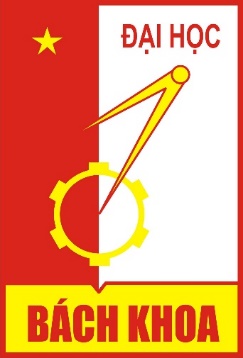
TRƯỜNG ĐẠI HỌC BÁCH KHOA HÀ NỘI

VIỆN CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG

──────── \* ───────



ĐỒ ÁN

**TỐT NGHIỆP ĐẠI HỌC**

NGÀNH CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

**XÂY DỰNG ỨNG DỤNG BÁN ĐỒ ĐIỆN TỬ ONLINE VIETMARKET TRÊN ANDROID**

Sinh viên thực hiện: **Vũ Xuân Trường**

Lớp CNTT2 04 – K58

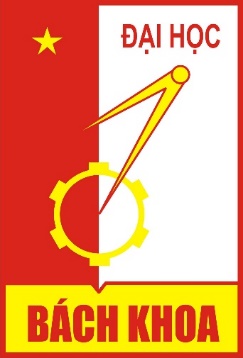
Giáo viên hướng dẫn: ThS. **Lê Đức Trung**

HÀ NỘI 03-2018

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 ỨNG DỤNG BÁN ĐỒ ĐIỆN TỬ ONLINE VIETMARKET TRÊN ANDROID**

Sinh viên thực hiện: **Vũ Xuân Trường**

Lớp CNTT2 04 – K58

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

Cán bộ phản biện:

HÀ NỘI 03-2018

# PHIẾU GIAO NHIỆM VỤ ĐỒ ÁN TỐT NGHIỆP

**1. Thông tin về sinh viên**

Họ và tên sinh viên: Vũ Xuân Trường

Điện thoại liên lạc: 0983 815 459 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 29/01/2018 đến 15/05/2018

**2. Mục đích nội dung của ĐATN**

Xậy dứng ứng dụng bán hàng online trên nền tảng Android. Mặt hàng để bán tập trung chủ yếu vào đồ điện tử như: Điện thoại, laptop, máy tính bảng, các đồ điện dân dụng như tivi, tủ lạnh, điều hòa, máy giặt… thuộc nhiều nhãn hàng nổi tiếng.

**3. Các nhiệm vụ cụ thể của ĐATN**

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

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

- Phân tích yêu cầu.

- 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 **–** *Vũ Xuân Trường* **-** 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 2018*

*Vũ Xuân Trường*

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

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

*Hà Nội, ngày tháng năm 2018*

*ThS. Lê Đức Trung*

# LỜI CẢM ƠN

# TÓM TẮT NỘI DUNG ĐỒ ÁN TỐT NGHIỆP

# ABSTRACT OF THESIS

# MỤC LỤC

[PHIẾU GIAO NHIỆM VỤ ĐỒ ÁN TỐT NGHIỆP 4](#_Toc509156258)

[LỜI CẢM ƠN 5](#_Toc509156259)

[TÓM TẮT NỘI DUNG ĐỒ ÁN TỐT NGHIỆP 6](#_Toc509156260)

[ABSTRACT OF THESIS 7](#_Toc509156261)

[MỤC LỤC 8](#_Toc509156262)

[DANH MỤC HÌNH ẢNH 10](#_Toc509156263)

[DANH MỤC BẢNG BIỂU 11](#_Toc509156264)

[DANH MỤC TỪ VIẾT TẮT VÀ THUẬT NGỮ 13](#_Toc509156265)

[MỞ ĐẦU 14](#_Toc509156266)

[PHẦN 1. ĐẶT VẤN ĐỀ VÀ ĐỊNH HƯỚNG GIẢI QUYẾT 15](#_Toc509156267)

[1.1. Đặt vấn đề 15](#_Toc509156268)

[1.1.1. Thực trạng về ứng dụng bán hàng trực tuyến hiện nay 15](#_Toc509156269)

[1.1.2. Giới thiệu về ứng dụng Vietmarket 15](#_Toc509156270)

[1.1.3. Mô tả bài toán 15](#_Toc509156271)

[1.1.4. Các vấn đề cần giải quyết 15](#_Toc509156272)

[1.2. Định hướng giải quyết 15](#_Toc509156273)

[1.3. Công cụ và ngôn ngữ phát triển 15](#_Toc509156274)

[1.3.1. Ngôn ngữ mô hình hóa hướng đối tượng UML 15](#_Toc509156275)

[1.3.2. Astah Professional 15](#_Toc509156276)

[1.3.4. phpMyAdmin 15](#_Toc509156277)

[1.3.5. XAMPP 15](#_Toc509156278)

[1.3.6. PHP 15](#_Toc509156279)

[1.3.7. Android 16](#_Toc509156280)

[1.3.8. Thư viện RxAndroid/RxJava 16](#_Toc509156281)

[1.4. Cơ sở lý thuyết 16](#_Toc509156282)

[1.4.1. Các kiến thức cơ bản về PHP 16](#_Toc509156283)

[1.4.2. Các kiến thức cơ bản về Android 16](#_Toc509156284)

[PHẦN 2. CÁC KẾT QUẢ ĐẠT ĐƯỢC 17](#_Toc509156285)

[2.1. Phân tích yêu cầu 17](#_Toc509156286)

[2.1.1. Xác định tác nhân của hệ thống 17](#_Toc509156287)

[2.1.2. Biểu đồ use case tổng quan 17](#_Toc509156288)

[2.1.3. Đặc tả use case 17](#_Toc509156289)

[2.1.4. Biểu đồ hoạt động 17](#_Toc509156290)

[2.2. Thiết kế kiến trúc hệ thống 17](#_Toc509156291)

[2.2.1. Biểu đồ trình tự 17](#_Toc509156292)

[2.2.2. Biểu đồ lớp 18](#_Toc509156293)

[2.2.3. Biểu đồ triển khai 18](#_Toc509156294)

[2.3. Thiết kế cơ sở dữ liệu 18](#_Toc509156295)

[2.3.1. Các bảng dữ liệu 18](#_Toc509156296)

[2.4. Thiết kế giao diện 18](#_Toc509156297)

[2.4.1. Giao diện ứng dụng trên nền Android 18](#_Toc509156298)

[2.4.2. Giao diện quản trị trên nền web 18](#_Toc509156299)

[2.5. Cài đặt và kiểm thử hệ thống 18](#_Toc509156300)

[2.5.1. Cài đặt hệ thống 18](#_Toc509156301)

[2.5.2. Kiểm thử hệ thống 18](#_Toc509156302)

[PHẦN 3. KẾT LUẬN 19](#_Toc509156303)

[3.1. Kết luận chung 19](#_Toc509156304)

[3.2. Định hướng phát triển 19](#_Toc509156305)

[TÀI LIỆU THAM KHẢO 20](#_Toc509156306)

# DANH MỤC HÌNH ẢNH

**No table of figures entries found.**

**No table of figures entries found.**

# DANH MỤC BẢNG BIỂU

No table of figures entries found.

# DANH MỤC TỪ VIẾT TẮT VÀ THUẬT NGỮ

# MỞ ĐẦU

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

|  |
| --- |
| **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 ứng dụng bán hàng trực tuyến hiện nay

### 1.1.2. Giới thiệu về ứng dụng Vietmarket

### 1.1.3. Mô tả bài toán

### 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 giao diện ứng dụng và trang quản trị.
* Thiết kế và quản lý cơ sở dữ liệu.
* Xây dựng ứng dụng trên nền android và web service PHP (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

## 1.3. Công cụ và ngôn ngữ phát triển

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

### 1.3.2. Astah Professional

### 1.3.4. phpMyAdmin

### 1.3.5. XAMPP

**a. XAMPP là gì?**

**b. Tại sao nên sử dụng XAMPP?**

### 1.3.6. PHP

**a. PHP là gì?**

**b. PHP hoạt động như thế nào?**

**c. Tại sao nên sử dụng PHP?**

### 1.3.7. Android

### 1.3.8. Thư viện RxAndroid/RxJava

**a. Thư viện hỗ trợ trong lập trình Android**

**b. Thư viện RxAndroid/RxJava**

**c. Tại sao nên sử dụng RxAndroid/RxJava?**

## 1.4. Cơ sở lý thuyết

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

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

# PHẦN 2. CÁC KẾT QUẢ ĐẠT ĐƯỢC

|  |
| --- |
| **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. |

## 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):
* Khách hàng thành viên (User):
* Quản trị viên (Admin):
* Người bán hàng (Saleman):

### 2.1.2. Biểu đồ use case tổng quan

#### 2.1.2.1. Use case khách hàng – khách hàng thành viên

#### 2.1.2.2. Use case quản trị viên

#### 2.1.2.3. Use case người bán hàng

### 2.1.3. Đặc tả use case

#### 2.1.3.1. Use case khách hàng – khách hàng thành viên

#### 2.1.3.2. Use case quản trị viên

#### 2.1.3.3. Use case người bán hàng

### 2.1.4. Biểu đồ hoạt động

## 2.2. Thiết kế kiến trúc hệ thống

### 2.2.1. Biểu đồ trình tự

### 2.2.2. Biểu đồ lớp

### 2.2.3. Biểu đồ triển khai

## 2.3. Thiết kế cơ sở dữ liệu

### 2.3.1. Các bảng dữ liệu

## 2.4. Thiết kế giao diện

### 2.4.1. Giao diện ứng dụng trên nền Android

### 2.4.2. Giao diện quản trị trên nền web

## 2.5. Cài đặt và kiểm thử hệ thống

### 2.5.1. Cài đặt hệ thống

### 2.5.2. Kiểm thử hệ thống

# PHẦN 3. KẾT LUẬN

## 3.1. Kết luận chung

## 3.2. Định hướng phát triển

# TÀI LIỆU THAM KHẢO