

# Báo cáo tiến độ

Ngày 14/09-20/09

GVHD: Huỳnh Xuân Phụng

Sinh Viên thực hiện:

17110213 Trần Cao Quyền

17110181 Nguyễn Trọng Luật

## Kế hoạch Báo Cáo:

1. Nội dung thực hiện trong tuần
  - Giải quyết một số vấn đề và xây dựng sơ bộ mô hình
2. Nội dung thực hiện trong tuần tới
  - Thiết kế Database và Server

## Nội dung báo cáo:

1. Các vấn đề giải quyết
  - a. Tìm đường đi ngắn và tiện nhất (tìm giải thuật phù hợp cho bài toán)
    - Phương Pháp: Dùng thuật toán NNA (nearest neighbour algorithm)
  - b. Thời gian giao hàng nhanh và phù hợp (thời gian giao phụ thuộc vào thời gian và vị trí khách chọn trước)
    - Phương Pháp: đưa ra thời gian ước lượng trước cho khách hàng. Sau khi đã hoàn thành 1 chuỗi giao

hàng, sẽ thông báo đến khách hàng thời gian chính xác nằm trong thời gian ước lượng.

-Địa điểm được khách hàng chọn trước dựa vào thời gian ước lượng được tính toán trước, khách hàng dựa vào đó để xem mình có thể nhận hàng lúc nào và ở đâu là hợp lý. Công thức tính ước lượng được tính tổng lại dựa vào các yếu tố: thời gian lấy hàng, thời gian người gửi xác nhận hàng ( tối đa 1 tiếng), thời gian gói hàng, thời gian chuyển tuyến, thời gian chắt hàng hóa lên xe, thời gian giao hàng, thời gian chờ nhận hàng và thời gian dự trữ trường hợp đặc biệt.

-Ví dụ: giao từ thủ đức đến quận 1. Thời gian lấy hàng từ bưu cục gần đó đến địa chỉ người gửi là 15 phút. Thời gian xác nhận từ 0 → 1 tiếng. Thời gian gói hàng tối đa 30 phút. Thời gian chuyển tuyến từ bưu cục quận thủ đức đến quận 1 là 2 tiếng. Thời gian chắt hàng hóa là 30 phút. Thời gian giao hàng tùy vào khoảng cách từ bưu cục đến địa chỉ người nhận (Trường hợp xấu nhất là chỉ có 1 đơn hàng được giao, giả sử thời gian ở đây là 30 phút), thời gian xác nhận hàng là 10 phút. Như vậy cộng lại hết sẽ được 3 tiếng 55 phút → 4 tiếng 55 phút. Nếu khách hàng đặt lúc 7 giờ thì thời gian ước lượng từ quận thủ đức đến quận 1 là 10 giờ 55 → 11 giờ 55. Khách hàng sẽ dựa vào đó để xét nên chọn địa điểm nào cho hợp lý.

c. Phương thức thanh toán(tiền mặt và chuyển khoản)

- Phương pháp: người đặt hàng là người thanh toán tiền ship khi tiến hành đặt hàng. Nếu khách hàng thanh toán bằng tiền mặt thì số tiền sẽ được chuyển đến shop bán sau khi Shipper xác nhận đã giao hàng. Nếu khách hàng thanh toán bằng chuyển thì chọn thanh toán trên app và tiến hành thanh toán, sau khi thanh toán thành công số tiền sẽ được gửi đến shop. Trường hợp hàng lỗi hoặc gặp vấn đề số tiền sẽ được chuyển về người đặt hàng và shop sẽ chịu tiền ship.

d. Phương thức tính tiền đơn hàng(tính tiền đơn đơn hàng theo các tiêu chuẩn nào)

- Phương Pháp: Đang tính toán.

e. Hình thức giao hàng (tận nhà và đến lấy ở bưu cục)

- Phương Pháp: thêm thuộc tính boolean để phân biệt.

f. Phân bố bưu cục hợp lý (vị trí đặt bưu cục)

- Phương Pháp: Đang tính toán

g. Hiển thị chi tiết quá trình vận chuyển

- Phương Pháp: Sau khi hoàn thành 1 quá trình sẽ tiến hành xác nhận tiến trình. Hệ thống tự cập nhật sau khi nhân viên xác nhận.

h. Hiện thị vị trí shipper trên bản đồ (vị trí shipper khi đến đơn hàng của khách)

-Phương Pháp: Dùng API

i. Khách hàng nhập nhiều vị trí giao hàng

-Phương Pháp: Vì có thể 1 địa chỉ nhiều người dùng và 1 người dùng nhiều địa chỉ, nên tạo bảng với mã người dùng và mã địa chỉ làm khóa chính.

j. Đánh giá giao hàng

-Phương Pháp: bình chọn sao và bình luận.

k. Các thành phần ảnh hưởng đến giao hàng

-Thời gian ước lượng

-Số sản phẩm giao trong 1 lần

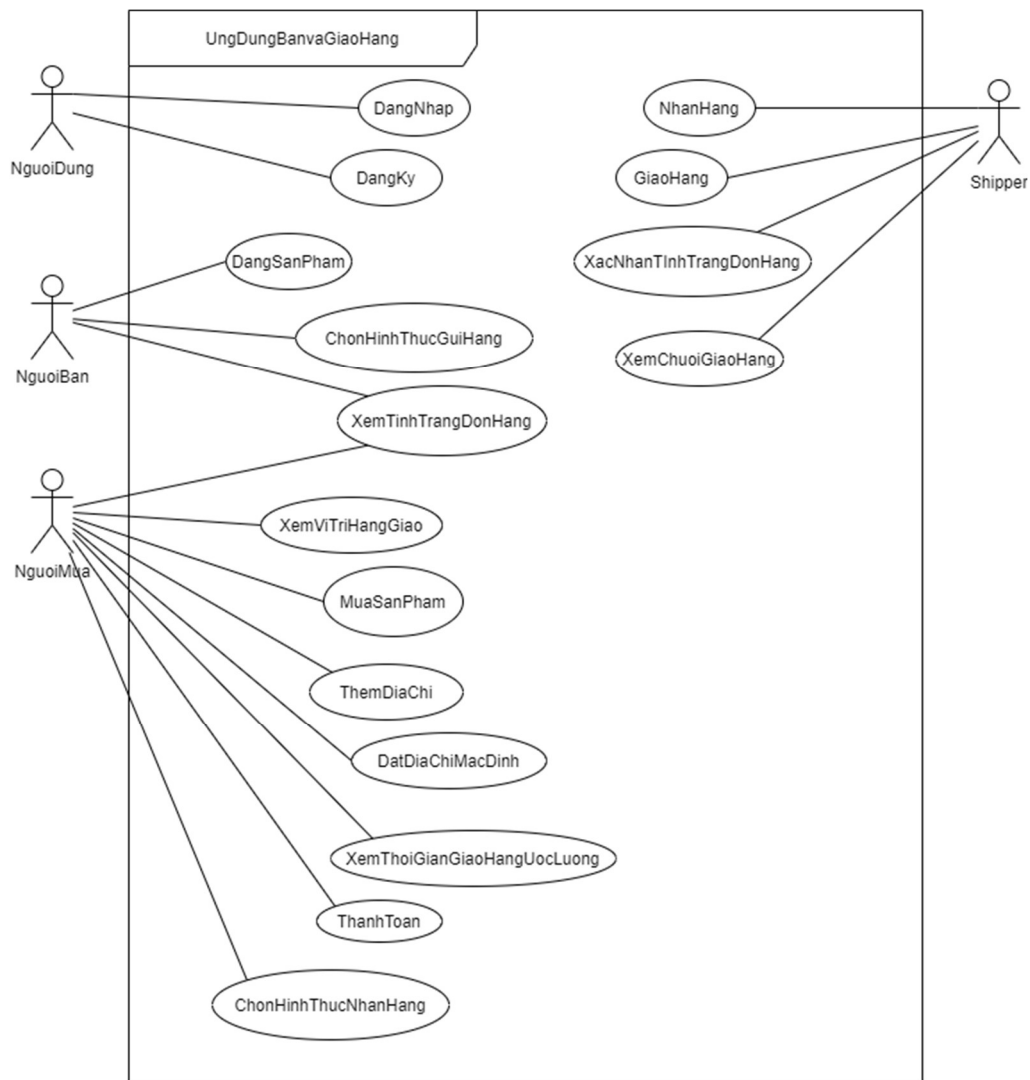
-Tiền ship dựa trên kích cỡ, khối lượng

l. Chuyển Tuyến

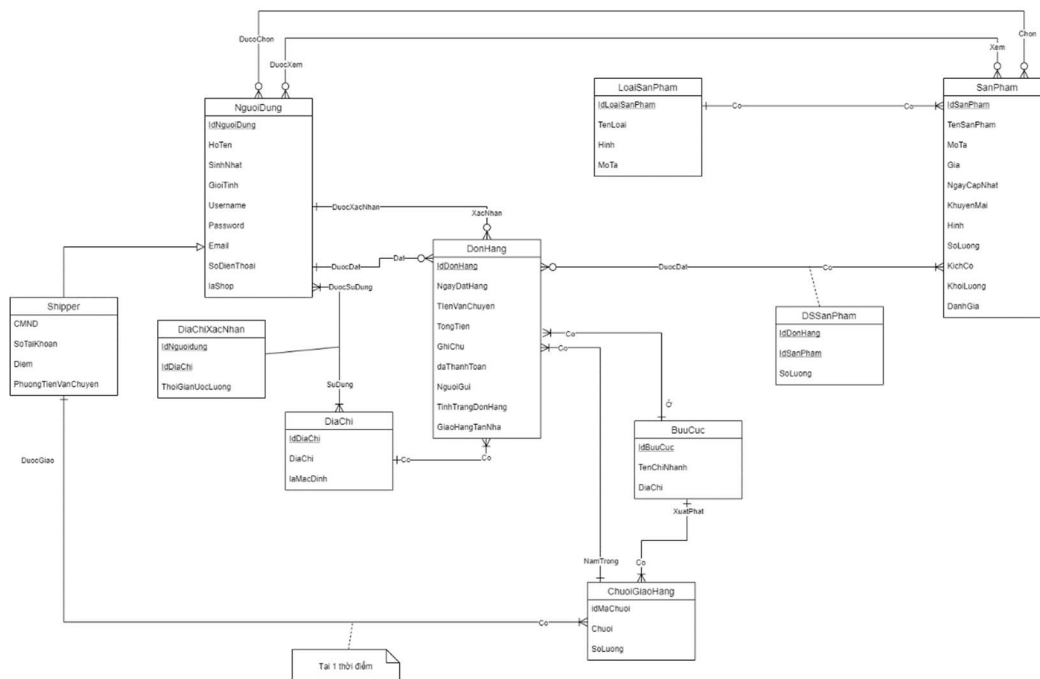
-Phương pháp: Tìm bưu cục gần đơn hàng nhất.

## 2. Mô hình

a. Usecase



## b. ERD



## c. Architectural design

