**TRƯỜNG ĐẠI HỌC ĐẠI NAM**

**KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

Logo, company name

Description automatically generated

**BÀI TẬP LỚN**

**TÊN MÔN HỌC: THIẾT KẾ, LẬP TRÌNH FRONT-END**

**TÊN ĐỀ TÀI: XÂY DỰNG WEBSITE BÁN SÁCH TRUYỆN TRỰC TUYẾN BẰNG BOOTSTRAP, JAVASCRIPT VÀ JQUERY**

**Giảng viên hướng dẫn: ThS. Lê Văn Phong**

**Sinh viên thực hiện:**  **Lương Quốc Bảo**

**Hà Nội,2024**

**MỤC LỤC**

**[CHƯƠNG I: GIỚI THIỆU VỀ THIẾT KẾ WEB VÀ TRIỂN KHAI HỆ THỐNG PHẦN MỀM 3](#_Toc170775910)**

**[1.1. Các khái niệm cơ bản 3](#_Toc170775911)**

**[1.2. Phân biệt Web tĩnh, Web động 6](#_Toc170775912)**

**[1.2.2. Web Động 7](#_Toc170775913)**

**[1.2.3. Ví dụ 8](#_Toc170775914)**

**[1.3. Một số thuật ngữ 8](#_Toc170775915)**

**[1.4. Một số công cụ dùng thiết kế Web 9](#_Toc170775916)**

**[CHƯƠNG II: CƠ SỞ LÝ THUYẾT XÂY DỰNG WEBSITE … 11](#_Toc170775917)**

**[2.1. Ngôn ngữ JavaScript 11](#_Toc170775918)**

***[2.1.1. Giới thiệu về JavaScript](#_Toc170775919)* [11](#_Toc170775919)**

***[2.1.2. Cách dùng JavaScript](#_Toc170775920)* [11](#_Toc170775920)**

**[2.2. jQuery 12](#_Toc170775921)**

**[2.2.1. Giới thiệu về jQuery 12](#_Toc170775922)**

***[2.2.2. Cách dùng jQuery](#_Toc170775923)* [13](#_Toc170775923)**

**[2.3. Bootstrap 14](#_Toc170775924)**

***[2.3.1. Giới thiệu về Bootstrap](#_Toc170775925)* [14](#_Toc170775925)**

***[2.3.2. Cách dùng Bootstrap](#_Toc170775926)* [15](#_Toc170775926)**

**[CHƯƠNG III: XÂY DỰNG TRANG WEB BÁN SÁCH TRUYỆN TRỰC TUYẾN 16](#_Toc170775927)**

**[3.1. Ý tưởng xây dựng Website 16](#_Toc170775928)**

**3.2. Thiết kế và lập trình Website………………………………………………………18**

**[3.3. Kết quả xây dựng trang Web 22](#_Toc170775983)**

**[KẾT LUẬN 25](#_Toc170775995)**

**[DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO 26](#_Toc170776002)**

**CHƯƠNG I: GIỚI THIỆU VỀ THIẾT KẾ WEB VÀ TRIỂN KHAI HỆ THỐNG PHẦN MỀM**

## **Các khái niệm cơ bản**

Thiết kế web là quá trình tạo ra các trang web hoặc ứng dụng web, tập trung vào việc xây dựng giao diện người dùng (UI) và trải nghiệm người dùng (UX). Dưới đây là các khái niệm cơ bản liên quan đến thiết kế web:

HTML (HyperText Markup Language):

+Ngôn ngữ đánh dấu chuẩn để tạo và cấu trúc các trang web.

+Sử dụng các thẻ để định nghĩa các phần tử như tiêu đề, đoạn văn, liên kết, hình ảnh, bảng biểu, v.v.

CSS (Cascading Style Sheets):

+Ngôn ngữ tạo kiểu được sử dụng để định dạng và bố cục các phần tử HTML.

+Cho phép thay đổi màu sắc, phông chữ, khoảng cách, và bố cục trang web.

JavaScript:

+Ngôn ngữ lập trình giúp tạo ra các hiệu ứng động và tương tác trên trang web.

+Được sử dụng để xử lý sự kiện, xác thực biểu mẫu, tạo các phần tử động, v.v.

Responsive Design:

+Thiết kế đáp ứng, đảm bảo trang web hiển thị tốt trên mọi kích thước màn hình và thiết bị khác nhau.

+Sử dụng CSS media queries để thay đổi bố cục dựa trên kích thước màn hình.

UI (User Interface):

+Giao diện người dùng, tập trung vào việc thiết kế các yếu tố trực quan như màu sắc, phông chữ, hình ảnh, và bố cục.

UX (User Experience):

+Trải nghiệm người dùng, tập trung vào cảm nhận và sự hài lòng của người dùng khi tương tác với trang web.

+Bao gồm khả năng sử dụng, khả năng truy cập, và tính trực quan.

Wireframe và Prototype:

+Wireframe: Bản phác thảo bố cục trang web, giúp xác định vị trí các thành phần chính mà không đi vào chi tiết thiết kế.

+Prototype: Mô hình chức năng của trang web hoặc ứng dụng, giúp kiểm tra và xác nhận các tính năng trước khi triển khai thực tế.

SEO (Search Engine Optimization):

+Tối ưu hóa công cụ tìm kiếm, giúp trang web đạt thứ hạng cao trên các công cụ tìm kiếm như Google.

+Bao gồm các kỹ thuật như tối ưu hóa từ khóa, thẻ tiêu đề, thẻ mô tả, và nội dung.

Triển khai hệ thống phần mềm là quá trình phát triển, kiểm thử, triển khai và bảo trì các ứng dụng phần mềm. Dưới đây là các khái niệm cơ bản liên quan đến triển khai hệ thống phần mềm:

SDLC (Software Development Life Cycle):

+Vòng đời phát triển phần mềm, bao gồm các giai đoạn: phân tích yêu cầu, thiết kế, phát triển, kiểm thử, triển khai, và bảo trì.

Phân tích yêu cầu:

+Quá trình thu thập và xác định các yêu cầu của khách hàng và người dùng đối với hệ thống phần mềm.

+Kết quả là tài liệu yêu cầu phần mềm (SRS).

Thiết kế hệ thống:

+Xác định kiến trúc phần mềm và các thành phần chính của hệ thống.

+Bao gồm thiết kế kiến trúc, thiết kế chi tiết, và tạo các tài liệu thiết kế.

Phát triển phần mềm:

+Lập trình và xây dựng các chức năng của hệ thống theo thiết kế đã định.

+Sử dụng các ngôn ngữ lập trình và công nghệ phù hợp.

Kiểm thử phần mềm:

+Thực hiện kiểm thử đơn vị, kiểm thử tích hợp, kiểm thử hệ thống, và kiểm thử chấp nhận để đảm bảo chất lượng phần mềm.

+Sử dụng các công cụ kiểm thử tự động và thủ công.

Triển khai phần mềm:

+Đưa phần mềm lên môi trường sản xuất và đảm bảo hệ thống hoạt động ổn định.

+Quản lý phiên bản và cập nhật phần mềm khi cần thiết.

Bảo trì phần mềm:

+Thực hiện các hoạt động bảo trì để sửa lỗi, cải thiện hiệu suất, và cập nhật phần mềm để đáp ứng các yêu cầu mới.

+Bao gồm bảo trì khắc phục, bảo trì phòng ngừa, bảo trì hoàn thiện, và bảo trì điều chỉnh.

Agile Development:

+Phương pháp phát triển phần mềm linh hoạt, tập trung vào việc phát hành các phiên bản nhỏ và thường xuyên.

+Sử dụng các phương pháp như Scrum và Kanban để quản lý dự án và phát triển.

DevOps:

+Kết hợp giữa phát triển phần mềm (Development) và vận hành hệ thống (Operations) để cải thiện sự hợp tác và hiệu quả.

+Sử dụng các công cụ tự động hóa để triển khai, giám sát, và bảo trì hệ thống phần mềm.

CI/CD (Continuous Integration/Continuous Deployment):

+Tích hợp liên tục và triển khai liên tục, giúp đẩy nhanh quá trình phát triển và phát hành phần mềm.

+Sử dụng các công cụ như Jenkins, GitLab CI/CD, và CircleCI để tự động hóa quá trình.

## **Phân biệt Web tĩnh, Web động**

* + 1. ***Web Tĩnh***

Web tĩnh là các trang web có nội dung không thay đổi thường xuyên và không tương tác với cơ sở dữ liệu. Các trang web tĩnh được xây dựng bằng HTML và CSS đơn giản, và mọi người có thể xem nội dung giống nhau mỗi khi truy cập vào trang web.

Đặc điểm của Web tĩnh:

Nội dung cố định:

+Nội dung của web tĩnh được cố định tại thời điểm thiết kế và không thay đổi trừ khi nhà phát triển chỉnh sửa mã nguồn.

Công nghệ sử dụng:

+Chủ yếu sử dụng HTML và CSS.

+Có thể sử dụng JavaScript cho các hiệu ứng cơ bản, nhưng không có khả năng thay đổi nội dung một cách động dựa trên đầu vào của người dùng hoặc dữ liệu từ máy chủ.

Tốc độ tải trang:

+Tải nhanh hơn so với web động vì không yêu cầu truy vấn cơ sở dữ liệu hay xử lý trên máy chủ.

Bảo mật:

+Bảo mật cao hơn vì không có tương tác với cơ sở dữ liệu hay hệ thống xử lý phức tạp.

Phù hợp cho:

* Các trang web giới thiệu công ty, trang đích sản phẩm, danh thiếp trực tuyến, hoặc các trang web không cần cập nhật thường xuyên.

Ưu điểm:

+Dễ dàng thiết kế và triển khai.

+Chi phí thấp.

+Tốc độ tải nhanh.

Nhược điểm:

+Khó khăn trong việc cập nhật nội dung.

+Thiếu tính tương tác và linh hoạt.

* + 1. ***Web Động***

Web động là các trang web có nội dung thay đổi và tương tác dựa trên đầu vào của người dùng hoặc dữ liệu từ máy chủ. Web động sử dụng cơ sở dữ liệu và các ngôn ngữ lập trình phía máy chủ để tạo ra nội dung động.

Đặc điểm của Web động:

Nội dung động:

+Nội dung có thể thay đổi dựa trên đầu vào của người dùng, ví dụ như khi người dùng đăng nhập, tìm kiếm, hoặc gửi biểu mẫu.

Công nghệ sử dụng:

+Kết hợp HTML, CSS và JavaScript cho phía giao diện người dùng.

+Sử dụng các ngôn ngữ lập trình phía máy chủ như PHP, Python, Ruby, Java, hoặc ASP.NET để xử lý yêu cầu từ người dùng và tương tác với cơ sở dữ liệu.

+Sử dụng cơ sở dữ liệu như MySQL, PostgreSQL, MongoDB để lưu trữ và truy xuất dữ liệu.

Tốc độ tải trang:

+Có thể chậm hơn web tĩnh vì cần xử lý truy vấn cơ sở dữ liệu và xử lý phía máy chủ.

Bảo mật:

+Bảo mật phức tạp hơn do tương tác với cơ sở dữ liệu và các logic xử lý phức tạp.

+Dễ bị tấn công nếu không được bảo vệ đúng cách, ví dụ như SQL injection hoặc XSS.

Phù hợp cho:

+Các trang web thương mại điện tử, mạng xã hội, diễn đàn, blog, và các ứng dụng web cần cập nhật nội dung thường xuyên và tương tác với người dùng.

Ưu điểm:

+Linh hoạt và có khả năng tương tác cao.

+Dễ dàng cập nhật và quản lý nội dung.

+Tạo ra trải nghiệm người dùng tốt hơn.

Nhược điểm:

+Phức tạp hơn trong thiết kế và triển khai.

+Chi phí phát triển và bảo trì cao hơn.

+Tốc độ tải có thể chậm hơn và yêu cầu bảo mật cao hơn.

* + 1. ***Ví dụ***

Web tĩnh: Một trang giới thiệu công ty với các thông tin cố định như lịch sử công ty, sản phẩm/dịch vụ, thông tin liên hệ.

Web động: Một trang web thương mại điện tử như Amazon, nơi người dùng có thể tìm kiếm sản phẩm, thêm vào giỏ hàng, và thanh toán trực tuyến.

## **1.3. Một số thuật ngữ**

Hosting: Hosting là dịch vụ lưu trữ website trên Internet1. Khi bạn mua gói hosting, bạn đang thuê một phần không gian trên máy chủ nơi bạn có thể lưu trữ tất cả các tệp và dữ liệu cần thiết để website của bạn hoạt động.

Tên miền (Domain Name): Tên miền là địa chỉ của một website hoạt động trên internet. Nó giống như là địa chỉ nhà hay mã zip code để giúp các thiết bị định tuyến vệ tinh dẫn đường cho hàng hóa lưu thông.

Web Server Name (Name Server): Name Server là hệ thống thực hiện điều phối quá trình hoạt động của tên miền website4. Chúng giúp cho khách hàng có thể dễ dàng tìm thấy web của bạn.

HomePage: Trang chủ (HomePage) là trang web mà người dùng thường xem khi họ đầu tiên mở trình duyệt web của họ

Web Site: Website là một tập hợp các trang web và nội dung liên quan được xác định bởi một tên miền chung và được xuất bản trên ít nhất một máy chủ .

WebServer: Web server là một máy tính chứa phần mềm máy chủ web và các tệp thành phần của một trang web (ví dụ, tài liệu HTML, hình ảnh, stylesheets CSS và tệp JavaScript).

URL (Uniform Resource Location): URL là địa chỉ của một tài nguyên duy nhất trên internet.

Browser: Trình duyệt web là một ứng dụng cho phép người dùng truy cập các trang .

## **1.4. Một số công cụ dùng thiết kế Web**

Visual Studio Code: Visual Studio Code là một trình chỉnh sửa mã nguồn mở, miễn phí và đa nền tảng được dùng để xây dựng và gỡ lỗi ứng dụng web và đám mây. Nó cung cấp IntelliSense, tích hợp Git, các tiện ích mở rộng và khả năng triển khai Azure. Bạn có thể tải xuống Visual Studio Code từ đây.

Adobe Dreamweaver: Adobe Dreamweaver là một công cụ phát triển web độc quyền từ Adobe. Nó cho phép người dùng nhanh chóng tạo và xuất bản các trang web. Adobe Dreamweaver hỗ trợ HTML, CSS, JavaScript và nhiều hơn nữa. Bạn có thể bắt đầu sử dụng nó mà không cần biết về mã và trở nên nâng cao với các công cụ mà nó cung cấp4. Bạn có thể tải xuống Adobe Dreamweaver từ đây.

**Kết luận chương 1**

Thiết kế web và triển khai hệ thống phần mềm đều đòi hỏi sự chú trọng đến chi tiết, chất lượng và tính khả dụng. Cả hai khía cạnh này đều cần một quy trình làm việc chuyên nghiệp, sự hợp tác giữa các đội ngũ và việc áp dụng các công nghệ và phương pháp hiện đại. Kết quả cuối cùng là tạo ra các sản phẩm và dịch vụ trực tuyến hiệu quả, an toàn và đáp ứng nhu cầu của người dùng.

# **CHƯƠNG II: CƠ SỞ LÝ THUYẾT XÂY DỰNG WEBSITE**

## **2.1. Ngôn ngữ JavaScript**

### *2.1.1. Giới thiệu về JavaScript*

JavaScript (thường được viết tắt là JS) là một ngôn ngữ lập trình nhẹ nhàng, được biên dịch tại chỗ hoặc biên dịch ngay lập tức với các hàm đầu tiên1. Nó được biết đến nhiều nhất như là ngôn ngữ lập trình cho các trang web, tuy nhiên, nhiều môi trường không phải trình duyệt cũng sử dụng nó, như Node.js, Apache CouchDB và Adobe Acrobat.



Hình 1: JavaScript

JavaScript là một ngôn ngữ đơn luồng, đa mô hình, dựa trên nguyên mẫu, hỗ trợ lập trình hướng đối tượng, lập trình thủ tục và lập trình khai báo (ví dụ: lập trình hàm). Khả năng động của JavaScript bao gồm việc xây dựng đối tượng tại thời gian chạy, danh sách tham số biến đổi, biến hàm, tạo script động (thông qua eval), kiểm tra đối tượng (thông qua for…in và các tiện ích Object), và khôi phục mã nguồn (các hàm JavaScript lưu trữ văn bản nguồn của họ và có thể được lấy lại thông qua toString()).

JavaScript là một trong ba ngôn ngữ mà tất cả các nhà phát triển web phải học:

+HTML để xác định nội dung của các trang web

+CSS để chỉ định bố cục của các trang web

+JavaScript để lập trình hành vi của các trang web

### 

### *2.1.2. Cách dùng JavaScript*

Viết mã lệnh JavaScript trực tiếp vào trang web: Mã lệnh JavaScript có thể được viết trực tiếp vào trang web thông qua cặp thẻ <script></script>. Các đoạn <script> có thể được đặt ở bất kỳ nơi nào trong trang web. Tuy nhiên, nên đặt chúng ở vị trí cuối cùng trong phần tử <body>.

Viết mã lệnh JavaScript vào tập tin JavaScript: Để khắc phục vấn đề mã nguồn của trang web bị “rối nùi”, ta có thể viết mã lệnh JavaScript vào bên trong tập tin JavaScript, sau đó nhúng tập tin JavaScript vào trang web

## **2.2. jQuery**

### *2.2.1. Giới thiệu về jQuery*

jQuery là một thư viện JavaScript nhẹ nhàng, nhanh chóng và đầy đủ tính năng. Nó giúp việc duyệt và thao tác tài liệu HTML, xử lý sự kiện, tạo hiệu ứng hoạt hình và Ajax trở nên đơn giản hơn nhiều với API dễ sử dụng và hoạt động trên nhiều trình duyệt.



Hình 2: Jquery

Với sự kết hợp của tính linh hoạt và khả năng mở rộng, jQuery đã thay đổi cách mà hàng triệu người viết JavaScript1. jQuery hỗ trợ các trình duyệt như Chrome, Edge, Firefox, IE, Safari, Android, iOS và nhiều hơn nữa1.

Một số tính năng chính của jQuery bao gồm:

Duyệt và thao tác tài liệu HTML: jQuery giúp bạn dễ dàng tìm kiếm và thao tác các phần tử HTML.

* Xử lý sự kiện: jQuery cung cấp một cách đơn giản để xử lý các sự kiện trên trang web của bạn.

+Tạo hiệu ứng hoạt hình: jQuery giúp bạn tạo ra các hiệu ứng hoạt hình mượt mà và hấp dẫn.

+Ajax: jQuery giúp bạn tạo ra các yêu cầu Ajax một cách dễ dàng và nhanh chóng.

***2.2.2. Cách dùng jQuery***

Cài đặt jQuery: Bạn có thể tải jQuery Library về máy và đưa nó vào trong code HTML. Ngoài ra, bạn cũng có thể sử dụng jQuery thông qua Content Delivery Network (CDN) bằng cách đưa thư viện jQuery vào trong code HTML trực tiếp từ CDN.

Kết nối file jQuery: Sử dụng thẻ <script> để kết nối file jQuery với nội dung như sau:

A screen shot of a computer program

Description automatically generated

Viết mã lệnh jQuery: Có 2 cách viết một nội dung jQuery:

Viết nội dung jQuery bên trong một $(document).ready(), điều này sẽ giúp cho đoạn script chạy sau khi các đoạn code trong file html đã được load xong.

Viết nội dung jQuery bên trong $(window).load(), điều này sẽ giúp cho đoạn script chạy khi toàn bộ trang web đã được load xong.

VD: A computer screen with text and numbers

Description automatically generated

## **2.3. Bootstrap**

***2.3.1. Giới thiệu về Bootstrap***

Bootstrap là một thư viện HTML, CSS, và JS phổ biến nhất trên thế giới1. Nó giúp xây dựng các trang web nhanh chóng, phản hồi nhanh với một bộ công cụ frontend mạnh mẽ, mở rộng và đầy đủ tính năng.

Một số tính năng chính của Bootstrap bao gồm:

Xây dựng và tùy chỉnh với Sass: Bootstrap sử dụng Sass để tạo ra một kiến trúc linh hoạt và có thể tùy chỉnh1. Bạn chỉ cần nhập các thành phần bạn cần, kích hoạt các tùy chọn toàn cầu như gradients và shadows, và viết CSS của riêng bạn với các biến, bản đồ, hàm và mixins của chúng tôi.

Hệ thống lưới và các thành phần đã xây dựng sẵn: Bootstrap cung cấp một hệ thống lưới linh hoạt và một loạt các thành phần giao diện người dùng đã được xây dựng sẵn.

Các plugin JavaScript mạnh mẽ: Bootstrap cung cấp một loạt các plugin JavaScript mạnh mẽ để thêm chức năng vào trang web của bạn.

Bạn có thể bắt đầu sử dụng Bootstrap bằng cách sử dụng CDN, cài đặt nó thông qua trình quản lý gói, hoặc tải xuống mã nguồn. Bạn có thể tải xuống Bootstrap từ đây và học cách sử dụng nó qua các hướng dẫn và tài liệu trực tuyến như Bootstrap v5.0 hoặc Bootstrap v5.3.

***2.3.2. Cách dùng Bootstrap***

Cài đặt Bootstrap: Bạn có thể tải Bootstrap về máy và đưa nó vào trong code HTML. Ngoài ra, bạn cũng có thể sử dụng Bootstrap thông qua Content Delivery Network (CDN) bằng cách đưa thư viện Bootstrap vào trong code HTML trực tiếp từ CDN.

Kết nối file Bootstrap: Sử dụng thẻ <link> để kết nối file CSS của Bootstrap và thẻ <script> để kết nối file JS của Bootstrap với nội dung HTML.

Sử dụng các thành phần của Bootstrap: Bootstrap cung cấp một loạt các thành phần đã được xây dựng sẵn như nút, điều hướng, hệ thống lưới, băng chuyền hình ảnh và nhiều hơn nữa. Bạn chỉ cần sao chép và dán mã HTML tương ứng của các thành phần này vào trang web của bạn.

Sử dụng các plugin JavaScript của Bootstrap: Bootstrap cung cấp một loạt các plugin JavaScript mạnh mẽ để thêm chức năng vào trang web của bạn. Bạn chỉ cần thêm thẻ <script> tương ứng vào trang web của bạn

**Kết luận chương 2**

## Việc xây dựng một website đòi hỏi hiểu biết sâu rộng về nhiều lĩnh vực, từ thiết kế giao diện người dùng, lập trình phía client và server, đến quản lý cơ sở dữ liệu và bảo mật. Trước hết, thiết kế giao diện người dùng là yếu tố then chốt để tạo ra trải nghiệm người dùng tốt. Giao diện thân thiện, dễ điều hướng và phản hồi nhanh chóng giúp người dùng cảm thấy thoải mái và gắn bó hơn với trang web.

## Mặt khác, lập trình phía client (frontend) cần được tích hợp mượt mà để đảm bảo website hoạt động hiệu quả và an toàn. Ngôn ngữ lập trình như HTML, CSS, và JavaScript là nền tảng cho phần frontend.

## Cuối cùng, bảo mật website là một yếu tố không thể thiếu, nhằm bảo vệ dữ liệu người dùng và hệ thống khỏi các cuộc tấn công mạng. Việc áp dụng các phương pháp bảo mật như mã hóa SSL, xác thực hai yếu tố và thường xuyên cập nhật các bản vá bảo mật là rất quan trọng. Tóm lại, để xây dựng một website hoàn chỉnh và hiệu quả, cần có sự phối hợp chặt chẽ giữa các yếu tố thiết kế, lập trình và bảo mật, cùng với việc nắm vững các công nghệ và phương pháp mới nhất trong lĩnh vực này

CHƯƠNG III: XÂY DỰNG TRANG WEB BÁN SÁCH TRUYỆN TRỰC TUYẾN

## **3.1. Ý tưởng xây dựng Website**

## Dự án xây dựng website bán sách truyện là một ý tưởng tuyệt vời, đặc biệt là với 1 người đam mê văn học và muốn mang đến cho độc giả những câu chuyện thú vị như em.

## - Thiết kế giao diện: Tạo một giao diện thân thiện với người dùng, dễ dàng điều hướng. Đảm bảo website có thiết kế responsive để hiển thị tốt trên mọi thiết bị.

## - Phát triển: Bắt đầu phát triển các tính năng chính như giỏ hàng, hệ thống thanh toán, quản lý tài khoản người dung.

## Sử dụng các ngon ngữ lập trình**:** HTML, CSS, JavaScript.

## **3.2. Thiết kế và lập trình Website**

## Header: Bao gồm Menu, thể loại, liên hệ, phần đăng nhập, thanh tìm kiếm và giỏ hàng.

## 

##  Thẻ <header> là phần đầu của trang web, thường chứa các liên kết điều hướng, logo, và các thành phần tương tác quan trọng khác.

##  Thẻ <nav> chứa nội dung điều hướng của trang web, giúp người dùng dễ dàng di chuyển giữa các trang hoặc chức năng khác nhau.

## 

##  Thẻ <ul> chứa các mục điều hướng của trang web.

## <li><a href="#">Trang Chủ</a></li>: Liên kết đến trang chủ.

## <li><a href="#">Thể loại</a></li>: Liên kết đến trang thể loại truyện.

## <li><a href="#">Liên Hệ</a></li>: Liên kết đến trang liên hệ.

## <li><a href="login.html">Đăng nhập/Đăng ký</a></li>: Liên kết đến trang đăng nhập hoặc đăng ký.

##  Thẻ <form> chứa một khung tìm kiếm:

## <div id="shop"></div>: Một khung rỗng có thể để dành cho nội dung liên quan đến cửa hàng.

## <input type="text" name="search" placeholder="Tìm kiếm sản phẩm..." />: Ô nhập liệu để tìm kiếm sản phẩm.

## <button type="submit"><i class="fa fa-search" aria-hidden="true"></i></button>: Nút bấm để thực hiện tìm kiếm, chứa biểu tượng tìm kiếm (search icon).

## 

## -Model giỏ hàng:

## 

## · Thẻ <div id="myModal" class="modal"> là modal hiển thị giỏ hàng khi người dùng nhấn vào nút "Giỏ Hàng".

## · Thẻ <div class="modal-content"> chứa nội dung chính của modal.

## <div class="modal-header">: Phần đầu của modal, chứa tiêu đề và nút đóng.

## <div class="modal-body">: Phần nội dung chính của modal, hiển thị thông tin sản phẩm trong giỏ hàng.

## <div class="cart-row">: Hàng đầu của giỏ hàng với các tiêu đề cột: Sản Phẩm, Giá, Số Lượng.

## <div class="cart-items"></div>: Khung chứa các mục sản phẩm trong giỏ hàng (chưa có nội dung cụ thể).

## <div class="cart-total">: Tổng cộng của giỏ hàng.

## <div class="modal-footer">: Phần chân của modal, chứa các nút hành động: Đóng và Thanh Toán.

## -Tiếp theo là phần Js dùng để tính tổng tiền trong giỏ hàng:

## 

##  Khi người dùng nhấp vào nút giỏ hàng (btn), modal sẽ hiển thị (modal.style.display = "block";).

## Khi người dùng nhấp vào nút đóng (close hoặc close\_footer), modal sẽ ẩn (modal.style.display = "none";).

## Khi người dùng nhấp vào nút thanh toán (order), một thông báo cảm ơn sẽ hiện lên.

## Khi người dùng nhấp vào bất kỳ đâu ngoài modal, modal sẽ ẩn đi nếu mục tiêu của sự kiện là modal (event.target == modal).

## -Hàm updatecart tính tổng giá trị của giỏ hàng bằng cách:

## +Lấy tất cả các dòng sản phẩm trong giỏ hàng (cart-rows).

## +Lặp qua từng dòng, lấy giá và số lượng của từng sản phẩm.

## +Cộng tổng giá trị của tất cả các sản phẩm.

## Cập nhật tổng giá trị vào phần tử hiển thị tổng cộng (cart-total-price).

## 

##  Khi số lượng thay đổi, kiểm tra nếu giá trị không hợp lệ (không phải số hoặc nhỏ hơn hoặc bằng 0), đặt giá trị thành 1.

##  Cập nhật lại tổng giá trị của giỏ hàng.

##  Thêm sự kiện click vào tất cả các nút thêm vào giỏ hàng (btn-cart).

##  Khi người dùng nhấp vào nút thêm sản phẩm, lấy thông tin sản phẩm (hình ảnh, tiêu đề, giá).

##  Hiển thị modal giỏ hàng.

##  Cập nhật lại tổng giá trị của giỏ hàng.

## -Đây là hàm thêm sản phẩm vào giỏ hàng:

## +Hàm addItemToCart tạo một dòng sản phẩm mới (cartRow) và thêm vào giỏ hàng.

## + Kiểm tra nếu sản phẩm đã tồn tại trong giỏ hàng, thông báo và không thêm sản phẩm nữa.

## + Tạo nội dung cho dòng sản phẩm (cartRowContents) và thêm vào giỏ hàng (cartItems).

## +Thêm sự kiện click cho nút xóa sản phẩm, xóa dòng sản phẩm khỏi giỏ hàng và cập nhật lại tổng giá trị.

## +Thêm sự kiện change cho ô nhập liệu số lượng sản phẩm, kiểm tra giá trị hợp lệ và cập nhật lại tổng giá trị.

## 

## 

## **3.3. Kết quả xây dựng trang Web**

## 

## 

## -Các chức năng chính:

## +Giỏ hàng: Thêm số lượng sản phẩm muốn mua và tính toán số tiền của các sản phẩm bên trong.

## 

## +Đăng nhập,đăng ký nhập thông tin tài khoản mật khẩu của người dùng

## 

## +Thông tin của các sản phẩm

## 

## Có thể ấn thêm vào giỏ hàng để tiến hành thanh toán.

**KẾT LUẬN**

## **Ưu điểm**

## Việc xây dựng một trang web bán sách truyện mang lại nhiều lợi ích đáng kể. Đầu tiên, nó tạo ra một nền tảng dễ dàng tiếp cận cho người dùng, giúp họ có thể tìm kiếm và mua sách truyện một cách thuận tiện mà không cần đến cửa hàng vật lý. Khả năng hiển thị sản phẩm đa dạng với hình ảnh và thông tin chi tiết về sách truyện giúp người mua có cái nhìn rõ ràng và ra quyết định mua hàng nhanh chóng. Hơn nữa, tính năng giỏ hàng và thanh toán trực tuyến giúp tối ưu hóa quá trình mua sắm, mang lại trải nghiệm người dùng tốt hơn và thúc đẩy doanh số bán hàng.

## **Nhược điểm**

## Tuy nhiên, việc xây dựng một trang web bán sách truyện cũng gặp không ít khó khăn và thách thức. Đầu tiên là yêu cầu về kỹ thuật, bao gồm thiết kế giao diện thân thiện, xây dựng hệ thống quản lý giỏ hàng và thanh toán an toàn. Điều này đòi hỏi kiến thức chuyên sâu về lập trình và bảo mật web. Ngoài ra, sự cạnh tranh từ các trang web lớn và các nền tảng thương mại điện tử khác có thể làm giảm lượng khách hàng tiềm năng. Cuối cùng, việc duy trì và cập nhật nội dung, quản lý kho hàng và xử lý đơn hàng cũng là những thách thức không nhỏ đối với các nhà quản lý trang web.

## **Hướng phát triển**

## Để phát triển trang web bán sách truyện hiệu quả, có một số hướng đi tiềm năng cần xem xét. Đầu tiên, tích hợp các tính năng cá nhân hóa, như gợi ý sách dựa trên lịch sử mua sắm và sở thích của người dùng, có thể cải thiện trải nghiệm người dùng và tăng doanh số. Thứ hai, tối ưu hóa trang web cho các thiết bị di động, đảm bảo rằng người dùng có thể dễ dàng truy cập và mua sắm từ điện thoại và máy tính bảng. Cuối cùng, mở rộng các dịch vụ kèm theo, như cung cấp phiên bản sách điện tử, audiobook, hoặc dịch vụ giao hàng nhanh, cũng là những cách hiệu quả để thu hút và giữ chân khách hàng.

**DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO**

## *Ths. Lê Văn Phong (2024), Bài giảng Thiết kế và lập trình Front-end, Đại học Đại Nam*

## *Cách sử dụng javascript : webcoban.vn/javascript/cach-su-dung-javascript.html*