



XÂY DỰNG APP BÁN ĐỒ ĂN NHANH CHO CỬA HÀNG CIRCLE K

MỤC ĐÍCH NGHIÊN CỨU

Xây dựng một hệ thống giúp cho người dùng có thể đặt đồ ăn ngay trên app mà không cần đến cửa hàng để mua trực tiếp

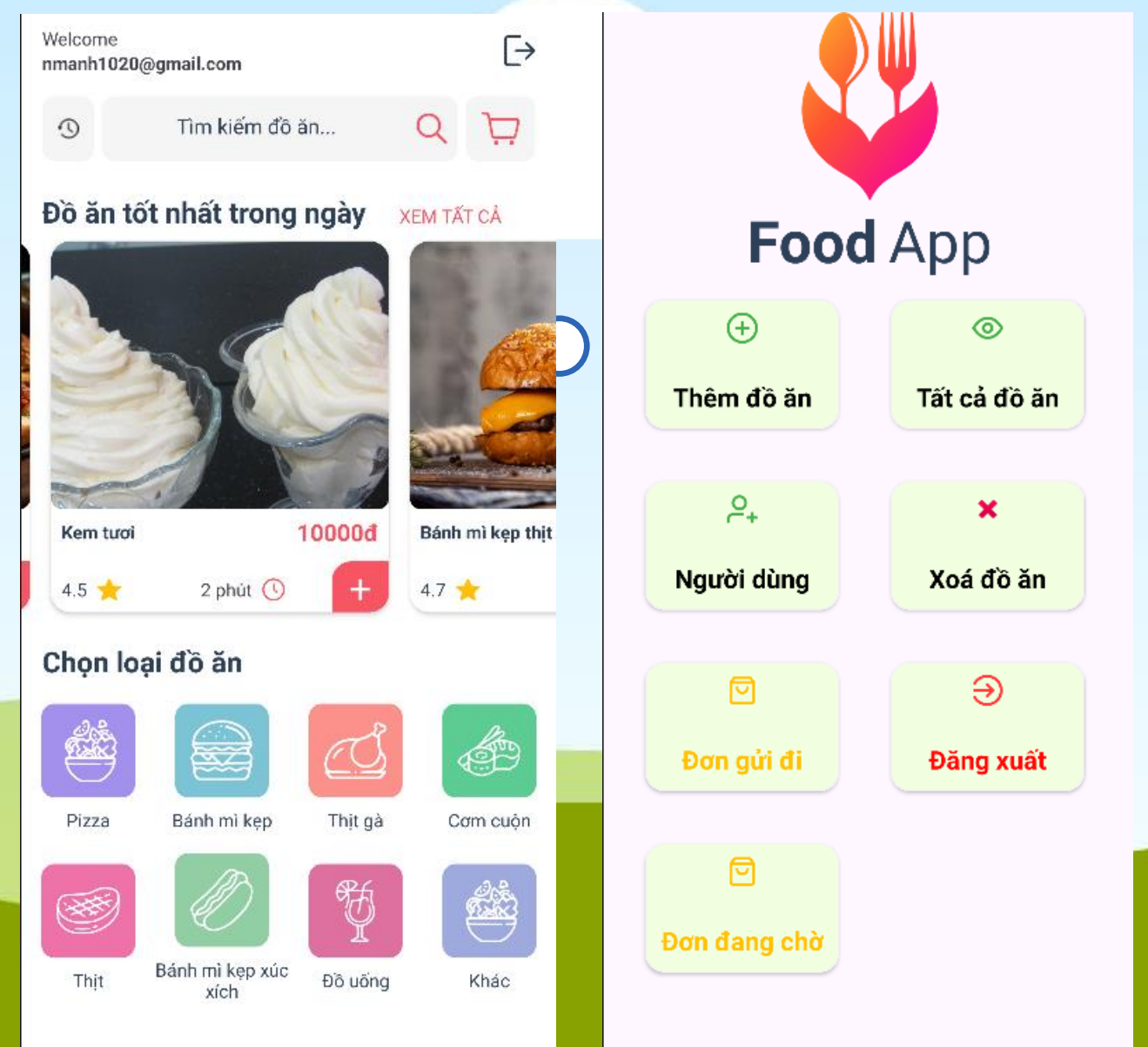
Tạo nên một app có tính ứng dụng thực tế và đưa vào sử dụng trực tiếp để có thêm kinh nghiệm vận hành các app sau này

Tìm hiểu được nhu cầu của người dùng thực tế, các vận hành 1 app, cách bảo trì cũng như sửa lỗi khi đưa app vào sử dụng thực tế

Củng cố và thu thập thêm kiến thức về Kotlin, hiểu và vận dụng được cách sử dụng các công nghệ mới

Thu thập thêm kinh nghiệm về quản lý thời gian, cách phân bổ nhân lực, chi phí cho dự án, ...

GAO DIỆN MÀN HÌNH CHÍNH



CÁC CHỨC NĂNG CHÍNH

MUA HÀNG

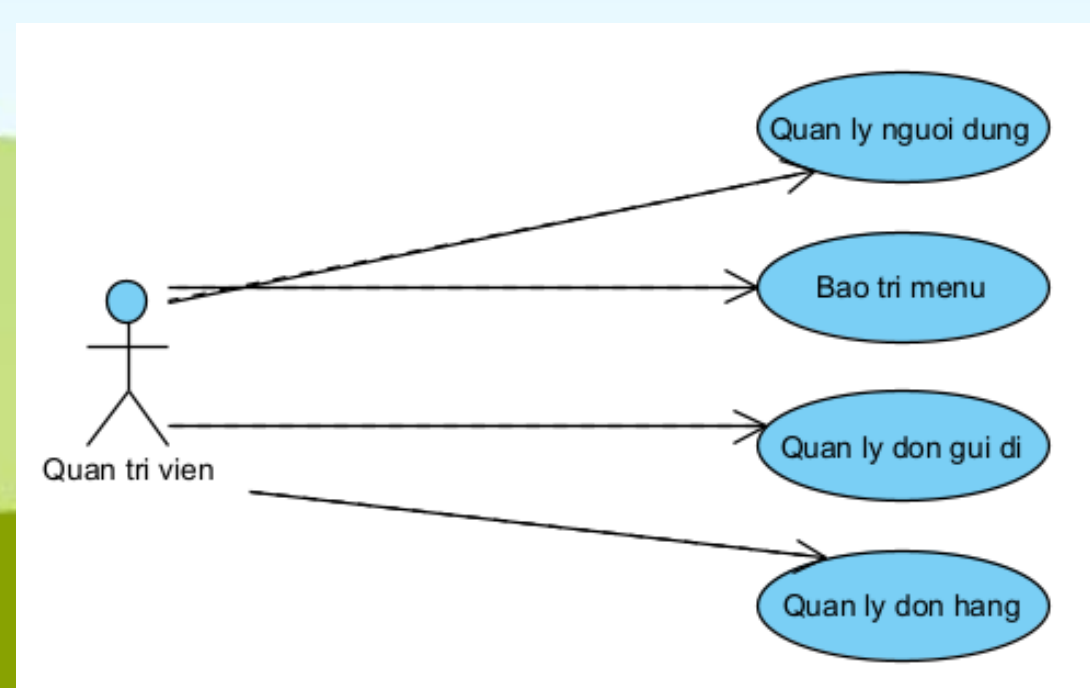
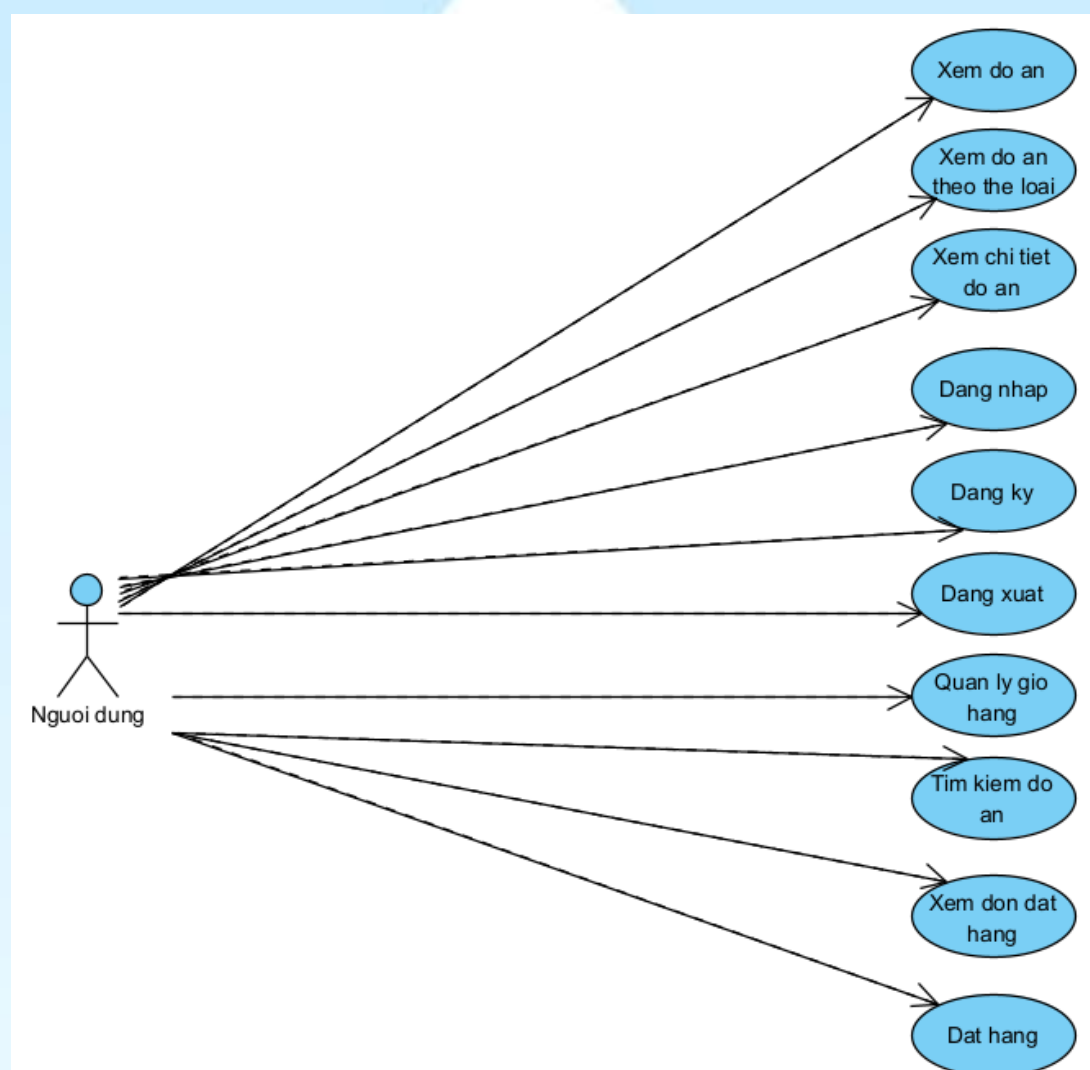
QUẢN LÝ GIỎ HÀNG

QUẢN LÝ LƯU TRỮ

TÌM KIẾM

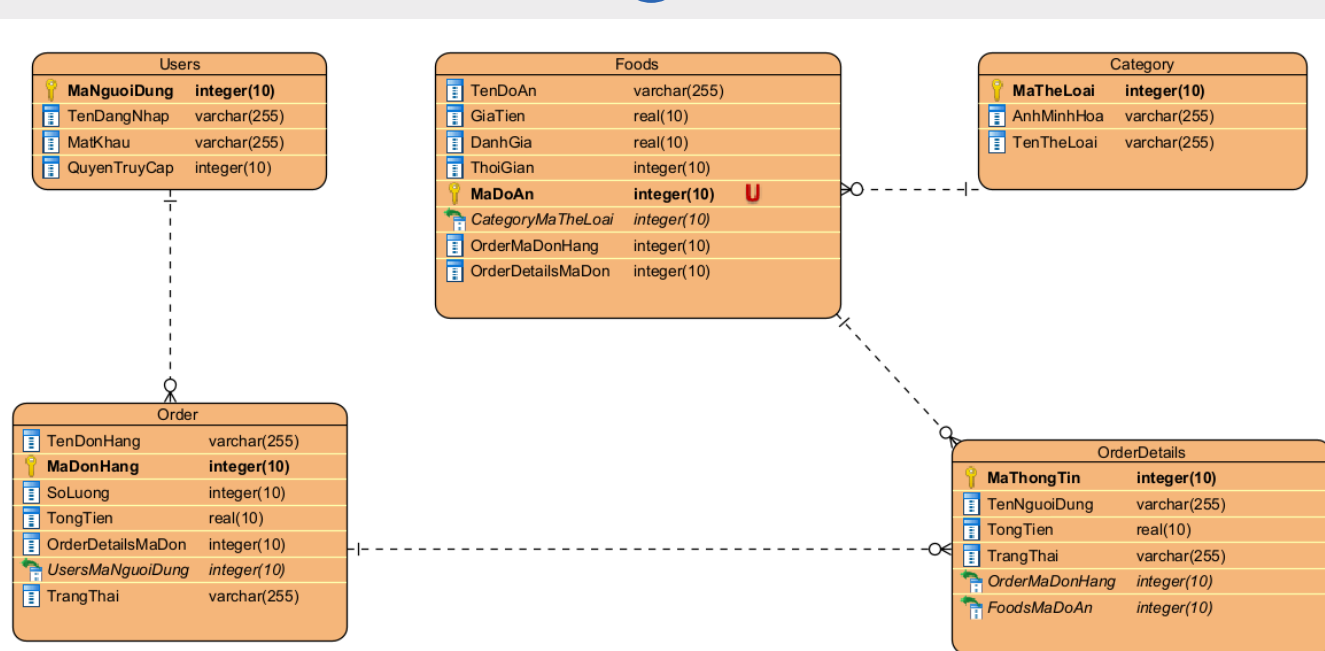
ADMIN

CƠ SỞ DỮ LIỆU



SƠ ĐỒ USE CASE CHÍNH

SƠ ĐỒ CLASS DIAGRAM



Ưu điểm

1. Phân quyền admin, người dùng nói chung
2. Được xây dựng trên nền tảng công nghệ Kotlin với nhiều cải tiến về công nghệ
3. Hoàn thành đa số các chức năng ban đầu đề ra

Hướng phát triển

1. Hoàn thiện giao diện thân thiện hơn với người dùng
2. Hoàn thiện hệ thống thông báo
3. Tối ưu hoá các chức năng hiện tại
4. Đưa ra mức đánh giá chỉ tiêu của người dùng