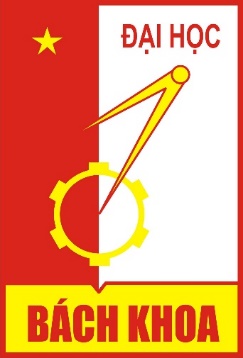
TRƯỜNG ĐẠI HỌC BÁCH KHOA HÀ NỘI

VIỆN CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG

──────── \* ───────



ĐỒ ÁN

**TỐT NGHIỆP ĐẠI HỌC**

NGÀNH CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

**XÂY DỰNG WEBSITE BÁN ĐỒ THỂ THAO ONLINE TUẤN PHƯƠNG SPORTS**

Sinh viên thực hiện: **Tạ Hữu Công**

Lớp CNTT2 04 – K58

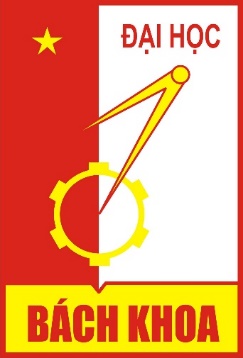
Giáo viên hướng dẫn: ThS. **Lê Đức Trung**

HÀ NỘI 09-2017

TRƯỜNG ĐẠI HỌC BÁCH KHOA HÀ NỘI

VIỆN CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG

──────── \* ───────



ĐỒ ÁN

**TỐT NGHIỆP ĐẠI HỌC**

NGÀNH CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

**XÂY DỰNG WEBSITE BÁN ĐỒ THỂ THAO ONLINE TUẤN PHƯƠNG SPORTS**

Sinh viên thực hiện: **Tạ Hữu Công**

Lớp CNTT2 04 – K58

Giáo viên hướng dẫn: ThS. **Lê Đức Trung**

Cán bộ phản biện:

HÀ NỘI 09-2017

# PHIẾU GIAO NHIỆM VỤ ĐỒ ÁN TỐT NGHIỆP

**1. Thông tin về sinh viên**

Họ và tên sinh viên: Tạ Hữu Công

Điện thoại liên lạc: 01666 656 635 Email: cong.tsunajj310@gmail.com

Lớp: CNTT2 04 - K58 Hệ đào tạo: Đại học chính quy

Đồ án tốt nghiệp được thực hiện tại: Trường Đại học Bách khoa Hà Nội

Thời gian làm ĐATN: Từ ngày 13/09/2017 đến 21/12/2017

**2. Mục đích nội dung của ĐATN**

Thực hiện xây dựng website bán đồ thể thao online cho cửa hàng Tuấn Phương Sports tại địa chỉ: số 8 Trịnh Hoài Đức - Cát Linh - Đống Đa - Hà Nội. Cửa hàng này chuyên cung cấp các sản phẩm thể thao ở nhiều bộ môn, với nhiều thương hiệu nổi tiếng khác nhau.

**3. Các nhiệm vụ cụ thể của ĐATN**

- Tìm hiểu, nghiên cứu về quy trình, công cụ và ngôn ngữ phát triển website bán hàng online.

- Gặp gỡ và thu thập yêu cầu của khách hàng đối với website.

- Phân tích yêu cầu khách hàng.

- Thiết kế hệ thống.

- Cài đặt và kiểm thử hệ thống.

- Viết báo cáo, làm slide thuyết trình và chuẩn bị sẵn sàng bảo vệ ĐATN.

**4. Lời cam đoan của sinh viên**

Tôi **-** *Tạ Hữu Công* **-** cam kết ĐATN là công trình nghiên cứu của bản thân tôi dưới sự hướng dẫn của *ThS. Lê Đức Trung*.

Các kết quả nêu trong ĐATN là trung thực, không phải là sao chép toàn văn của bất kỳ công trình nào khác.

*Hà Nội, ngày tháng năm 2017*

*Tạ Hữu Công*

**5. Xác nhận của giáo viên hướng dẫn về mức độ hoàn thành của ĐATN và cho phép bảo vệ**

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

*Hà Nội, ngày tháng 12 năm 2017*

*ThS. Lê Đức Trung*

# LỜI CẢM ƠN

“Cảm ơn đời đã cho tôi chọn lựa

Nghề ai-ti (IT) làm chỗ dựa đời mình

Và Bách Khoa là điểm đến xinh xinh

Cũng là nơi những ước mơ chắp cánh.

Cảm ơn đời cho tôi nhiều tình bạn

Chia sẻ nhau lúc hoạn nạn khó khăn

Cùng vượt qua những kỳ thi nhọc nhằn

Và bên nhau những tháng ngày tuổi trẻ.

Cảm ơn thầy cô cho em tri thức

Dạy em vun đắp đạo đức từng ngày

Cho em những tiết học đầy mê say

Và cho em những lời khuyên hữu ích.

Cảm ơn mẹ cha cho con tất cả

Làm ăn vất vả nuôi con lên người

Luôn trao con những nụ cười thật tươi

Động viên con mỗi khi con vấp ngã.

Cảm ơn mọi người, cảm ơn tất cả… cảm ơn.”

Những câu thơ trên chính là những lời em muốn nói lúc này.

Đầu tiên, em xin gửi lời cảm ơn chân thành tới các thầy cô giáo trong trường Đại Học Bách Khoa Hà Nội nói chung, các thầy cô trong Viện Công Nghệ Thông Tin và Truyền Thông cũng như bộ môn Công Nghệ Phần Mềm nói riêng đã truyền đạt cho em những kiến thức, kĩ năng bổ ích trong suốt những năm học qua.

Đặc biệt, em xin gửi lời cảm ơn chân thành nhất đến ThS. Lê Đức Trung, người đã trực tiếp hướng dẫn, chỉ bảo, góp ý tận tình cho em trong suốt quá trình nghiên cứu, thực hiện đồ án tốt nghiệp.

Và em cũng xin gửi lời cảm ơn sâu sắc tới gia đình, bạn bè đã luôn quan tâm, động viên, đóng góp ý kiến và giúp đỡ em trong suốt quá trình học tập tại trường cũng như trong thời gian làm đồ án tốt nghiệp.

Em xin chân thành cảm ơn!

*Hà Nội, ngày 03 tháng 10 năm 2017*

# TÓM TẮT NỘI DUNG ĐỒ ÁN TỐT NGHIỆP

"Website bán hàng trực tuyến" là website mà ở đó tất cả các hoạt động mua bán hàng được thực hiện trực tiếp thông qua mạng Internet. Tất cả các khâu bán hàng đều gói gọn bên trong một website, từ khâu trưng bày sản phẩm (bao gồm thông tin mô tả chi tiết, hình ảnh sản phẩm, giá bán…), đặt hàng cho đến thanh toán, giao hàng và chăm sóc khách hàng sau bán hàng. So với các hình thức bán hàng trực tuyến thông qua các mạng xã hội (như Facebook, Zalo, Youtube…) hay các forum, thì website bán hàng trực tuyến lại có các ưu thế vượt trội hơn hẳn, ngày càng được ưa chuộng và trở nên phổ biến hơn. Đó là thực trạng của website bán hàng hiện nay và cũng chính là nội dung đầu tiên được đề cập trong báo cáo này.

Nội dung tiếp theo được nói đến chính là việc làm thế nào để xây dựng được một website bán hàng trực tuyến? Cần phải sử dụng công cụ gì, ngôn ngữ nào? Để xây dựng một website bán hàng trực tuyến, các lập trình viên có thể lựa chọn một trong nhiều ngôn ngữ lập trình như Java, .Net, ASP, PHP... Mỗi ngôn ngữ có những đặc điểm cũng như thế mạnh riêng. Tuy nhiên, trong đồ án này, em lựa chọn ngôn ngữ PHP, kết hợp với Laravel (là framework PHP số 1 hiện nay) để phát triển hệ thống. Chính vì thế, em cũng sẽ nhắc lại các kiến thức cơ bản nhất về PHP và Laravel.

Tất nhiên nội dung quan trọng nhất của một ĐATN chính là các kết quả đạt được của nó. Cho nên trong báo cáo này em cũng sẽ trình bày các kết quả của quá trình xây dựng website bán hàng trực tuyến cho cửa hàng Tuấn Phương Sports, bao gồm kết quả phân tích yêu cầu, thiết kế hệ thống, cài đặt hệ thống và kiểm thử hệ thống.

Nội dung cuối cùng chính là những kết luận được em đúc rút ra sau khi hoàn thành ĐATN, bao gồm những đánh giá về ưu điểm, nhược điểm của ĐATN, định hướng phát triển cho ĐATN và các kiến thức cũng như kinh nghiệm mà em tích lũy được khi xây dựng một website bán hàng trực tuyến.

# ABSTRACT OF THESIS

"Online shopping website" is a website where all sales activities are conducted directly via the Internet. All stages of sales are included within a website, from the stage of displaying the product (including detailed description, product images, product price...), ordering to the stage of payment, delivery and customers services after sales. In compared to other forms of online shopping via social networks (such as Facebook, Zalo, Youtube...) or via forums, online shopping website has superior advantages, and now it is becoming more popular among consumers. That is the current status of the online shopping website and also the first content mentioned in this report.

The following up content is how to build an online shopping website? What tools and what language that are neccessary to be used? In order to build an online shopping website, progammers can choose one from many progamming languages such as Java, .Net, ASP, PHP... Each language has its own characteristics as well as strength. However, in this project, I selected the PHP language combined with Laravel which is the current number one HPH framework to develop the system. Therefore, I will also repeat the basic knowledge about PHP and Laravel.

It is obvious that the most important part of a graduation project is the results that it has achieved. So in this report, I will also present the outcomes of the building process of the online shopping website designed for Tuan Phuong sports, including the results of requirements analysis, system design, system installation and system testing.

The final content of this report is the conclusions drawn after having completed the graduation project, including the assessment of the strengths and weaknesses of this project, the development orientation for it and the knowlegde, as well as the experience that I have earned and accumulated during the building up time of the online shopping website.

# MỤC LỤC

[PHIẾU GIAO NHIỆM VỤ ĐỒ ÁN TỐT NGHIỆP 4](#_Toc499501725)

[LỜI CẢM ƠN 5](#_Toc499501726)

[TÓM TẮT NỘI DUNG ĐỒ ÁN TỐT NGHIỆP 6](#_Toc499501727)

[ABSTRACT OF THESIS 7](#_Toc499501728)

[MỤC LỤC 8](#_Toc499501729)

[DANH MỤC HÌNH ẢNH 10](#_Toc499501730)

[DANH MỤC BẢNG BIỂU 11](#_Toc499501731)

[DANH MỤC TỪ VIẾT TẮT VÀ THUẬT NGỮ 12](#_Toc499501732)

[MỞ ĐẦU 13](#_Toc499501733)

[PHẦN 1. ĐẶT VẤN ĐỀ VÀ ĐỊNH HƯỚNG GIẢI QUYẾT 15](#_Toc499501734)

[1.1. Đặt vấn đề 15](#_Toc499501735)

[1.1.1. Thực trạng về website bán hàng trực tuyến hiện nay 15](#_Toc499501736)

[1.1.2. Giới thiệu về cửa hàng Tuấn Phương Sports 16](#_Toc499501737)

[1.1.3. Mục tiêu đồ án 16](#_Toc499501738)

[1.1.4. Các nhiệm vụ cần thực hiện 17](#_Toc499501739)

[1.2. Định hướng giải quyết 18](#_Toc499501740)

[1.3. Công cụ và ngôn ngữ phát triển 18](#_Toc499501741)

[1.3.1. Giới thiệu về các công nghệ thiết kế giao diện 18](#_Toc499501742)

[1.4. Cơ sở lý thuyết 25](#_Toc499501743)

[1.4.1. Các kiến thức cơ bản về PHP 25](#_Toc499501744)

[1.4.2. Các kiến thức cơ bản về Laravel 28](#_Toc499501745)

[PHẦN 2. CÁC KẾT QUẢ ĐẠT ĐƯỢC 32](#_Toc499501746)

[2.1. Phân tích yêu cầu 32](#_Toc499501747)

[2.1.1. Xác định tác nhân của hệ thống 32](#_Toc499501748)

[2.1.2. Biểu đồ use case tổng quan 32](#_Toc499501749)

[2.1.3. Đặc tả use case 32](#_Toc499501750)

[2.1.4. Biểu đồ hoạt động 32](#_Toc499501751)

[2.1.5. Biểu đồ trình tự 32](#_Toc499501752)

[2.2. Thiết kế hệ thống 32](#_Toc499501753)

[2.2.1. Thiết kế kiến trúc hệ thống 32](#_Toc499501754)

[2.2.2. Thiết kế lớp 32](#_Toc499501755)

[2.2.3. Thiết kế cơ sở dữ liệu 32](#_Toc499501756)

[2.2.4. Thiết kế giao diện 32](#_Toc499501757)

[2.3. Cài đặt hệ thống 32](#_Toc499501758)

[2.4. Kiểm thử hệ thống 32](#_Toc499501759)

[2.4.1. Kịch bản kiểm thử chức năng 1 32](#_Toc499501760)

[2.4.2. Kịch bản kiểm thử chức năng 2 32](#_Toc499501761)

[KẾT LUẬN 33](#_Toc499501762)

[1. Kết luận 33](#_Toc499501763)

[2. Đánh giá ưu, nhược điểm 33](#_Toc499501764)

[3. Các kiến thức, kinh nghiệm tích lũy được 33](#_Toc499501765)

[4. Hướng phát triển 33](#_Toc499501766)

[TÀI LIỆU THAM KHẢO 34](#_Toc499501767)

# DANH MỤC HÌNH ẢNH

# DANH MỤC BẢNG BIỂU

# DANH MỤC TỪ VIẾT TẮT VÀ THUẬT NGỮ

# MỞ ĐẦU

Xã hội phát triển đi cùng với đó là nhu cầu kinh doanh, buôn bán ngày càng tăng cao với nhiều hình thức kinh doanh khác nhau. Bên cạnh việc mở các cửa hàng kinh doanh theo kiểu truyền thống với lợi thế về mặt bằng, ngày càng có nhiều cá nhân, doanh nghiệp đi theo hướng phát triển hoạt động bán hàng trực tuyến, trong đó nổi bật nhất là bán hàng trực tuyến qua website bán hàng. Trong thời đại công nghệ thông tin bùng nổ mạnh mẽ như hiện nay, với sự phát triển như vũ bão của mạng Internet thì việc có một website bán hàng sẽ giúp các cửa hàng, doanh nghiệp quảng bá thương hiệu của mình hiệu quả hơn, đồng thời tiết kiệm được chi phí đầu tư thuê mặt bằng hay nhân công, hơn nữa lại có phạm vi tiếp cận rộng bao gồm mọi vùng miền, cả trong nước và ngoài nước. Từ đó sẽ mang lại lợi nhuận và doanh thu cao hơn cho cho cửa hàng, doanh nghiệp. Việc xây dựng và quản lý một website bán hàng cũng trở nên đơn giản hơn với sự ra đời của hàng loạt công nghệ hiện đại, công cụ và ngôn ngữ lập trình khác nhau.

Em có một người cậu. Cậu của em có một cửa hàng bán đồ thể thao với tên gọi Tuấn Phương Sports, tại địa chỉ số 8 Trịnh Hoài Đức - Cát Linh - Đống Đa - Hà Nội. Cửa hàng chuyên cung cấp các sản phẩm thể thao chất lượng nhất, với mẫu mã, kiểu cách đa dạng, đến từ nhiều thương hiệu uy tín trên thế giới. Và không nằm ngoài xu thế trên, cậu em cũng mong muốn sở hữu một website bán hàng trực tuyến để có thể nâng cao hiệu quả kinh doanh của mình.

Hiểu được mong muốn của cậu, em muốn tự mình xây dựng một website bán hàng trực tuyến theo những xu hướng thiết kế và công nghệ mới nhất hiện nay, giúp mang lại những trải nghiệm tốt nhất cho khách hàng để giành tặng cho cậu của em. Và em cũng có ý định dùng nó như đề tài cho đồ án tốt nghiệp đại học của mình. Bởi vì em nghĩ đề tài này vừa có giá trị thực tế, vừa có giá trị tình cảm. Cho nên em đã chia sẻ điều này với thầy Lê Đức Trung. Sau khi nhận được sự chấp thuận và ủng hộ của thầy, em đã quyết định chọn đề tài “***Xây dựng website bán đồ thể thao online Tuấn Phương Sports***” làm đề tài cho đồ án tốt nghiệp của mình. Nội dung ĐATN của em bao gồm các phần chính sau đây:

**Phần 1: Đặt vấn đề và định hướng giải pháp**

* Thực trạng về website bán hàng và giới thiệu về cửa hàng Tuấn Phương Sports.
* Xác định mục tiêu của đồ án, các vấn đề cần giải quyết.
* Định hướng giải pháp, công cụ và ngôn ngữ phát triển.
* Các kiến thức cần thiết (cơ sở lý thuyết) để có thể thực hiện đề tài.

**Phần 2: Các kết quả đạt được**

* Trình bày kết quả phân tích yêu cầu.
* Trình bày kết quả thiết kế hệ thống.
* Trình bày kết quả cài đặt hệ thống.
* Trình bày kết quả kiểm thử hệ thống.
* Đánh giá ưu, nhược điểm và khả năng ứng dụng của hệ thống.

**Kết luận:** Kết luận chung cho ĐATN

* Trình bày các công việc đã làm được và chưa làm được trong khuôn khổ thực hiện ĐATN.
* Trình bày định hướng, kiến nghị nhằm phát triển và hoàn thiện các kết quả đạt được.
* Những kiến thức và kinh nghiệm tích lũy được trong quá trình thực hiện ĐATN.

**Tài liệu tham khảo:** Các tài liệu tham khảo đã được sử dụng trong ĐATN.

Thực hiện ĐATN là cơ hội để em áp dụng, tổng hợp các kiến thức đã học trên lớp, đồng thời đúc kết được những bài học thực tế phục vụ cho việc học tập và làm việc sau này. Tuy nhiên, do thời gian có hạn, cùng với đó là do kỹ năng và kinh nghiệm của em còn hạn chế, cho nên mặc dù đã nỗ lực, cố gắng hết sức nhưng đồ án của em cũng không thể tránh được còn nhiều thiếu xót. Em rất mong nhận được sự thông cảm, cũng như những lời góp ý và chỉ bảo của các thầy cô, bởi vì đó sẽ là bài học quý giá giúp em ngày càng hoàn thiện mình hơn. Em xin chân thành cảm ơn các thầy cô!

# PHẦN 1. ĐẶT VẤN ĐỀ VÀ ĐỊNH HƯỚNG GIẢI QUYẾT

Trang 14-28 = 15 trang 🡪 ok

|  |
| --- |
| **Nội dung:** Phần này trình bày chi tiết về các nhiệm vụ cần thực hiện (mô tả bài toán, các vấn đề cần giải quyết); định hướng giải quyết các vấn đề đặt ra; giới thiệu tóm tắt về cơ sở lý thuyết và công cụ được lựa chọn để giải quyết các vấn đề đặt ra. |

## 1.1. Đặt vấn đề

### 1.1.1. Thực trạng về website bán hàng trực tuyến hiện nay

Trong thời đại công nghệ thông tin bùng nổ mạnh mẽ như hiện nay với Internet và các mạng xã hội thì việc mua bán trực tuyến cũng ngày càng trở nên phổ biến hơn.

“Bán hàng trực tuyến” là gì? Bán hàng trực tuyến hay còn được biết đến với các tên gọi khác như bán hàng online, kinh doanh online, kinh doanh trực tuyến hay thương mại điện tử đều dùng để chỉ việc các cửa hàng, doanh nghiệp sử dụng các công cụ trực tuyến kết nối mạng Internet để tiến hàng các giao dịch mua bán hàng hóa hay cung cấp dịch vụ. Nói một cách đơn giản hơn bán hàng trực tuyến chính là hình thức bán hàng trên Internet qua các kênh bán hàng khác nhau (Website, Facebook, Zalo, Youtube, Forum…). [1]

Nếu như trước đây khi Internet chưa ra đời và ngay cả khi nó ra đời được một thời gian, con người thường có thói quen mua bán hàng hóa, giao dịch trên các môi trường truyền thống như siêu thị, cửa hàng, khu chợ hay trung tâm thương mại. Với hình thức mua bán truyền thống này, người mua phải đến tận nơi để xem xét sản phẩm, trả giá, thanh toán và nhận sản phẩm. Tuy nhiên giờ đây, với hình thức bán hàng trực tuyến, người mua hàng và người bán có thể tương tác trực tiếp với nhau trên Internet. Ưu điểm của bán hàng trực tuyến đối với các cửa hàng, doanh nghiệp đó là không bị giới hạn về thời gian và không gian, có thể bán hàng mọi lúc, mọi nơi 24/7, tiết kiệm chi phí đầu tư thuê mặt bằng hay nhân công, phạm vi tiếp cận rộng bao gồm mọi vùng miền trong nước và cả ngoài nước từ đó mang lại lợi nhuận và doanh thu cao, hiệu quả hơn so với bán hàng truyền thống. Có rất nhiều hình thức bán hàng trực tuyến khác nhau như bán hàng trên Facebook, bán hàng trên Youtube, bán hàng trên Forum,….tuy nhiên bán hàng trực tuyến qua website được nhiều cửa hàng, doanh nghiệp lựa chọn nhất hiện nay. [2]

"Website bán hàng trực tuyến" hay website thương mại điện tử được hiểu là trang thông tin điện tử được thiết lập để phục vụ một phần hoặc toàn bộ quy trình của hoạt động mua bán hàng hóa hay cung ứng dịch vụ, từ trưng bày giới thiệu hàng hóa, dịch vụ đến giao kết hợp đồng, cung ứng dịch vụ, thanh toán và dịch vụ sau bán hàng. Nói một cách đơn giản hơn thì website bán hàng chính là website nơi tất cả các hoạt động mua bán hàng trực tuyến được thực hiện. [3]

Dưới đây là thống kê từ Google về các từ khóa tìm kiếm của người dùng liên quan đến website bán hàng trực tuyến:



Thống kê Google về từ khóa tìm kiếm “website bán hàng trực tuyến”

Từ thống kê trên ta có thể thấy mức độ quan tâm của mọi người đến website bán hàng trực tuyến là tương đối cao. Điều này chứng tỏ website bán hàng trực tuyến ngày càng trở nên phổ biến hơn trong xã hội.

### 1.1.2. Giới thiệu về cửa hàng Tuấn Phương Sports

Tuấn Phương Sports là một cửa hàng uy tín, chuyên cung cấp các sản phẩm thể dục thể thao chất lượng nhất. Cửa hàng có 2 cơ sở: cơ sở 1 đặt tại số 8 Trịnh Hoài Đức - Cát Linh - Đống Đa - Hà Nội, cơ sở 2 đặt tại số 10 Lê Trực - Điện Biên - Ba Đình - Hà Nội.

Tuấn Phương Sports luôn tự hào là một trong những nhà tiên phong cung cấp cho thị trường Việt Nam, đặc biệt là Hà Nội, những sản phẩm thể thao mới nhất ở nhiều bộ môn như: tennis, cầu lông, bóng đá, chạy bộ…, với những thương hiệu hàng đầu trên thế giới như: Wilson, Jonhson, Body-solide, Nike, Adidas… phong phú về kiểu dáng, chất lượng hoàn hảo, cấu trúc kỹ thuật của từng loại sản phẩm hoàn thiện đến từng chi tiết. Nằm ngay trung tâm thành phố, thuộc sở hữu của riêng mình, Tuấn Phương Sports đã gây dựng được uy tín, phát triển thương hiệu một cách bền vững và đã chiếm lĩnh được sự quan tâm của khách hàng.

Chọn lựa sản phẩm phù hợp với nhu cầu sử dụng đồng thời tương xứng với giá trị vật chất đã chi trả là điều bất cứ người tiêu dùng nào cũng quan tâm. Hiểu được điều này, xuất phát từ cái tâm của một nhà kinh doanh chân chính, Tuấn Phương Sports luôn nhắc nhở khách hàng của mình lựa chọn và cân nhắc kỹ lưỡng trước khi mua sản phẩm, tư vấn kỹ lưỡng cho khách hàng, đồng thời cũng cam kết sản phẩm mà mình bán ra là 100% chính hãng, không có hàng giả, hàng nhái kém chất lượng.

### 1.1.3. Mô tả bài toán

Xây dựng website bán hàng trực tuyến cho cửa hàng Tuấn Phương Sports đáp ứng được các yêu cầu khách hàng sau:

* *Về giao diện:*
* Có hỗ trợ giao diện responsive trên các màn hình có kích thước khác nhau.
* Giao diện phải thân thiện, gần gũi, dễ sử dụng.
* Màu sắc hài hòa, làm nổi bật hình ảnh sản phẩm.
* Font chữ thống nhất, dễ nhìn dễ đọc.
* *Về tính năng:*
* Đối với người dùng:
* Có khung tìm kiếm và dễ dàng tìm kiếm thông tin mong muốn.
* Có biểu mẫu đăng ký để trở thành thành viên.
* Có danh mục sản phẩm theo thể loại, bộ môn, thương hiệu.
* Có danh mục tin tức theo thể loại.
* Hiển thị được danh sách các sản phẩm mới nhất, bán chạy, khuyến mãi.
* Hiển thị được danh sách tin tức (tin thể thao, tin khuyến mãi, tin tuyển dụng), video.
* Có thể xem chi tiết sản phẩm, tin tức.
* Có thể đánh giá về sản phẩm, bình luận về tin tức.
* Dễ dàng trong việc đặt hàng, thanh toán.
* Có khung chat trực tuyến.
* Có biểu mẫu liên hệ.
* Giới thiệu được thông tin về cửa hàng: địa chỉ, số điện thoại…
* Đối với quản trị viên:
* Quản lý (thêm, sửa, xóa) được các thông tin về: sản phẩm, thể loại, bộ môn, thương hiệu, giảm giá, tin tức, video, khách hàng, đơn hàng.
* Có thể thống kê được số lượng sản phẩm, tin tức, video, khách hàng, đơn hàng… theo tháng, năm, khoảng thời gian.
* Có khung tìm kiếm.
* Đối với nhân viên giao hàng:
* Có thể xem thông tin đơn hàng.
* Có thể cập nhật trạng thái đơn hàng.

### 1.1.4. Các vấn đề cần giải quyết

Các vấn đề cần giải quyết trong khuôn khổ ĐATN bao gồm:

* Xác định yêu cầu khách hàng.
* Mô hình hóa yêu cầu (phân tích và thiết kế hệ thống).
* Thiết kế website.
* Thiết kế và quản lý cơ sở dữ liệu.
* Xây dựng website (coding).
* Kiểm thử.
* Viết báo cáo ĐATN, làm slide thuyết trình, chuẩn bị mọi thứ cần nộp và sẵn sàng bảo vệ ĐATN.

## 1.2. Định hướng giải quyết

* Xác định yêu cầu khách hàng bằng cách sử dụng phương pháp phỏng vấn: là phương pháp mà người phỏng vấn sẽ gặp gỡ, tiếp xúc trực tiếp với người được phỏng vấn để hỏi và ghi chép thông tin theo một bảng hỏi được thiết kế trước.
* Mô hình hóa yêu cầu hệ thống thông qua ngôn ngữ mô hình hóa thống nhất UML (Unified Modeling Language) và sử dụng công cụ Astah Professional để vẽ UML.
* Thiết kế website bằng cách sử dụng công cụ Photoshop và các ngôn ngữ HTML, CSS, Javascript, kết hợp với sử dụng Bootstrap, jQuery và ajax.
* Quản lý cơ sở dữ liệu bằng công cụ phpMyAdmin được tích hợp trong XAMPP.
* Xây dựng website thông qua ngôn ngữ PHP và framework Laravel.

## 1.3. Công cụ và ngôn ngữ phát triển

### 1.3.1. Ngôn ngữ mô hình hóa hướng đối tượng UML

* UML (Unified Modelling Language) là ngôn ngữ mô hình hóa tổng quát được xây dựng để đặc tả, phát triển và viết tài liệu các khía cạnh trong phát triển phần mềm hướng đối tượng. UML bao gồm một tập các khái niệm, các ký hiệu, các biểu đồ và hướng dẫn.
* Các mục đích của UML bao gồm:
* Mô hình hóa các hệ thống sử dụng các khái niệm hướng đối tượng.
* Tạo một ngôn ngữ mô hình hóa có thể sử dụng được bởi người và máy.
* Giải quyết vấn đề về mức độ thừa kế trong các hệ thống phức tạp với nhiều ràng buộc khác nhau.

### 1.3.2. Astah Professional

* Là công cụ thiết kế hệ thống hỗ trợ UML, Flowchart, ERD (sơ đồ thực thể liên kết ), DFD (mô hình luồng dữ liệu), CRUD(Create, Read, Update, Delete), sơ đồ yêu cầu, MindMap.
* Astah sẽ hỗ trợ tối đa trong công việc vẽ các loại biểu đồ UML như biểu đồ use case, biểu đồ lớp, biểu đồ tuần tự… Khi hoàn thành xong một biểu đồ thì  
  hoàn toàn có thể sử dụng Astah để lưu biểu đồ dưới dạng ảnh hoặc PDF.

### 1.3.3. Ngôn ngữ thiết kế web

#### 1.3.3.1. HTML

* HTML là chữ viết tắt của cụm từ ***H****yper****T****ext****M****arkup****L****anguage* (dịch là ngôn ngữ đánh dấu siêu văn bản), được sử dụng để xây dựng một trang web.
* Trên một website có thể sẽ chứa nhiều trang (page) và mỗi trang được quy ra là một tài liệu HTML. Một tài liệu HTML được hình thành bởi các phần tử HTML (HTML Elements) được quy định bằng các cặp thẻ (HTML Tags). Trong mỗi thẻ có thể có thêm một hoặc nhiều thuộc tính (HTML Attributes).

#### 1.3.3.2. CSS

* CSS là chữ viết tắt của ***C****ascading* ***S****tyle* ***S****heets*, 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).
* Có thể hiểu đơn giản rằng, CSS 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 kích cỡ chữ, căn lề…
* Phương thức hoạt động của CSS là nó sẽ tìm dựa vào các vùng chọn (Selectors). 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.

#### 1.3.3.3. Javascript

* Javascript là một ngôn ngữ lập trình kịch bản dựa vào đối tượng phát triển có sẵn hoặc tự định nghĩa ra, được sử dụng rộng rãi để thiết kế các trang web tương tác (động).
* JavaScript được tích hợp và nhúng trong HTML. Nó cho phép kiểm soát các hành vi của trang web tốt hơn so với khi chỉ có một mình HTML.

#### 1.3.3.4. Bootstrap

* Bootstrap là một framework HTML, CSS, và JavaScript cho phép thiết kế website reponsive nhanh hơn và dễ dàng hơn.
* Bootstrap bao gồm các HTML templates, CSS templates và Javascript plugin tạo ra những cái cơ bản có sẵn như: typography, forms, buttons, tables, navigation, modals, image carousels và nhiều thứ khác.

#### 1.3.3.5. Jquery

* jQuery là 1 bộ thư viện được viết dựa trên ngôn ngữ JavaScript, giúp đơn giản hoá việc viết mã lệnh JavaScript.
* jQuery được tích hợp nhiều module khác nhau, từ module hiệu ứng cho đến module truy vấn selector. jQuery được sử dụng đến 99% trên tổng số website trên thế giới.

#### 1.3.3.6. Ajax

* Ajax là chữ viết tắt của ***A****synchronous* ***Ja****vaScript and* ***X****ML*, là một công nghệ giúp chúng ta tạo ra những [Web động](https://freetuts.net/web-dong-la-gi-web-tinh-la-gi-343.html) mà hoàn toàn không cần reload lại trang web nên rất mượt và đẹp. Ajax được viết bằng ngôn ngữ Javascript.
* Đối với công nghệ web hiện nay thì ajax là không thể thiếu, nó là một phần làm nên sự sinh động cho website.

### 1.3.4. phpMyAdmin

* phpMyAdmin là phần mềm mã nguồn mở được viết bằng ngôn ngữ PHP nhằm giúp người dùng (thường là các nhà quản trị cơ sở dữ liệu) có thể quản lý cơ sở dữ liệu MySQL thông qua giao diện web thay vì sử dụng giao diện cửa sổ dòng lệnh (command line interface).
* Khi sử dụng phpMyadmin, người dùng có thể thực hiện được nhiều tác vụ khác nhau như khi sử dụng cửa sổ dòng lệnh. Các tác vụ này bao gồm việc tạo, cập nhật và xoá các cơ sở dữ liệu, các bảng, các trường, dữ liệu trên bảng, phân quyền và quản lý người dùng.
* Sử dụng phpMyadmin giúp tăng hiệu quản lý cơ sở dữ liệu.
* phpMyAdmin cung cấp 1 giao diện sử dụng trình duyệt web thân thiện với người dùng, là mã nguồn mở, nên hoàn toàn miễn phí.

### 1.3.5. XAMPP

**a. XAMPP là gì?**

* XAMPP là viết tắt của X + Apache + Mysql + PHP + Perl, chữ X là cross (platform) ám chỉ dùng được cho cả 4 hệ điều hành khác nhau: Windows, Linux, Solaris và MAC. Xampp là "chương trình tạo máy chủ Web" (Web Server) được tích hợp sẵn Apache, PHP, MySQL, FTP Server, Mail Server và các công cụ như php MyAdmin.
* XAMPP chính là một phần mềm cho phép bạn giả lập môi trường server hosting để chạy thử (demo) một website dưới dạng localhost ngay trên chiếc máy vi tính của bạn mà không cần thiết phải mua hosting hay vps. Mọi người thường sử dụng XAMPP để thực hành và phát triển Web phục vụ cho việc học tập và giải trí.

**b. Tại sao nên sử dụng XAMPP?**

* XAMPP có chương trình quản lý khá tiện lợi, cho phép chủ động bật tắt hoặc khởi động lại các dịch vụ máy chủ bất kỳ lúc nào. XAMPP hoàn toàn miễn phí.
* Trong XAMPP tích hợp tất cả mọi thứ bạn cần để có được website hoàn hảo mà không cần quá trình cài đặt lộn xộn. Dịch vụ này cho phép máy tính chạy Apache và mọi thứ khác bất cứ khi nào khởi động máy, các ứng dụng sẽ chạy âm thầm trong chế độ nền và không tiêu tốn nhiều tài nguyên hệ thống.

### 1.3.6. PHP

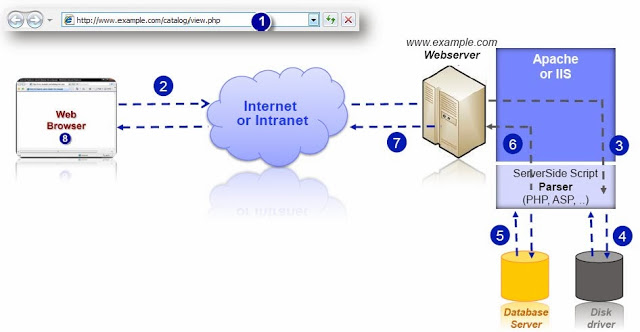
**a. PHP là gì?**

* PHP là chữ viết tắt hồi quy của *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 (Server-Side).
* PHP rất thích hợp với web và có thể dễ dàng nhúng vào trang HTML thông qua cặp thẻ <?php và thẻ ?>.
* PHP là một công nghệ phía máy chủ và không phụ thuộc vào môi trường. Điều này có nghĩa là tất cả mọi thứ trong PHP đều được thực hiện trên máy chủ và PHP có thể được sử dụng trên tất cả các hệ điều hành, bao gồm cả Linux, nhiều phiên bản Unix (bao gồm cả HP-UX, Solaris và OpenBSD), Microsoft Windows, Mac OS X, RISC OS.... PHP cũng đã hỗ trợ cho hầu hết các máy chủ web hiện nay như Apache, IIS...

**b. PHP hoạt động như thế nào?**

Các bước hoạt động của PHP bao gồm:

* Bước 1: Client gửi yêu cầu lên Server (số 1, 2 trong hình).
* Bước 2: Server nhận yêu cầu, tìm kiếm file thực thi yêu cầu, thực hiện các mã lệnh PHP, và cuối cùng biến đổi trang PHP thành HTML (số 3, 4, 5, 6 trong hình).
* Bước 3: Server sẽ gửi mã html của trang web cho Client. Tại trình duyệt, nội dung trang web sẽ được hiển thị ( số 7, 8 trong hình).



Mô hình hoạt động của PHP

**c. Tại sao nên sử dụng PHP?**

Hiện nay có rất nhiều ngôn ngữ lập trình khác nhau có thể sử dụng trong việc lập trình phía máy chủ như PHP, ASP, Java, .Net... Tuy nhiên, nếu bạn là một người mới bắt đầu học về lập trình thì nên lựa chọn PHP để học. Tại sao vậy? Bởi vì PHP có những ưu điểm hết sức tuyệt vời mà bạn không thể bỏ qua.

PHP luôn nằm trong top đầu ở hầu hết các bảng xếp hạng các ngôn ngữ lập trình website phổ biến trên toàn thế giới.

PHP là một ngôn ngữ dễ học, với những cú pháp đơn giản có phần tương tự với C. Hơn nữa, có rất nhiều tài liệu và tutorial hướng dẫn học PHP.

PHP cung cấp các tính năng rất mạnh mẽ, tốc độ xử lý nhanh, có tính bảo mật cao. PHP là mã nguồn mở, do đó nó hoàn toàn miễn phí và luôn được cải tiến không ngừng (phiên bản PHP hiện tại là PHP-7.1.11 được update ngày 26/10/2017).

Một trong những tính năng mạnh nhất và quan trọng nhất trong PHP là hỗ trợ kết nối với hầu hết các cơ sở dữ liệu, mà nổi tiếng nhất là MySQL và Oracle. Ngoài ra, PHP dùng được cho tất cả hệ điều hành và làm việc được không những với HTML mà còn có hình ảnh, file PDF, Flash movie…

Có rất nhiều Framework hỗ trợ PHP: Zend Framework, Yii Framework, CakePHP, CodeIgniter, Laravel… Và cũng có rất nhiều CMC được xây dựng trên nền tảng PHP: Joomla, WordPress…

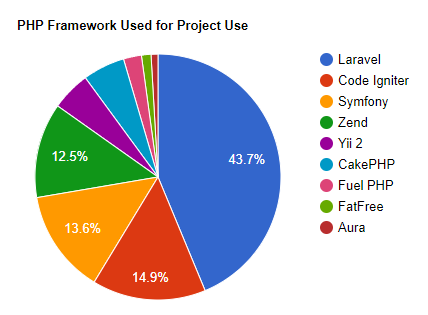
### 1.3.7. Laravel

**a. PHP Framework là gì?**

* PHP Framework là một thư viện các hàm xây dựng sẵn, chuyên dùng phục vụ cho công việc lập trình PHP. Việc sử dụng các framework hỗ trợ công việc lập trình nhanh hơn, tiết kiệm thời gian và đảm bảo bảo mật hơn cho hệ thống. Một PHP Framework thường được xây dựng trên mô hình MVC.
* Có rất nhiều loại PHP framework sẵn có hiện nay như Laravel, CakePHP, Zend…

**b. Laravel là gì?**

* Laravel là một framework PHP mã nguồn mở miễn phí, được tạo ra bởi Taylor Otwell (một lập trình viên kỳ cựu chuyển từ .NET sang PHP), giúp xây dựng những ứng dụng theo mô hình MVC (Model – View – Controller) nhanh chóng do Laravel không những học hỏi được rất nhiều các tính năng hay từ các framework khác mà còn tự phát triển hàng loạt các chức năng tuyệt vời.
* Laravel được thiết kế có tính khoa học cao, hệ thống tài liệu cực đầy đủ và dễ dàng tiếp cận, đặc biệt cho những người mới lập trình PHP.
* Từ năm 2015 đến nay, Laravel hiện đang đứng top 1 thế giới về mức độ phổ biến và ưu dùng. Trong năm 2017, tỉ lệ sử dụng Larvel trong số các framework PHP lên tới 43,7%.



Laravel là PHP Framework tốt nhất năm 2017

**c. Tại sao nên sử dụng Laravel?**

Laravel là mã nguồn mở nên hoàn toàn miễn phí và được nâng cấp thường xuyên. Nó là framework PHP số 1 hiện nay.

Laravel có một hệ thống có kiến trúc thống nhất, khoa học và cực đơn giản giúp những người mới tiếp cận framework PHP có thể nắm bắt được ngay.

Các tài nguyên liên quan đến Laravel rất đa dạng, dễ sử dụng, kể đến có tài liệu chính thức của Laravel được chính Taylor Otwell biên soạn.

Trực quan, đó là những gì mọi người nói về viết mã trong Laravel, giúp chúng ta tập trung vào các nhiệm vụ chính và các đoạn mã viết trong Laravel được rõ ràng và rất dễ dàng trong bảo trì mã nguồn.

Tích hợp công cụ dòng lệnh Artisan, giúp các tác vụ trong phát triển ứng dụng thật đơn giản.

Bộ máy blade template thực sự rất hay, nó giúp cho làm việc giữa PHP và HTML thật đơn giản, sáng sủa và tách biệt giữa mã hiển thị và mã logic nghiệp vụ, cái mà trước đó chỉ có thể biết đến ở .NET hoặc Java.

Laravel hỗ trợ việc cài đặt các gói thư viện và bản thân nó sử dụng rất nhiều các gói thư viện khác để tạo ra các tính năng tuyệt vời.

Luôn đổi mới, tích cực và sáng tạo đó là những mỹ từ dành cho Laravel cũng như người phát triển chính Taylor Otwell.

## 1.4. Cơ sở lý thuyết

### 1.4.1. Các kiến thức cơ bản về PHP

* *Cú pháp:*
* Có 4 cách khai báo một đoạn mã php:
* Thẻ PHP chính tắc: **<?php...?>**
* Thẻ mở ngắn gọn: **<?...?>**
* Thẻ ASP-style: **<%...%>**
* Thẻ HTML script: **<script language="PHP">...</script>**
* Hiển thị văn bản lên trình duyệt: có thể sử dụng hai lệnh **print** và **echo**.
* Comment trong PHP:
* Một dòng: **//**
* Đa dòng: **/\* \*/**
* PHP không phân biệt khoảng trắng.
* PHP phân biệt kiểu chữ.
* Lệnh trong PHP là các biểu thức được kết thúc bởi dấu chấm phảy (;)
* *Biến:*
* Tất cả các biến trong PHP đều được kí hiệu với dấu **$** ở đầu*.*
* Biến có thể, nhưng không cần, được khai báo trước khi gán giá trị.
* Phạm vi biến: biến cục bộ, biến toàn cục (**global**), biến tĩnh (**static**)
* Đặt tên biến :
* Tên biến phải bắt đầu với một chữ cái hoặc ký tự dấu gạch dưới.
* Một tên biến có thể gồm các số, chữ cái, ký tự dấu gạch dưới, nhưng không thể sử dụng các ký tự như + , - , % , ( , ) . & ,…
* có 8 kiểu dữ liệu để xây dựng biến: **integer**, **double**, **boolen**, **NULL**, **String**, **Array**, **Object**, **Resource.**
* *Hằng số:*
* Hằng không thể được định nghĩa bằng phép gán đơn giản, chúng chỉ có thể được định nghĩa bằng cách sử dụng hàm **define()**.
* Hằng có thể được định nghĩa và truy cập bất cứ đâu mà không quan tâm đến quy tắc phạm vi biến.
* *Toán tử:*
* Toán tử số học: + , - , \* , / , % , ++ , --
* Toán tử so sánh: == , != , > , < , >= , <=
* Toán tử logic (hay toán tử quan hệ): and , or , && , || , !
* Toán tử gán: = , += , -= , \*= , /= , %=
* Toán tử điều kiện (hoặc toán tử 3 ngôi): ? :
* *Điều khiển luồng:*
* Lệnh **if…else**:

if (điều\_kiện)

//phần code này được thực thi nếu điều kiện là true

else

//phần code này được thực thi nếu điều kiện là false

* Lệnh **elseif**:

if (điều\_kiện\_1)

//phần code này được thực thi nếu điều kiện 1 là true;

elseif (điều\_kiện\_2)

//phần code này được thực thi nếu điều kiện 2 là true;

else

//phần code này được thực thi nếu các điều kiện là false;

* Lệnh **switch**:

switch (biểu\_thức)

{

case nhãn\_1:

//phần code này được thực thi nếu biểu\_thức = nhãn\_1

break;

case nhãn\_2:

//phần code này được thực thi nếu biểu\_thức = nhãn\_2

break;

...

default:

//phần code này được thực thi nếu biểu\_thức là khác với nhãn\_1, nhãn\_2, ...

}

* *Vòng lặp:*
* Vòng lặp **for**: Lặp qua một khối code một số lần đã xác định.

for (khởi\_tạo; điều\_kiện; tăng\_giảm\_giá\_trị)

{

//phần code để thực thi

}

* Vòng lặp **while**: Lặp qua một khối code nếu và miễn là một điều kiện đã xác định là true.

while (điều\_kiện)

{

//phần code được thực thi nếu điều kiện là true

}

* Vòng lặp **do…while**: Lặp qua một khối code một lần, và sau đó lặp lại vòng lặp đó miễn là một điều kiện đã cho là true.

do

{

//phần code để thực thi

} while (điều\_kiện);

* Vòng lặp **foreach**: Lặp qua một khối code cho mỗi phần tử trong một mảng.

foreach (Mảng as giá\_trị)

{

// phần code để thực thi

}

* *Mảng:*
* Mảng số nguyên: một mảng có chỉ mục ở dạng số. Giá trị được lưu trữ và truy cập tuyến tính.
* Mảng liên hợp: một mảng với chỉ mục ở dạng chuỗi kí tự. Mảng này lưu trữ các giá trị phần tử bằng sự kết hợp với các giá trị key thay vì trong một trật tự chỉ mục tuyến tính nghiêm ngặt như mảng số nguyên.
* Mảng đa chiều: một mảng chứa một hoặc nhiều mảng và các giá trị được truy cập bằng cách sử dụng nhiều chỉ mục.
* *Chuỗi:*
* Để nối hai chuỗi với nhau, sử dụng toán tử **.** (**dấu chấm**)
* Hàm **strlen()** trong PHP được sử dụng để tìm độ dài của một chuỗi.
* Hàm **strops()** được sử dụng để tìm một chuỗi hoặc ký tự bên trong một chuỗi.
* *Phương thức GET và POST:*
* GET:
* Phương thức GET gửi thông tin người dùng đã được mã hóa được phụ thêm vào yêu cầu trang. Trang và thông tin mã hóa được phân tách nhau bởi kí tự hỏi chấm (?).
* Phương thức GET được giới hạn gửi tối đa chỉ 1024 ký tự.
* GET không thể gửi dữ liệu nhị phân, ví dụ như hình ảnh hoặc tài liệu word lên Server.
* POST:
* Phương thức POST truyền thông tin thông qua HTTP header. Thông tin này được mã hóa như mô tả trong trường hợp của phương thức GET và đặt vào một header được gọi là QUERY\_STRING.
* Phương thức POST không có bất kì hạn chế nào về kích thước dữ liệu sẽ gửi.
* Phương thức POST có thể sử dụng để gửi ASCII cũng như dữ liệu nhị phân.
* *Cookie và Session:*
* Cookie: Cookie là các text file lưu giữ trên Client và chúng được giữ với mục đích là theo dõi. PHP hỗ trợ các HTTP Cookie.
* Session: Một session tạo ra một file trong một thư mục tạm thời trên Server, nơi đã đăng kí các biến session và các giá trị của chúng được lưu trữ. Dữ liệu này sẽ có sẵn cho tất cả các trang trên site trong suốt quá trình truy cập trang đó.

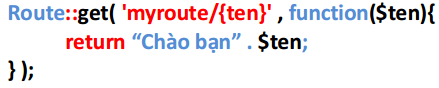
### 1.4.2. Các kiến thức cơ bản về Laravel

* *Route:*
* Route có vai trò định tuyến request của người dùng tới Controller để xử lý hoặc xử lý ngay tại route.
* Cấu trúc:



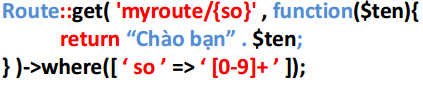
Cấu trúc Route trong Laravel

* Truyền tham số trên route:
* Truyền tham số bình thường:



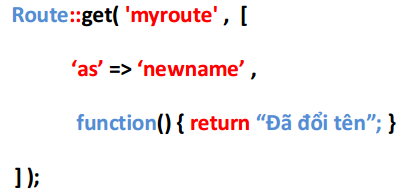
Truyền tham số trên route trong Laravel

* Đặt điều kiện cho tham số với phương thức **where()**:



Truyền tham số có điều kiện trên route trong Laravel

* Định danh cho routes:
* Cách 1: khai báo **‘as’ => ‘tên\_route’** trong tham số



Định danh cho route bằng khai báo ‘as’

* Cách 2: thêm phương thức **name(‘tên\_route’)** ở cuối



Định danh cho route bằng phương thức name()

* *Model:*
* Model là một lớp dữ liệu, có cấu trúc giống với bảng trong cơ sở dữ liệu, dùng để xử lý dữ liệu ra vào trong bảng.
* Các file model sẽ được lưu tại thư mục **App/**
* Tạo model: dùng lệnh artisan sau:

**php artisan make:model Tên\_Model**

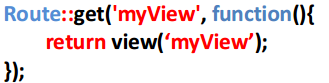
* Tạo một model và migration tương ứng với nó:

**php artisan make:model Tên\_Model -m**

* Kết nối model tới bảng trong cơ sở dữ liệu:

**protected $table = ‘tên\_bảng’;**

* Một vài phương thức trong model: all(), find(), save(), delete()…
* *View:*
* Là các file có đuôi .php, chứa mã nguồn html, hiển thị dữ liệu cho người dùng xem và được lưu tại thư mục **resources/views**
* Gọi view: sử dụng hàm **view()**



Gọi view trong Laravel

* Truyền tham số sang view: dùng hàm **compact()**
* *Controller:*
* Là nơi xử lý các request từ route định tuyến đến.
* Được lưu tại thư mục **App/Http/Controllers**
* Tạo controller:

**php artisan make:controller Tên\_Controller**

* Gọi controller:

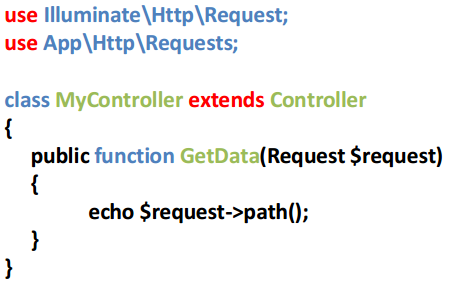


Gọi controller trong Laravel

* *Request:*
* Tạo request:

**php artisan make:request Tên\_Request**

* Làm việc với request bên controller:



Làm việc với request bên controller trong Laravel

* *Blade Template:*
* Là file có đuôi **.blade.php**, chứa mã nguồn html, hiển thị dữ liệu cho người dùng xem và được lưu tại thư mục **resources/views/**
* Là một templating engine mạnh mẽ giúp tách biệt hẳn các cú pháp php ra khỏi html, khiến cho file blade template đơn giản hơn, dễ đọc, dễ sửa hơn file view thông thường.
* *Làm việc với Database:*
* Kết nối với cơ sở dữ liệu: Mở file **.env** và chỉnh như sau:

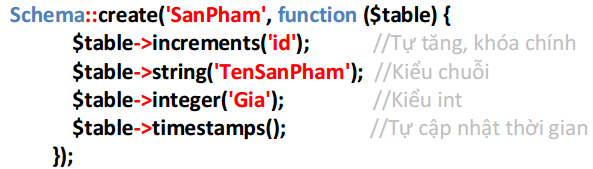
DB\_HOST=localhost

DB\_DATABASE= Tên\_CSDL

DB\_USERNAME= Tên\_người\_dùng

DB\_PASSWORD= Mật\_khẩu

* Schema:
* Tạo bảng:



Tạo bảng với Schema trong Laravel

* Đổi tên bảng: **Schema::rename($tên\_cũ, $tên\_mới)**
* Xóa cột: **$table->dropColumn(‘tên\_cột’);**
* Xóa bảng:

**Schema::drop('users');**

hoặc **Schema::dropIfExists('users');**

* Query Builder: sử dụng lệnh truy vấn gốc **DB::table(‘tên\_bảng’)** kết hợp với các hàm như get(), first(), value(), select()…
* Eloquent ORM: sử dụng lệnh truy vấn gốc **Tên\_Model::** kết hợp với các hàm như all(), first()…

# PHẦN 2. CÁC KẾT QUẢ ĐẠT ĐƯỢC

Trang 29-73 = 45 trang

|  |
| --- |
| **Nội dung:** Phần này trình bày chi tiết về kết quả phân tích, thiết kế hệ thống, kết quả thực hiện, cài đặt và kiểm thử hệ thống; đồng thời đưa ra đánh giá về ưu, nhược điểm và khả năng ứng dụng của hệ thống |

## 2.1. Phân tích yêu cầu

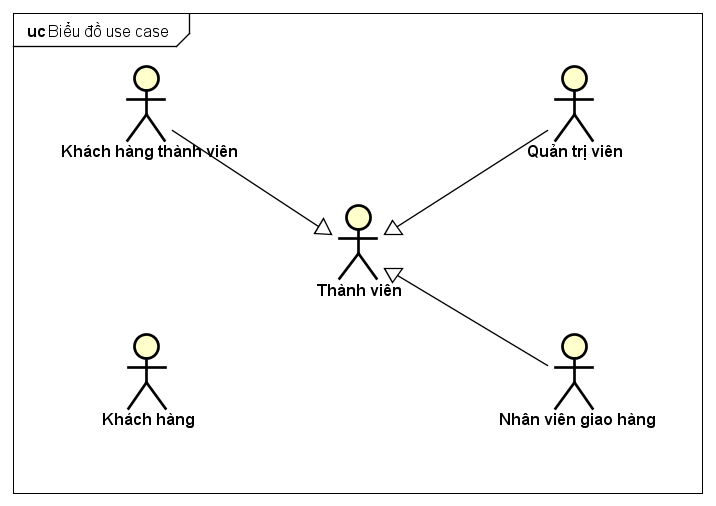
### 2.1.1. Xác định tác nhân của hệ thống

Dựa vào mô tả bài toán, ta có thể xác định được các tác nhân (Actor) chính của hệ thống như sau:

* Khách hàng (Customer):
* Là những người có thể xem thông tin về sản phẩm, tin tức, video; tìm kiếm sản phẩm; thêm, bớt sản phẩm vào giỏ hàng, xem thông tin giỏ hàng; thực hiện việc mua hàng, thanh toán…
* Khách hàng có thể đăng ký làm thành viên của hệ thống.
* Khách hàng thành viên:
* Là những khách hàng đã đăng kí thành viên thành công.
* Khách hàng thành viên có thể sử dụng những chức năng hệ thống như một khách hàng thông thường. Ngoài ra còn có thể quản lý lịch sử mua hàng của mình và quản lý danh sách sản phẩm yêu thích của mình.
* Quản trị viên (Admin):
* Là người quản lý mọi hoạt động của hệ thống, bao gồm: quản lý sản phẩm, tin tức, video, quản lý đơn hàng, quản lý nhân viên, quản lý khuyến mãi, thống kê...
* Admin cũng là thành viên hệ thống, có tài khoản riêng để đăng nhập vào hệ thống.
* Nhân viên giao hàng (Shipper):
* Là người có thể xem thông tin về đơn hàng cần giao, tiến hàng giao hàng và cập nhật trạng thái đơn hàng.
* Shipper cũng là thành viên hệ thống, có tài khoản riêng để đăng nhập vào hệ thống.
* Thành viên (Member):
* Bao gồm quản trị viên, nhân viên giao hàng và khách hàng thành viên.
* Thành viên có thể quản lý thông tin cá nhân của mình (xem, cập nhật), và đăng xuất khỏi hệ thống.

### 2.1.2. Biểu đồ use case

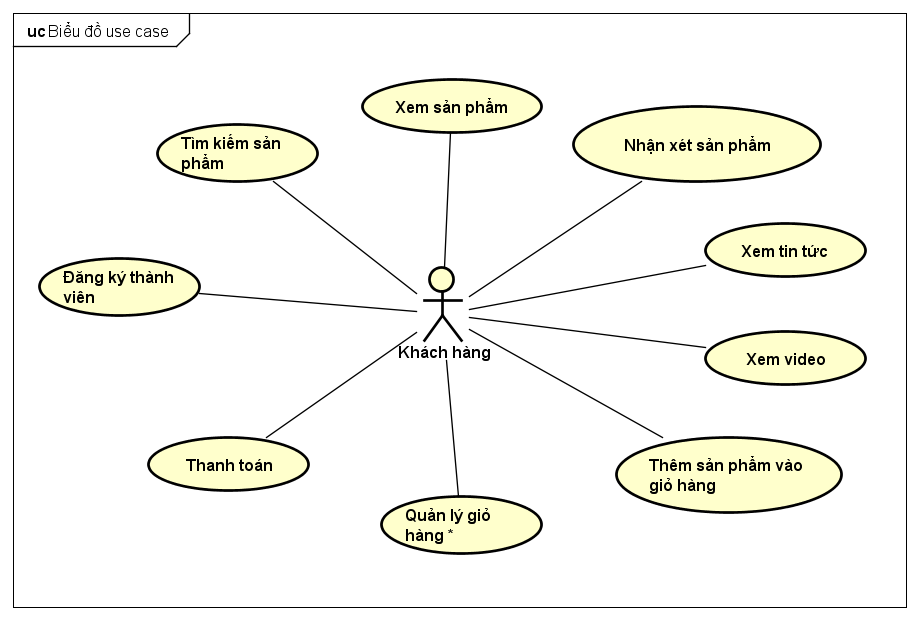
Theo tính chất của các Actor, ta có thể tổng quát hoá chúng như sau:



Biểu đồ thể hiện mối quan hệ giữa các tác nhân

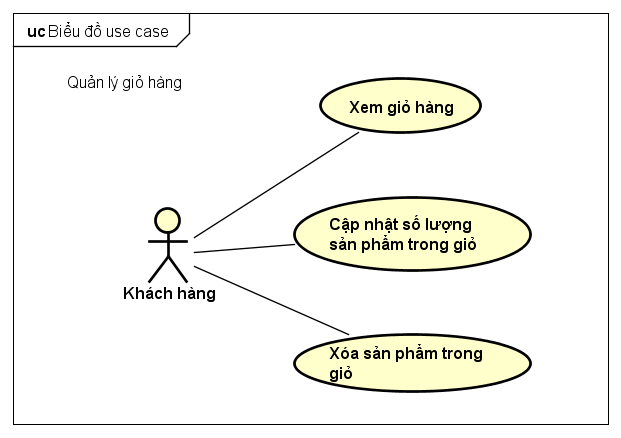
#### 2.1.2.1. Use case khách hàng

* Dưới đây là biểu đồ use case khách hàng:



Biểu đồ use case khách hàng

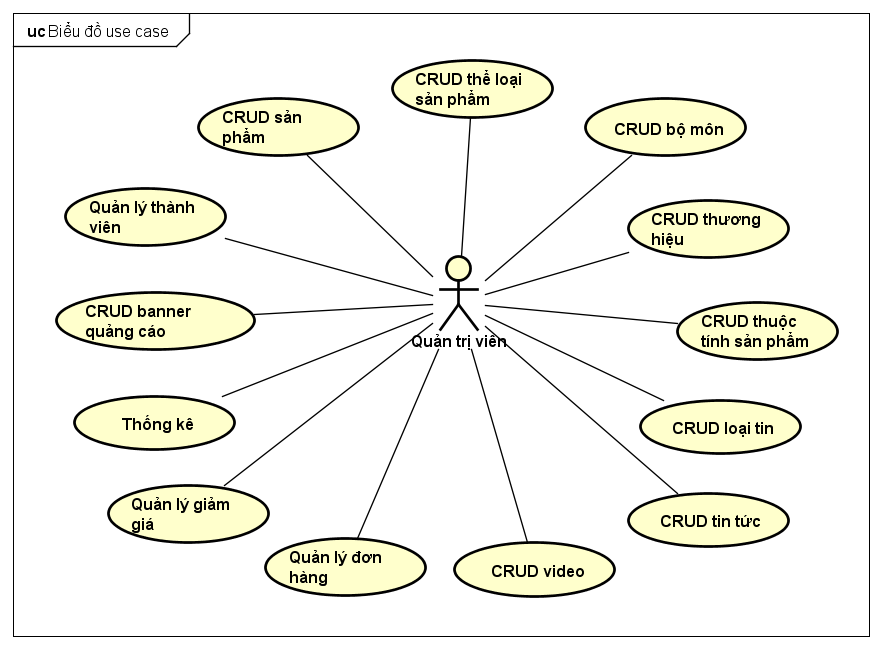
* Biểu đồ use case phân rã Quản lý giỏ hàng:



Biểu đồ use case phân rã quản lý giỏ hàng

#### 2.1.2.2. Use case quản trị viên

Dưới đây là biểu đồ use case quản trị viên:

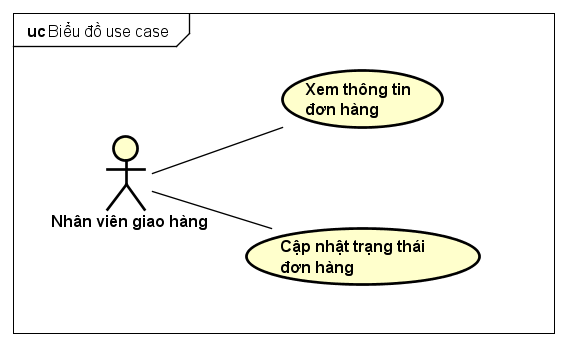


Biểu đồ use case quản trị viên

Ở đây, CRUD bao gồm Create (thêm), Read (xem), Update (cập nhật/ sửa), Delete (xóa). Chẳng hạn như, CRUD sản phẩm có nghĩa là thêm sản phẩm, xem thông tin sản phẩm, cập nhật thông tin sản phẩm, xóa sản phẩm

#### 2.1.2.3. Use case nhân viên giao hàng

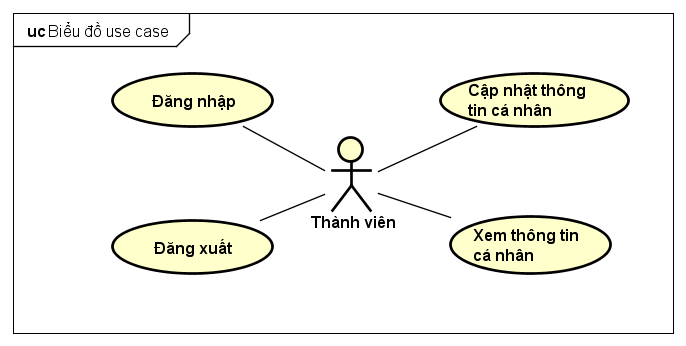
Dưới đây là biểu đồ use case nhân viên giao hàng:



Biểu đồ use case nhân viên giao hàng

#### 2.1.2.4. Use case thành viên

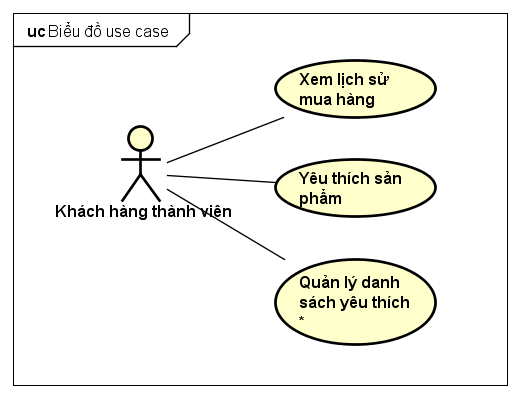
Dưới đây là biểu đồ use case thành viên:



Biểu đồ use case thành viên

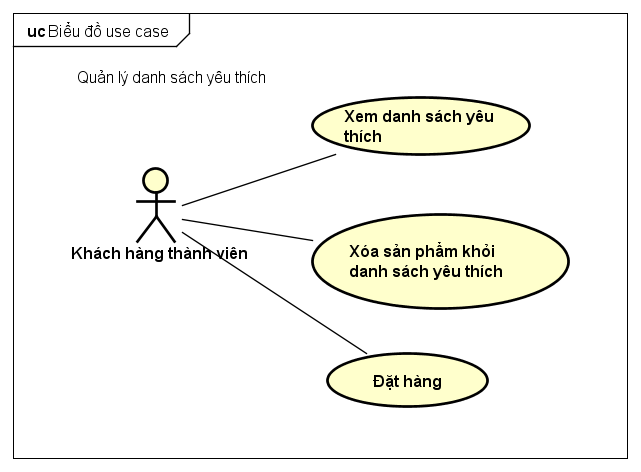
#### 2.1.2.5. UC khách hàng thành viên

* Dưới đây là biểu đồ use case khách hàng thành viên:



Biểu đồ use case khách hàng thành viên

* Use case phân rã Quản lý danh sách yêu thích:



Biểu đồ use case phân rã Quản lý danh sách yêu thích

### 2.1.3. Đặc tả use case

#### 2.1.3.1. Đặc tả use case khách hàng

**a. Use case Đăng ký thành viên**

* Tác nhân: khách hàng.
* Mô tả: cho phép khách hàng bình thường đăng kí trở thành thành viên của hệ thống.
* Tiền điều kiện: không có.
* Chuỗi sự kiện:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Luồng thực thi chính** |  | |
| **No.** | **Thực hiện** | **Hành động** |
| 1. | Khách hàng | Chọn mục đăng ký thành viên. |
| 2. | Hệ thống | Hiển thị giao diện đăng ký. |
| 3. | Khách hàng | Nhập thông tin cá nhân cần thiết vào form đăng ký. |
| 4. | Khách hàng | Nhấn nút "Đăng ký". |
| 5. | Hệ thống | Kiểm tra và thông báo kết quả quá trình nhập thông tin cá nhân. Nếu thông tin nhập không đúng theo yêu cầu thì thực hiện luồng mở rộng 5a. Nếu nhập chính xác thì thực hiện bước 6. |
| 6. | Hệ thống | Thông báo "Đăng ký thành công" và cập nhật thông tin của khách hàng vào danh sách thành viên. |
| **Luồng thực thi mở rộng** | Không có | |
| 5a. | Hệ thống | Thông báo nhập thông tin không đúng yêu cầu và đề nghị nhập lại. |

* Hậu điều kiện: khách hàng đó trở thành thành viên của hệ thống

**b. Use case Tìm kiếm sản phẩm**

* Tác nhân: khách hàng
* Mô tả: cho phép khách hàng tìm kiếm sản phẩm theo ý muốn của mình
* Tiền điều kiện: không có
* Chuỗi sự kiện:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Luồng thực thi chính** |  | |
| **No.** | **Thực hiện** | **Hành động** |
| 1. | Khách hàng | Nhập nội dung tìm kiếm vào khung tìm kiếm. |
| 2. | Khách hàng | Enter/ Click vào icon tìm kiếm để gửi nội dung tìm kiếm. |
| 3. | Hệ thống | Hệ thống sẽ xử lý từ khóa tìm kiếm, tạo truy vấn SQL trong CSDL để tìm kiếm sản phẩm liên quan. |
| 4. | Hệ thống | Thông báo kết quả tìm kiếm. Nếu không có sản phẩm liên quan thì thực hiện luồng mở rộng 4a. Nếu có sản phẩm liên quan thì thực hiện tiếp bước 5. |
| 5. | Hệ thống | Hiển thị sản phẩm tìm được. |
| **Luồng thực thi mở rộng** |  | |
| 4a. | Hệ thống | Thông báo không có sản phẩm liên quan. |

* Hậu điều kiện: không có.

**c. Use case Xem sản phẩm**

* Tác nhân: khách hàng.
* Mô tả: cho phép khách hàng xem thông tin chi tiết về sản phẩm có trong cửa hàng. Sản phẩm có thể được hiển thị ở trang chủ, trang sản phẩm, trang bộ môn, trang thể loại theo bộ môn, trang thương hiệu hoặc trang thể loại theo thương hiệu.
* Tiền điều kiện:
* Nếu sản phẩm ở trang chủ thì không có tiền điều kiện.
* Nếu sản phẩm ở trang sản phẩm thì tiền điều kiện là khách hàng cần phải click chọn vào "Sản phẩm", hệ thống sẽ hiển thị toàn bộ sản phẩm hiện có.
* Nếu sản phẩm ở trang bộ môn thì tiền điều kiện là khách hàng cần phải di chuột vào "Bộ môn", sau đó click chọn tên bộ môn, hệ thống sẽ hiển thị toàn bộ sản phẩm theo bộ môn đó.
* Nếu sản phẩm ở trang thể loại theo bộ môn thì tiền điều kiện là khách hàng cần phải di chuột vào "Bộ môn", sau đó click chọn vào thể loại trong bộ môn nào đó, hệ thống sẽ hiển thị toàn bộ sản phẩm theo thể loại của bộ môn đó.
* Nếu sản phẩm ở trang thương hiệu thì tiền điều kiện là khách hàng cần phải di chuột vào "Thương hiệu", sau đó click chọn tên thương hiệu, hệ thống sẽ hiển thị toàn bộ sản phẩm theo thương hiệu đó.
* Nếu sản phẩm ở trang thể loại theo thương hiệu thì tiền điều kiện là khách hàng cần phải di chuột vào "Thương hiệu ", sau đó click chọn vào thể loại trong thương hiệu nào đó, hệ thống sẽ hiển thị toàn bộ sản phẩm theo thể loại của thương hiệu đó.
* Chuỗi sự kiện:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Luồng thực thi chính** |  | |
| **No.** | **Thực hiện** | **Hành động** |
| 1. | Khách hàng | Chọn sản phẩm cần xem (click vào tên sản phẩm hoặc hình ảnh sản phẩm). |
| 2. | Hệ thống | Giao diện chi tiết sản phẩm xuất hiện, hệ thống hiển thị thông tin chi tiết về sản phẩm đã chọn. |
| **Luồng thực thi mở rộng** | Không có | |

* Hậu điều kiện: không có.

**d. Use case Nhận xét sản phẩm**

* Tác nhân: khách hàng.
* Mô tả: cho phép khách hàng nhận xét về sản phẩm mình quan tâm.
* Tiền điều kiện: khách hàng cần phải chọn một sản phẩm.
* Chuỗi sự kiện:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Luồng thực thi chính** |  | |
| **No.** | **Thực hiện** | **Hành động** |
| 1. | Khách hàng | Click chọn tab "Nhận xét". |
| 2. | Hệ thống | Hiển thị form nhận xét sản phẩm. |
| 3. | Khách hàng | Nhập tên hiển thị, email và nội dung nhận xét. |
| 4. | Khách hàng | Nhấn nút "Gửi". |
| 5. | Hệ thống | Kiểm tra và thông báo kết quả quá trình nhập các thông tin ở bước 3. Nếu nhập thông tin chưa đúng yêu cầu thì thực hiện luồng mở rộng 5a. Nếu nhập đủ thì thực hiện bước 6. |
| 6. | Hệ thống | Lưu và hiển thị nhận xét của khách hàng cho sản phẩm. |
| **Luồng thực thi mở rộng** |  | |
| 5a. | Hệ thống | Thông báo nhập thông tin không đúng yêu cầu và đề nghị nhập lại. |

* Hậu điều kiện: nhận xét của khách hàng được hiển thị.

**e. Use case Xem tin tức**

* Tác nhân: khách hàng.
* Mô tả: cho phép khách hàng xem các tin tức thể thao, tin khuyến mãi, tin tuyển dụng, tư vấn có trong website. Tin tức có thể hiển thị ở trang chủ hoặc trang loại tin.
* Tiền điều kiện:
* Nếu tin tức ở trang chủ thì không có tiền điều kiện.
* Nếu tin tức ở trang loại tin thì khách hàng cần phải di chuột vào "Tin tức", rồi click chọn loại tin, hệ thống sẽ hiển thị danh sách tin tức theo loại tin đó.
* Chuỗi sự kiện:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Luồng thực thi chính** |  | |
| **No.** | **Thực hiện** | **Hành động** |
| 1. | Khách hàng | Chọn tin tức muốn xem (click vào tiêu đề tin hoặc hình ảnh tin). |
| 2. | Hệ thống | Giao diện chi tiết tin xuất hiện, hệ thống hiển thị nội dung tin tương ứng. |
| **Luồng thực thi mở rộng** | Không có | |

* Hậu điều kiện: không có.

**f. Use case Xem video**

* Tác nhân: khách hàng.
* Mô tả: cho phép khách hàng xem các video có trong website.
* Tiền điều kiện: không có.
* Chuỗi sự kiện:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Luồng thực thi chính** |  | |
| **No.** | **Thực hiện** | **Hành động** |
| 1. | Khách hàng | Click chọn "Video". |
| 2. | Hệ thống | Giao diện xem video xuất hiện, hệ thống hiển thị danh sách video. |
| 3. | Khách hàng | Nhấn play trong một video nào đó. |
| 4. | Hệ thống | Khởi chạy video. |
| **Luồng thực thi mở rộng** | Không có | |

* Hậu điều kiện: không có.

**g. Use case Thêm sản phẩm vào giỏ hàng**

* Tác nhân: khách hàng.
* Mô tả: cho phép khách hàng thêm 1 đơn vị sản phẩm vào giỏ hàng của mình.
* Tiền điều kiện: không có.
* Chuỗi sự kiện:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Luồng thực thi chính** |  | |
| **No.** | **Thực hiện** | **Hành động** |
| 1. | Khách hàng | Click chọn "Thêm vào giỏ". |
| 2. | Hệ thống | Khởi chạy hiệu ứng sản phẩm bay vào giỏ hàng. |
| **Luồng thực thi mở rộng** | Không có | |

* Hậu điều kiện: sản phẩm có trong giỏ hàng.

**h. Use case Xem giỏ hàng**

* Tác nhân: khách hàng.
* Mô tả: cho phép khách hàng xem danh sách sản phẩm có trong giỏ hàng của mình.
* Tiền điều kiện: không có.
* Chuỗi sự kiện:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Luồng thực thi chính** |  | |
| **No.** | **Thực hiện** | **Hành động** |
| 1. | Khách hàng | Click chọn "Giỏ hàng" |
| 2. | Hệ thống | Form giỏ hàng xuất hiện, hệ thống hiển thị danh sách các sản phẩm có trong giỏ hàng. |
| 3. | Khách hàng | Xem thông tin sản phẩm trong giỏ hàng. |
| **Luồng thực thi mở rộng** | Không có | |

* Hậu điều kiện: không có.

**i. Use case Cập nhật số lượng sản phẩm trong giỏ**

* Tác nhân: khách hàng.
* Mô tả: cho phép khách hàng cập nhật số lượng sản phẩm nào đó có trong giỏ hàng của mình.
* Tiền điều kiện: không có.
* Chuỗi sự kiện:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Luồng thực thi chính** |  | |
| **No.** | **Thực hiện** | **Hành động** |
| 1. | Khách hàng | Thay đổi số lượng sản phẩm (nhập số trực tiếp vào ô số lượng hoặc nhấn vào các nút cộng/ trừ để tăng/ giảm 1 sản phẩm) |
| 2. | Khách hàng | Nhấn "Cập nhật". |
| 2. | Hệ thống | Cập nhật và hiển thị lại số lượng sản phẩm đó và thông tin giỏ hàng (tổng số tiền cho riêng sản phẩm đó, tổng số tiền của cả giỏ hàng…). |
| **Luồng thực thi mở rộng** | Không có | |

* Hậu điều kiện: số lượng sản phẩm đó và thông tin giỏ hàng đã thay đổi.

**j. Use case Xóa sản phẩm trong giỏ**

* Tác nhân: khách hàng.
* Mô tả: cho phép khách hàng xóa bỏ sản phẩm nào đó có trong giỏ hàng của mình.
* Tiền điều kiện: không có.
* Chuỗi sự kiện:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Luồng thực thi chính** |  | |
| **No.** | **Thực hiện** | **Hành động** |
| 1. | Khách hàng | Nhấn vào icon xóa. |
| 2. | Hệ thống | Loại bỏ sản phẩm đó ra khỏi giỏ hàng, cập nhật và hiển thị lại thông tin giỏ hàng. |
| **Luồng thực thi mở rộng** | Không có | |

* Hậu điều kiện: sản phẩm đó biến mất khỏi giỏ hàng và thông tin giỏ hàng đã thay đổi.

**k. Use case Thanh toán**

* Tác nhân: khách hàng.
* Mô tả: cho phép khách hàng thực hiện thanh toán để mua hàng.
* Tiền điều kiện: không có.
* Chuỗi sự kiện:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Luồng thực thi chính** |  | |
| **No.** | **Thực hiện** | **Hành động** |
| 1. | Khách hàng | Nhấn chọn "Thanh toán". |
| 2. | Hệ thống | Kiểm tra giỏ hàng. |
| 3. | Hệ thống | Thông báo kết quả kiểm tra giỏ hàng. Nếu giỏ hàng trống thì thực hiện luồng mở rộng 3a. Nếu giỏ hàng có sản phẩm thì thực hiện bước 4. |
| 4. | Hệ thống | Hiển thị thông tin giỏ hàng và form nhập thông tin giao hàng. |
| 5. | Khách hàng | Nhập thông tin giao hàng (tên, số điện thoại, địa chỉ…) |
| 6. | Khách hàng | Nhấn "Tiếp tục" để gửi thông tin giao hàng. |
| 7. | Hệ thống | Thông báo kết quả quá trình nhập thông tin giao hàng ở bước 3. Nếu thông tin nhập không đúng theo yêu cầu thì thực hiện luồng mở rộng 7a. Nếu nhập chính xác thì thực hiện bước 8. |
| 8. | Hệ thống | Lưu lại thông tin giao hàng và chuyển sang giao diện đặt hàng. |
| 9. | Khách hàng | Nhấn "Đặt hàng". |
| 10. | Hệ thống | Yêu cầu khách hàng xác nhận đặt hàng. |
| 11. | Khách hàng | Xác nhận đặt hàng. |
| 12. | Hệ thống | Thông báo đặt hàng thành công và lưu trữ đơn hàng của khách hàng vào CSDL. |
| **Luồng thực thi mở rộng** |  | |
| 3a. | Hệ thống | Thông báo không có sản phẩm nào trong giỏ hàng và đề nghị khách hàng vui lòng chọn mua ít nhất một sản phẩm. |
| 7a. | Hệ thống | Thông báo nhập thông tin không đúng yêu cầu và đề nghị nhập lại. |

* Hậu điều kiện: không có.

#### 2.1.3.2. Đặc tả use case quản trị viên

*(Đôi lời của sinh viên: Vì nghiệp vụ của các use case dạng CRUD là tương tự nhau và vì lý do giới hạn số trang báo cáo nên em không thể đặc tả đầy đủ được hết tất cả các use case dạng CRUD mà chỉ đặc tả đại diện một use case dạng này là CRUD sản phẩm)*

**a. Use case CRUD sản phẩm**

**a.1. Thêm sản phẩm**

* Tác nhân: Quản trị viên
* Mô tả: cho phép quản trị viên thêm mới một sản phẩm vào hệ thống.
* Tiền điều kiện: quản trị viên đã đăng nhập vào hệ thống với tài khoản được cấp.
* Chuỗi sự kiện:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Luồng thực thi chính** |  | |
| **No.** | **Thực hiện** | **Hành động** |
| 1. | Admin | Chọn thêm sản phẩm |
| 2. | Hệ thống | Hiển thị giao diện thêm sản phẩm. |
| 3. | Admin | Nhập/ chọn các thông tin về sản phẩm (mô tả ở bảng bên dưới). |
| 4. | Admin | Nhấn nút "Thêm". |
| 5. | Hệ thống | Kiểm tra và thông báo kết quả kiểm tra các thông tin nhập ở bước 2. Nếu thông tin nhập không đúng theo yêu cầu thì thực hiện luồng mở rộng 5a. Nếu nhập chính xác thì thực hiện bước 6. |
| 6. | Hệ thống | Lưu sản phẩm mới vào CSDL; quay về trang danh sách sản phẩm, thông báo thêm sản phẩm thành công và cập nhật lại danh sách sản phẩm. |
| **Luồng thực thi mở rộng** |  | |
| 5a. | Hệ thống | Thông báo nhập thông tin chưa đúng yêu cầu. |

* Hậu điều kiện: Sản phẩm được thêm vào hệ thống.
* Bảng mô tả các thông tin cần có khi thêm mới một sản phẩm:

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Trường dữ liệu** | **Hành động** | **Mô tả** | **Bắt buộc** | **Điều kiện** | **Ví dụ** |
| 1. | Thể loại | Chọn | Thể loại của sản phẩm | Có |  | Quần áo |
| 2. | Bộ môn | Chọn | Bộ môn của sản phẩm | Có |  | Bóng đá |
| 3. | Thương hiệu | Chọn | Thương hiệu sản phẩm | Có |  | Adidas |
| 4. | Tên sản phẩm | Nhập | Tên của sản phẩm |  | Không được trùng nhau | Áo thể thao 2 |
| 5. | Giới tính | Chọn | Giới tính của người sử dụng sản phẩm | Có |  | Nam |
| 6. | Thông tin sản phẩm | Nhập | Bao gồm các đặc điểm của sản phẩm như chất liệu, các thông số kỹ thuật… | Không |  | Chất liệu vải cotton 100% |
| 7. | Mô tả sản phẩm | Nhập | Giới thiệu về sản phẩm | Không |  | Tiếp nối thành công của mẫu Áo thể thao 1, Shop tiếp tục cho ra mắt sản phẩm Áo thể thao 2 giá rẻ với màu chủ đạo đen đơn giản, thanh lịch. |
| 8. | Từ khóa | Nhập |  | Không |  | aothethao |
| 9. | Ảnh đại diện | Chọn | Hình ảnh đại diện cho sản phẩm. | Có |  | hinh1.jpg |
| 10. | Ảnh chi tiết | Chọn | Các hình ảnh chi tiết hơn về sản phẩm | Không |  | hinhchitiet1.jpg, hinhchitiet2.jpg, hinhchitiet3.jpg |

**a.2. Sửa sản phẩm**

* Tác nhân: Quản trị viên
* Mô tả: cho phép quản trị viên sửa thông tin về một sản phẩm trong hệ thống.
* Tiền điều kiện: quản trị viên đã đăng nhập vào hệ thống với tài khoản được cấp.
* Chuỗi sự kiện:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Luồng thực thi chính** |  | |
| **No.** | **Thực hiện** | **Hành động** |
| 1. | Admin | Chọn sửa sản phẩm |
| 2. | Hệ thống | Hiển thị giao diện sửa sản phẩm. |
| 3. | Admin | Sửa các thông tin theo ý muốn. |
| 4. | Admin | Nhấn nút "Sửa". |
| 5. | Hệ thống | Kiểm tra và thông báo kết quả kiểm tra các thông tin đã sửa ở bước 2. Nếu thông tin sửa không đúng theo yêu cầu thì thực hiện luồng mở rộng 5a. Nếu sửa chính xác thì thực hiện bước 6. |
| 6. | Hệ thống | Cập nhật thông tin đã sửa vào CSDL; quay về trang danh sách sản phẩm, thông báo sửa sản phẩm thành công và cập nhật lại danh sách sản phẩm. |
| **Luồng thực thi mở rộng** |  | |
| 5a. | Hệ thống | Thông báo thông tin sửa chưa đúng yêu cầu. |

* Hậu điều kiện: Thông tin sản phẩm đã được cập nhật

**a.3. Xóa sản phẩm**

* Tác nhân: Quản trị viên
* Mô tả: cho phép quản trị viên xóa một sản phẩm trong hệ thống.
* Tiền điều kiện: quản trị viên đã đăng nhập vào hệ thống với tài khoản được cấp và đã chọn xóa sản phẩm.
* Chuỗi sự kiện:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Luồng thực thi chính** |  | |
| **No.** | **Thực hiện** | **Hành động** |
| 1. | Admin | Chọn xóa sản phẩm. |
| 2. | Hệ thống | Yêu cầu admin xác nhận xóa. |
| 3. | Admin | Xác nhận xóa sản phẩm. |
| 4. | Hệ thống | Xóa sản phẩm khỏi CSDL đồng thời xóa các thuộc tính và hình ảnh chi tiết của sản phẩm đó (nếu có) và thông báo xóa thành công. |
| **Luồng thực thi mở rộng** | Không có | |

* Hậu điều kiện: Sản phẩm đã bị xóa khỏi cơ sở dữ liệu.

**b. Use case Quản lý đơn hàng**

**c. Use case Quản lý thành viên**

#### 2.1.3.3. Đặc tả use case nhân viên giao hàng

#### 2.1.3.4. Đặc tả use case khách hàng thành viên

#### 2.1.3.5. Đặc tả use case thành viên

### 2.1.4. Biểu đồ hoạt động

### 2.1.5. Biểu đồ trình tự

## 2.2. Thiết kế hệ thống

### 2.2.1. Thiết kế kiến trúc hệ thống

### 2.2.2. Thiết kế lớp

### 2.2.3. Thiết kế cơ sở dữ liệu

### 2.2.4. Thiết kế giao diện

## 2.3. Cài đặt hệ thống

## 2.4. Kiểm thử hệ thống

### 2.4.1. Kịch bản kiểm thử chức năng 1

### 2.4.2. Kịch bản kiểm thử chức năng 2

# KẾT LUẬN

(Tối đa 3 trang

- Trình bày kết luận chung của ĐATN, sinh viên tự đánh giá các công việc đã làm được và chưa làm được trong khuôn khổ thực hiện ĐATN ;

- Nếu định hướng, kiến nghị (nếu có) nhằm phát triển và hoàn thiện các kết quả đạt được.

)

## 1. Kết luận

## 2. Đánh giá ưu, nhược điểm

## 3. Các kiến thức, kinh nghiệm tích lũy được

## 4. Hướng phát triển

# TÀI LIỆU THAM KHẢO

(Tất cả các nội dung liên quan đến sản phẩm trí tuệ của các tác giả khác (kể cả các phần mềm nguồn mở, các luận văn/ĐATN của sinh viên các khóa trước trong hoặc ngoài trường) muốn sử dụng trong ĐATN phải được tham chiếu rõ ràng, đầy đủ. Tác giả ĐATN phải chịu hoàn toàn trách nhiệm trước pháp luật về sở hữu trí tuệ.)

[1] [2] [3] <https://tech5s.com.vn/website-ban-hang-truc-tuyen-la-gi-va-tai-sao-can-thiet-ke-website-ban-hang>