ĐẠI HỌC QUỐC GIA HÀ NỘI TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ



BÁO CÁO BÀI TẬP LỚN

Môn học: Cơ sở dữ liệu

Đề tài: Website bán điện thoại di động

Giảng viên hướng dẫn: Thầy Lê Hồng Hải

Thực hiện bởi:

Trần Nguyễn Phương Nam

Trịnh Thị Nga

Trần Mạnh Đức

LỜI MỞ ĐẦU

Như mọi người đã biết, hiện nay, ngành thương mại điện tử đang rất phát triển, các trang web thương mại điện tử được mở ra rất nhiều, mang cho người dùng rất nhiều sự lựa chọn mới. Các trang web thương mại điện tử giúp cho chúng ta có thể tiếp cận với nhiều sản phẩm hơn và với giá cả hấp dẫn hơn. Kèm theo đó các trang web thương mại điện tử này cũng có rất nhiều ưu đãi cho người dùng nữa.

Như giới thiệu, nhóm chúng em sẽ phân tích và thiết kể một hệ thống Website bán điện thoại di động.

Web được chia thành 2 module riêng biệt

- Ngôn ngữ sử dụng: PHP
- Module cho người dùng: để xử lý các thao tác liên quan đến việc mua bán của người dùng.
- Module cho quản trị viên: module này đảm nhiêm chức năng quản lý của người quản trị

Phầ	în I. Giới thiệu chung5
1.	Mô tả dự án phần mềm5
2.	Các thành viên trong nhóm5
3.	Liên kết đến github5
Phầ	nII.Cáccông nghệ và tàinguyên sử dụng6
1.	HTML6
2.	CSS6
3.	Boostrap 4
4.	<i>PHP</i>
5.	<i>MySQL.</i> 8
6.	Git9
Phầ	n III. Phân tích và đặc tả yêu cầu10
1.	Phân tích yêu cầu10
a.	Phân tích theo mô hình thực thể10
-	Với người mua (người dùng):10
_	Với quản lý cửa hàng:10
-	Với giỏ hàng:11
b.	Phân tích theo mô hình quan hệ11
2.	Đặc tả yêu cầu chức năng11
3.	Thiết kế các ca sử dụng12
3.	1 Ca sử dụng trang chủ12
Phầ	în IV. Cài đặt phần mềm14
1.	Cấu trúc cây thư mục web13.
2.	Một số màn hình chính14
-7	Frang đăng nhập:14
-7	Frang đăng kí:14
-7	Frang chủ:15
-L	Demo giỏ hàng:16
-7	Thanh toán:17
-7	rang chủ admin

-Thêm sửa xóa sản phẩm:	18
-Chi tiết đơn hàng:	18
Phần V. Cơ sở dữ liệu	22
Phần VI. Kết luận	27
Tài liệu tham khảo:	28

Phần I. Giới thiệu chung

1. Mô tả dự án phần mềm

Tên dự án: Website bán điện thoại di động

Như mọi người đã biết, hiện nay, ngành thương mại điện tử đang rất phát triển, các trang web thương mại điện tử được mở ra rất nhiều, mang cho người dùng rất nhiều sự lựa chọn mới. Các trang web thương mại điện tử giúp cho chúng ta có thể tiếp cận với nhiều sản phẩm hơn và với giá cả hấp dẫn hơn. Kèm theo đó các trang web thương mại điện tử này cũng có rất nhiều ưu đãi cho người dùng nữa.

Như giới thiệu, nhóm chúng em sẽ phân tích và thiết kể một hệ thống Website bán điện thoại di động

2. Các thành viên trong nhóm

- o Trần Nguyễn Phương Nam 18020927
- o Trịnh Thị Nga 18020943
- Trần Mạnh Đức 18020341

3. Liên kết đến github

- Link demo: https://tccshopphone.herokuapp.com/
- > Tài khoản đăng nhập: duc@gmail.com
- > Pass: 1111111
- Link demo adminPage: https://tccshopphone.herokuapp.com/adminPage/dist/admin/sign_in.php
- > Tài khoản đăng nhập: ttntrinhnga@gmail.com
- > Pass: ngatrinh
- ➤ Link sản phẩm web: https://github.com/TTCSHOP/ttcshop

Phần II. Các công nghệ và tài nguyên sử dụng

1. HTML



HTML là chữ viết tắt của cụm từ HyperText Markup Language(Xem thêm

tại http://vi.wikipedia.org/wiki/HTML) (dịch là Ngôn ngữ đánh dấu siêu văn bản) được sử dụng để tạo một trang web, trên một website có thể sẽ chứa nhiều trang và mỗi trang được quy ra là một tài liệu HTML (thi thoảng mình sẽ ghi là một tập tin HTML). Cha đẻ của HTML là **Tim Berners-Lee**, cũng là người khai sinh ra World Wide Web và chủ tịch của **World Wide Web Consortium** (W3C – tổ chức thiết lập ra các chuẩn trên môi trường Internet).

2. CSS



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,...

3. Boostrap 4



Boostrap là một framework HTML, CSS, và Javascript cho phép thiết kế phát triển responsive web mobile nhanh hơn và dễ dàng hơn.

Bootstrap là bao gồm các HTML templates, CSS templates và Javascript tao ra những cái cơ bản có sẵn như: typography, forms, buttons, tables, navigation, modals, image carousels và nhiều thứ khác. Trong bootstrap có thêm các plugin Javascript trong nó. Giúp cho việc thiết kế reponsive của bạn dễ dàng hơn và nhanh chóng hơn.

Bootstrap là được phát triển bởi Mark Otto và Jacob Thornton tại Twitter. Nó được xuất bản như là một mã nguồn mở vào tháng 8 năm 2011 trên GitHub.

4. PHP



PHP (viết tắt hồi quy "PHP: Hypertext Preprocessor") là một ngôn ngữ lập trình kịch bản hay một loại mã lệnh chủ yếu được dùng để phát triển các ứng dụng viết cho máy chủ, mã nguồn mở, dùng cho mục đích tổng quát. Nó rất thích hợp với web và có thể dễ dàng nhúng vào trang HTML. Do được tối ưu hóa cho các ứng dụng web, tốc độ nhanh, nhỏ gọn, cú pháp giống C và Java, dễ học và thời gian xây dựng sản phẩm tương đối ngắn hơn so với các ngôn ngữ khác nên PHP đã nhanh chóng trở thành một ngôn ngữ lập trình web phổ biến nhất thế giới.



MySQL là hệ quản trị cơ sở dữ liệu tự do nguồn mở phổ biến nhất thế giới và được các nhà phát triển rất ưa chuộng trong quá trình phát triển ứng dụng. Vì MySQL là cơ sở dữ liệu tốc độ cao, ổn định và dễ sử dụng, có tính khả chuyển, hoạt động trên nhiều hệ điều hành cung cấp một hệ thống lớn các hàm tiện ích rất mạnh. Với tốc độ và tính bảo mật cao, MySQL rất thích hợp cho các ứng dụng có truy cập CSDL trên internet.

MySQL là một trong những ví dụ rất cơ bản về Hệ Quản trị Cơ sở dữ liệu quan hệ sử dụng Ngôn ngữ truy vấn có cấu trúc (SQL).

MySQL được sử dụng cho việc bổ trợ NodeJs, PHP, Perl, và nhiều ngôn ngữ khác, làm nơi lưu trữ những thông tin trên các trang web viết bằng NodeJs, PHP hay Perl,...



Git là tên gọi của một Hệ thống quản lý phiên bản phân tán (Distributed Version Control System – DVCS) là một trong những hệ thống quản lý phiên bản phân tán phổ biến nhất hiện nay. DVCS nghĩa là hệ thống giúp mỗi máy tính có thể lưu trữ nhiều phiên bản khác nhau của một mã nguồn được nhân bản (clone) từ một kho chứa mã nguồn (repository), mỗi thay đổi vào mã nguồn trên máy tính sẽ có thể ủy thác (commit) rồi đưa lên máy chủ nơi đặt kho chứa chính. Và một máy tính khác (nếu họ có quyền truy cập) cũng có thể clone lại mã nguồn từ kho chứa hoặc clone lại một tập hợp các thay đổi mới nhất trên máy tính kia. Trong Git, thư mục làm việc trên máy tính gọi là Working Tree.

Phần III. Phân tích và đặc tả yêu cầu

1. Phân tích yêu cầu

- Yêu cầu thiết kế một hệ thống website bán điện thoại di động giúp thực hiện việc mua bán giữa người dùng với nhau.
- Yêu cầu về hệ thống:
 - Tối ưu hóa code
 - o Dễ dàng nâng cấp và phát triển về sau
- Yêu cầu đối với chủ cửa hàng: có đầy đủ các chức năng sau:
 - Quản lý sản phẩm: thêm, sửa, xóa
 - o Quản lý danh mục của cửa hàng
 - o Xem thống kê nhập, xuất, tăng trưởng của cửa hàng
- Yêu cầu đối với người mua: có đầy đủ các chức năng sau:
 - Quản lý giỏ hàng: thêm, sửa, xóa sản phẩm và số lượng sản phẩm trong giỏ hàng
 - o Quản lý đơn hàng: theo dõi trạng thái đơn hàng.

a. Phân tích theo mô hình thực thể

- Với sản phẩm:

Phải có đẩy đủ thông tin của sản phẩm gồm có tên sản phẩm,
 ảnh sản phẩm, loại sản phẩm, số lượng còn lại, mô tả sản phẩm.

Với người mua (người dùng):

- Phải có đẩy đủ thông tin như tên, tuổi, số điện thoại, email, địa chỉ nhận hàng, địa chỉ thanh toán.
- Có giỏ hàng để lưu tất cả sản phẩm mà người mua muốn mua luôn hoặc mua sau này.
- o Đăng kí tài khoản để mua hàng.

- Với quản lý cửa hàng:

- Có các thông tin cơ bản như: tên cửa hàng, logo của hàng, mô tả cửa hàng, địa chỉ cửa hàng.
- Có danh sách sản phẩm hiện có có chức năng đếm số sản phẩm còn lại của cửa hàng để khi số lượng sản phẩm đã bán ra hết thì không cho phép người dùng đặt hàng nữa.
- o Có chức năng thêm sửa xóa theo dõi thông tin của điện thoại.

- Với giỏ hàng:

- o Hiển thị danh sách sản phẩm và tổng tiền.
- Có chức năng thanh toán, tính tổng tiền.

b. Phân tích theo mô hình quan hệ

- Quản lý bán hàng:
 - Admin: Được cấp tài khoản, rồi đăng nhập. Sau đó Admin sẽ đăng sản phẩm của mình lên trang web.
 - Người mua: đăng ký tài khoản, rồi đăng nhập. Sau đó người mua sẽ chọn sản phẩm, số lượng. Rồi sau đó người mua ấn "Thêm vào giỏ hàng" thì sản phẩm mà người dùng chọn sẽ được thêm vào giỏ hàng, rồi người mua chọn "Thanh toán" để kết thúc quá trình đặt hàng.
- Quản lý mua hàng (người dùng): để theo dõi quản lý người dùng, trang web sẽ có chức năng đăng ký, đăng nhập, đăng xuất. Sau khi người dùng để đăng ký đẩy đủ thông tin thì khi mua hàng thì không cần phải điền lại thông tin còn thiếu nữa. Đối với người dùng chưa đăng kí mà muốn đặt hàng thì sẽ hiện ra form cho người dùng đăng ký vào hệ thống.
- Thống kê, báo cáo:
 - Thống kê cho Admin:
 - Tổng số sản phẩm của cửa hàng.
 - Số lượng đơn hàng đã bán.
 - Tổng thu.
 - Tăng trưởng so với tháng trước

2. Đặc tả yêu cầu chức năng

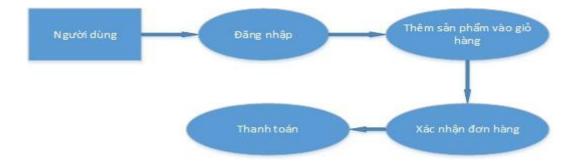
- Người dùng có thể xem thông tin sản phẩm khi chưa đăng nhập hoặc đã đăng nhập.
- Để thêm sản phẩm vào giỏ hàng và tiến hành thanh toán thì người dùng phải đăng nhập hoặc đăng ký rồi cập nhật địa chỉ

3. Thiết kế các ca sử dụng

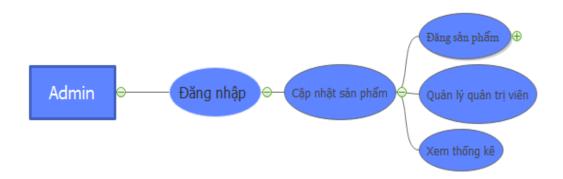
3.1 Ca sử dụng trang chủ



3.2 Ca sử dụng mua hàng

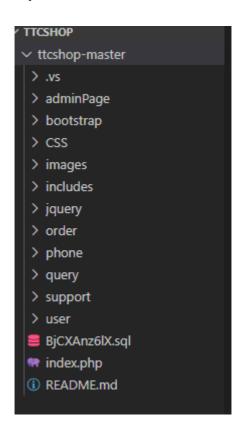


3.3 Ca sử dụng bán hàng



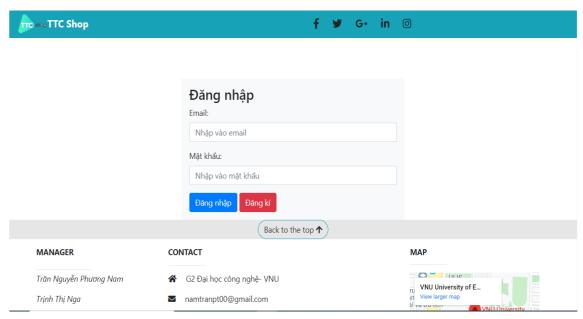
Phần IV. Cài đặt phần mềm

1. Cấu trúc cây thư mục web

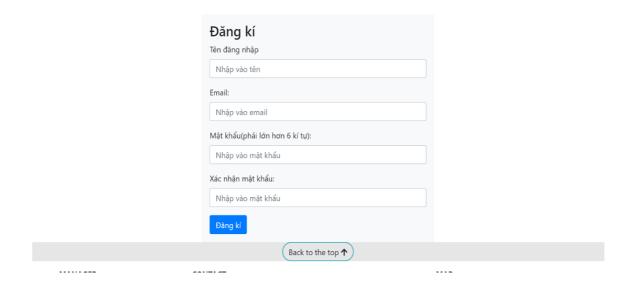


2. Một số màn hình chính

-Trang đăng nhập:



-Trang đăng kí:



-Trang chủ:



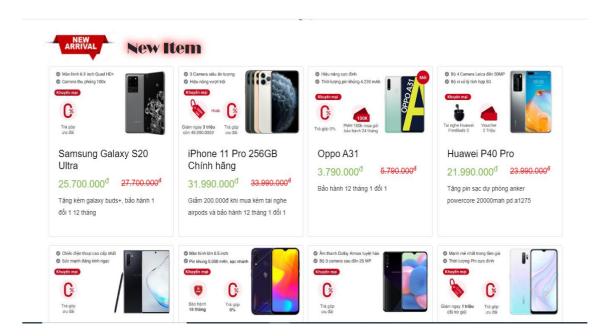




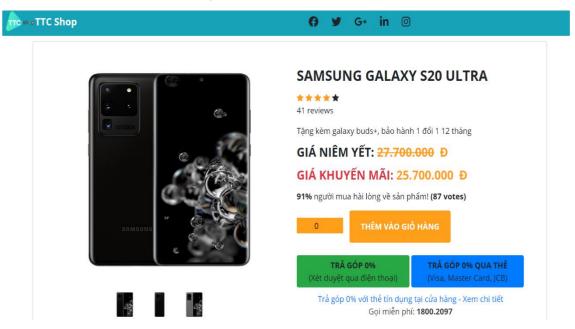


> Chính hãng > Giá tốt > An toàn

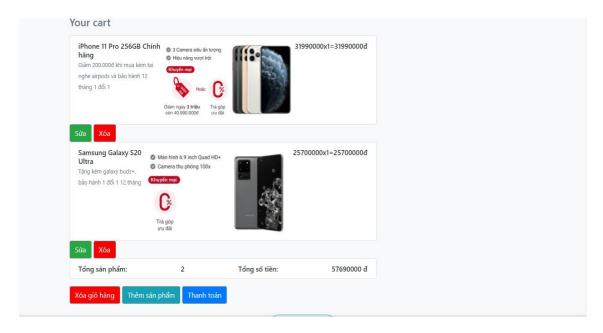




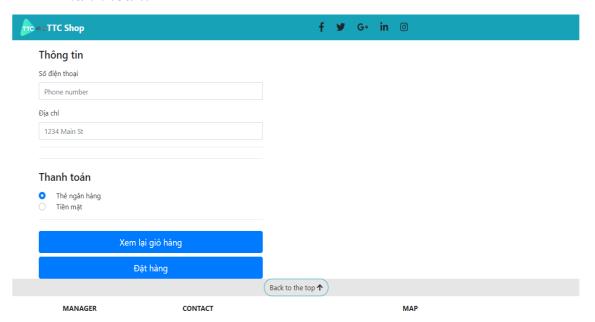
- Xem chi tiết mặt hàng



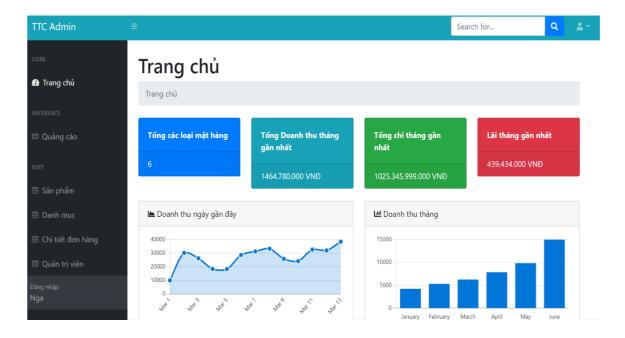
- Demo giỏ hàng:



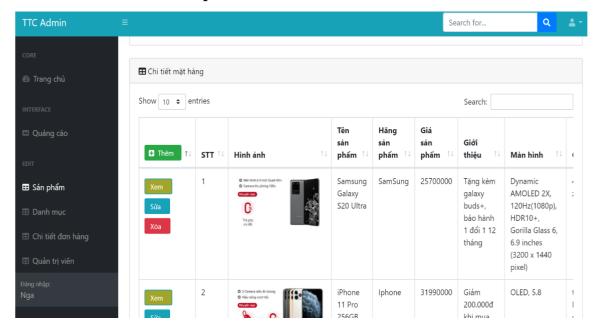
- Thanh toán:



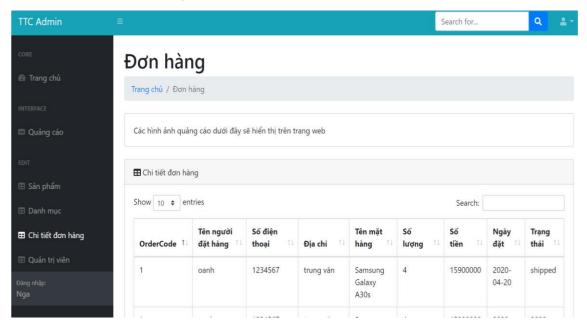
-Trang chủ admin



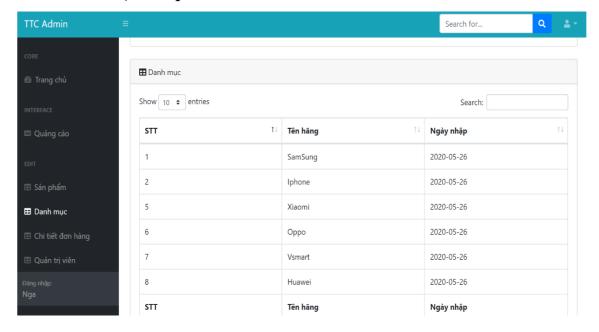
- Thêm sửa xóa sản phẩm:



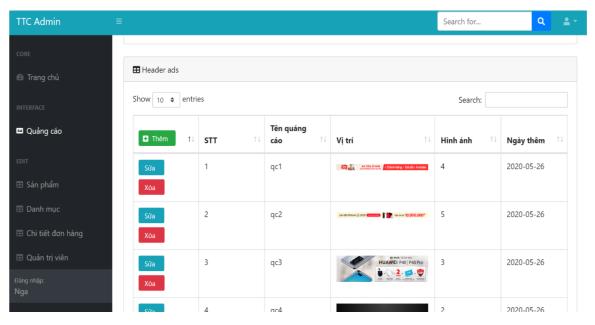
- Chi tiết đơn hàng:



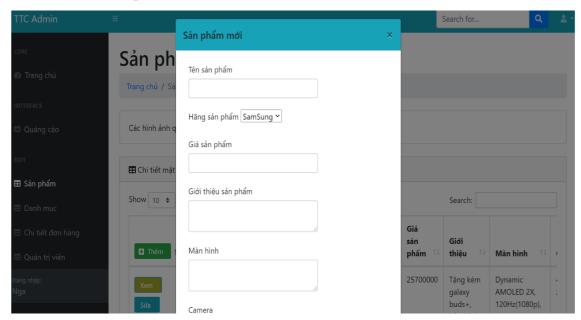
- Danh mục sản phẩm



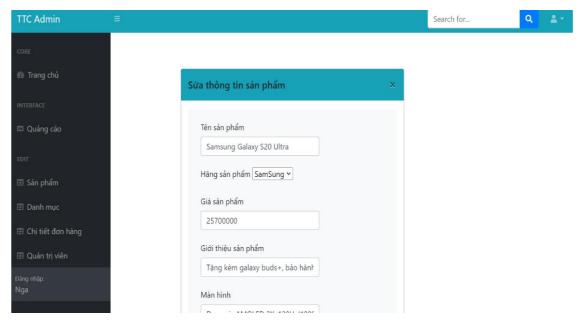
- Quảng cáo



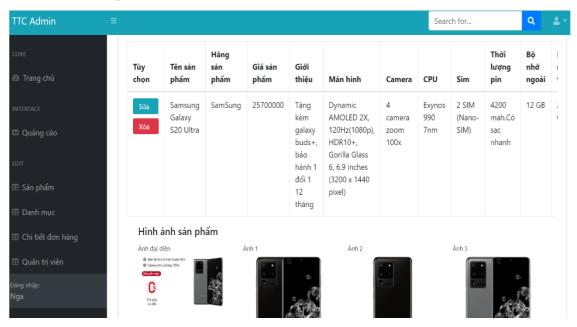
- Thêm sản phẩm



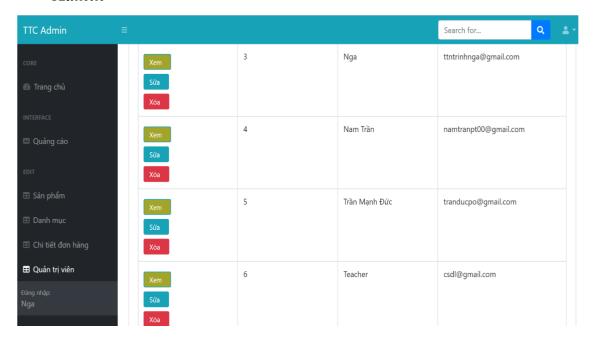
- Sửa sản phẩm



- Xem sản phẩm



- Admin



Phần V. Cơ sở dữ liệu

1. Các bảng csdl

STT	Tên bảng	Mô tả
1	products	Bảng sản phẩm
2	productdetails	Bảng chi tiết sản phẩm
3	users	Bảng người dùng
4	cart	Bảng giỏ hàng
5	orders	Bảng đơn hàng
6	orderdetails	Bảng chi tiết đơn hàng
7	advertisement	Bảng quảng cáo
8	categories	Bảng danh mục sản phẩm

1.1Bång products

STT	Tên cột	Ràng buộc	Mô tả
1	id	Khóa chính	id sản phẩm
2	name		Tên sản phẩm
3	price		Giá sp
4	brief description		Giới thiệu sp
5	image		Ånh đại diện cho sp
6	category	Khóa ngoại	Hãng sp
7	dateModified		Ngày nhập
8	quantityInStock		Số lượng trong kho

1.2 Bång productdetails

STT	Tên cột	Ràng buộc	Mô tả

1	id	Khóa chính	id sp
2	screen		Thông số screen
3	camera		Thông số camera
4	cpu		Thông số cpu
5	ram		Thông số ram
6	rom		Thông số rom
7	sim		Thông số sim
8	pin		Thông số pin
9	image1		Ånh 1
10	image2		Ånh 2
11	image3		Ånh 3
12	youtube		Link đến youtube
13	isdelete		Kiểm tra xóa hay chưa

1.3 Bång users

STT	Tên cột	Ràng buộc	Mô tả
1	id	Khóa chính	Id người dùng
2	name		Tên người dùng
3	password		Mật khẩu
4	dateModified		Ngày đăng kí
5	email		Email
6	authorization		Quyền tác giả

1.4 Bång cart

STT	Tên cột	Ràng buộc	Mô tả
1	id	Khóa chính	Id giỏ hàng
2	product_id	Khóa ngoại	Id sp trong giỏ hàng
3	amount		Số lượng sp trong giỏ
			hàng
4	totalMoney		Tổng tiền sp
5	user_id	Khóa ngoại	Id người mua

6 dateModified Ngày cho sp vào giỏ

1.5 Bång orders

STT	Tên cột	Ràng buộc	Mô tả
1	id	Khóa chính	Id đơn hàng
2	user_id		Tên người mua
3	phoneNumber		Số điện thoại
4	dateModified		Ngày mua
5	address		Địa chỉ

1.6 Bång orderdetails

STT	Tên cột	Ràng buộc	Mô tả
1	id	Khóa chính	Id đơn hàng
2	OrderID	Khóa ngoại	Id đơn hàng bảng orders
3	Product_id	Khóa ngoại	Id sp mua
4	amount		Số lượng
5	totalMoney		Tổng tiền mua
6	status		Trạng thái

1.7 Bång categories

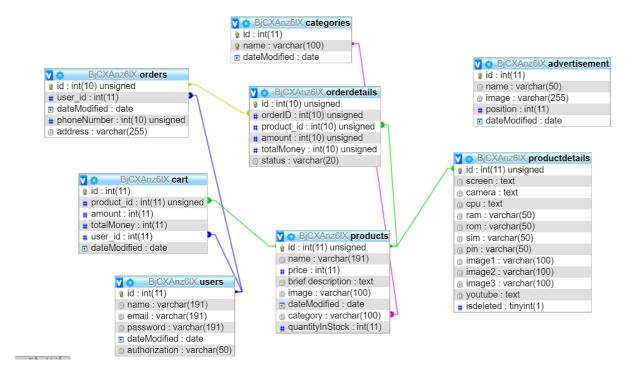
STT	Tên cột	Ràng buộc	Mô tả
1	id	Khóa chính	Id danh mục
2	name		Tên danh mục
3	dateModified		Ngày nhập

1.8 Bång advertisement

STT	Tên cột	Ràng buộc	Mô tả
1	id	Khóa chính	Id quảng cáo
2	name		Tên quảng cáo

3	image	Hình ảnh
4	position	Vị trí
5	dateModified	Ngày nhập

1.8 Sơ đồ kết nối csdl



2. Một vài câu lệnh truy vấn MySQL sử dụng:

Môt vài lênh SELECT

```
SELECT * FROM products WHERE quantityInStock >0
SELECT * FROM cart WHERE product_id = '$id' AND user_id = '$user_id'
SELECT * FROM products WHERE id = '$id'
SELECT * FROM productdetails WHERE isdeleted is NULL
SELECT * FROM orders WHERE id = $orderID
SELECT * FROM advertisement WHERE position =5 ORDER BY dateModified DESC
```

Một vài lệnh UPDATE

```
UPDATE `advertisement` SET `image` = '$fileNameDb1' WHERE
  `products`.`id` = $edit_arr[0]
```

Một vài lệnh DELETE

```
DELETE FROM cart WHERE product_id = '$id_product_delete'
DELETE FROM cart WHERE user_id = '$user_id'
```

Một vài lệnh nối bảng

Một vài lệnh INSERT

```
INSERT INTO cart(product_id,amount,totalMoney,user_id,dateModified)
VALUES('$id','$amount','$totalMoney','$user_id',NOW())
INSERT INTO `users`(`name`, `email`, `password`, `dateModified`,
`authorization`)VALUES ('$name','$email','$password',NOW(),0)
INSERT INTO `advertisement`(`name`, `image`, `position`,
`dateModified`)VALUES ('$name_ad','$fileNameDb1','$pos',NOW())
```

Phần VI. Kết luân

Ứng dụng đã hoàn thành các chức năng cơ bản của một ứng dụng thương mại. Tuy nhiên, chưa được hoàn chỉnh nhưng do đây là lần đầu nhóm thực hiện làm ứng dụng này lên còn rất nhiều khó khăn và phải học thêm khá nhiều phần.

Trong thời gian sắp tới chúng em sẽ cổ gắng hoàn thiện và phát triển ứng dụng theo hướng:

- Cập nhật Thêm, sửa, xóa danh mục sản phẩm.
- Cập nhật giao diện đẹp hơn.
- ...

Dự án đã giúp các thành viên trong nhóm có thểm các kiến thức về

CSDL,HTML, CSS, Boostrap, PHP ...

Nhóm chúng em xin chân thành cảm ơn Thầy Lê Hồng Hải trong suốt học kỳ vừa rồi đã truyền đạt kiến thức cơ sở dữ liệu cho chúng em.

Tài liệu tham khảo:

- https://vi.wikipedia.org/wiki/MySQL
- https://vi.wikipedia.org/wiki/PHP
- https://vi.wikipedia.org/wiki/CSS
- ➤ https://vi.wikipedia.org/wiki/HTML
- https://www.w3schools.com/
- https://getbootstrap.com/