

Họ và tên sinh viên : Phan Tuấn Anh

Mssv : 20150157

Học Phần : Project I

Giảng viên hướng dẫn : Th.s Ngô Văn Linh

### **Báo cáo tính năng Project I**

#### **Phần 1: Yêu cầu của thầy giáo hướng dẫn**

Trong project của sinh viên phải thực hiện đầy đủ các yêu cầu sau :

1. Lập trình giao diện Form
2. Lập trình Socket – Gửi và nhận dữ liệu qua Socket trong mạng Lan
3. Kết nối với Cơ sở dữ liệu
4. Thêm một vài tính năng cho Project

#### **Phần 2: Miêu tả tính năng của Project đang thực hiện theo yêu cầu của thầy giáo hướng dẫn**

Project cụ thể được chia làm 2 phần chính đảm nhận 2 chức năng riêng biệt:

##### **I. Server**

Phần Server có các nhiệm vụ sau :

- Mở cổng kết nối Lan cho Client kết nối đến.
- Khi Client kết nối đến, thiết lập kết nối đến Client, cho phép Server và Client thực hiện trao đổi dữ liệu qua mạng Lan.
  - *Chú ý: Mạng Lan ở đây là hệ thống các máy tính được kết nối với nhau trong 1 phạm vi hẹp. Trong phạm vi Project này, em thực hiện trên các máy tính cùng được kết nối chung qua 1 wifi hay 1 switch.*
- Lắng nghe các yêu cầu, thông điệp từ Client gửi đến và gửi trả lại dữ liệu theo yêu cầu.
- Kết nối với cơ sở dữ liệu để truy vấn, thêm, sửa, xóa các dữ liệu có trong Cơ sở dữ liệu.

- Cho phép nhiều Client kết nối cùng 1 lúc. ( Multi Client ).

## II. Client - Client Thread – Main Frame

Phần Client bao gồm các phần con tương ứng với các nhiệm vụ sau :

### 1 . Main Frame (Form )

Cung cấp cho người dùng giao diện trực tiếp để người dùng có thể thực hiện những thao tác mà mình mong muốn đến database.

Những yêu cầu này sẽ được xử lý thông qua trung gian đó chính là 2 class Client vs ClientThread.

### 2 . Client

Nhiệm vụ của class này là thực hiện thao tác kết nối đến Server thông qua host và port của Server, để thực hiện yêu cầu này, Client phải được đặt tại 1 máy tính cùng phạm vi Lan với Server. Ngoài ra khi người dùng thao tác trên giao diện của MainFrame, client có nhiệm vụ phải gửi thông điệp tương ứng đến Server.

*Vd: Khi người dùng nhấn nút Showdata Player, thì client sẽ gửi thông điệp mang tên getDataPlayer đến Server. Server nhận thông điệp, kết nối database, rồi gửi lại data cho Client.*

### 3.Client Thread

Class này là kế thừa từ một luồng, nhận tham số đầu vào là bufferReader lấy từ Client sau khi đã kết nối đến Server, và MainFrame.

Nhiệm vụ của class này là nhận dữ liệu gửi đến từ Server, sau đó hiển thị lên MainFrame cho người dùng có thể thấy được.

Phần 3/ Cụ thể các tính năng theo từng đối tượng

1. Player. Người dùng có thể xem, thêm, sửa, xóa cầu thủ.

Ngoài ra người dùng có thể tìm kiếm cầu thủ theo tên, Id, Lương, Vị trí.

2. Ban lãnh đạo : Người dùng có thể xem thông tin, sửa, xóa , tìm kiếm theo tên , vị trí , chức vụ của người đó.

3 . Danh sách kế hoạch, kết quả, lịch thi đấu cũng có thể được cập nhật, thêm sửa xóa, tùy ý

4. Danh sách cơ sở vật chất cũng có thể được người dùng thêm sửa, xóa tùy ý.

5. Thông tin tài khoản được cập nhật tùy ý người sử dụng.<Chỉ đối với người đăng nhập hiện tại>

6. Chức năng mới được đề xuất:

Hiện thi thông tin doanh thu của câu lạc bộ theo 2 option.

H1: Theo các tháng trong 1 năm nào đó, do người sử dụng yêu cầu

H2: Theo từng năm, do người dùng yêu cầu

Doanh thu của câu lạc bộ được tính bằng công thức lấy lợi nhuận trừ đi các chi phí. Các chi phí có thể là: Lương cầu thủ, tiền thuê quảng cáo, tiền xây dựng cơ sở vật chất, tiền nợ tồn đọng v.v ...

Các lợi nhuận có thể là: tiền tài trợ, tiền bán áo, tiền bán thương hiệu, tiền chuyển nhượng, tiền bản quyền truyền hình, tiền bán vé. V.v.v....

Các thông tin trên sẽ đc hiển thị cho người dùng bằng đồ thị.