ШИНЖЛЭХ УХААН ТЕХНОЛОГИЙН ИХ СУРГУУЛЬ Мэдээлэл, холбооны технологийн сургууль

ТӨСЛИЙН СЭДЭВ: E-Commerce



Программчлалын дадлага (F.CSM.360) 2025-2026 оны зун

Гуйцэтгэсэн оюутан:

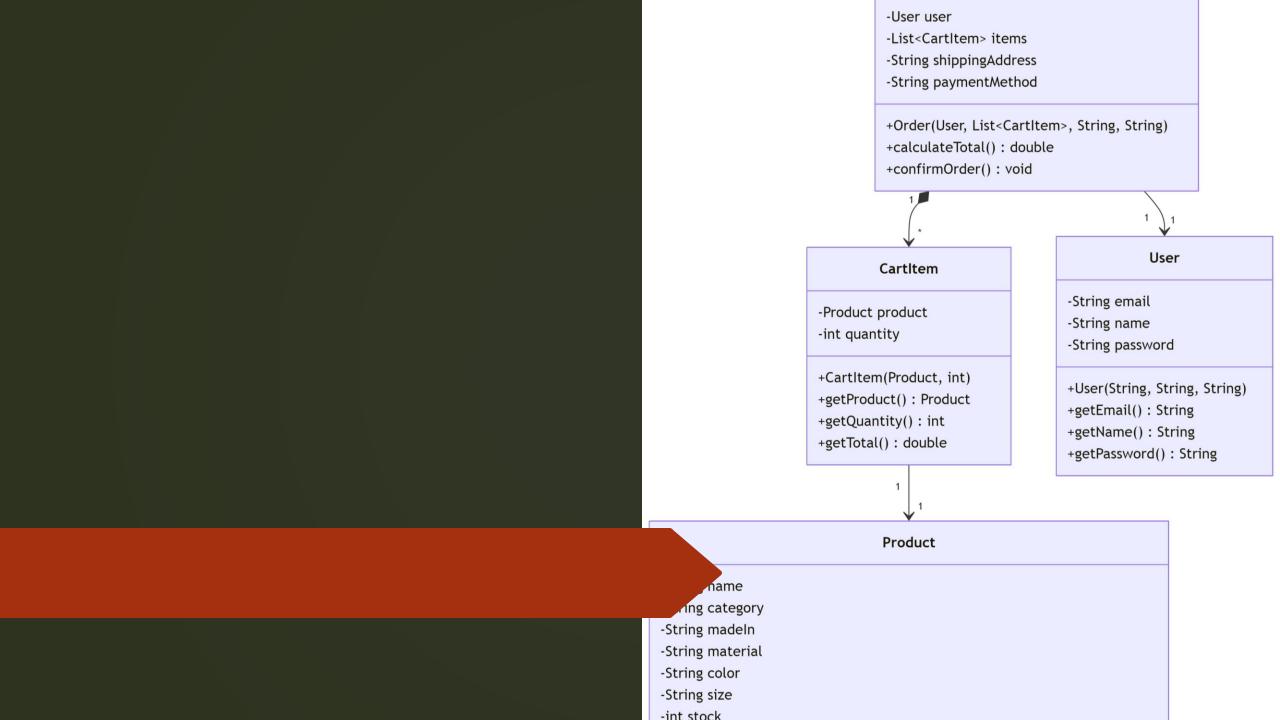
Шалгасан багш:

Н.Мөнхбаяр/в242270058/ Б.Төгөлдөр /в242270047/

А.Отгонбаяр /F.SW02/

E-commerce буюу онлайн худалдаа нь интернэтээр дамжуулан бараа бүтээгдэхүүн, үйлчилгээ борлуулах бизнесийн загвар юм. Онлайн худалдаа хийхийн тулд эхлээд зорилтот зах зээлээ тодорхойлж, ямар бүтээгдэхүүн зарах, хэнд зориулж байгаагаа судлах хэрэгтэй. Түүнчлэн бага эрсдэлтэй их хэмжээний ашил олох боломжтой байдал нь давуу тал болдог.

Манай төслийн онцлог гэвэл хүмүүс гадаадаас бараа худалдан авалт хийхийн тулд бүх картний мэдээллээ оруулдаг тэр мэдээлэл нь алдагдах үгүйг ч мэддэггүй.Тэгвэл манай сайтаар үйлчлүүлснээр дотоодын онлайн төлбөрийн хэгслүүдийг ашиглан аюулгүйгээр төлбөрөө төлөх нөхцөл болон гадаад улсаас чанартай бараа бүтээгдэхүүнийг 14хоногийн дотор авах боломж ба хэрвээ таний бараа ирснийхээ дараа гэмтсэн эсвэл өөр бараа байвал ажлийн 5хоногт 100% буцаан олголтыг өгөх юм.



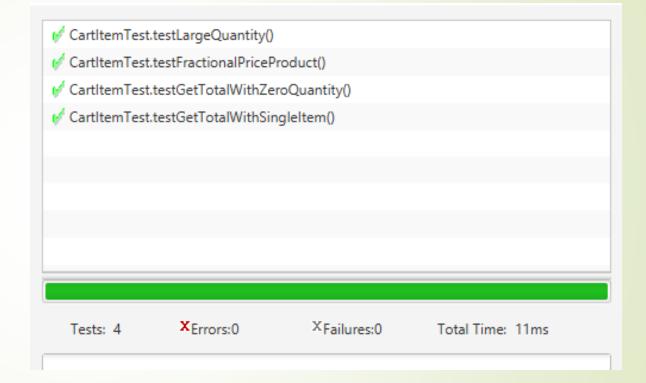
Асуудал:

- E-Commerce гэж юу вэ?
- Барааны тоо хэмжээг зөв нэмж хасах?
- Tester class code хэрхэн бичих?
- ■Хэрхэн log ашиглах ?

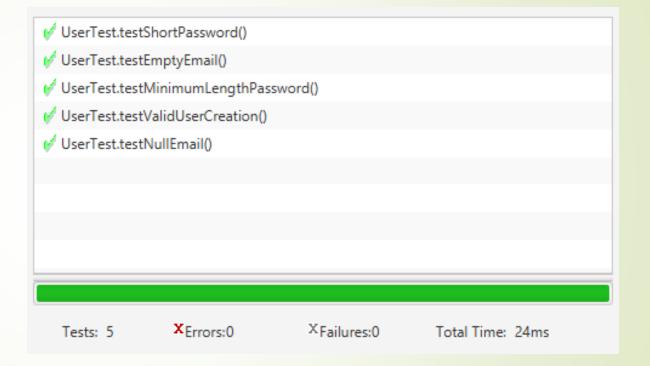
Шийдэл:

- -Googleээс мэдээлэл хайх мөн odoo.mn болон онлайн орч инд нээлттэй байдаг AI гэх мэт зүйлсийг ашиглан а суудлуудыг шийдсэн
- Class-д буруу үйлдэл хийвэл тэмдэгт мөр буцаадаг болгосон.
- ► Легц болон хичээлийн материал

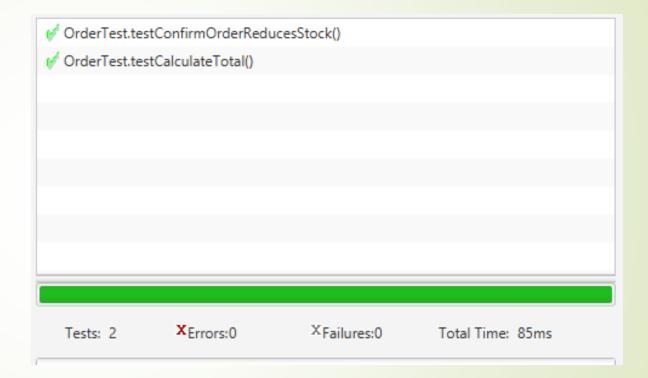
CartItem class.test



User class.test



Order class.test



Product class.test

