

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC THỦ DẦU MỘT  
VIỆN KỸ THUẬT CÔNG NGHỆ**



**ĐỒ ÁN MÔN HỌC  
PHÂN TÍCH THIẾT KẾ HƯỚNG ĐỐI TƯỢNG  
XÂY DỰNG WEBSITE BÁN ĐỒ ĂN  
CHO NHÀ HÀNG TDT**

**GVHD: ThS. Trần Văn Hữu**

**SVTH: Trần Trung Thăng      2024801030146**

**Đào Văn Thanh      2024801030237**

**Nguyễn Tấn Đạt      2024801030190**

**LỚP: D20KTPM02**

**Tp. Thủ Dầu Một, tháng 11 năm 2022**

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC THỦ DẦU MỘT  
VIỆN KỸ THUẬT CÔNG NGHỆ**



**ĐỒ ÁN MÔN HỌC  
PHÂN TÍCH THIẾT KẾ HƯỚNG ĐỐI TƯỢNG  
XÂY DỰNG WEBSITE BÁN ĐỒ ĂN  
CHO NHÀ HÀNG TDT**

**GVHD: ThS. Trần Văn Hữu**

**SVTH: Trần Trung Thăng      2024801030146**

**Đào Văn Thanh      2024801030237**

**Nguyễn Tấn Đạt      2024801030190**

**LỚP: D20KTPM02**

**Tp. Thủ Dầu Một, tháng 11 năm 2022**

## BẢNG PHÂN CÔNG NHIỆM VỤ

<b>Trần Trung Thắng - 2024801030146</b>	<b>Điểm:</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Mô tả, phân tích yêu cầu hệ thống</li><li>- Thiết kế giao diện và các chức năng của website</li><li>- Vẽ sơ đồ và đặc tả các UseCase</li><li>- Class diagram</li><li>- Public source code lên tên miền và hosting mới.</li></ul>	Nhận xét:
<b>Đào Văn Thanh – 2024801030237</b>	<b>Điểm:</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Mô tả, phân tích yêu cầu hệ thống</li><li>- Vẽ sơ đồ hoạt động</li><li>- Thiết kế Database</li><li>- Viết báo cáo, định dạng word</li></ul>	Nhận xét:
<b>Nguyễn Tấn Đạt - 2024801030190</b>	<b>Điểm:</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Chương 1</li><li>- Chương 3</li><li>- Kết luận</li><li>- Slide thuyết trình</li></ul>	Nhận xét:

## LỜI CẢM ƠN

Lời đầu tiên, em xin gửi lời chân thành đến ThS. Trần Văn Hữu. Trong quá trình học tập và tìm hiểu bộ môn ***Phân tích thiết kế hướng đối tượng***, chúng em đã nhận được sự quan tâm giúp đỡ, hướng dẫn rất nhiệt tình và đầy tâm huyết của thầy. Thầy đã giúp chúng em tích lũy thêm nhiều kiến thức để có cái nhìn sâu sắc hơn và hoàn thiện nhiều dự án hơn. Từ những kiến thức thầy truyền tải, chúng em đã dần hiểu rõ hơn về các bước để có thể có được nhiều dự án cũng như cách thực hiện dự án từ đó áp dụng vào cuộc sống và công việc sau này. Thông qua tiểu luận này nhóm em xin trình bày lại những gì chúng em đã được tìm hiểu về môn ***Phân tích thiết kế hướng đối tượng***.

Có lẽ kiến thức là vô hạn mà sự tiếp nhận kiến thức của bản thân mỗi người luôn tồn tại những hạn chế. Do đó, trong quá trình hoàn thành tiểu luận, chắc chắn không tránh khỏi những thiếu sót. Nhóm chúng em rất mong nhận được những góp ý từ thầy để bài tiểu luận của nhóm chúng em được hoàn thiện.

Kính chúc thầy sức khỏe, hạnh phúc và thành công trên con đường sự nghiệp giảng dạy.

## MỤC LỤC

<b>LỜI CẢM ƠN .....</b>	<b>iii</b>
<b>MỤC LỤC .....</b>	<b>iv</b>
<b>A. PHẦN MỞ ĐẦU .....</b>	<b>1</b>
1. Lời nói đầu .....	1
2. Lý do chọn đề tài.....	1
3. Mục tiêu của đề tài .....	2
4. Phạm vi nghiên cứu.....	2
5. Phương pháp nghiên cứu.....	2
6. Kết cấu tiểu luận.....	2
<b>B. PHẦN NỘI DUNG.....</b>	<b>4</b>
<b>CHƯƠNG 1: TỔNG QUAN ĐỀ TÀI .....</b>	<b>4</b>
1.1. Mô tả, phân tích yêu cầu hệ thống .....	4
1.2. Khái niệm về Actor .....	5
1.3. Khái niệm về Use-Case .....	5
1.4. Sơ đồ Use-Case .....	6
1.5. Đặc tả Use-Case .....	6
1.6. Cách ánh xạ từ sơ đồ Use – Case qua Activity – Diagram (Sơ đồ hoạt động) .....	6
1.7. Giới thiệu về Ngôn ngữ lập trình (VB.NET / WinForm C# / ... ).....	7
1.7.1. Giới thiệu về ASP.Net .....	7
1.7.2. Giới thiệu về Visual Studio .....	8
<b>CHƯƠNG 2: THIẾT KẾ CƠ SỞ DỮ LIỆU CHO WEBSITE TDT FOOD .....</b>	<b>9</b>
2.1. Mô tả, phân tích yêu cầu hệ thống .....	9
2.2. Biểu đồ use case .....	10

2.3. Đặc tả use case .....	12
2.3.1. Use case Đăng nhập.....	12
2.3.2. Use case Đăng ký.....	12
2.3.3. Use case Quản lý thực đơn .....	13
2.3.4. Use case Quản lý tài khoản khách hàng .....	14
2.3.5. Use case Tìm món .....	15
2.3.6. Use case Thêm vào giỏ hàng .....	16
2.3.7. Use case Giỏ hàng .....	17
2.3.8. Use case Quên mật khẩu.....	17
2.3.9. Use case Bình luận.....	18
2.3.10. Use case Chat box.....	19
2.3.11. Use case Xác nhận đơn hàng .....	19
2.3.12. Use case Thanh toán .....	20
2.4. Sơ đồ hoạt động.....	21
2.4.1. Đăng kí khách hàng .....	21
2.4.2. Đăng nhập người dùng .....	22
2.4.3. Quản lý.....	22
2.4.4. Tìm kiếm sản phẩm .....	22
2.4.5. Giỏ hàng.....	23
2.4.6. Quên mật khẩu .....	23
2.5. Sơ đồ tuần tự .....	23
2.5.1. Chức năng đăng kí .....	23
2.5.2. Chức năng đăng nhập .....	24
2.5.3. Chức năng tìm kiếm.....	25
2.5.4. Chức năng thanh toán .....	25

2.5.5. Chức năng bình luận .....	26
2.5.6. Chức năng quên mật khẩu .....	26
2.5.7. Chức năng thêm sản phẩm.....	27
2.5.8. Chức năng xóa sản phẩm .....	27
2.5.9. Chức năng sửa thông tin sản phẩm.....	28
2.6. Sơ đồ lớp. ....	29
2.7. Thiết kế database.....	29
2.7.1. Lược đồ quan hệ .....	29
2.8.2. Lược đồ chi tiết.....	30
<b>CHƯƠNG 3: THIẾT KẾ CHƯƠNG TRÌNH.....</b>	<b>34</b>
3.1. GIAO DIỆN NGƯỜI DÙNG .....	34
3.1.1. Giao diện trang chủ.....	34
3.1.2. Giao diện đăng nhập .....	35
3.1.3. Giao diện đăng ký .....	35
3.1.4. Giao diện quên mật khẩu .....	36
3.1.5. Giao diện giỏ hàng.....	37
3.1.6. Giao diện thông tin đơn đặt hàng.....	37
3.1.7. Giao diện trang tìm kiếm .....	38
3.1.8. Giao diện Chatbox (Facebook).....	39
3.1.9. Giao diện bình luận khách hàng .....	40
3.2. GIAO DIỆN ADMIN.....	40
3.2.1. Giao diện trang chủ.....	40
3.2.2. Giao diện trang quản lí món ăn.....	41
3.2.3. Giao diện trang danh mục món ăn.....	41
3.2.4. Giao diện trang quản lí đơn hàng.....	42

3.2.5. Giao diện trang quản lí bình luận .....	42
3.2.6. Giao diện trang quản lí khách hàng .....	43
<b>C. PHẦN KẾT LUẬN .....</b>	<b>44</b>
1. Kết quả đạt được .....	44
2. Hướng phát triển của đề tài .....	44
<b>TÀI LIỆU THAM KHẢO.....</b>	<b>46</b>



## A. PHẦN MỞ ĐẦU

### 1. Lời nói đầu

Chúng ta đang sống trong những năm đầu của thế kỉ XXI, thế kỉ phát triển của ngành công nghệ thông tin (CNTT). Vì vậy việc tiếp cận và cập nhật công nghệ này đã, đang và sẽ mang lại cho chúng ta rất nhiều lợi ích và thuận tiện trong công việc: tiết kiệm thời gian cũng như giảm các chi phí trong công tác quản lí.

Trong những năm gần đây CNTT đóng vai trò rất quan trọng: song song với việc phát triển ứng dụng tin học vào trong cuộc sống, tin học được ứng dụng rất rộng rãi trong các lĩnh vực khoa học kĩ thuật, các ngành quản lí và các hoạt động xã hội thông qua mạng Internet. Đóng vai trò quan trọng như trên nên tin học đã được đưa vào quản lí nhân sự, điểm, bán hàng, nhập xuất vật tư.

### 2. Lý do chọn đề tài

Hiện nay, Công nghệ thông tin và thương mại điện tử nói riêng đang phát triển rất mạnh mẽ. Công nghệ đã giúp chúng ta tiết kiệm đáng kể thời gian, tiền bạc từ việc mua hàng online. Chúng ta chỉ cần ngồi tại nhà, đã có thể mua được những món đồ mà mình yêu thích với mẫu mã đa dạng, giá thành còn tốt hơn trên thị trường..., và các website bán hàng trên mạng sẽ giúp ta làm được điều đó. Nếu chỉ quanh quẩn với các phương pháp bán hàng truyền thống, bạn sẽ khó mà cạnh tranh được với những đối thủ đã sớm tiến quân và chiếm thị phần trên các kênh bán hàng online. Năm 2020 vừa qua, Nghị định 100 của Chính phủ và cơn đại dịch Covid-19, đã khiến ngành kinh doanh offline chao đảo. Chính vì thế mà các dấu hiệu sau, sẽ cho thấy xu hướng kinh doanh online đang là điều tất yếu hiện nay:

- Kinh doanh Offline thôi là chưa đủ:
- Sự hoàn thiện của hệ sinh thái cho người kinh doanh online
- Tiết kiệm thời gian mua sắm cho khách hàng
- Sản phẩm đa dạng
- Tính lan truyền của mạng xã hội

Chính từ những ưu điểm kể trên nên chúng em đã quyết định cùng nhau thiết kế và phát triển đề tài: “*Xây dựng website bán đồ ăn cho nhà hàng TDT*” nhằm giúp cho nhà hàng bán được nhiều món ăn hơn góp phần tăng doanh thu cho nhà hàng.

### **3. Mục tiêu của đề tài**

- Tìm hiểu, thống kê, khảo sát những khó khăn, lỗi thường gặp cũng như nhu cầu sử dụng trang web của người dùng.
- Trải nghiệm, dùng thử trang web tìm ra cách sử dụng, phát hiện những lỗi vặt, từ đó viết bài đánh giá, đưa ra nhận xét, kiến nghị giúp nhà phát triển cải thiện.
- Đưa dữ liệu đã thu thập được vào trang web và đăng tải thông tin lên mạng internet.

### **4. Phạm vi nghiên cứu**

Không gian nghiên cứu: Nhà hàng TDT.

Đối tượng nghiên cứu: Các món ăn, thức uống của nhà hàng.

Thời gian nghiên cứu: Từ tháng 01/07/2022 đến 20/11/2022.

### **5. Phương pháp nghiên cứu**

- Phương pháp nghiên cứu định lượng
- Phương pháp quan sát (observation): quan sát việc quản lý, buôn bán đồ ăn, thức uống của các nhà hàng.
- Phương pháp nghiên cứu tài liệu
  - + Tham khảo, tìm kiếm thêm tư liệu trên các trang web, báo chí, tìm hiểu thực trạng của đề tài.
  - + Xem các đồ án tốt nghiệp của các anh chị hoặc đọc sách báo liên quan đến đề tài nghiên cứu.
- Phương pháp tổng hợp và phân tích số liệu
  - + Thu thập thông tin từ việc quan sát.
  - + Thống kê, tổng hợp các số liệu.
  - + Phân tích, đưa ra kết quả và thực hiện.

### **6. Kết cấu tiểu luận**

Ngoài phần mở đầu, phần kết luận và phần tài liệu tham khảo, thì trọng tâm của tiểu luận là 4 chương ở phần nội dung:

Chương 1: Tổng quan đề tài.

Chương 2: Phân tích hệ thống.

Chương 3: Thiết kế cơ sở dữ liệu.

Chương 4: Giao diện và cài đặt chương trình.

## **B. PHẦN NỘI DUNG**

### **CHƯƠNG 1: TỔNG QUAN ĐỀ TÀI**

#### **1.1. Mô tả, phân tích yêu cầu hệ thống**

Mô tả, đặc tả, phân tích các yêu cầu hệ thống là một trong những công việc giúp bạn xây dựng lại các tài liệu đặc tả hệ thống, trong đó bạn có thể sử dụng tới một số các công cụ như các mô hình hóa, mô hình toán học. Là một tập hợp các kịch bản sử dụng, các nguyên mẫu hay bất kỳ các tổ hợp công cụ nói trên.

Bạn có thể kiểm chứng nó một cách riêng rẽ ở từng mức chức năng (Yêu cầu chức năng) hay mức hệ thống (yêu cầu phi chức năng). Giúp cung cấp các chỉ số đánh giá độ ưu tiên về các mặt cân bằng khi nhắc đến nguồn tài nguyên và giúp cung cấp các giá trị trạng thái giúp theo dõi được tiến độ của dự án.

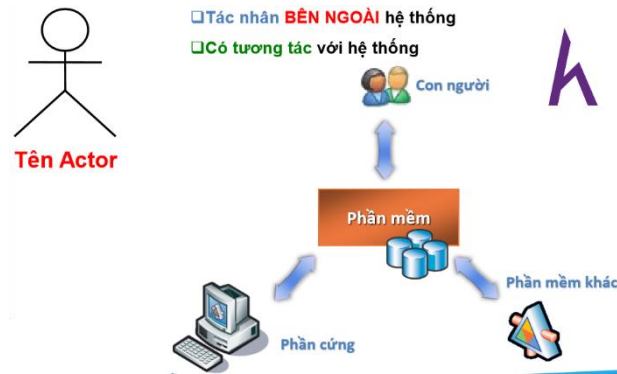
Chất lượng hồ sơ đặc tả được đánh giá thông qua các tiêu chí:

- Tính rõ ràng và chính thức
- Tính phù hợp
- Tính đầy đủ và hoàn thiện

Nội dung cần xác định đặc tả yêu cầu:

- Phân tích các đặc tả yêu cầu hệ thống.
- Phân tích các yêu cầu hệ thống và giúp thương lượng đối với khách hàng
- Mô tả các yêu cầu của hệ thống
- Mô hình hóa hệ thống
- Kiểm tra tính hợp lý của các yêu cầu hệ thống
- Quản trị các yêu cầu hệ thống
- Xác định các yêu cầu hệ thống

## 1.2. Khái niệm về Actor



**Actor** là các tác nhân bên ngoài tác động vào phần mềm:

- Người dùng
- Thiết bị ngoại vi
- Phần mềm khác.

Một nhóm người dùng tương ứng với một Actor.

Mỗi Actor được phép sử dụng một hay nhiều chức năng trong hệ thống như:

- Nhân viên được phép thêm, sửa hóa đơn.
- Admin được phép toàn quyền với hệ thống.

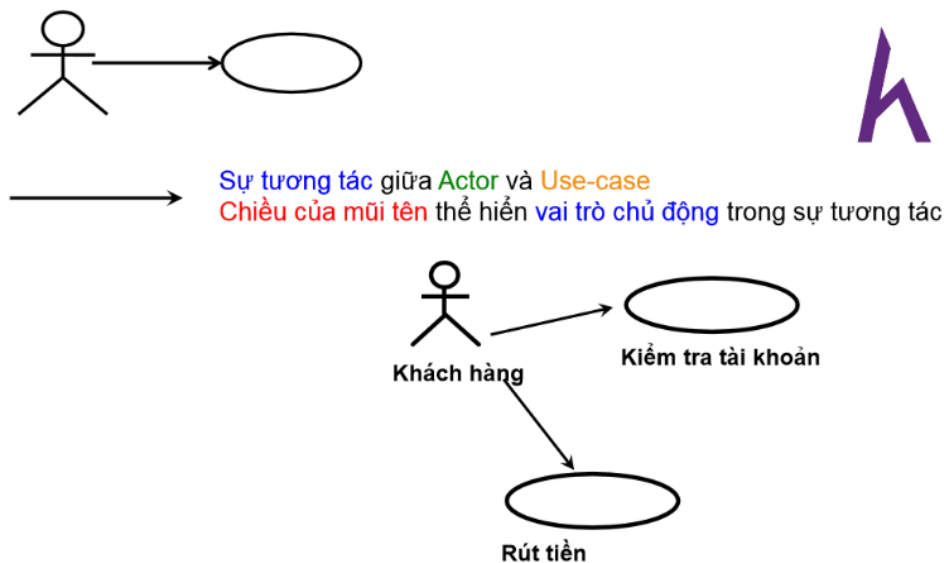
## 1.3. Khái niệm về Use-Case



- Một Use-Case là một chuỗi các hành động mà hệ thống thực hiện mang lại một kết quả quan sát được đối với actor.

- Có thể hiểu một Use-Case là một chức năng của hệ thống, mang một ý nghĩa nhất định đối với người dùng

## 1.4. Sơ đồ Use-Case



## 1.5. Đặc tả Use-Case

Sau khi mô hình hóa yêu cầu hệ thống. Chúng ta cần Đặc Tả lại hệ thống theo phong cách chuyên ngành. Với mỗi Use – Case sẽ có một đặc tả riêng.

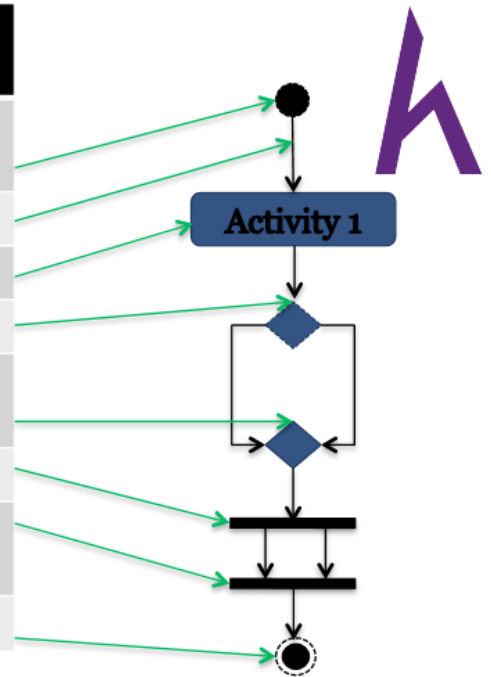
Tiêu đề	Nội dung
Tên Use-Case	Tên ngắn gọn của Use-Case
Mô tả	Mô tả ngắn gọn nội dung của Use-Case
Sự kiện kích hoạt	Sự kiện kích hoạt Use-Case hoạt động
Actors	Các tác nhân liên quan đến Use-Case
Use-Case liên quan	Các Use-Case được gọi khi thực hiện Use-Case này. Gồm 2 loại include và extend.
Tiền điều kiện	Các điều kiện cần thiết phải có trước khi Use-Case thực hiện
Hậu điều kiện	Trạng thái của hệ thống sau khi usecase được thực hiện
Biến thể	Điều kiện dẫn đến phân nhánh. Sẽ quay lại luồng sự kiện chính
Ngoại lệ	Những điều kiện không mong đợi dẫn đến việc phân nhánh. Không quay lại luồng sự kiện chính.

## 1.6. Cách ánh xạ từ sơ đồ Use – Case qua Activity – Diagram (Sơ đồ hoạt động)

**Activity Diagram** là một mô hình logic dùng để mô hình hoá các hoạt động trong một quy trình nghiệp vụ. Hay có thể hiểu **Activity – Diagram** là sơ đồ luồng xử lý của hệ thống. Bao gồm luồng đi của dòng dữ liệu, dòng sự kiện.

Dùng để mô tả các hoạt động trong một chức năng của hệ thống. Hay có thể hiểu là mô tả luồng xử lý của một **Use – Case**.

Use-Case	Activity
Tiền điều kiện	Initial state
Yêu cầu của tác nhân	Transition
Hoạt động của hệ thống	Activity
Điều kiện rẽ nhánh (luồng sự kiện phụ)	Decision
Từ các nhánh trả về luồng sự kiện chính	Merge
Các hoạt động thực hiện song song	Fork
Kết hợp các nhánh hoạt động song song tra	Join
Hậu điều kiện	Final node



## 1.7. Giới thiệu về Ngôn ngữ lập trình (VB.NET / WinForm C# / ...)

### 1.7.1. Giới thiệu về ASP.Net

- Đầu 2002, Microsoft giới thiệu kỹ thuật lập trình Web ASP+, tên chính thức sau này là ASP.Net

- ASP.Net là kỹ thuật lập trình và phát triển ứng dụng web ở phía Server dựa trên nền tảng của .Net Framework

- Mã lệnh ở phía server (ví dụ: mã lệnh trong trang ASP, ASP.NET) sẽ được biên dịch và thi hành tại Web Server. Sau khi được Server đọc, biên dịch và thi hành, kết quả tự động được chuyển sang HTML/ JavaScript/ CSS và trả về cho Client.



- Ưu điểm:

+ Mô hình lập trình thủ tục đơn giản

+ Sử dụng hiệu quả các đối tượng COM: ADO (ActiveX Data Object) - xử lý dữ liệu FSO (File System Object) - làm việc với hệ thống tập tin

+ Hỗ trợ nhiều ngôn ngữ: VBScript, JavaScript

- Nhược điểm:

+ Code ASP và HTML lẫn lộn

- + Khi triển khai cài đặt, do không được biên dịch trước nên dễ bị mất source code, hạn chế về tốc độ thực hiện
- + Quá trình xử lý Postback khó khăn

### 1.7.2. Giới thiệu về Visual Studio

Visual studio là một phần mềm hỗ trợ đắc lực hỗ trợ công việc lập trình website. Công cụ này được tạo lên và thuộc quyền sở hữu của ông lớn công nghệ Microsoft.



Năm 1997, phần mềm lập trình nay có tên mã Project Boston. Nhưng sau đó, Microsoft đã kết hợp các công cụ phát triển, đóng gói thành sản phẩm duy nhất.

Visual Studio là hệ thống tập hợp tất cả những gì liên quan tới phát triển ứng dụng, bao gồm trình chỉnh sửa mã, trình thiết kế, gỡ lỗi. Tức là, bạn có thể viết code, sửa lỗi, chỉnh sửa thiết kế ứng dụng dễ dàng chỉ

với 1 phần mềm Visual Studio mà thôi. Không dừng lại ở đó, người dùng còn có thể thiết kế giao diện, trải nghiệm trong Visual Studio như khi phát triển ứng dụng Xamarin, UWP bằng XAML hay Blend vậy.



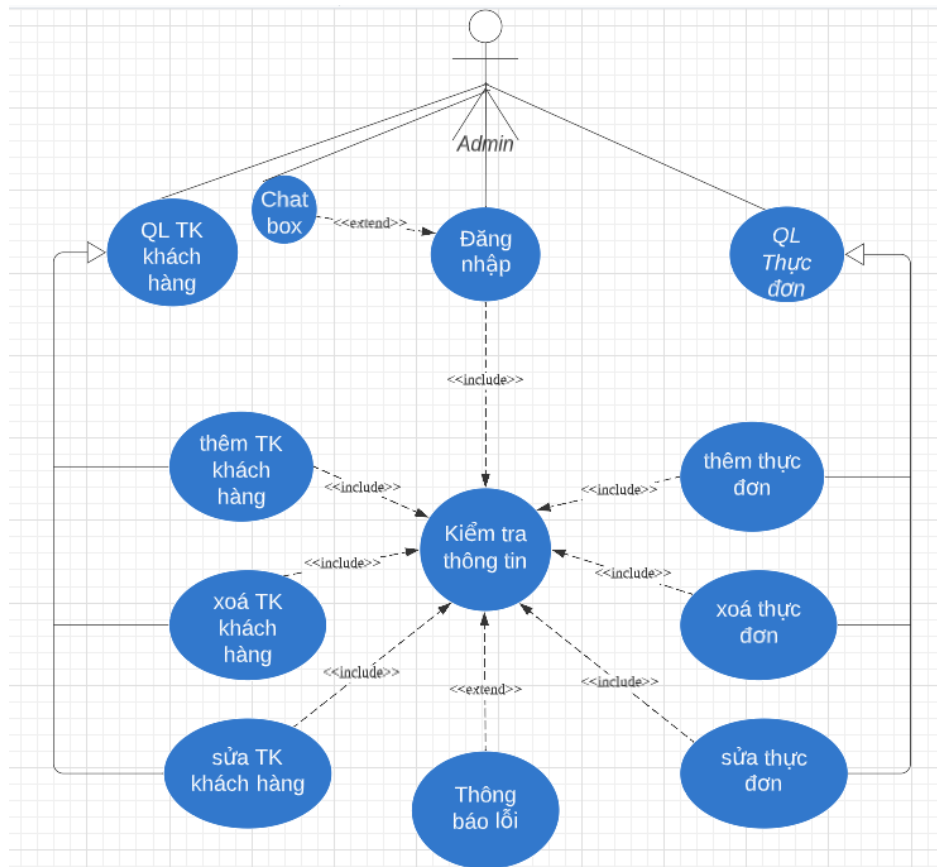
## **CHƯƠNG 2: THIẾT KẾ CƠ SỞ DỮ LIỆU CHO WEBSITE TDT FOOD**

### **2.1. Mô tả, phân tích yêu cầu hệ thống**

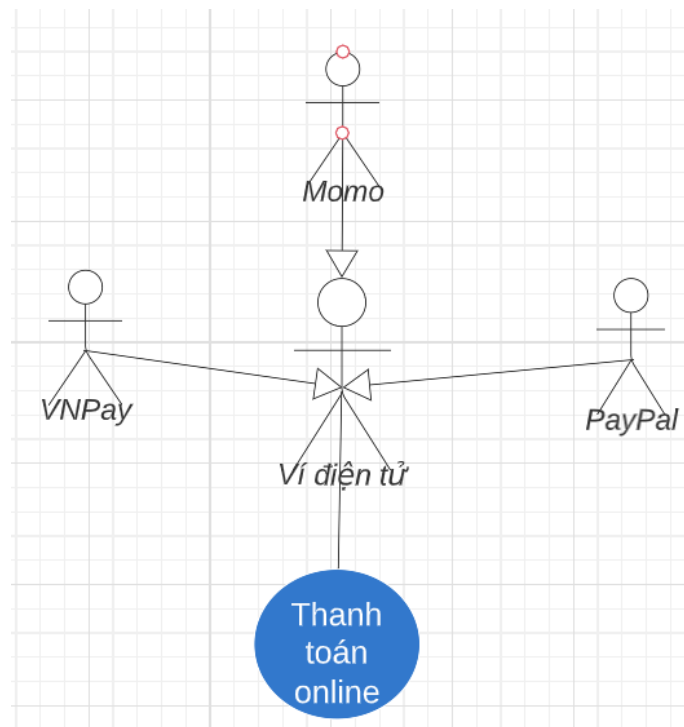
Website bán đồ ăn theo như khảo sát từ các bạn trẻ phải đạt được các yêu cầu tiên quyết giúp người sử dụng tiết kiệm được thời gian, nhanh chóng, thao tác đơn giản dễ dàng sử dụng và mua sắm:

- Phía User
  - Có chức năng đăng kí tài khoản.
  - Có chức năng đăng nhập
  - Có chức năng quên mật khẩu
  - Có chức năng xem danh sách sản phẩm
  - Có chức năng tìm kiếm
  - Có chức năng thêm vào giỏ hàng
  - Có chức năng đặt hàng
  - Có chức năng thanh toán online
  - Có chức năng bình luận
  - Có chức năng chat với admin
  
- Phía Admin
  - Có chức năng xem chi tiết thống kê doanh thu
  - Có chức năng quản lý thêm, xóa, sửa sản phẩm
  - Có chức năng quản lý thêm, xóa, sửa khách hàng
  - Có chức năng quản lý bình luận (xem và xóa)
  - Có chức năng chat với khách hàng
  - Có chức năng quản lý (xem) đơn hàng khách đặt mua





Hình 3: Các Use Case của Admin



Hình 4: Use case của Ví điện tử

## 2.3. Đặc tả use case

### 2.3.1. Use case Đăng nhập

Tên Use case	<b>Đăng nhập</b>
Tác nhân	Admin, Khách hàng
Mô tả	<ul style="list-style-type: none"><li>- Cho phép quản lý đăng nhập vào hệ thống để thực hiện các chức năng quản trị của website.</li><li>- Cho phép khách hàng đăng nhập vào website để thực hiện các chức năng mua đặt hàng.</li></ul>
Điều kiện tiên quyết	Hệ thống đã được khởi động sẵn sàng, tác nhân đã đăng ký tài khoản trước đó và đăng nhập đúng thông tin đăng ký
Dòng sự kiện chính	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Tác nhân truy cập vào website</li><li>2. Chọn chức năng đăng nhập</li><li>3. Hệ thống hiển thị và yêu cầu nhập thông tin</li><li>4. Tác nhân nhập thông tin cần thiết, chọn nút đăng nhập</li><li>5. Hệ thống kiểm tra thông tin</li></ol>
Dòng sự kiện phụ	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Tác nhân nhập sai thông tin</li><li>2. Hệ thống báo lỗi và yêu cầu nhập lại</li><li>3. Tác nhân lặp lại bước 4</li></ol>

### 2.3.2. Use case Đăng ký

Tên Use case	<b>Đăng ký</b>
Tác nhân	Khách hàng
Mô tả	Khách hàng chưa có tài khoản và muốn đăng ký.

Điều kiện tiên quyết	Hệ thống đã được khởi động sẵn sàng
Dòng sự kiện chính	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Khách hàng nhập thông tin để đăng ký vào website.</li> <li>2. Hệ thống kiểm tra dữ liệu và thêm dữ liệu vào CSDL.</li> <li>3. Hệ thống ghi nhận hoạt động đăng ký thành công và chuyển đến trang đăng nhập của website.</li> </ol>
Dòng sự kiện phụ	- Khi dữ liệu sai theo yêu cầu hệ thống sẽ thông báo ra màn hình, sau đó khách hàng cần nhập lại theo đúng yêu cầu.

### 2.3.3. Use case Quản lý thực đơn

Tên Use case	<b>Quản lý thực đơn</b>
Tác nhân	Admin
Mô tả	Người quản lý muốn vào trang quản lý thực đơn và kiểm tra danh sách thức ăn, đồ uống
Điều kiện tiên quyết	Hệ thống đã được khởi động sẵn sàng và tài khoản Admin đã đăng nhập đúng
Dòng sự kiện chính	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Người quản lý đăng nhập thành công, hệ thống chuyển đến trang Admin – người quản trị</li> <li>2. Người quản lý click vào quản lý thực đơn trên thanh menu</li> <li>3. Hệ thống tiếp nhận yêu cầu và chuyển đến trang quản lý thực đơn, đồng thời hệ thống hiển thị các sản phẩm trong database</li> <li>4. Người quản lý chọn các chức năng muốn thực hiện <ol style="list-style-type: none"> <li>4.1. Thêm <ul style="list-style-type: none"> <li>- Khi người quản lý click vào chức năng thêm, hệ thống tiếp nhận yêu cầu và chuyển đến trang thêm</li> </ul> </li> </ol> </li> </ol>

	<p>- Người quản lí nhập thông tin sản phẩm mới và click và [Luu]</p> <p>4.2. Sửa</p> <p>- Khi người quản lí click vào chức năng sửa, hệ thống tiếp nhận yêu cầu và chuyển đến trang sửa</p> <p>- Hệ thống sẽ hiển thị thông sản phẩm mà người quản lí muốn sửa, người quản lí sẽ sửa lại các thông tin theo mong muốn và click và [Luu]</p> <p>4.3. Xóa</p> <p>- Khi người quản lí click vào chức năng xóa, hệ thống tiếp nhận yêu cầu và chuyển đến trang xóa</p> <p>- Hệ thống sẽ hiển thị thông tin sách mà người quản lí muốn xóa, người quản lí click và [Xóa]</p>
Dòng sự kiện phụ	- Người quản lí khi thị hiện chức năng thêm và sửa sẽ điền thông tin sao cho đúng chuẩn. Nếu sai chuẩn hệ thống sẽ hiển thị thông báo thất bại

#### 2.3.4. Use case Quản lý tài khoản khách hàng

Tên Use case	<b>Quản lý tài khoản khách hàng</b>
Tác nhân	Admin
Mô tả	Người quản lí muốn vào trang quản lí khách hàng và kiểm tra danh sách khách hàng
Điều kiện tiên quyết	Hệ thống đã được khởi động sẵn sàng và tài khoản Admin đã đăng nhập đúng
Dòng sự kiện chính	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Người quản lí đăng nhập thành công, hệ thống chuyển đến trang Admin – người quản trị</li> <li>2. Người quản lí click vào quản lí tài khoản khách hàng trên thanh menu</li> </ol>

	<p>3. Hệ thống tiếp nhận yêu cầu và chuyển đến trang quản lý tài khoản khách hàng, đồng thời hệ thống hiển thị danh sách các tài khoản khách hàng trong database</p> <p>4. Người quản lý chọn các chức năng muốn thực hiện</p> <p>4.1. Thêm</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Khi người quản lý click vào chức năng thêm, hệ thống tiếp nhận yêu cầu và chuyển đến trang thêm</li> <li>- Người quản lý nhập thông tin khách hàng mới và click và [Luu]</li> </ul> <p>4.2. Sửa</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Khi người quản lý click vào chức năng sửa, hệ thống tiếp nhận yêu cầu và chuyển đến trang sửa</li> <li>- Hệ thống sẽ hiển thị thông tin tài khoản khách hàng mà người quản lý muốn sửa, người quản lý sẽ sửa lại các thông tin theo mong muốn và click và [Luu]</li> </ul> <p>4.3. Xóa</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Khi người quản lý click vào chức năng xóa, hệ thống tiếp nhận yêu cầu và chuyển đến trang xóa</li> <li>- Hệ thống sẽ hiển thị thông tin tài khoản khách hàng mà người quản lý muốn xóa, người quản lý click và [Xóa]</li> </ul>
Dòng sự kiện phụ	- Người quản lý khi thực hiện chức năng thêm và sửa sẽ điền thông tin sao cho đúng chuẩn. Nếu sai chuẩn hệ thống sẽ hiển thị thông báo thất bại

### 2.3.5. Use case Tìm món

Tên Use case	<b>Tìm món</b>
Tác nhân	Khách hàng
Mô tả	Khách hàng món tìm món cần mua

Điều kiện tiên quyết	Hệ thống đã được khởi động sẵn sàng
Dòng sự kiện chính	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Khách hàng đang ở trang mua sắm</li> <li>2. Khách hàng nhập thông tin sản phẩm, hệ thống kiểm tra database và hiển thị các thông tin gần giống với thông tin khách hàng đưa ra</li> </ol>
Dòng sự kiện phụ	Nếu theo yêu cầu lọc của khách hàng mà sản phẩm không tồn tại trong database, hệ thống sẽ xuất thông báo “Không tìm thấy sản phẩm”

### 2.3.6. Use case Thêm vào giỏ hàng

Tên Use case	<b>Thêm vào giỏ hàng</b>
Tác nhân	Khách hàng
Mô tả	Khách hàng muốn thêm sản phẩm vào giỏ hàng
Điều kiện tiên quyết	Hệ thống đã được khởi động sẵn sàng và khách hàng đã đăng nhập đúng tài khoản
Dòng sự kiện chính	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Khách hàng chọn sản phẩm muốn mua và click vào nút “Thêm vào giỏ hàng”</li> <li>2. Hệ thống kiểm tra dữ liệu và thêm dữ liệu vào CSDL.</li> <li>3. Hệ thống ghi nhận hoạt động và tăng số lượng sản phẩm trong giỏ hàng lên, đồng thời hiển thị thông báo “Sản phẩm đã được thêm vào giỏ hàng”</li> </ol>
Dòng sự kiện phụ	



### 2.3.7. Use case Giỏ hàng

Tên Use case	<b>Thêm vào Giỏ hàng</b>
Tác nhân	Khách hàng
Mô tả	Khách hàng muốn xem danh sách sản phẩm đã thêm trong giỏ hàng
Điều kiện tiên quyết	Hệ thống đã được khởi động sẵn sàng
Dòng sự kiện chính	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Khách hàng click vào icon “Giỏ hàng” trên thanh menu</li><li>2. Hệ thống tiếp nhận yêu cầu và chuyển đến trang giỏ hàng, đồng thời hệ thống hiển thị danh sách các sản phẩm mà khách hàng đã thêm được lưu trong Session</li></ol>
Dòng sự kiện phụ	

### 2.3.8. Use case Quên mật khẩu

Tên Use case	<b>Quên mật khẩu</b>
Tác nhân	Khách hàng
Mô tả	Khách hàng quên mật khẩu hoặc muốn đặt lại mật khẩu.
Điều kiện tiên quyết	Hệ thống đã được khởi động sẵn sàng và khách hàng nhập đúng email đã đăng ký từ trước

Dòng sự kiện chính	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Khách hàng nhập địa chỉ email đã liên kết với tài khoản.</li> <li>2. Hệ thống kiểm tra dữ liệu trong database.</li> <li>3. Hệ thống gửi gmail yêu cầu xác nhận thông tin tài khoản</li> <li>4. Khách hàng check gmail và nhập mật khẩu mới</li> </ol>
Dòng sự kiện phụ	- Khi dữ liệu sai theo yêu cầu hệ thống sẽ thông báo ra màn hình, sau đó khách hàng cần nhập lại theo đúng yêu cầu.

### 2.3.9. Use case Bình luận

Tên Use case	<b>Bình luận</b>
Tác nhân	Khách hàng
Mô tả	Cho phép khách hàng đăng nhập vào website để tham gia bình luận, đưa ra đánh giá chất lượng về các sản phẩm
Điều kiện tiên quyết	Hệ thống đã được khởi động sẵn sàng, tác nhân đã đăng ký tài khoản trước đó và đăng nhập đúng thông tin đăng ký
Dòng sự kiện chính	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sau khi đã đăng nhập thành công, khách hàng truy cập vào trang sản phẩm muốn bình luận.</li> <li>2. Nhập nội dung bình luận vào text box và đánh giá số sao</li> <li>3. Sau khi chắc chắn nội dung đánh giá, khách hàng bấm gửi</li> <li>4. Hệ thống kiểm thông tin và lưu vào database</li> <li>5. Nội dung đánh giá sẽ được hiển thị trong trang chi tiết sản phẩm</li> </ol>
Dòng sự kiện phụ	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tác nhân nhập sai thông tin tài khoản</li> <li>2. Hệ thống báo lỗi và yêu cầu nhập lại</li> </ol>

### 2.3.10. Use case Chat box

Tên Use case	<b>Chat box</b>
Tác nhân	Admin, Khách hàng
Mô tả	Cho phép Admin và khách hàng đăng nhập vào website để nhắn tin, trao đổi mọi thông tin và giải đáp mọi thắc mắc.
Điều kiện tiên quyết	Hệ thống đã được khởi động sẵn sàng
Dòng sự kiện chính	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Tác nhân truy cập vào website</li><li>2. Chọn chức năng đăng nhập</li><li>3. Hệ thống hiển thị và yêu cầu nhập thông tin</li><li>4. Tác nhân nhập thông tin cần thiết, chọn nút đăng nhập</li><li>5. Hệ thống kiểm tra thông tin</li></ol>
Dòng sự kiện phụ	

### 2.3.11. Use case Xác nhận đơn hàng

Tên Use case	<b>Xác nhận đơn hàng</b>
Tác nhân	Khách hàng
Mô tả	Khách hàng muốn xác nhận đặt mua sản phẩm đã thêm trong giỏ hàng
Điều kiện tiên quyết	Hệ thống đã được khởi động sẵn sàng, tác nhân đã đăng ký tài khoản trước đó và đăng nhập đúng thông tin đăng ký, đồng thời trong giỏ hàng phải có ít nhất 1 sản phẩm

Dòng sự kiện chính	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sau khi đã đăng nhập thành công, website sẽ trả về trang Giỏ hàng.</li> <li>2. Trong trang Giỏ hàng, Khách hàng click vào nút “Xác nhận đơn hàng”</li> <li>3. Hệ thống tiếp nhận yêu cầu và chuyển đến trang thanh toán, đồng thời hệ thống hiển thị các thông tin của khách hàng, ngày giao hàng và các phương thức thanh toán.</li> </ol>
Dòng sự kiện phụ	

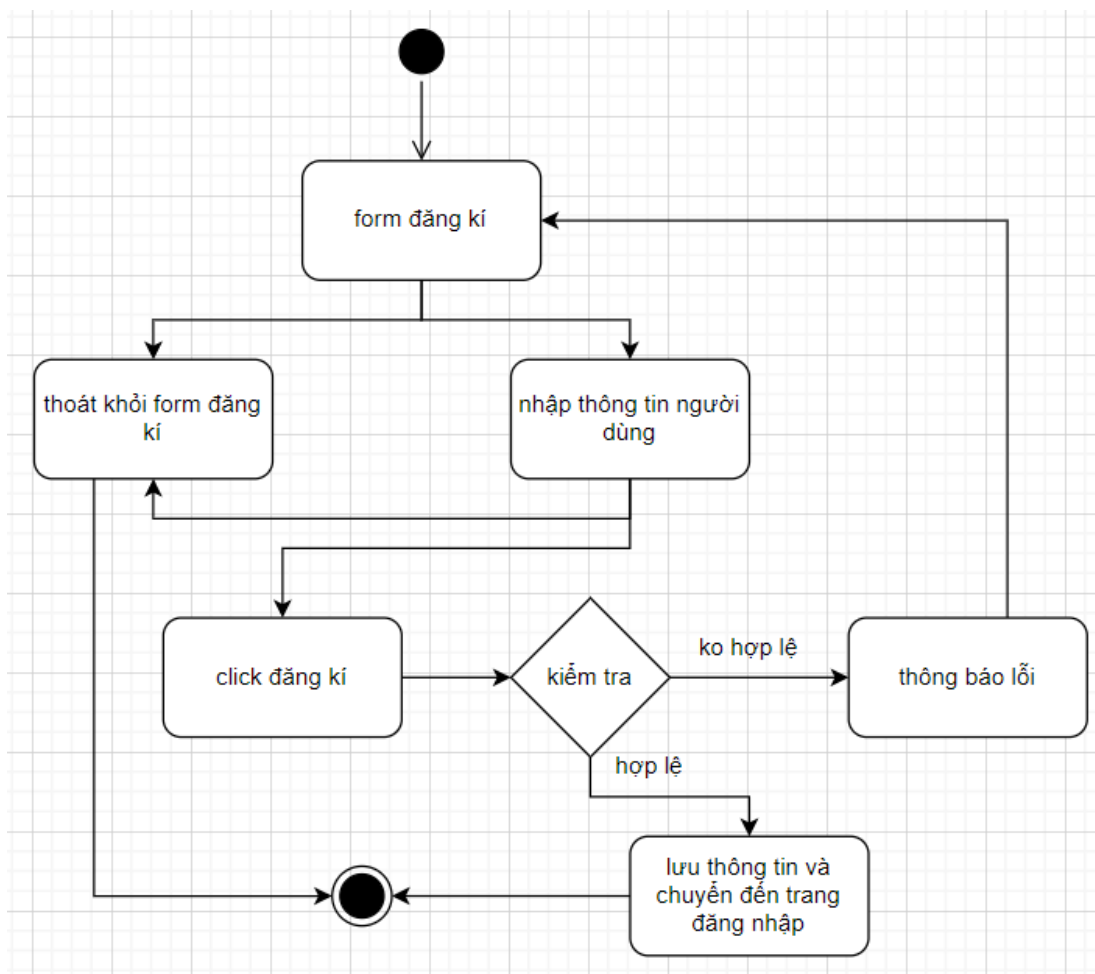
### 2.3.12. Use case Thanh toán

Tên Use case	<b>Thanh toán</b>
Tác nhân	Khách hàng
Mô tả	Khách hàng muốn chọn phương thức thanh toán phù hợp
Điều kiện tiên quyết	Hệ thống đã được khởi động sẵn sàng, tác nhân đã đăng ký tài khoản trước đó và đăng nhập đúng thông tin đăng ký, đồng thời trong giỏ hàng phải có ít nhất 1 sản phẩm
Dòng sự kiện chính	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Khách hàng có thể chọn các phương thức thanh toán sau đây: <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. Thanh toán trực tiếp bằng tiền mặt Khách hàng sẽ thanh toán tiền mặt sau khi nhận được hàng</li> <li>1.2. Thanh toán bằng ví điện tử: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Momo: Khách hàng click vào icon MoMo, hệ thống hiển thị mã QR thanh toán. Khách hàng quét mã và nhập mật khẩu xác nhận thanh toán. Hệ thống hiển thị thanh toán thành công</li> </ul> </li> </ol> </li> </ol>

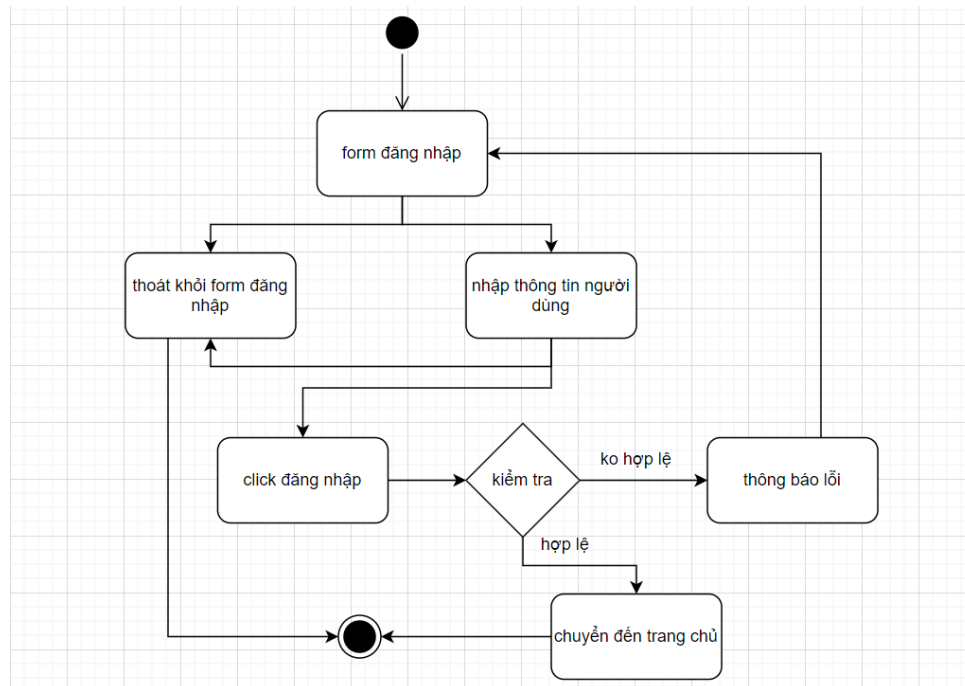
	<p>- VNPay: Khách hàng click vào icon VNPay, hệ thống hiển thị các phương thức thanh toán ( quét mã QR, tài khoản ngân hàng,...). Khách hàng điền đầy đủ thông tin và nhập mã xác nhận thanh toán.</p> <p>- PayPal: Khách hàng click vào icon PayPal, hệ thống hiển thị các phương thức thanh toán ( quét mã QR, tài khoản ngân hàng,...). Khách hàng điền đầy đủ thông tin và nhập mã xác nhận thanh toán.</p>
Dòng sự kiện phụ	

## 2.4. Sơ đồ hoạt động

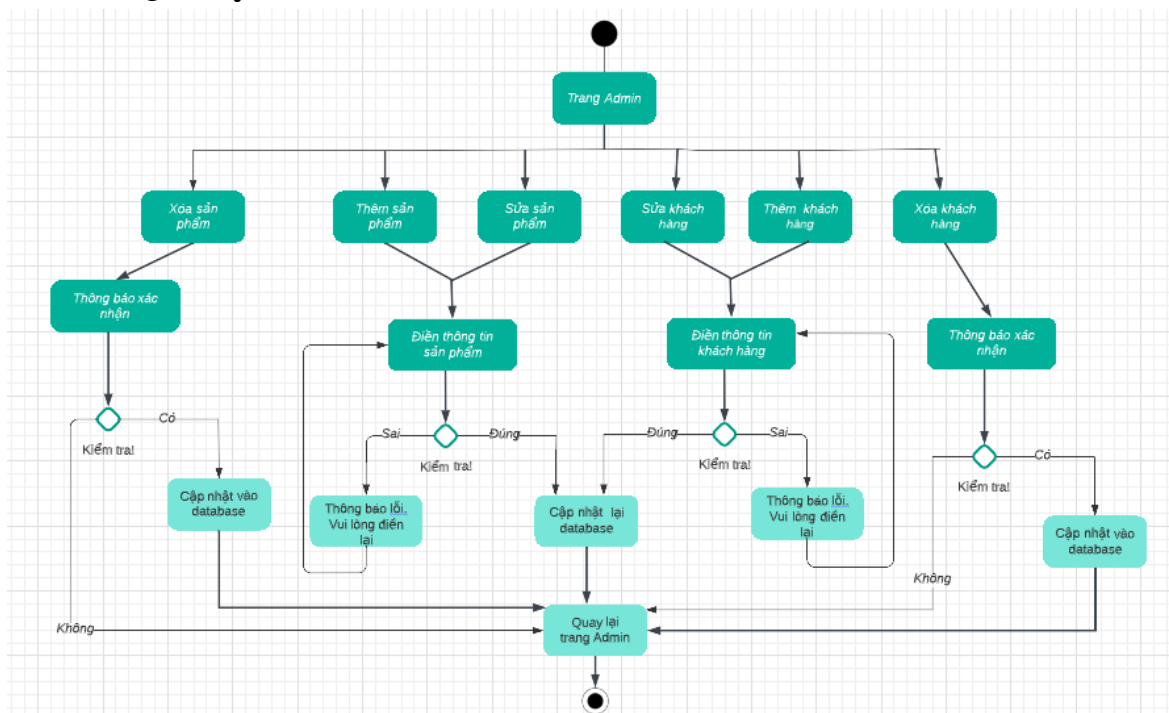
### 2.4.1. Đăng kí khách hàng



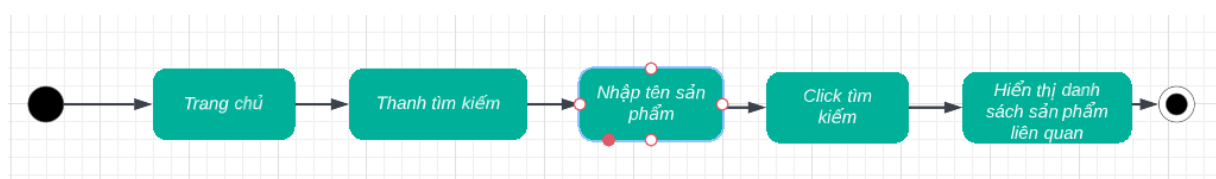
### 2.4.2. Đăng nhập người dùng



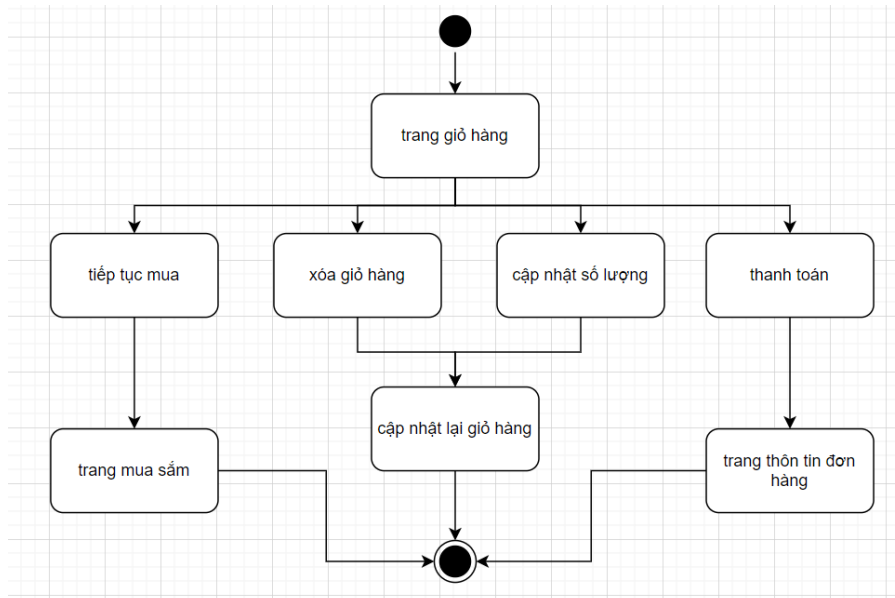
### 2.4.3. Quản lý



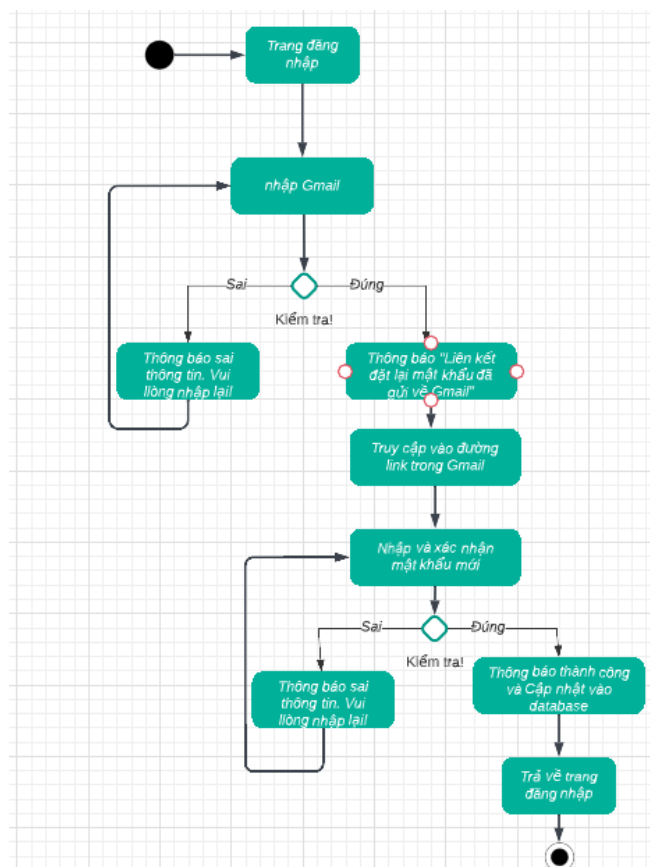
### 2.4.4. Tìm kiếm sản phẩm



### 2.4.5. Giỏ hàng

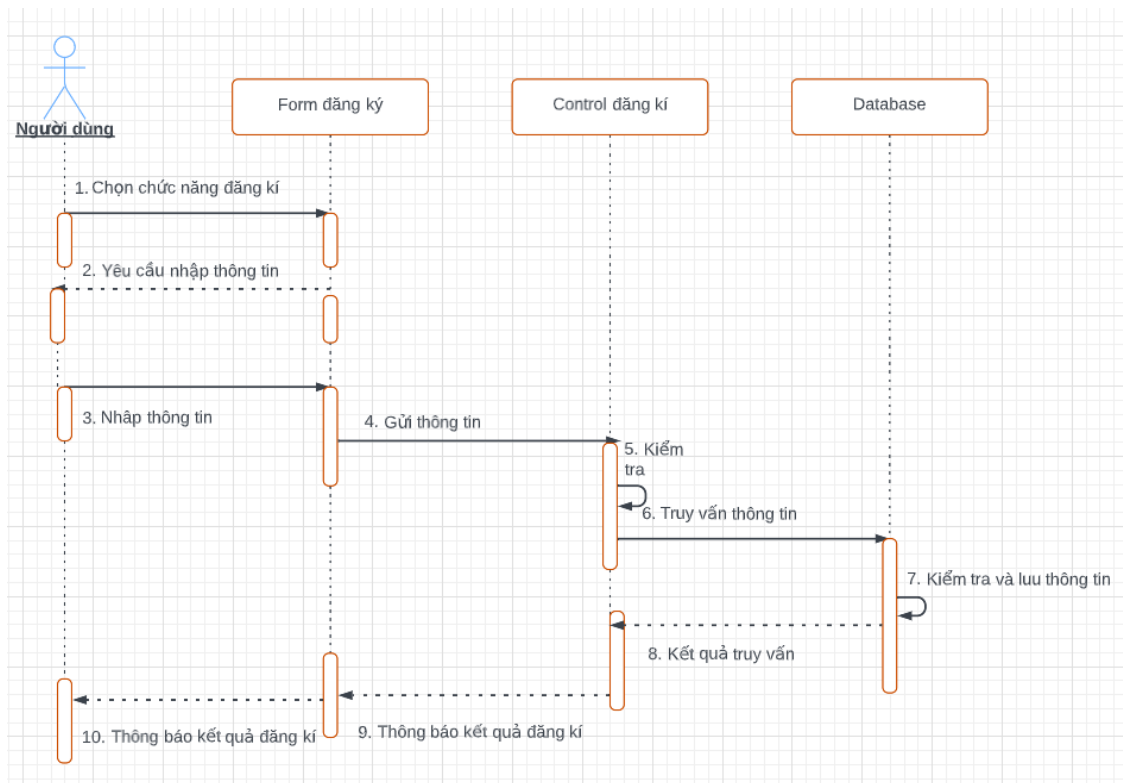


### 2.4.6. Quên mật khẩu

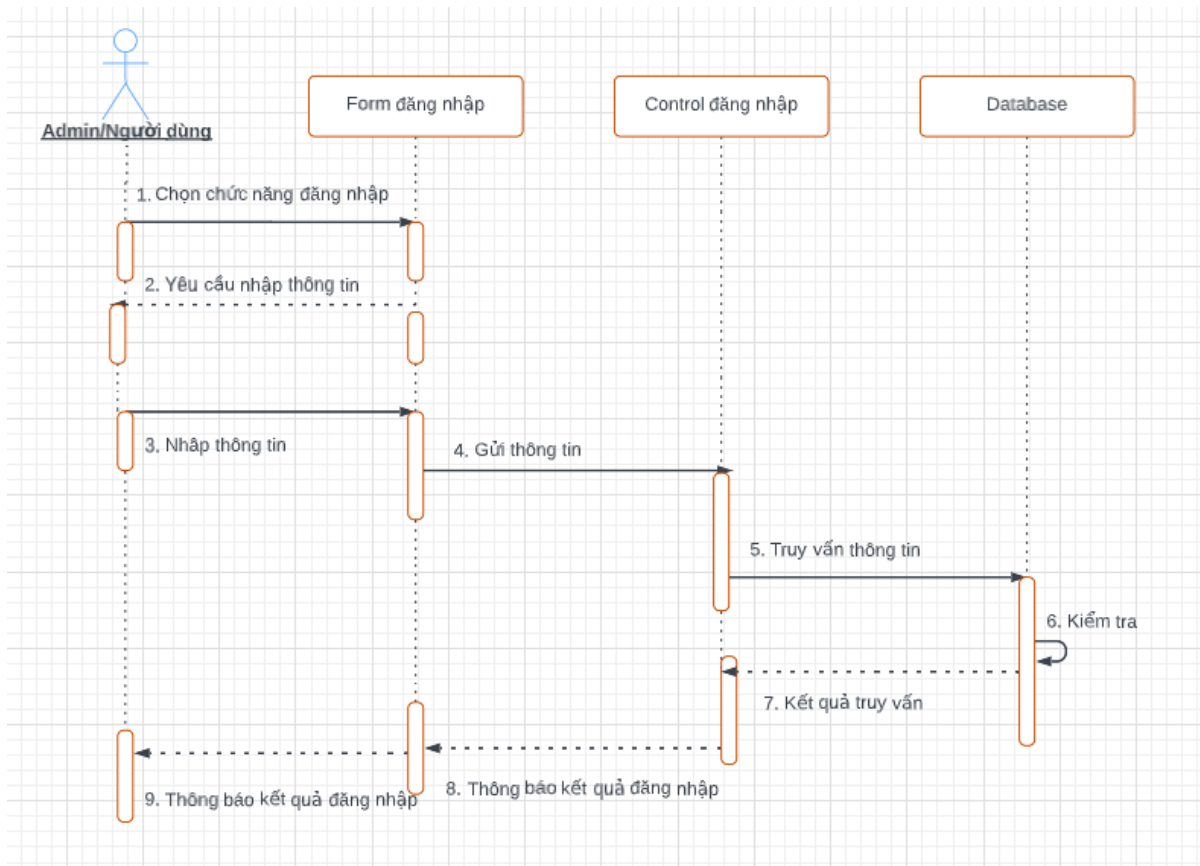


## 2.5. Sơ đồ tuần tự

### 2.5.1. Chức năng đăng kí

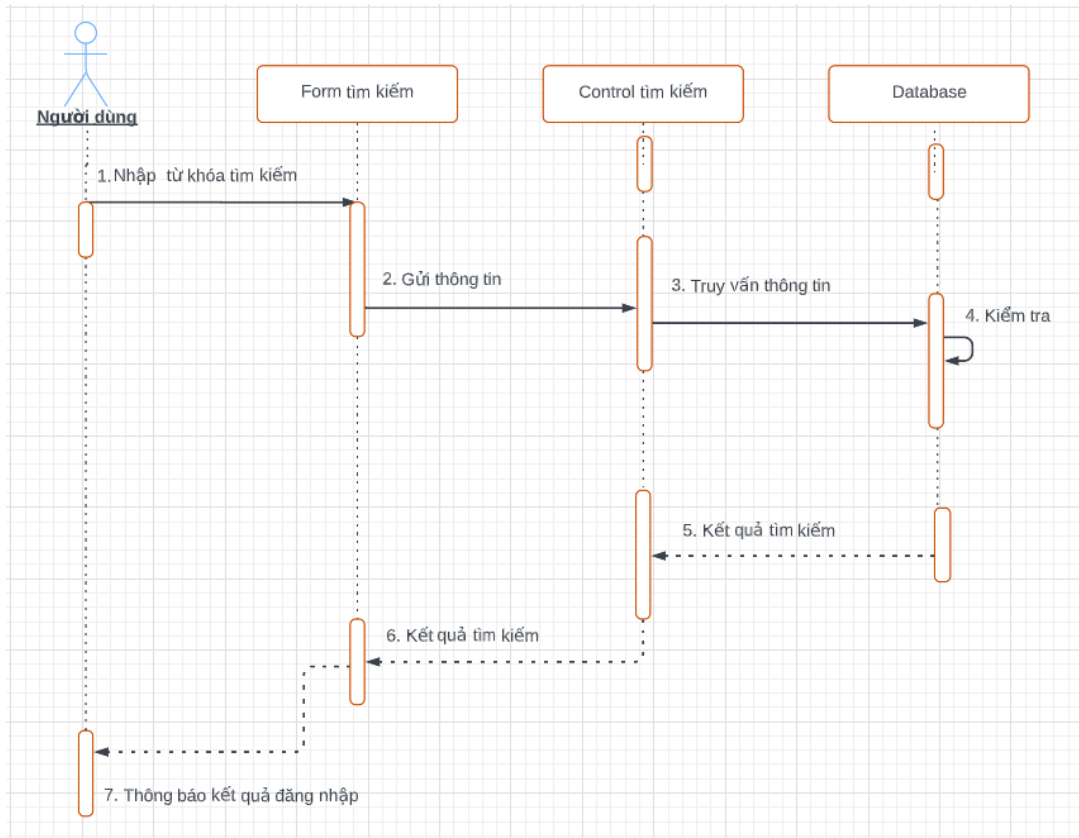


### 2.5.2. Chức năng đăng nhập

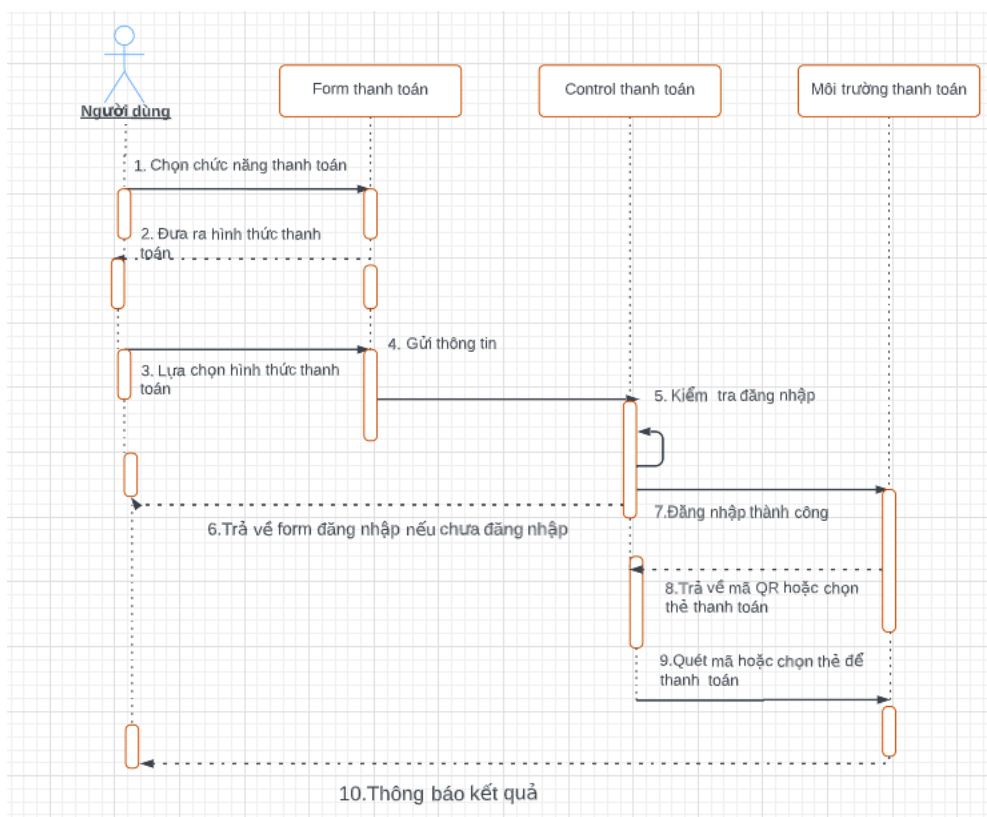




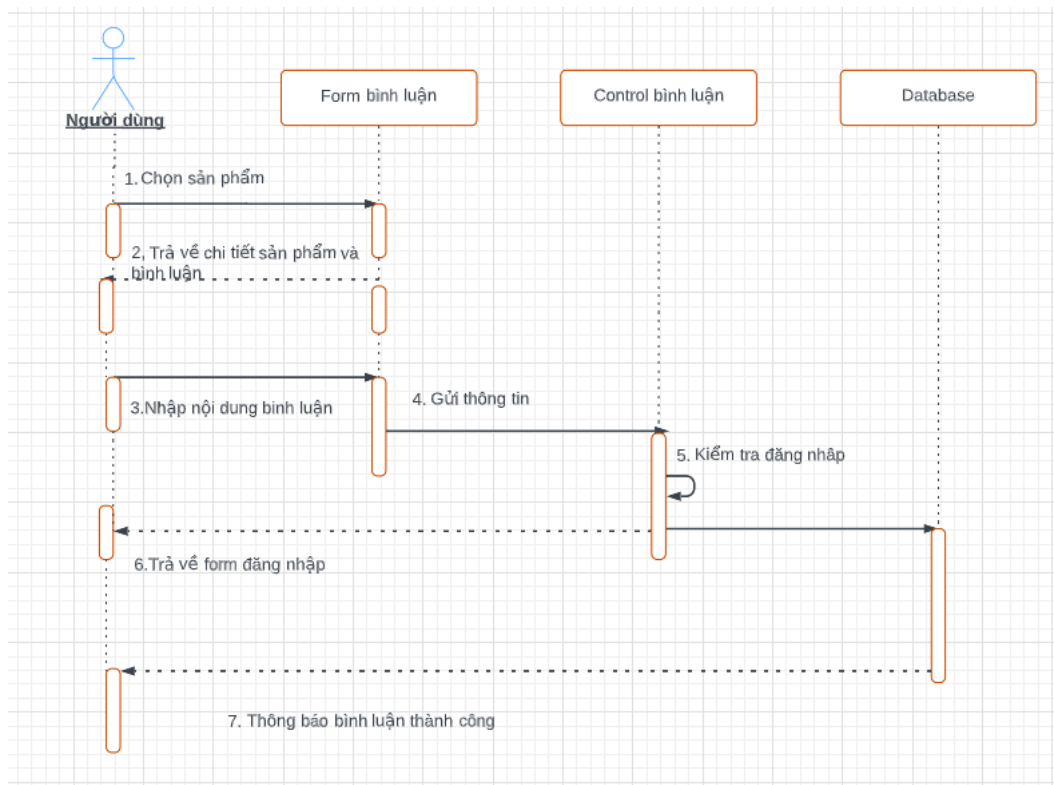
### 2.5.3. Chức năng tìm kiếm



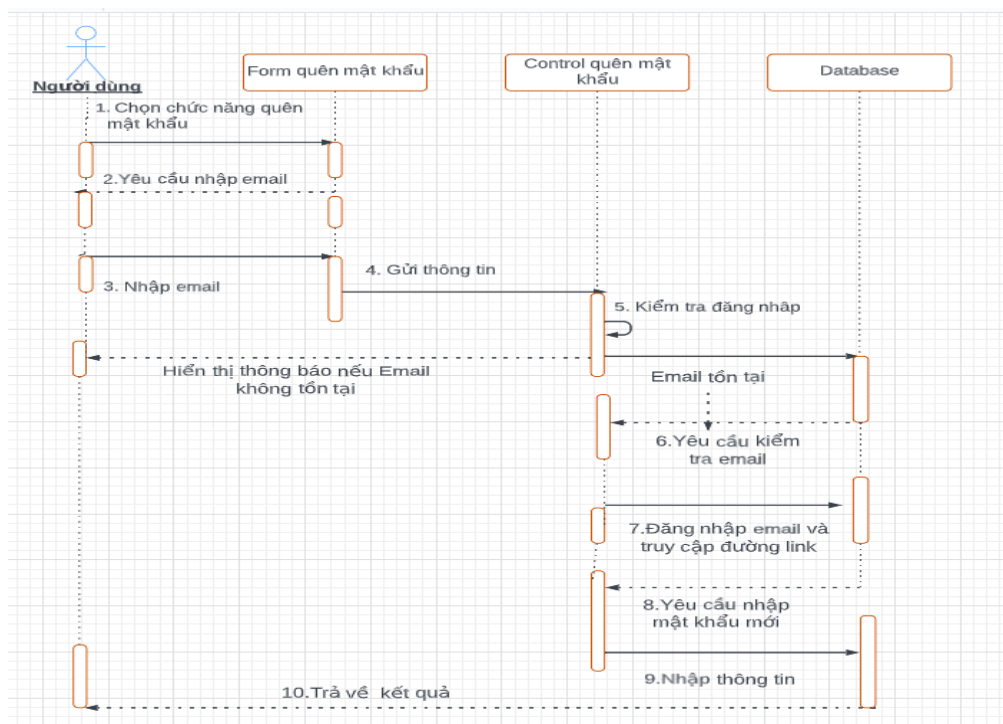
### 2.5.4. Chức năng thanh toán



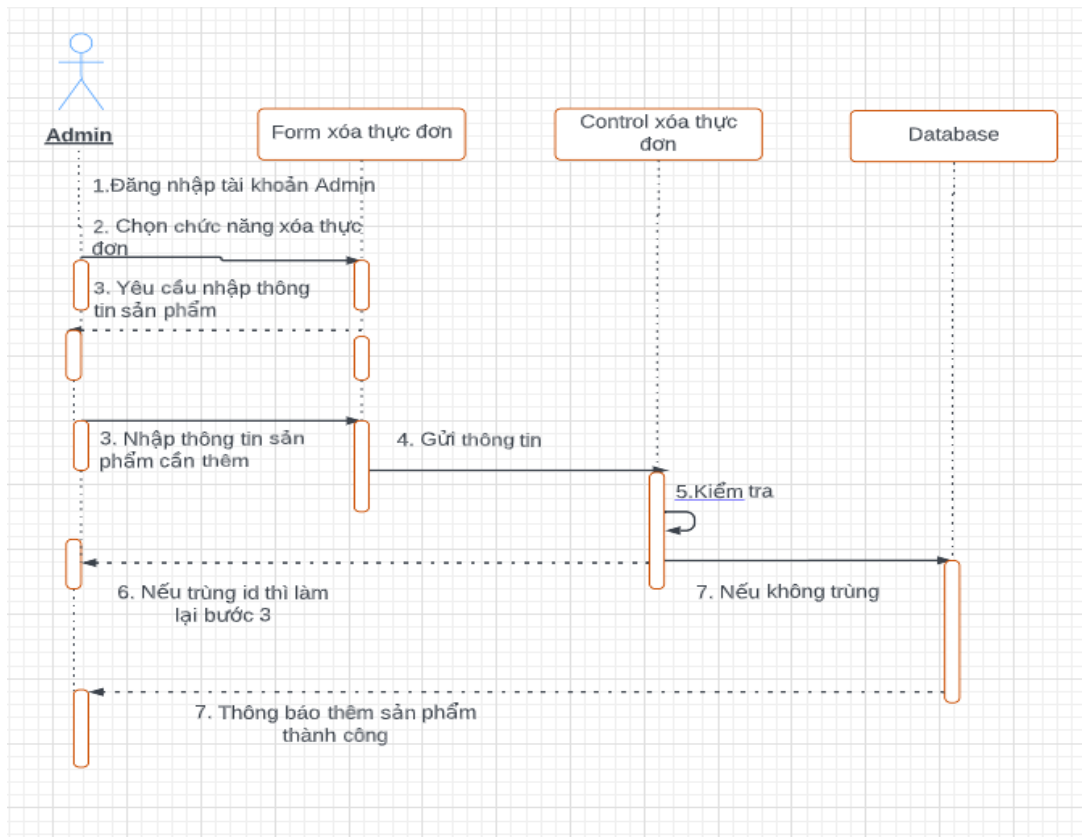
### 2.5.5. Chức năng bình luận



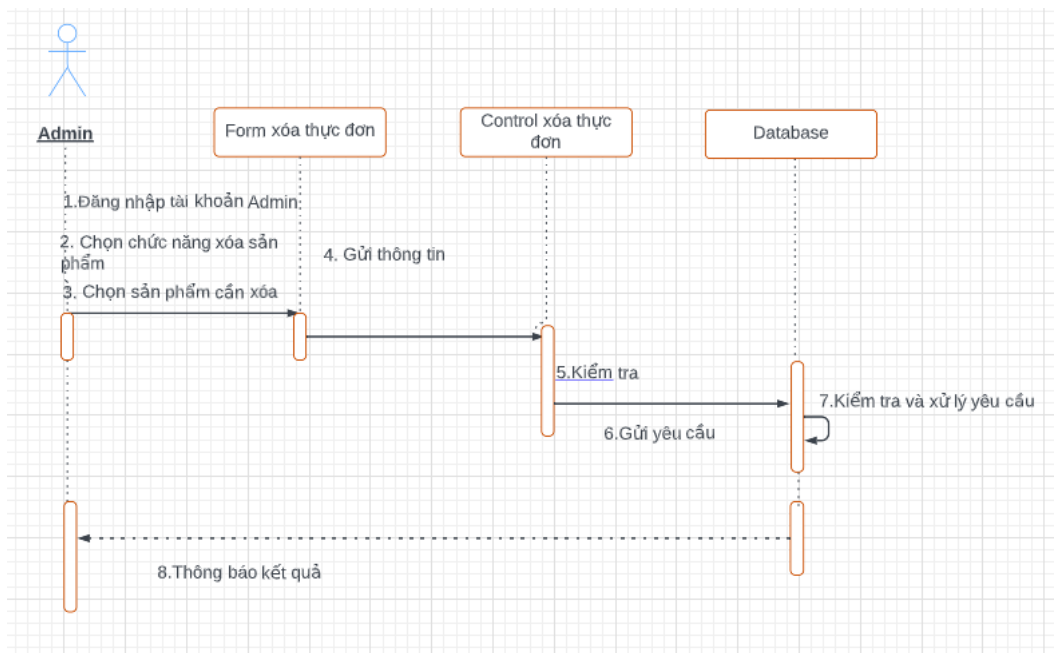
### 2.5.6. Chức năng quên mật khẩu



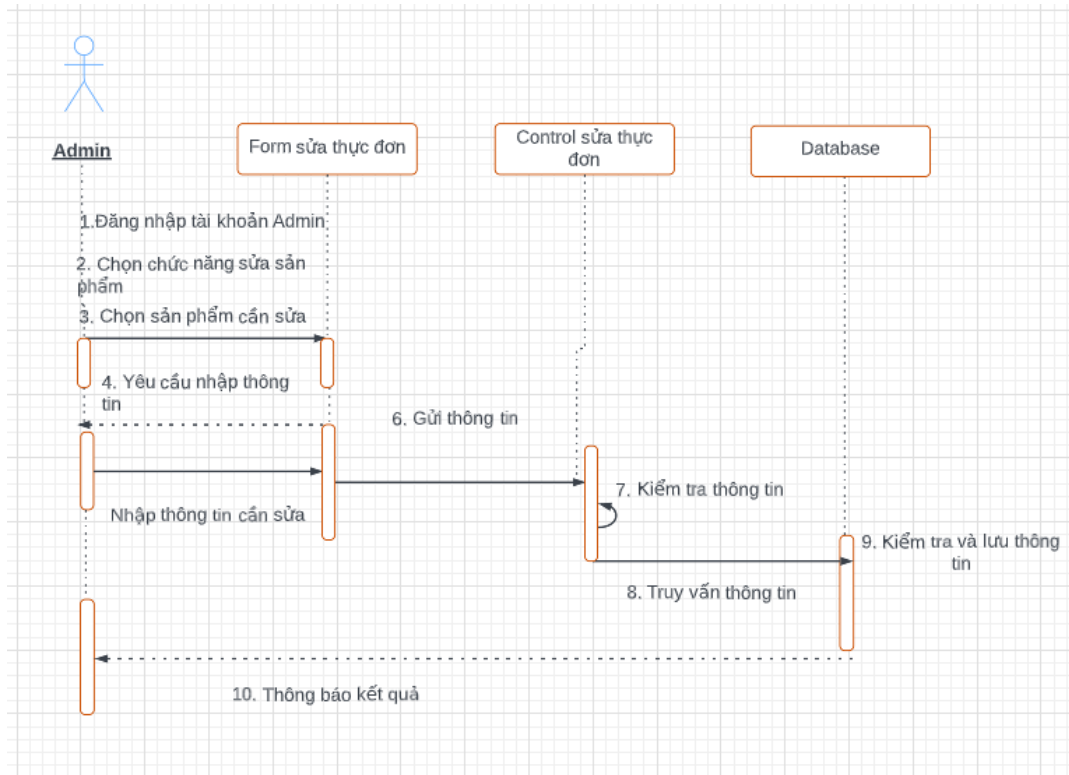
### 2.5.7. Chức năng thêm sản phẩm



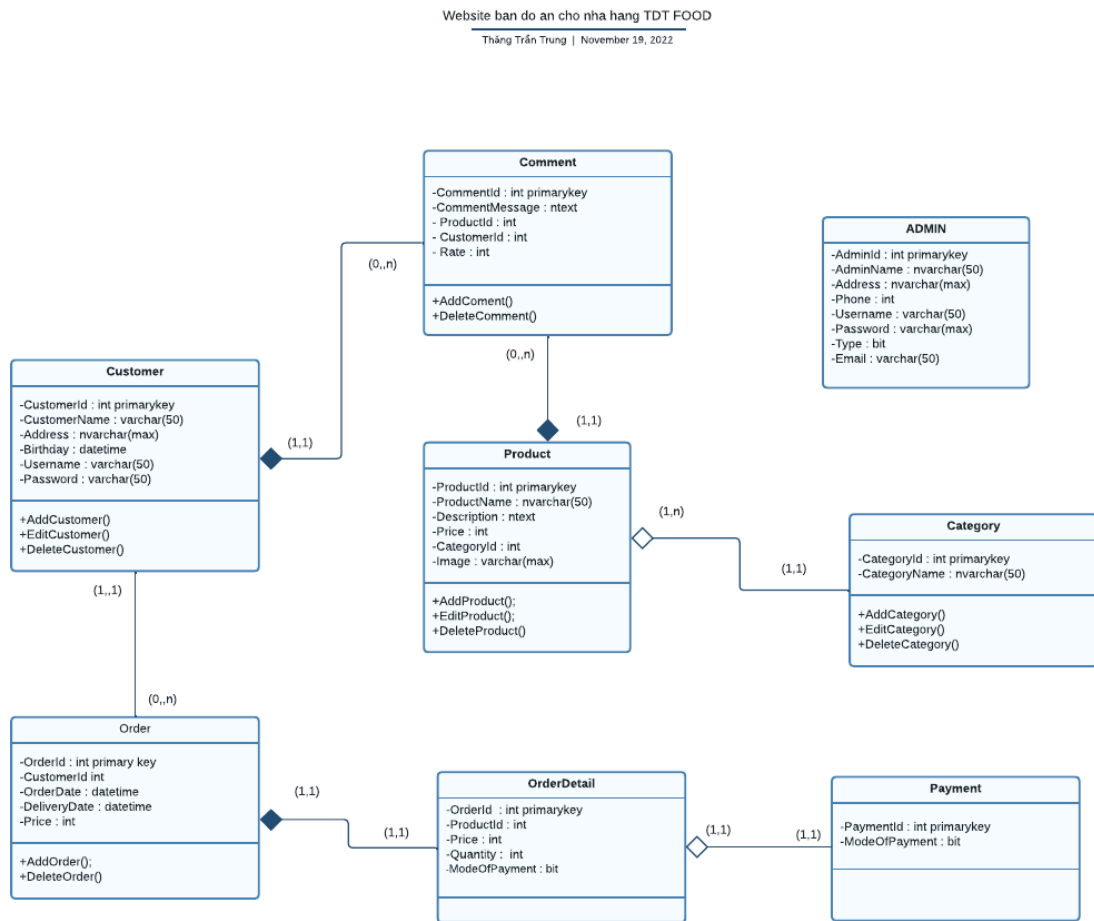
### 2.5.8. Chức năng xóa sản phẩm



## 2.5.9. Chức năng sửa thông tin sản phẩm

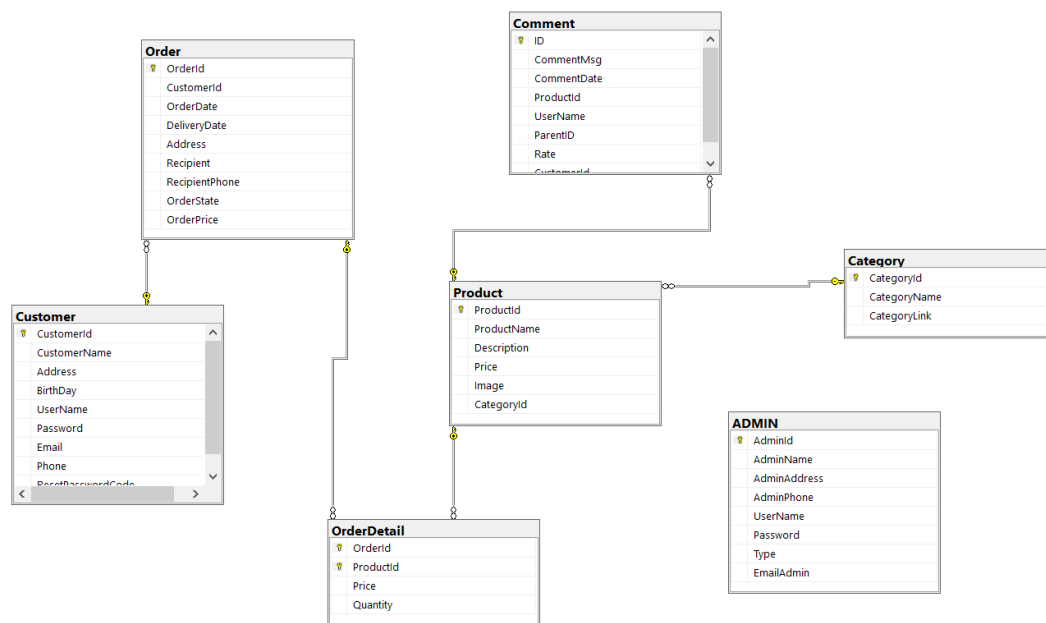


## 2.6. Sơ đồ lớp



## 2.7. Thiết kế database.

### 2.7.1. Lược đồ quan hệ



Hình ảnh 1. Lược đồ quan hệ

## 2.7.2. Lược đồ chi tiết.

### - Customer

STT	Tên trường	Kiểu dữ liệu	Mô tả ghi chú
1	CustomerId	Int	Mã khách hàng
2	CustomerName	Nvarchar(20)	Tên khách hàng
3	Address	Nvarchar(30)	Địa chỉ
4	BirthDay	Smalldatetime	Ngày sinh
5	UserName	Varchar(20)	Tên đăng nhập
6	Password	Varchar(50)	Mật khẩu
7	Email	Varchar(50)	Email
8	Phone	Varchar(10)	Số điện thoại
9	ResetPasswordCode	Varchar(100)	Mã lấy lại mật khẩu

### - Admin

STT	Tên trường	Kiểu dữ liệu	Mô tả ghi chú
1	AdminId	Int	Mã quản trị
2	AdminName	Nvarchar(20)	Tên quản trị
3	Address	Nvarchar(30)	Địa chỉ

4	Phone	Varchar(10)	Số điện thoại
5	UserName	Varchar(20)	Tên đăng nhập
6	Password	Varchar(50)	Mật khẩu

- Category

STT	Tên trường	Kiểu dữ liệu	Mô tả ghi chú
1	CategoryId	Int	Mã danh mục
2	CategoryName	Nvarchar(20)	Tên danh mục
3	CategoryLink	varchar(30)	Tên link

- Comment

STT	Tên trường	Kiểu dữ liệu	Mô tả ghi chú
1	ID	Int	Mã comment
2	CommentMsg	Nvarchar(max)	Nội dung comment
3	CommentDate	datetime	Ngày comment
4	ProductId	Int	Mã sản phẩm
5	UserName	Nvarchar(20)	Tên người dùng
6	ParentID	int	Xác định đang reply comment nào
7	Rate	int	Đánh giá
8	CustomerId	int	Mã khách hàng

- Order

STT	Tên trường	Kiểu dữ liệu	Mô tả ghi chú
1	OrderId	Int	Mã đơn hàng
2	CustomerId	int	Mã khách hàng
3	OrderDate	Smalldatetime	Ngày đặt hàng
4	DeliveryDate	Smalldatetime	Ngày giao hàng
5	Address	nvarchar(50)	Địa chỉ
6	Recipient	nvarchar(20)	Người nhận

7	RecipientPhone	Varchar(10)	Số điện thoại
8	OrderState	bit	Trạng thái
9	OrderPrice	money	Tổng tiền

- OrderDetail

STT	Tên trường	Kiểu dữ liệu	Mô tả ghi chú
1	OrderId	Int	Mã đơn hàng
2	ProductId	int	Mã sản phẩm
3	Price	Decimal(9,2)	Tổng tiền
4	Quantity	int	Số lượng

- Product

STT	Tên trường	Kiểu dữ liệu	Mô tả ghi chú
1	ProductId	Int	Mã đơn hàng
2	ProductName	nvarchar(30)	Tên
3	Description	ntext	Mô tả sản phẩm
4	Price	money	Đơn giá
5	Image	Varchar(50)	Ảnh minh họa
6	CategoryId	int	Mã danh mục



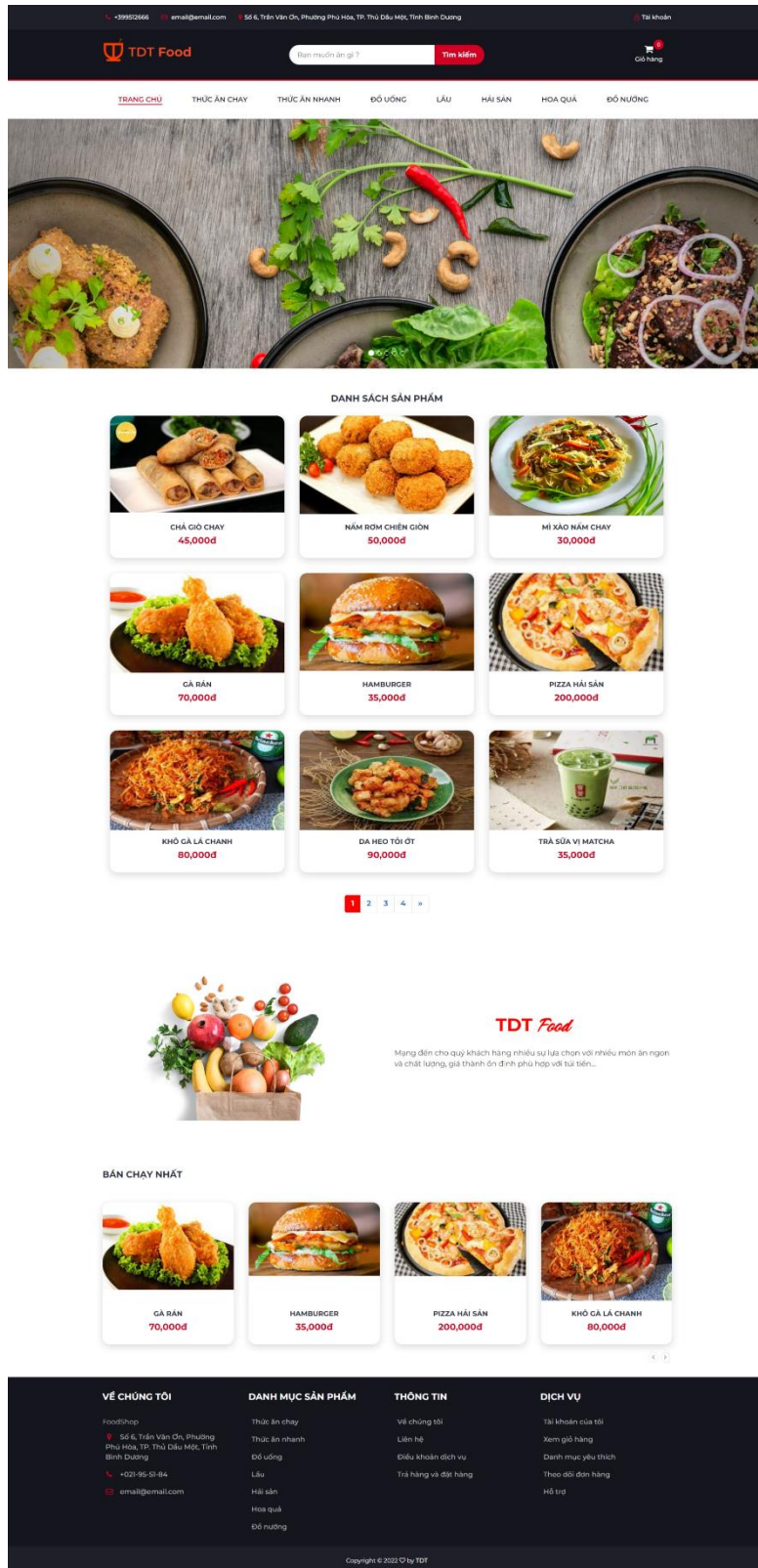


## CHƯƠNG 3: THIẾT KẾ CHƯƠNG TRÌNH

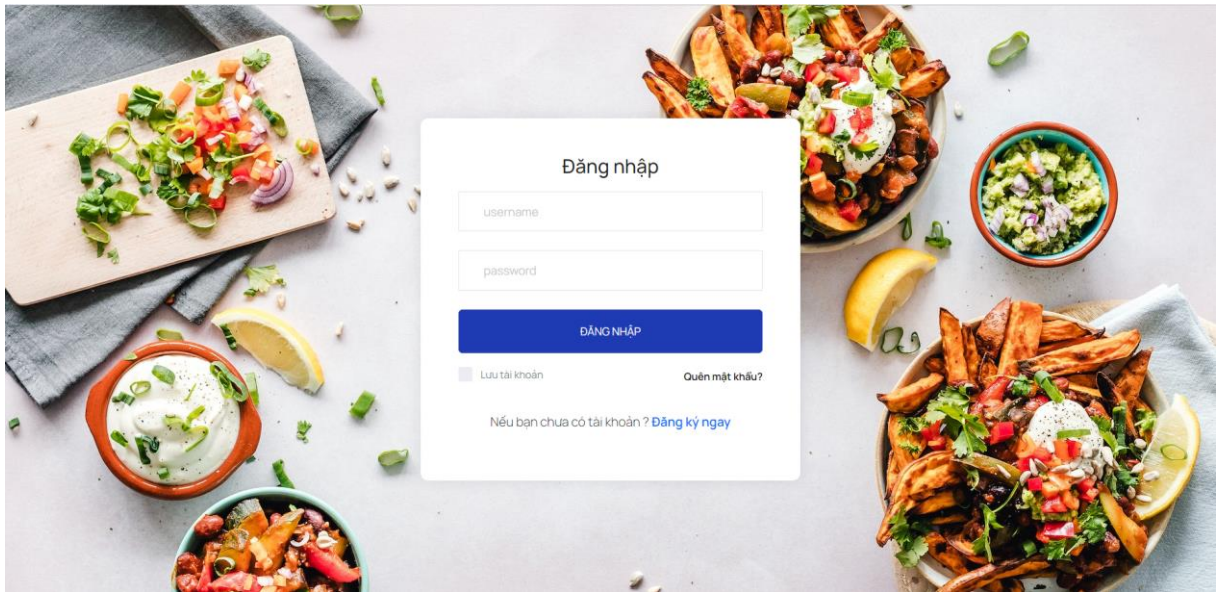
### 3.1. GIAO DIỆN NGƯỜI DÙNG

#### 3.1.1. Giao diện trang chủ

Link website TDTFOOD: [TDTFOOD](https://tdtfood.vn)

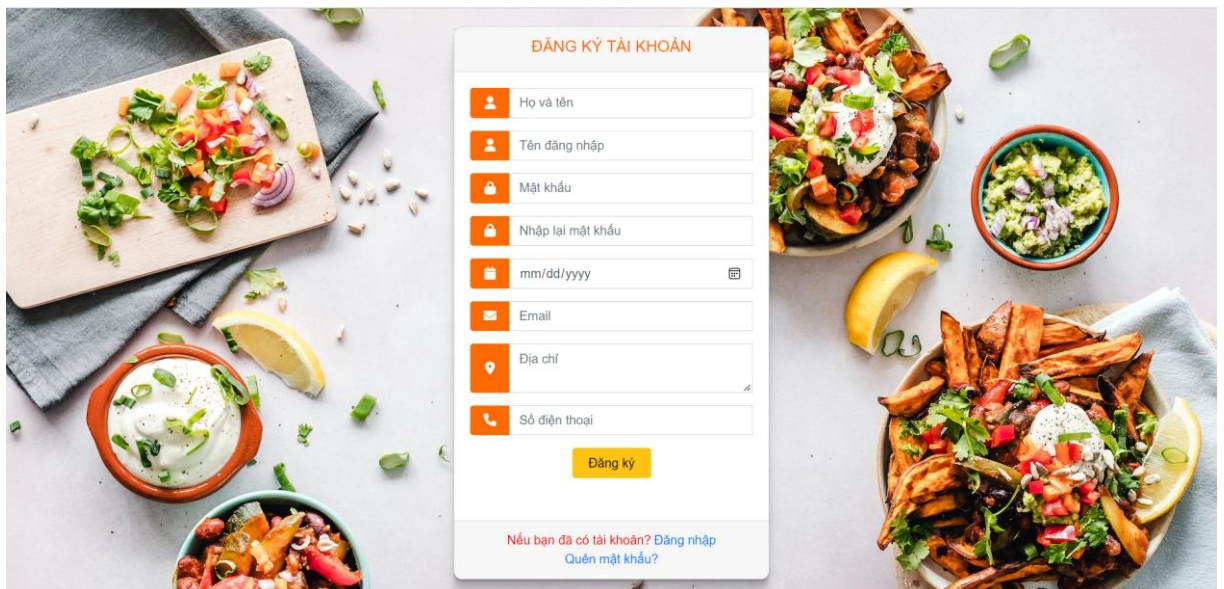


### 3.1.2. Giao diện đăng nhập



Người dùng sau khi có tài khoản trong hệ thống sẽ đăng nhập trong trang này, các thông tin cần nhập bao gồm tên đăng nhập và mật khẩu đã được đăng ký trước đó. Tại đây còn có lựa chọn đăng ký tài khoản khi cần.

### 3.1.3. Giao diện đăng ký

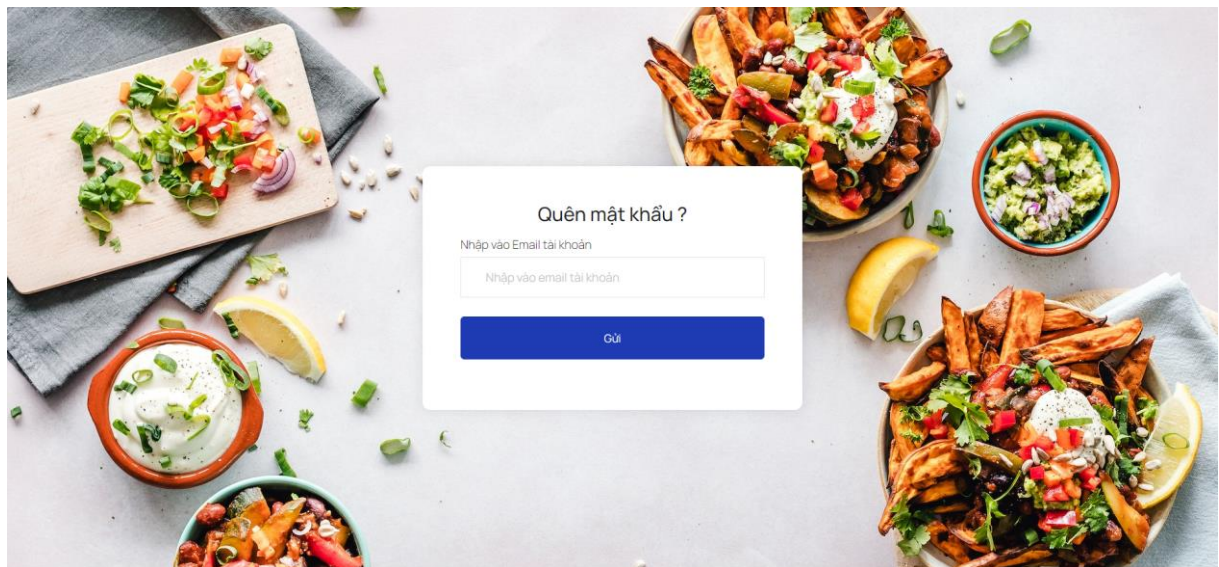


Để tạo được tài khoản, người dùng cần nhập đầy đủ thông tin mà hệ thống yêu cầu. Sau khi hoàn tất việc nhập thông tin trên, người dùng bấm chọn nút “Đăng ký” nằm ngay phía dưới để hoàn tất việc đăng ký. Trong quá trình lưu dữ liệu nếu có lỗi sẽ có

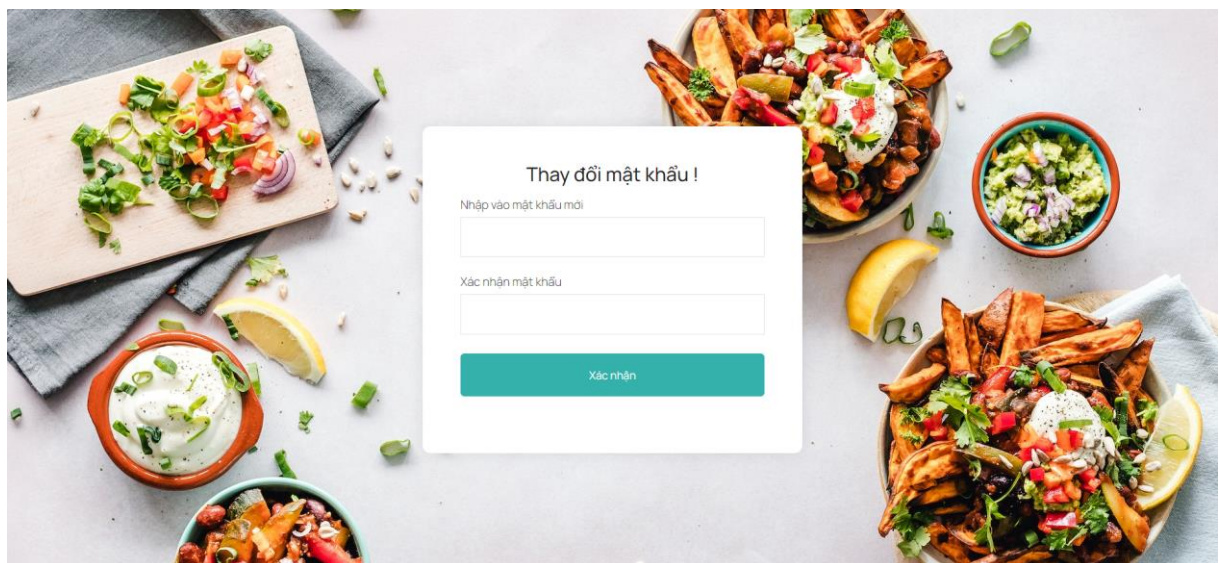


thông báo, ngược lại người dùng sẽ được đưa đến trang đăng nhập kèm theo thông báo đăng ký thành công.

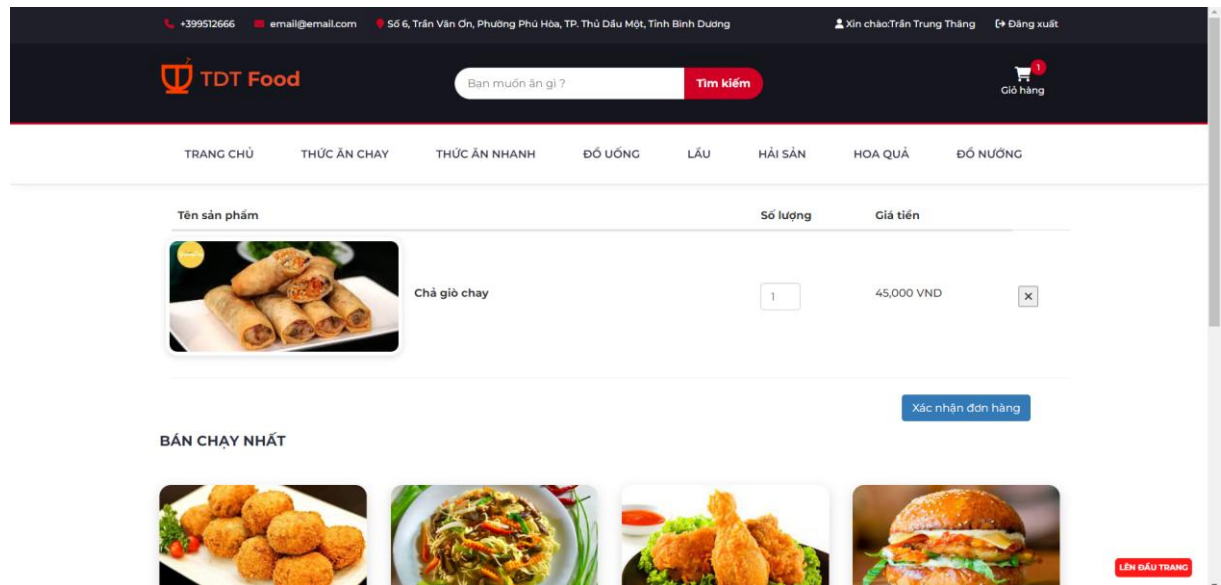
### 3.1.4. Giao diện quên mật khẩu



### Giao diện xác nhận mật khẩu (sau khi ấn quên mật khẩu)

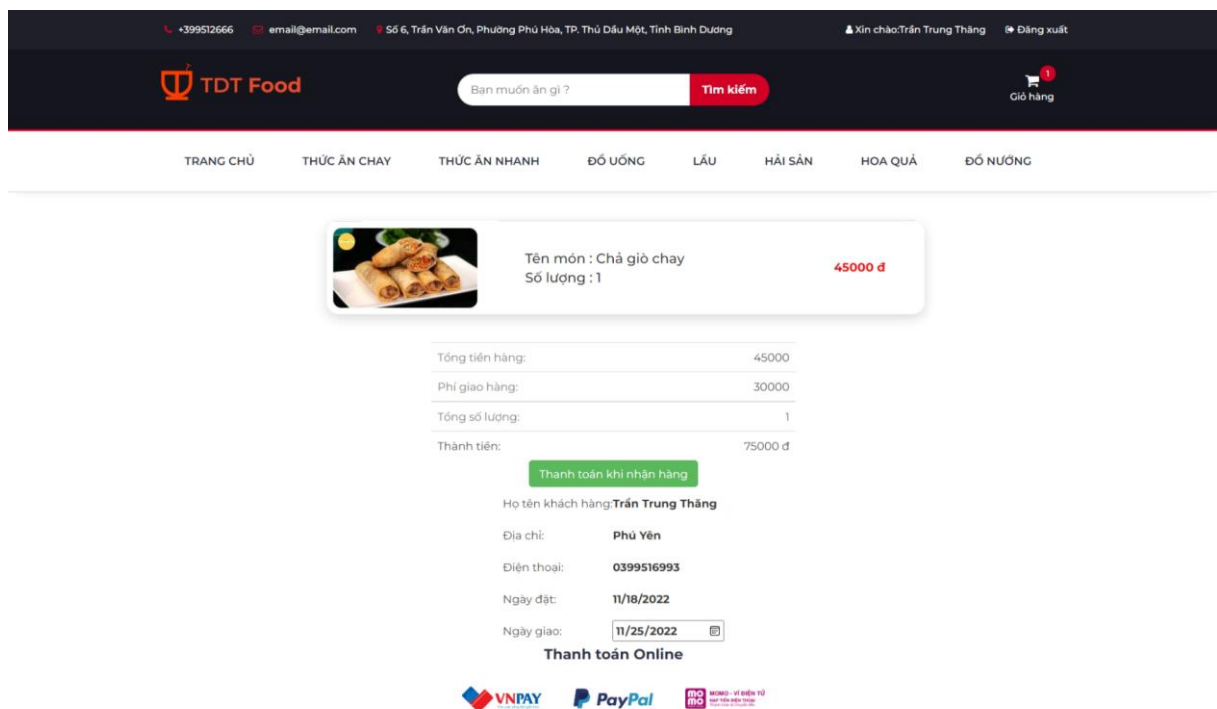


### 3.1.5. Giao diện giỏ hàng



Đây là giao diện giỏ hàng. Người dùng có thể xem các quyền sách mà mình đã thêm vào giỏ hàng và có thể thực hiện các chức năng tiếp tục mua, xóa giỏ hàng, thanh toán, và cập nhật

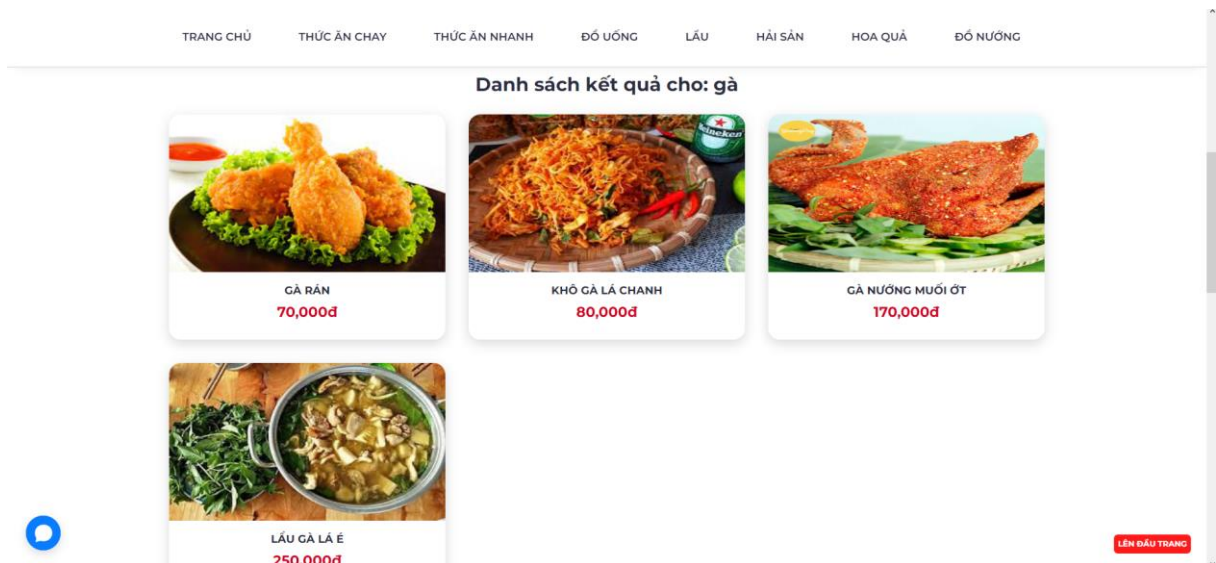
### 3.1.6. Giao diện thông tin đơn đặt hàng



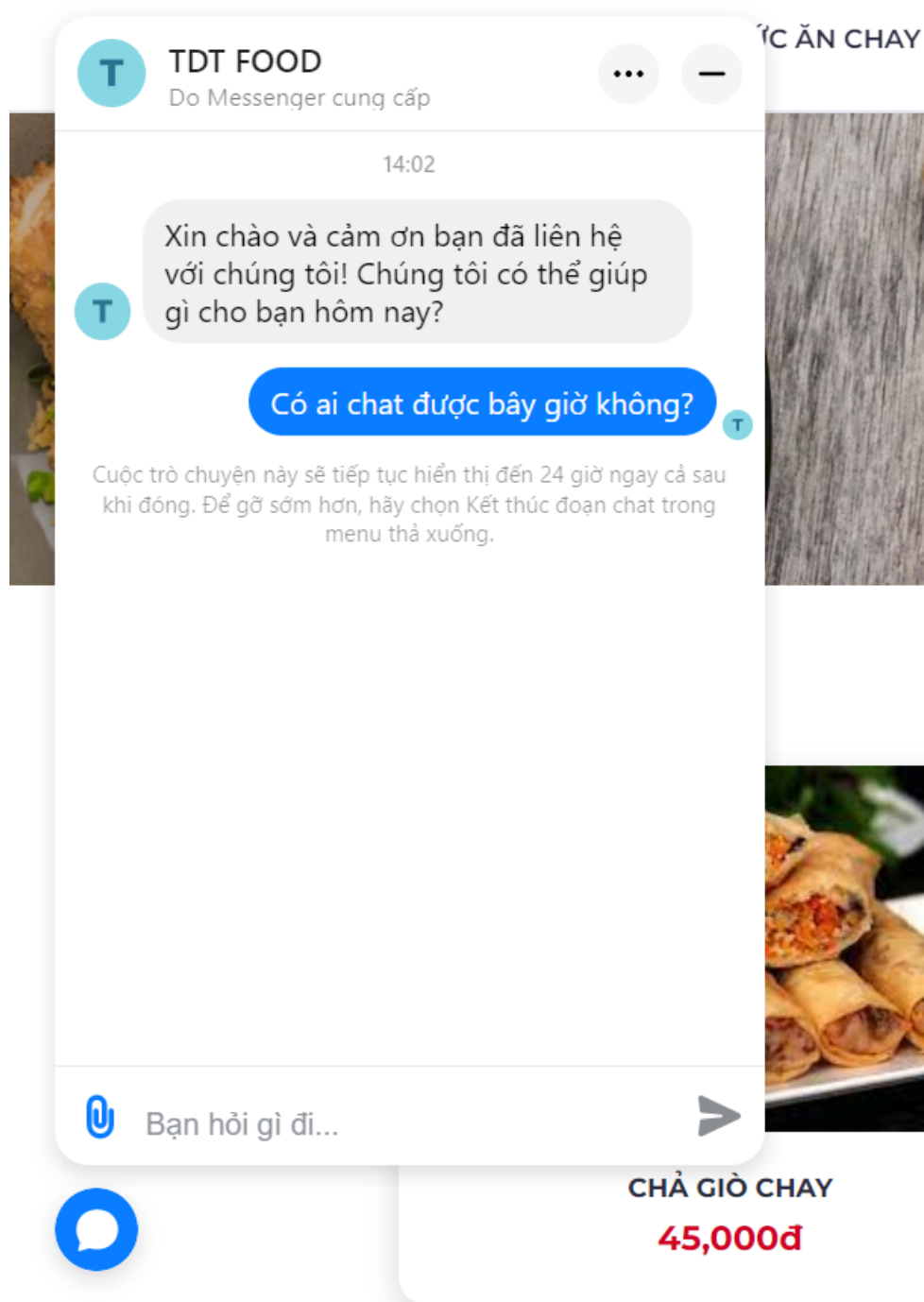
Đây là giao diện thanh toán người dùng có thể thanh toán những quyền sách mà mình đã mua. Ở đây yêu cầu người dùng điền các thông tin sau: Người nhận, địa

chỉ, điện thoại. Sau đó người dùng bấm đồng ý để thanh toán. Tại đây người dùng có thể xem các đơn hàng đã mua.

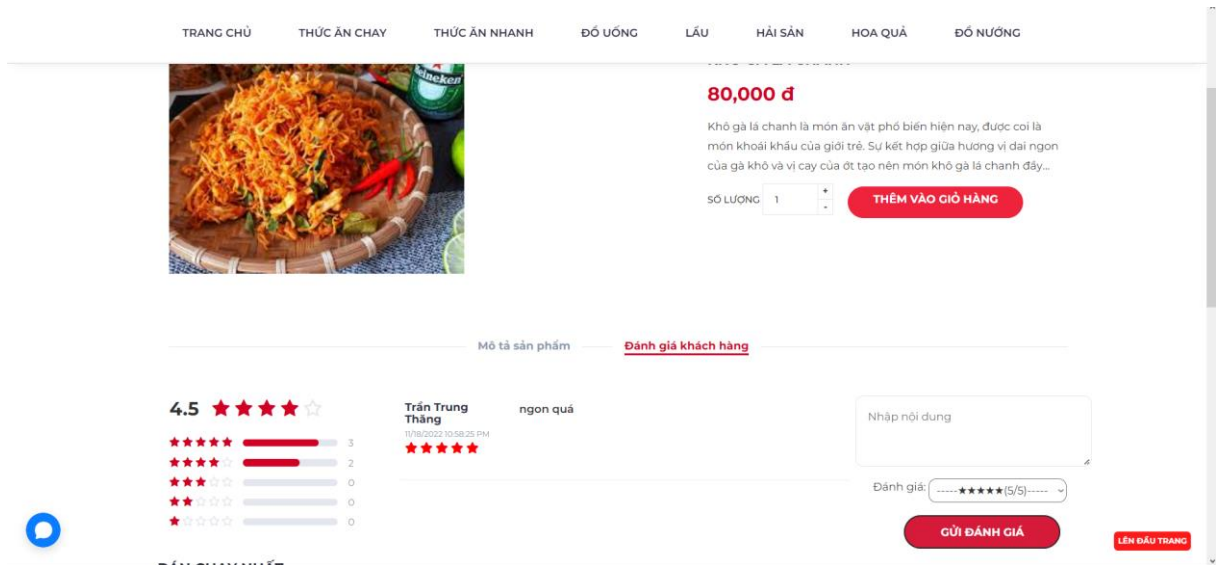
### 3.1.7. Giao diện trang tìm kiếm



### 3.1.8. Giao diện Chatbox (Facebook)

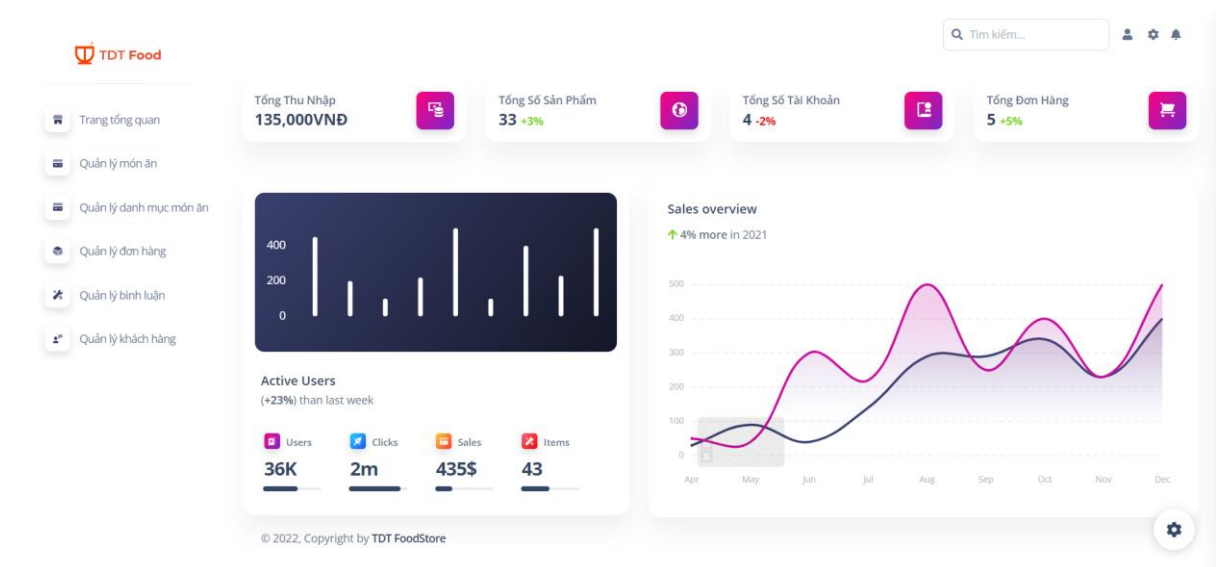


### 3.1.9. Giao diện bình luận khách hàng



## 3.2. GIAO DIỆN ADMIN

### 3.2.1. Giao diện trang chủ



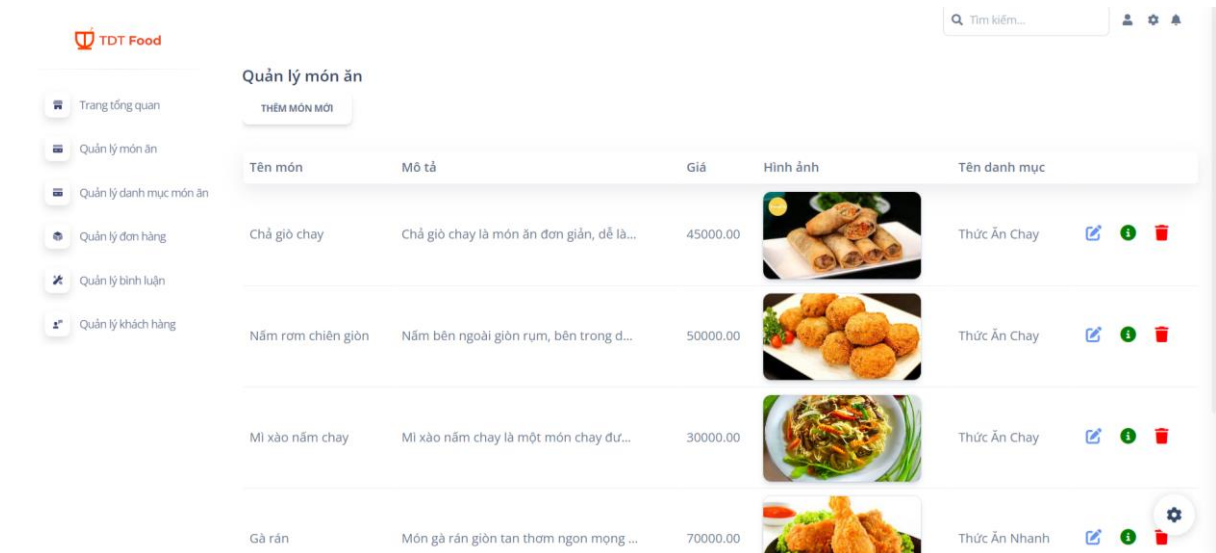
Sau khi đăng nhập thành công, quản trị viên sẽ được đưa đến trang chủ của ứng dụng. Các thông tin được cung cấp bao gồm:

- Trang tổng quan
- Quản lý món ăn
- Quản lý danh mục món ăn



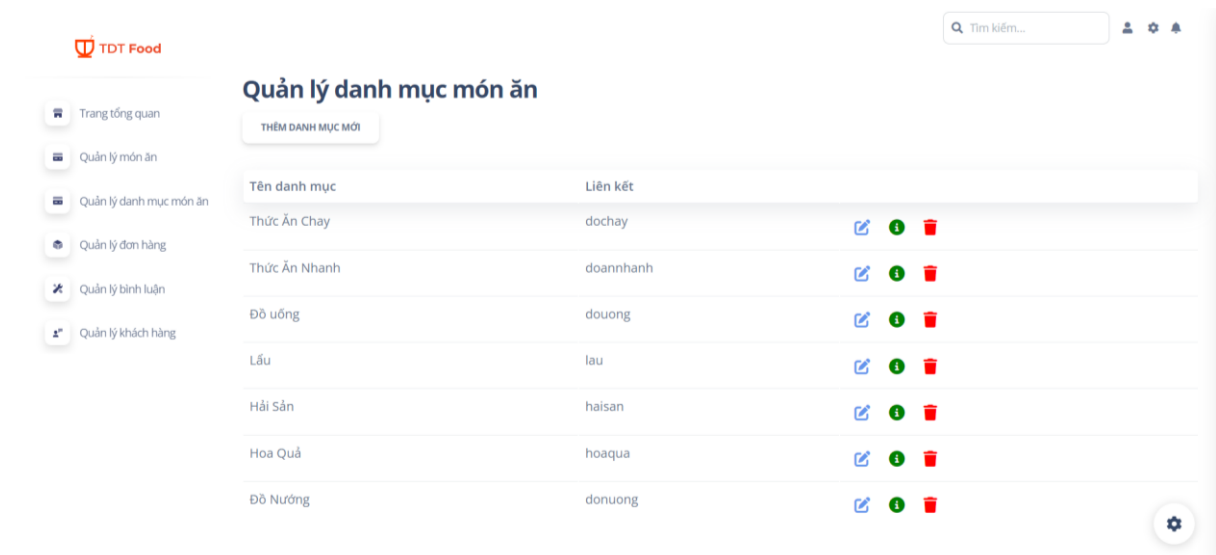
- Quản lý đơn hàng
- Quản lý bình luận
- Quản lý khách hàng

### 3.2.2. Giao diện trang quản lý món ăn



Tại giao diện này quản trị viên có thể xem danh sách món ăn và thực hiện các chức năng thêm xóa sửa.

### 3.2.3. Giao diện trang danh mục món ăn



Tại giao diện này quản trị viên có thể xem các danh mục món ăn và thực hiện các chức năng thêm xóa sửa.

### 3.2.4. Giao diện trang quản lý đơn hàng

The screenshot displays the TDT Food management dashboard. On the left is a sidebar with navigation links: Trang tổng quan, Quản lý món ăn, Quản lý danh mục món ăn, Quản lý đơn hàng, Quản lý bình luận, and Quản lý khách hàng. The main area is titled 'Quản lý đơn đặt hàng' and contains a table with the following data:

Mã đơn hàng	Tên khách hàng	Ngày đặt hàng	Ngày giao hàng	Địa chỉ nhận hàng	Giá tiền
22	Trần Trung Thắng	11/15/2022 6:54:00 PM	12/2/2022 12:00:00 AM	Tuy An, Phú Yên	1
24	Trần Trung Thắng	11/15/2022 7:05:00 PM	11/25/2022 12:00:00 AM	Phú Yên	1
25	Trần Trung Thắng	11/17/2022 2:14:00 PM	12/2/2022 12:00:00 AM	Phú Yên	1
26	Trần Trung Thắng	11/17/2022 9:27:00 PM	11/25/2022 12:00:00 AM	Phú Yên	1

Tại giao diện này quản trị viên có thể xem danh sách đơn hàng

### 3.2.5. Giao diện trang quản lý bình luận

The screenshot displays the TDT Food management dashboard. On the left is a sidebar with navigation links: Trang tổng quan, Quản lý món ăn, Quản lý danh mục món ăn, Quản lý đơn hàng, Quản lý bình luận, and Quản lý khách hàng. The main area is titled 'Quản lý bình luận khách hàng' and contains a table with the following data:

Nội dung bình luận	Ngày bình luận	Tên đăng nhập	Đánh giá	Mã khách hàng	Tên sản phẩm
mất lạnh	11/18/2022 10:31:54 PM		5	2	Sinh tố cam chuối

Tại giao diện này quản trị viên có thể xem danh sách các bình luận của khách hàng về sản phẩm của mình, quản trị viên có thể xem chi tiết và thực hiện xóa bình luận của khách hàng

### 3.2.6. Giao diện trang quản lí khách hàng

Tên khách hàng	Địa chỉ	Ngày sinh	Tên đăng nhập	Email	Số điện thoại	
Nguyễn Văn Duy	Thái Bình	4/2/2002 12:00:00 AM	duy	duy@gmail.com	0123659874	
Trần Trung Thăng	Phú Yên	10/10/2002 12:00:00 AM	thang	2024801030146@student.tdmu.edu.vn	0399516993	
Nguyễn Duy Toàn	Thanh Quá	11/2/2022 12:00:00 AM	DuyTon	thandfdpy2k2@gmail.com	0399516999	
Trần Phi Học	Bình Dương	11/3/2022 12:00:00 AM	tph	tph@gmail.com	0399516999	

Tại giao diện này quản trị viên có thể xem danh sách các tài khoản của khách hàng, quản trị viên có thể xem chi tiết và thực hiện thêm xóa sửa tài khoản của khách hàng

## **C. PHẦN KẾT LUẬN**

### **1. Kết quả đạt được**

Phân tích thiết kế hệ thống là một trong những khâu quan trọng để xây dựng được một phần mềm, trang web hoàn chỉnh. Từ các bước phân tích tổng quát đến các bước phân tích phần mềm một cách chi tiết. Khi đã phân tích được yêu cầu đặt ra thì đó sẽ là nền tảng để khâu thiết kế được thực hiện nhanh chóng và dễ dàng.

Sau thời gian thực hiện đề tài, chương trình đã hoàn thành và đạt được một số kết quả sau:

- Xây dựng thành công website đáp ứng nhu cầu đặt ra của người dùng.
- Tìm hiểu và nắm khá rõ về các công cụ để xây dựng ứng dụng như: SQL Server, Visual Studio, ...
- Website đã giúp người dùng tiết kiệm thời gian, công sức để có được quản lý thông tin.

Nhưng vì thời gian thực hiện khá hạn chế nên việc nghiên cứu và thực hiện còn nhiều sai sót dẫn đến việc trang web còn nhiều chức năng chưa được hoàn thành và chưa hoạt động được.

### **2. Hướng phát triển của đề tài**

- Nâng cấp giao diện:

Do giao diện đang còn sơ sài không bắt mắt nên sẽ phát triển giao diện một cách thân thiện, bắt mắt và dễ dàng thao tác đối với người dùng.

- Ở giao diện của khách hàng:

Thêm chức năng “Thông tin tài khoản” (Profile) để khách hàng cập nhật lại thông tin khi muốn thay đổi.

- Thêm chức năng mã giảm giá, và khung giờ vàng.

- + Thêm chức năng mã giảm giá đối với những khách hàng thân thiết.

- + Thêm chức năng khung giờ vàng để mọi người có thể mua đồ ăn một cách ưu đãi nhất.

- Thêm tài khoản, giao diện chức năng dành cho Shipper – người giao hàng

- Thêm chức năng gửi thông báo về gmail

Hiện tại những đơn hàng bị hủy do bên cửa hàng hết hàng hoặc do lý do nào đó chưa được thông báo cho người dùng biết nên sẽ phát triển chức năng gửi thông báo qua mail để người dùng có thể biết tình trạng đơn hàng của mình đang mua như thế nào.

- Phát triển ứng dụng trên di động
- Thêm chức năng đặt bàn trước, quản lý bàn khi khách đến ăn trực tiếp tại nhà hàng

## TÀI LIỆU THAM KHẢO

Sách:

- [1] Phân tích và thiết kế hệ thống thông tin /Ngô Minh Vương, Đại học Quốc gia Tp.HCM, 2018
- [2] Giáo trình phân tích và thiết kế hướng đối tượng /Trương Ninh Thuận, Đặng Đức Hạnh. Đại học quốc gia Hà Nội, 2016
- [3] UML applied – Object Oriented Analysis and Design using the UML, Ariadne training, 2000.
- [4] Giáo trình Lập trình web bằng ASP 3.0: Phần 2 - NXB Lao động Xã hội
- [5] Build Your Own ASP.NET WebSite Using C# and VB.NET by Zak Ruvalcaba.
- [6] Giáo trình Lập trình trên nền Web: Phần 1 - ĐH Sư phạm kỹ thuật Nam Định

Website:

- (4) <https://hiepsiit.com/detail/apsnet/ngonnguasp.net>
- (5) <https://itviec.com/blog/tai-lieu-lap-trinh-asp-net/>
- (6) <https://hiepsiit.com/detail/sqlserver/hequantrysqlserver>
- (7) <https://thuvienpdf.com/giao-trinh-sql>
- (8) <https://howkteam.vn/course/Phan-tich-thiet-ke-phan-mem/Tao-luoc-do-Use--Case-trong-PTTKPM-1415>