ĐẠI HỌC QUỐC GIA THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH TRƯỜNG ĐẠI HỌC KHOA HỌC TỰ NHIÊN KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN



BÁO CÁO ĐÒ ÁN CUỐI KỲ

Giảng viên: Phạm Hoàng Hải - Nguyễn Huy Khánh

Thông tin thành viên: 21127150 – Nguyễn Hoàng Nhật Quang

21127335 - Sầm Phan Hoài Lâm

Contents

1 Phân chia công việc, tỉ lệ điểm	4
2 Kết quả sản phẩm	5
3 Các kỹ thuật đã sử dụng	30

Phân chia công việc, tỉ lệ điểm

a. Tỉ lệ điểm

MSSV	Họ tên	Tỉ lệ điểm
21127150	Nguyễn Hoàng Nhật Quang	100%
21127335	Sầm Phan Hoài Lâm	100%

b. Milestone 1

MSSV	Họ tên	Liên lạc
21127150 N	Nguyễn Hoàng Nhật Quang	Mockup UI trang đăng nhập, đăng ký, logo, màn hình splash
		Mockup UI cho toàn bộ phần 4 (Tạo và quản lý AI BOT), màn hình Account
		Mockup UI cho toàn bộ phần 6 (Quản lý và sử dụng Prompt)
21127335	Sầm Phan Hoài Lâm	Mockup UI cho toàn bộ phần 3 (Al Chat), Nâng cấp tài khoản
		Mockup UI cho toàn bộ phần 5 (Tạo bộ dữ liệu tri thức)
		Mockup UI cho toàn bộ phần 8 (Hỏi đáp trên ảnh), 9 (Soạn email với AI)

c. Milestone 2

MSSV	Họ tên	Liên lạc
21127150	Nguyễn Hoàng Nhật Quang	Xây dựng hoàn thiện có kết nối API phần 2 (Xác thực và phân quyền) Xây dựng hoàn thiện có kết nối API phần 6 (Quản lý và sử dụng Prompt)
21127335	Sầm Phan Hoài Lâm	Xây dựng hoàn thiện có kết nối API phần 3 (AI Chat)

d. Milestone 3

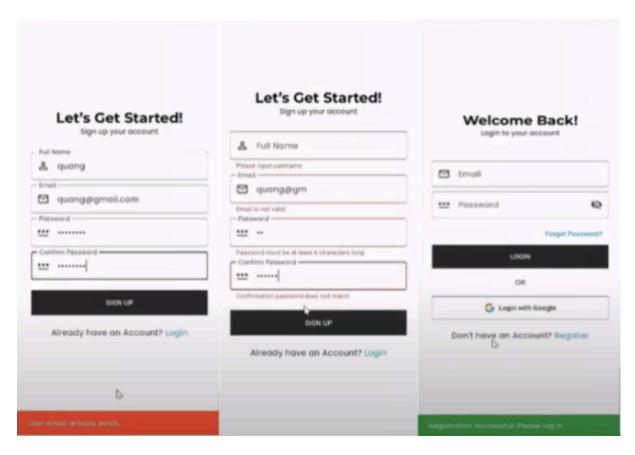
MSSV	Họ tên	Liên lạc
21127150	Nguyễn Hoàng Nhật Quang	Xây dựng hoàn thiện có kết nối API phần 4 (Tạo và quản lý AI Bot) Xây dựng hoàn thiện có kết nối API phần 5 (Tạo bộ dữ liệu tri thức), sử dụng google Analytics
21127335	Sầm Phan Hoài Lâm	Xây dựng hoàn thiện có kết nối API phần 7 (Nâng cấp tài khoản lên pro & Monetization), phần 8 (Hỏi đáp trên ảnh), phần 9 (Soạn email với AI), publish store

Kết quả sản phẩm

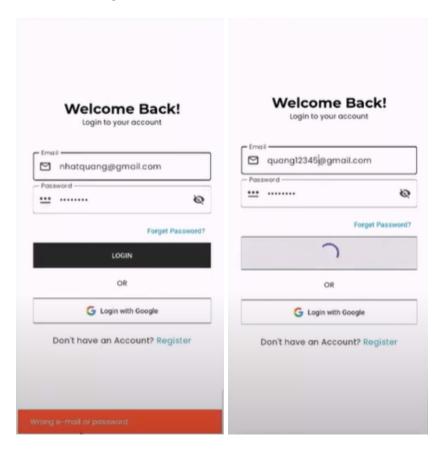
a. Xác thực và phân quyền

• Đăng ký tài khoản, kiểm tra các ràng buộc về tên đăng nhập, email, mật khẩu

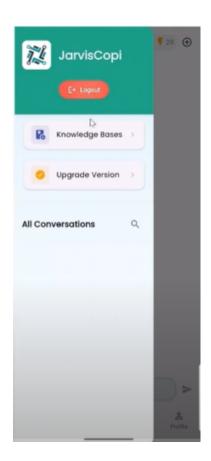
nhập lại,...



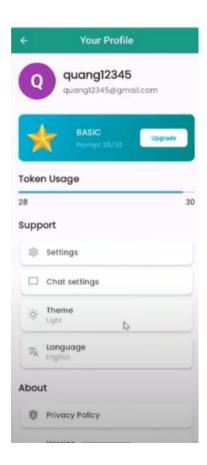
• Đăng nhập hệ thống với tài khoản đã tạo



Đăng xuất tài khoản

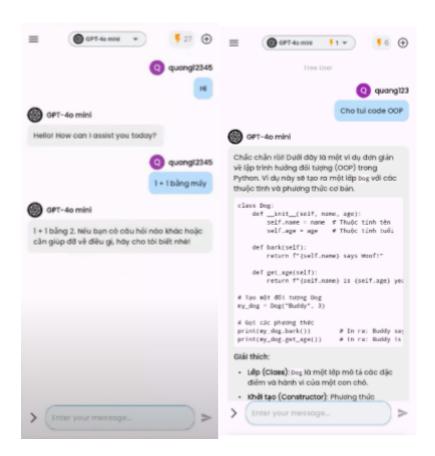


• Thông tin tài khoản

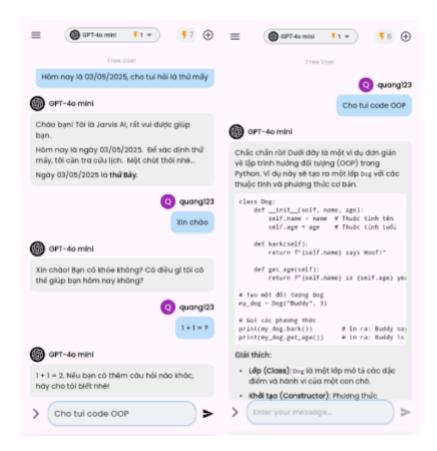


b. Al Chat

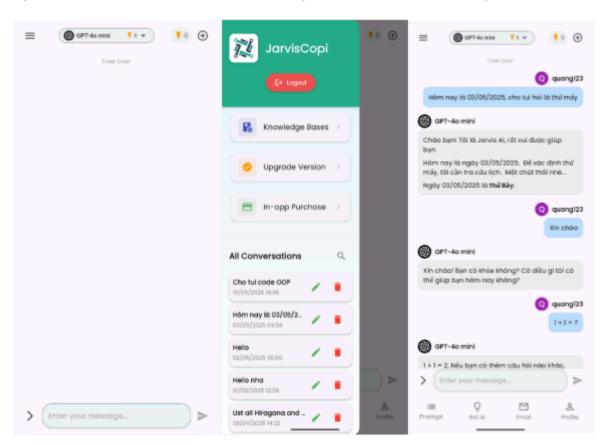
• Hiển thị nội dung chat, chat với Al chat bot



Giảm số lượng token khi chat, thay đổi Al Agent

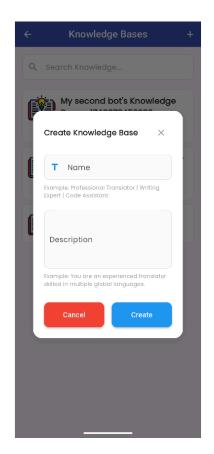


• Tạo thread chat mới, xem danh sách lịch sử thread chat, mở lịch sử chat

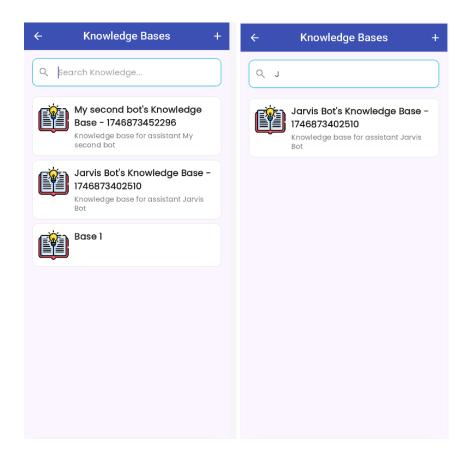


c. Tạo bộ dữ liệu tri thức

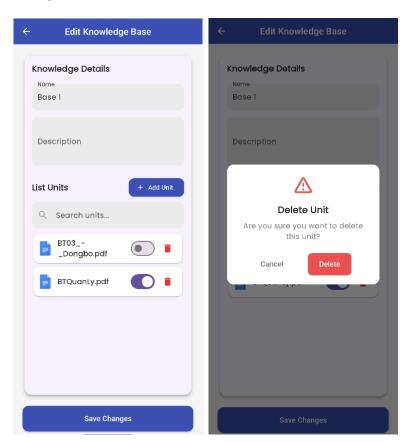
• Thêm bộ dữ liệu tri thức



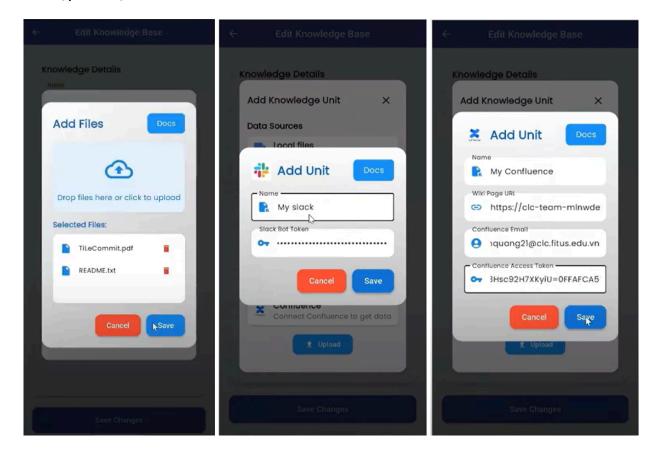
• Hiển thị, tìm kiếm bộ dữ liệu



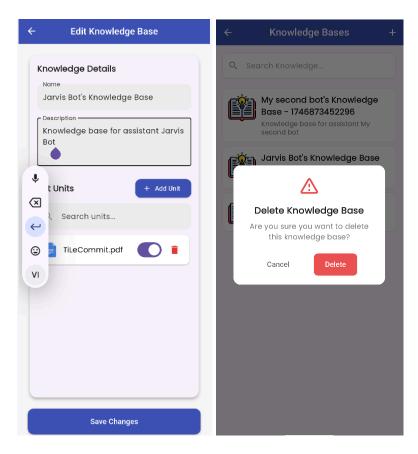
• Disable/delete nguồn dữ liệu



Nạp dữ liệu từ file, slack, confluence

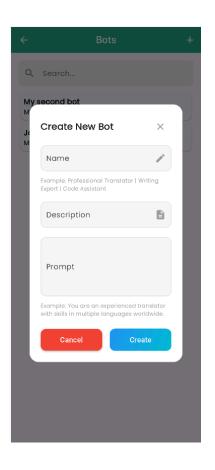


• Chỉnh sửa/xóa bộ dữ liệu tri thức

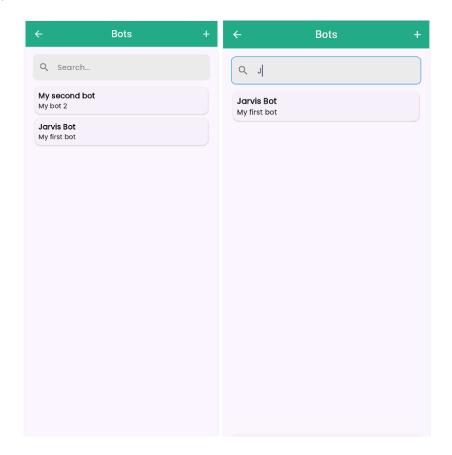


d. Tạo và quản lý Al Bot

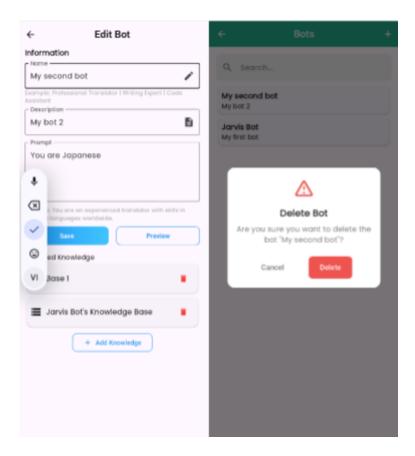
• Tạo Al Bot



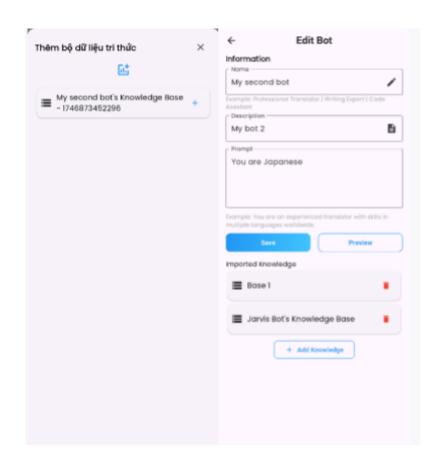
• Hiển thị, tìm kiếm AI Bot

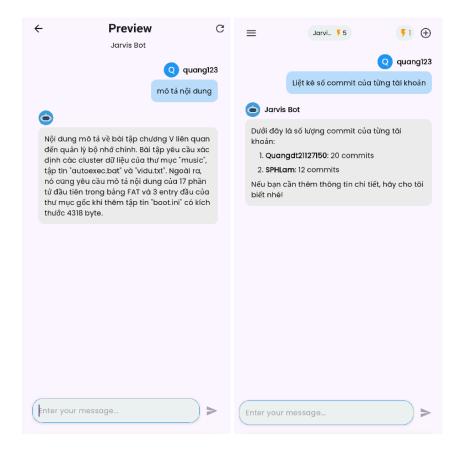


• Cập nhật, xóa Al Bot



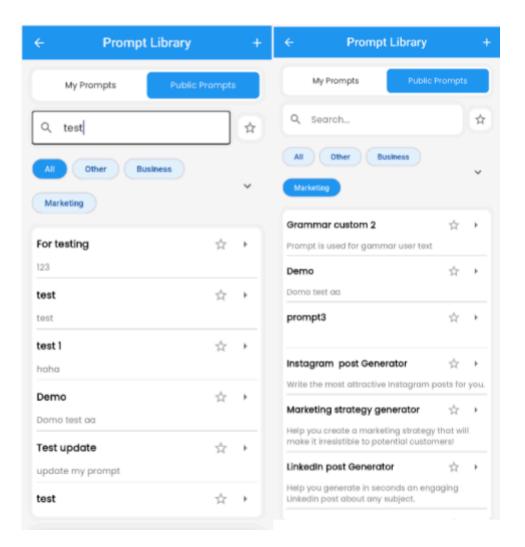
• Thêm, xóa dữ liệu tri thức trong Al Bot, preview, giao tiếp Al Bot đã tạo



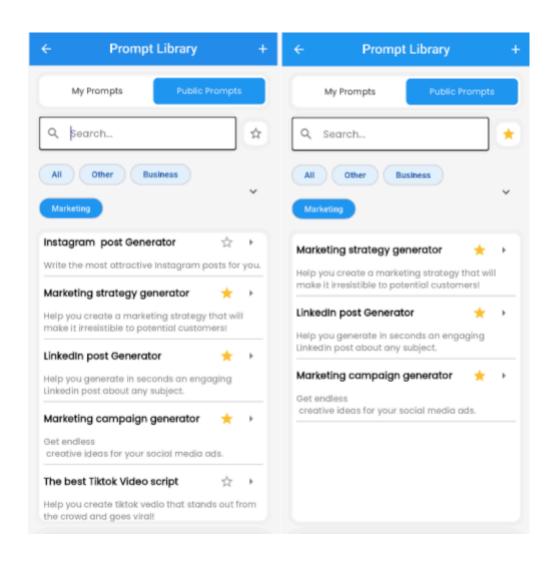


e. Quản lý và sử dụng prompt

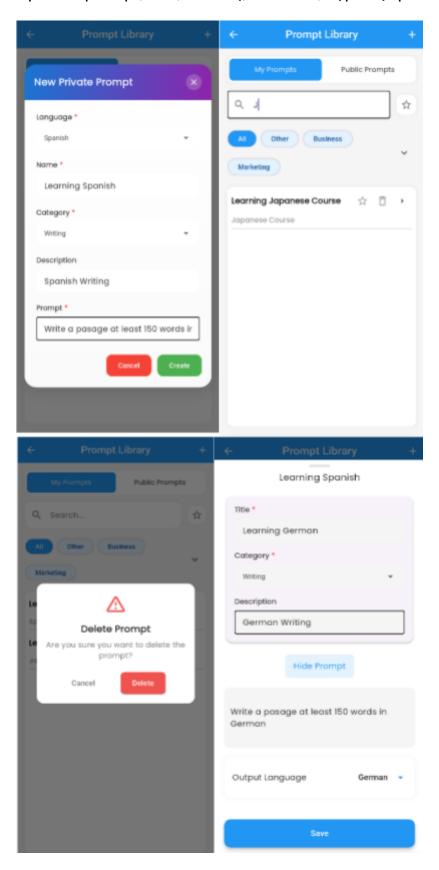
• Hiển thị và tìm kiếm public prompt, lọc prompt theo category



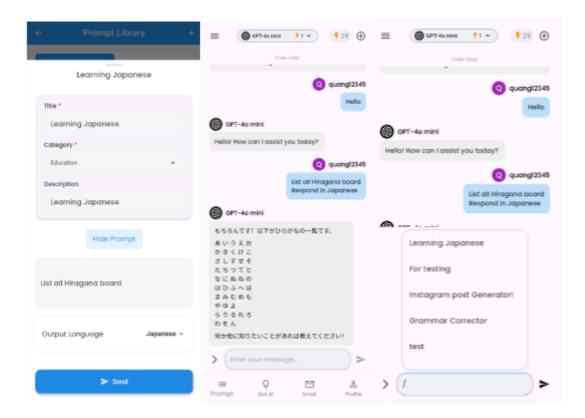
Thêm prompt vào favourite và xem danh sách favourite



• Tạo mới private prompt, xóa, hiển thị, tìm kiếm, cập nhật private prompt

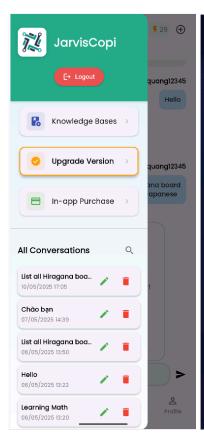


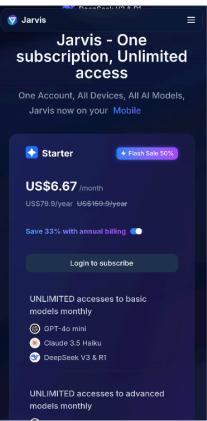
•	Sử dụng prompt trong li	ibrary, sử dụng nha	ınh prompt trong c	hat với splash (/)



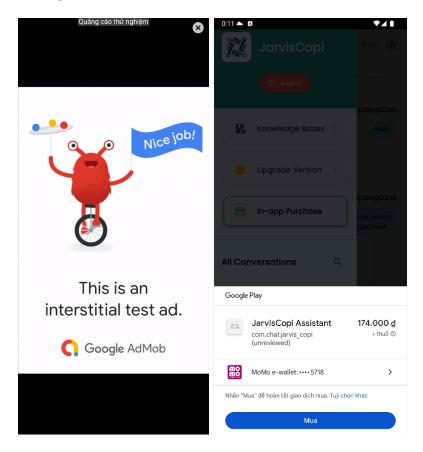
f. Nâng cấp tài khoản

Nâng cấp tài khoản



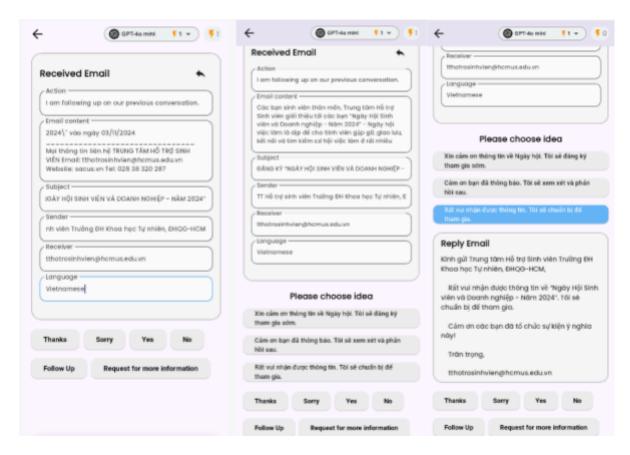


Gắn code quảng cáo và IAP thanh toán

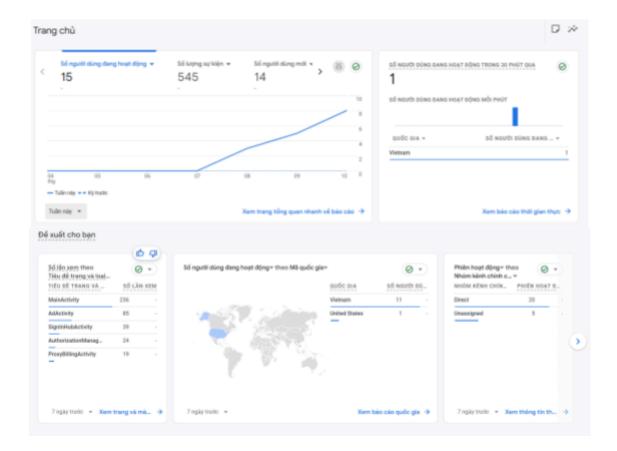


g. Soạn Email với Al

• Tạo tab riêng cho soạn theo email, Thêm các Al actions để tạo draft email



h. Google Analytics



3

Các kỹ thuật đã sử dụng

1. Sử dụng mô hình MVVM

- Model: Chứa các lớp dữ liệu và logic liên quan đến dữ liệu.
- View: Chứa các widget giao diện người dùng.
- ViewModel: Chứa logic nghiệp vụ và quản lý trạng thái cho View.
 ViewModel sẽ tương tác với Model và cung cấp dữ liệu cho View.

2. State Management

 Sử dụng Provider để quản lý trạng thái của ứng dụng, cho phép chia sẻ dữ liệu giữa các widget mà không cần phải truyền qua constructor.

3. Networking

- Sử dụng Dio để thực hiện các yêu cầu HTTP, bao gồm GET, POST, PUT, DELETE.
- Sử dụng interceptor để xử lý các yêu cầu và phản hồi, bao gồm việc thêm token xác thực vào header.

4. Asynchronous Programming

Sử dụng async và await để xử lý các tác vụ bất đồng bộ, như gọi
 API và tải dữ liệu.

5. User Interface Design

- Sử dụng các widget
 - như Scaffold, AppBar, BottomNavigationBar, và Drawer để xây dựng giao diện người dùng.
- Sử dụng ListView, GridView, và các widget tương tác khác để hiển thị danh sách và cho phép người dùng tương tác.

6. Local Storage

 Sử dụng SharedPreferences để lưu trữ thông tin người dùng và token xác thực.

7. Ad Integration

• Tích hợp quảng cáo thông qua google_mobile_ads để hiển thị quảng cáo trong ứng dụng.

8. Markdown Rendering

• Sử dụng Markdown để hiển thị nội dung tin nhắn với định dạng phong

phú.

9. Animation

• Sử dụng animation ở màn hình Splash screen tạo hiệu ứng giúp tăng sự thu hút và hiệu quả cho trải nghiệm của người dùng.

10. Google Analytics

 Sử dụng công cụ giúp theo dõi hành vi người dùng, tương tác trong ứng dụng và thu thập dữ liệu hữu ích để cải thiện sản phẩm.