nền tảng khác nhau nhưng chỉ code 1 lần. Trong kiểu phát triển này chỉ cần code một lần và theo cách mà ứng dụng Android, iOS hoặc Windows hỗ trợ. Phát triển đa nền tảng đã trở nên khá phổ biến vì các tính năng, sự tiện lợi và công cụ được các developer yêu thích.

Một số công cụ phổ biến để phát triển đa nền tảng bao gồm là Xamarin của Microsoft, React Native của Facebook và PhoneGap từ Adobe. Mỗi công cụ phát triển đa nền tảng này có các tính năng khác nhau cùng với ưu và nhược điểm khác nhau. Các developer luôn tìm kiếm một cái gì đó mới và được cải tiến để làm cho các quy trình phát triển ứng dụng trở nên hiệu quả và tiết kiệm thời gian khi làm ứng dụng đa nền tảng.

## 2.1: Tổng quan về Flutter

Flutter là một framework phát triển ứng dụng di động open-source được phát triển bởi bởi Google. Nó được sử dụng để xây dựng ứng dụng di động chạy trên nhiều nền tảng, bao gồm cả Android và iOS, từ một mã nguồn duy nhất. Flutter sử dụng ngôn ngữ lập trình Dart để viết mã nguồn

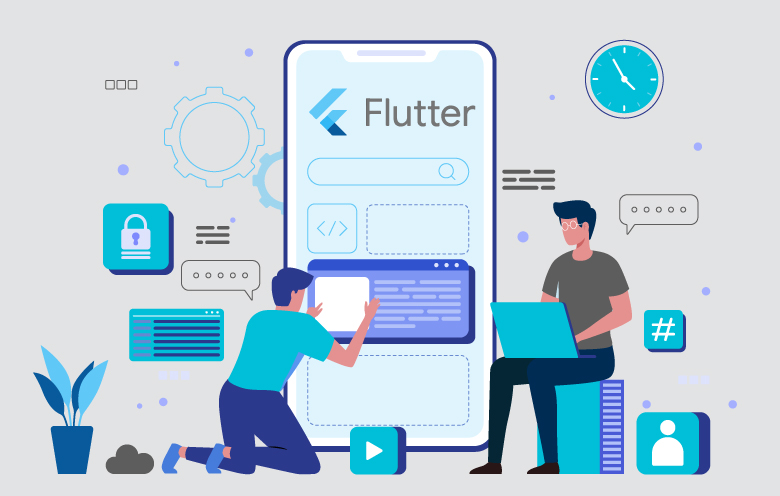
Một trong những đặc điểm nổi bật của Flutter là khả năng tạo giao diện người dùng đẹp mắt và linh hoạt, với khả năng tương tác cao. Nó cung cấp một loạt các widget để xây dựng giao diện người dùng, và đặc biệt nổi tiếng với tính năng "hot reload," cho phép nhà phát triển xem ngay lập tức các thay đổi trong mã nguồn của họ mà không cần khởi động lại ứng dụng

Flutter

Flutter đang được sử dụng bởi các developer, điều đó chứng tỏ rằng có một cái gì đó độc đáo đã tồn tại và thu hút các developer. Dưới đây là một trong những điều đó:

* Khả năng hỗ trợ nhiều API Firebase hơn
* Có công cụ riêng Sửa lỗi
* Tài liệu cải tiến Hỗ trợ phát triển windows
* Hiệu suất được nâng cao
* Công cụ cho Android Studio và Visual Studio Code
* Các tính năng bổ sung như video, biểu đồ và quảng cáo

Phát triển ứng dụng với Flutter



*Nguồn ảnh “https://intech.vietnamworks.com/”*

Từ quan điểm của chủ sở hữu ứng dụng, việc phát triển một ứng dụng với Flutter rất nhanh và ít tốn kém. Và những lợi thế khác của việc sử dụng Flutter để phát triển ứng dụng như:

Ưu điểm:

* Đa nền tảng (Cross-platform): Flutter cho phép phát triển ứng dụng cho cả Android và iOS từ một mã nguồn duy nhất, giảm độ phức tạp và chi phí của quá trình phát triển.
* Widget đa dạng: Flutter cung cấp một loạt các widget tích hợp sẵn để xây dựng giao diện người dùng, giúp tạo ra các ứng dụng với giao diện đẹp và linh hoạt.
* Hot Reload: Tính năng này cho phép nhà phát triển xem ngay lập tức kết quả của các thay đổi trong mã nguồn mà không cần khởi động lại ứng dụng, giúp tăng tốc quá trình phát triển.
* Dart language: Dart, ngôn ngữ lập trình của Flutter, được thiết kế để đơn giản và hiệu quả, với cú pháp tương đối dễ đọc và hiểu.
* Cộng đồng đông đảo: Cộng đồng người sử dụng Flutter ngày càng lớn mạnh, cung cấp nguồn hỗ trợ, tài nguyên và thư viện đa dạng

Nhược điểm: Mặc dù có nhiều ưu điểm, qua việc thử nghiệm, Flutter có những điểm yếu cố định

* Flutter vẫn chưa thật hoàn thiện.Vì là một ứng dụng mới nên Flutter vẫn chưa đạt mức hoàn hảo. Thực tế, nhiều tính năng nâng cao của Flutter vẫn chưa được hỗ trợ; nhiều thư viện chưa được thử nghiệm chính thức còn tồn tại hạn chế khi so sánh với các bản sao gốc (như là Google Maps).
* Dart khá "non nớt"**.** Về cơ bản Dart khá giống với Swift và Kotlin, nhưng có ít tính năng hơn, hoặc những tính năng hiện có chưa được toàn diện
* Các ứng dụng Flutter khá "nặng". Chúng chiếm nhiều dung lượng và mất nhiều thời gian để tải xuống hoặc cập nhật.
* Giao diện không giống 100% so với phiên bản gốc. Về cơ bản, Flutter không tạo ra các thành phần gốc mà sao chép không hoàn toàn các thiết kế Material Design của Android và các thành phần riêng của iOS bằng thư viện Cupertino
* Hướng dẫn phát triển ứng dụng Flutter chưa được đồng nhất, điều này có thể gây nhiều khó khăn khi xây dựng các phần mềm mang tính phức tạp.
* Framework thay đổi nhanh chóng gây khó khăn cho việc duy trì mã. Thêm vào đó, Flutter chưa chắc sẽ được ứng dụng trong tương lai khi Google liên tục loại bỏ các dự án của ứng dụng này.

## 2.2: Tổng quan về Dart

Dart là một ngôn ngữ lập trình được phát triển bởi Google, được thiết kế chủ yếu để xây dựng ứng dụng di động, web và máy chủ. Dart thường được sử dụng để phát triển ứng dụng sử dụng framework Flutter để xây dựng giao diện người dùng đa nền tảng



*Nguồn ảnh “https://viblo.asia/”*

Ưu điểm:

* Hiệu suất cao: Dart có hiệu suất cao, cho phép xử lí các ứng dụng yêu cầu độ phức tạp cao mà vấn duy trì được tốc độ và đáp ứng tốt.
* Dễ học và sử dụng: Dart có cú pháp rõ ràng và dễ hiểu, giúp cho việc học và sử dụng ngôn ngữ này trở nên dễ dàng đối với nhiều lập trình viên
* Đa nền tảng: Dart có khả năng tương thích với nhiều nền tảng khác nhau, bao gồm web, di động và desktop, giúp cho việc phát triển ứng dụng đa nền tảng trở nên thuận tiện.
* Công cụ phát triển mạnh mẽ: Dart đi kèm với một loạt các công cụ phát triển mạnh mẽ như trình biên dịch Dart và các công cụ gỡ lỗi, giúp cho việc phát triển và duy trì mã nguồn trở nên thuận tiện hơn

Điểm yếu:

* Hạn chế về công đồng và tài nguyên: Dart có một cộng đồng phát triển, nhưng nó vẫn chưa phổ biến như một số ngôn ngữ lập trình khác, dẫn đến hạn chế về tài nguyên và hỗ trợ so với một số ngôn ngữ lập trình khác
* Thư viện và công cụ hạn chế: Dart đi kèm với một số thư viện và công cụ phát triển, nhưng chúng vẫn còn ít hơn so với một số ngôn ngữ lập trình khác, làm cho việc phát triển ứng dụng có thể gặp phải một số hạn chế
* Thách thức chuyển đổi: Đối với các dự án đã tồn tại và đang sử dụng ngôn ngữ lập trình khác, việc chuyển đổi sang Dart có thể đòi hỏi thời gian và công sức đáng kể.

## 2.3: Tổng quan về Figma

Figma là một ứng dụng thiết kế giao diện người dùng(UI/UX) dựa trên web và cộng tác đa người dùng. Nó cho phép các nhà thiết kế, nhà phát triển và bất kì ai đang làm việc trên dự án thiết kế cùng nhau tạo, chỉnh sửa và chia sẻ các thiết kế một cách dễ dàng.



Hình 3:

*Nguồn ảnh “https://www.figma.com/”*

Điểm nổi bật của Figma:

* Giao diện dựa trên website: Figma hoạt động trên trình duyệt web, loại bỏ như cầu cài đặt phần mềm và cho phép truy cập bất kỳ thiết bị nào kết nối internets.
* Cộng tác đa người dùng thời gian thực: Nhiều người dùng có thể làm việc trên cùng một tài liệu Figma cùng một lúc, với các thay đổi được phản ánh ngay lập tức và có thể xem trực tiếp.
* Tích hợp công cụ thiết kế đa dạng: Figma cung cấp nhiều công cụ về hình học, vector cũng như tính năng như protoyping và animation.
* Componenet và thư viện: Figma cho phép tạo ra các component tái sử dụng và quản lí chúng trong thư viện. Điều này giúp giữ các yếu tố thiết kế nhất quán và dễ dàng cập nhật trên toàn bộ dự án.
* Bảo mật và quản lí dữ liệu: Figma cung cấp các tính năng bảo mật như quản lý quyền truy cập và kiểm soát phiên bản để đảm bảo an toàn cho dữ liệu thiết kế.

Figma trở thành một trong những công cụ thiết kế phổ biến trong công đồng thiết kế UI/UX, đặc biệt trong các dự án đòi hỏi tính cộng tác cao và khả năng truy cập từ xa.

# Chương III: Phát triển và triển khai ứng dụng

Ứng dụng của chúng em xác định có 5 chức năng chính:

1. Xem thông tin sinh viên

2. Xem thông tin điểm chi tiết sinh viên

3. Xem thông tin điểm trung bình

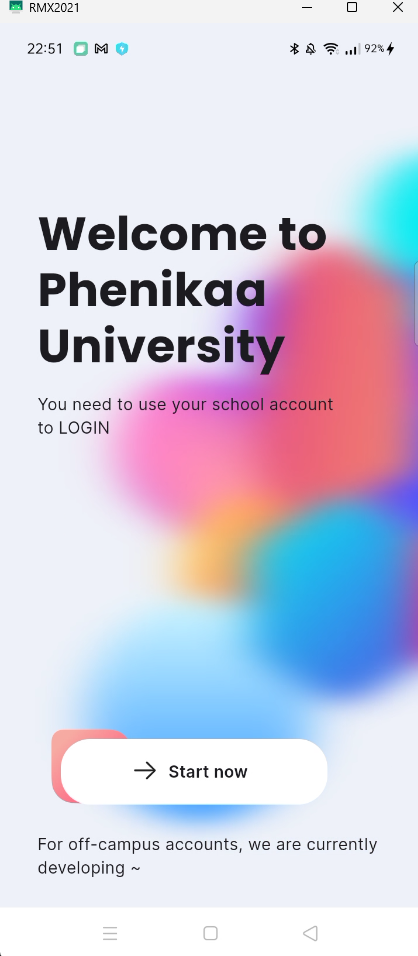
4. Xem thông tin lịch học

5. Thông báo lịch học (tính năng sẽ phát triển nếu đủ thời gian nghiên cứu)

6. Với giảng viên, các tính năng sẽ hơi khác sinh viên nên chúng em dự định phát triển sau.

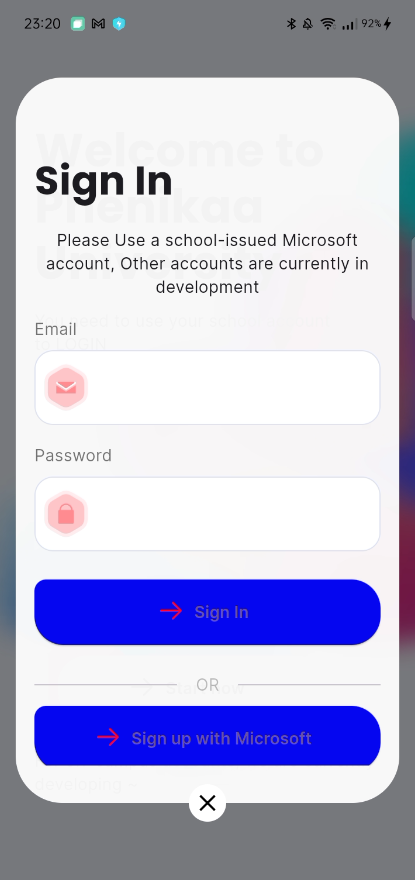
3.1: Giao diện Đăng Nhập

Giao diện đăng nhập (Login interface) là một phần quan trọng trong hầu hết các ứng dụng, từ website và hệ thống. Nơi mà người dùng nhập thông tin đăng nhập để truy cập vào tài khoản của họ. Với đề tài chúng tôi đang thực hiện thì việc thiết kế một giao điện đơn giản cho người dùng (học sinh, sinh viên) tiếp cận là một điều cần thiết. Những tính năng cơ bản chúng tôi mang lại sẽ thuận tiện cho người dùng. Dưới đây chính là giao diện chính giao diện đăng nhập.



*Hình 4:*

Khi người dùng “click” vào ứng dụng sẽ hiển thị giao diện “Hình 4 ”. Tiếp đến để nhập thông tin đăng nhập “click Start now” sẽ hiển thị giao diện “Hình 5” ở dưới.



*Hình 5*

Do đề tài chúng tôi liên quan đến tài khoản thông tin cá nhân của sinh viên nên việc xin thông tin dữ liệu của trường để phục vụ đề tài là bất khả thi. Nên ta phải dựa vào tài khoản Microsoft. Sinh viên “click – Sign up with Microsoft” sẽ chuyển đến phần đăng nhập bằng tài khoản sinh viên.

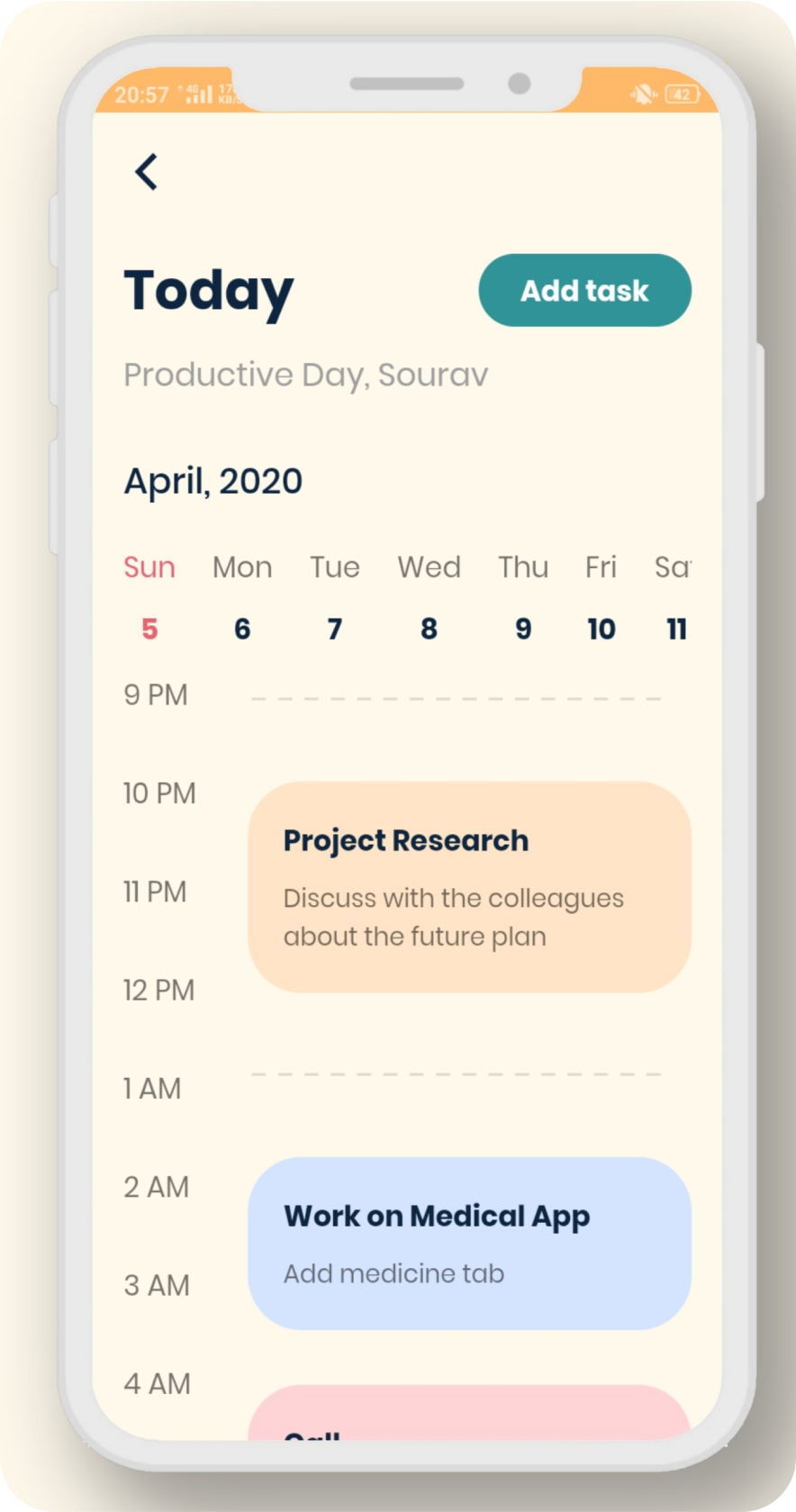
Bằng việc timg hiểu sử dụng những thư viện của Dart và Flutter như Webview, hay Provider thì việc chúng tôi đã lấy được những dữ liệu cần thiết để phục vụ đề tài.

## 3.2: Giao diện chính

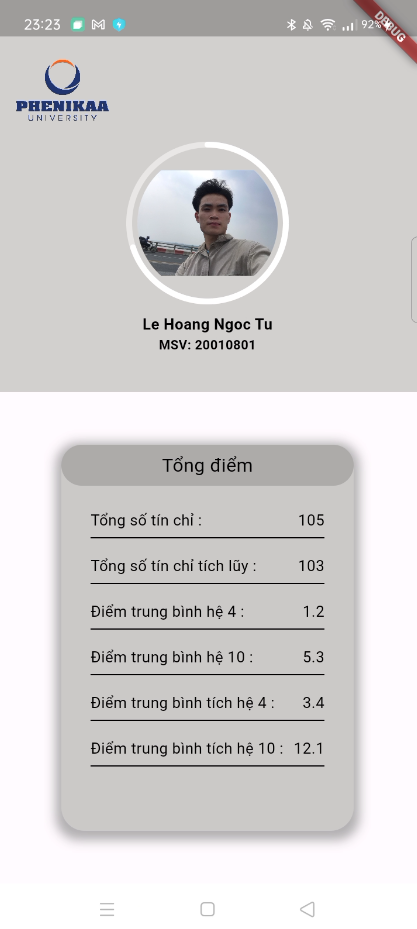
## 3.3: Giao diện Thông tin cá nhân



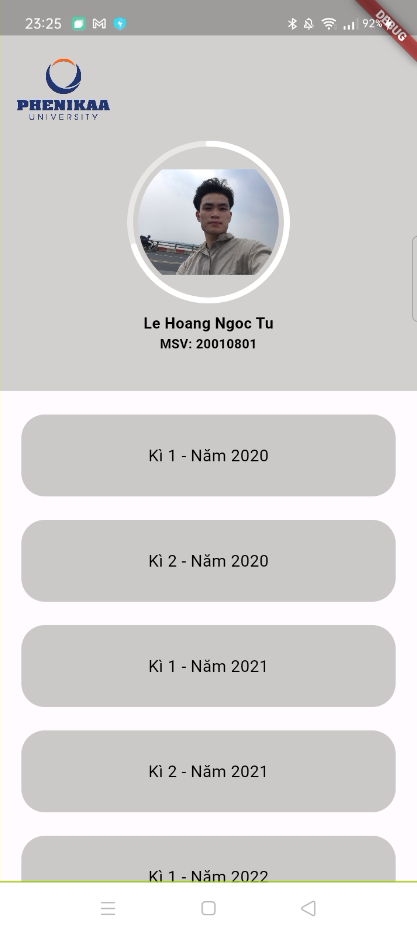
## 3.4: Giao diện Lịch học



## 3.3: Giao diện Tổng điểm



## 3.4: Giao diện Kỳ học



Click vào kỳ học sẽ hiển thị ra thông tin điểm kỳ học đó

# Chương IV: Kết luận