

Module/môn: Lập trình Java 4	Số hiệu assignment: 1/1	% điểm: 60%
Người điều phối của FPT Polytechnic:	Ngày ban hành:	
Bài assignment này đòi hỏi sinh viên phải dùng khoảng 35h làm để hoàn thành		
Tương ứng với mục tiêu môn học:		

Gian lận là hình thức lấy bài làm của người khác và sử dụng như là mình làm ra. Hình thức đó bao gồm những hành động như: copy thông tin trực tiếp từ trang web hay sách mà không ghi rõ nguồn tham khảo trong tài liệu; gửi bài assignment làm chung như là thành quả cá nhân; copy bài assignment của các sinh viên khác cùng khóa hay khác khóa; ăn trộm hay mua bài assignment của ai đó và gửi lên như là sản phẩm mình làm ra. Những sinh viên bị nghi ngờ gian lận sẽ bị điều tra và nếu phát hiện là có gian lận thì sẽ phải chịu các mức phạt theo quy định của Nhà trường.

Mọi tài nguyên copy hay điều chế từ bất cứ nguồn nào (VD: Internet, sách) phải được đặt trong cặp dấu nháy kép và in nghiêng, với thông tin tham khảo đầy đủ về nguồn tài liệu.

Bài làm của bạn sẽ được đưa vào phần mềm kiểm tra gian lận. Mọi hình thức cố tình đánh lừa hệ thống phát hiện gian lận sẽ bị coi là Vi phạm quy định thi cử.

Quy định nộp bài assignment

- Một bản mềm kết quả bài làm assignment của bạn phải được upload trước nửa đêm (giờ địa phương) vào ngày hạn nộp. **Quá hạn nộp hệ thống sẽ khóa lại và sinh viên không còn quyền nộp bài.**
- Phiên bản upload lên cuối cùng sẽ được chấm điểm. Sinh viên có quyền upload đè file nhiều lần trước khi hết hạn nộp.
- Tất cả những file tài liệu văn bản phải để ở dạng file gốc chứ không file dạng file được xuất ra từ định dạng khác (ví dụ pdf được xuất từ doc). Không được gửi tài liệu văn bản dưới dạng ảnh chụp.
- Đối với bài assignment này bạn cũng phải đưa các bằng chứng hay sản phẩm khác vào trong file nén dạng zip.
- Kích thước file cần tuân thủ theo giới hạn trên hệ thống nộp bài (thông thường là <50M).
- Hãy đảm bảo các file được upload lên không bị nhiễm virus (**điều này có thể dẫn đến file bị hệ thống xóa mất**) và không đặt mật khẩu mở file. Nếu vi phạm những điều này, bài coi như chưa được nộp.

- Hãy chú ý xem thông báo sau khi upload để chắc chắn bài của bạn đã được nộp lên hệ thống chưa.
- Bạn không phải gửi lại file đề bài của assignment (file này).

Quy định đánh giá bài assignment

1. Sinh viên không có bài assignment trên hệ thống sẽ bị 0 điểm bài assignment.
2. Sau hạn nộp bài một tuần, sinh viên nộp muộn có quyền nộp đơn kiến nghị xin được chấp nhận gia hạn nộp. Hội đồng Nhà trường sẽ xét duyệt từng trường hợp. Nếu kiến nghị không được chấp nhận, bài giữ nguyên điểm 0. Nếu quá một tuần không có kiến nghị thì bài cũng sinh viên không nộp mặc nhiên nhận điểm 0.
3. Ngay cả trường hợp bài của sinh viên bị phát hiện gian lận sau khi có điểm, sinh viên sẽ không được công nhận bài đó và chịu mức kỷ luật như quy định của Nhà trường.

=====

Assignment

Lập trình JAVA – Thiết kế bán hàng

Mục tiêu cụ thể	Sau bài assignment này , sinh viên cần đặt được: <ul style="list-style-type: none"> - Thành thạo thiết kế web theo mô hình MVC 2, trong đó <ul style="list-style-type: none"> o Model: Hibernate o View: JSP o Controler: Servlet
Các công cụ cần có	<ul style="list-style-type: none"> - Jdk - NetBean - Eclipse - MS SQL server 2008 hoặc MySQL
Tài nguyên	Thư mục tài nguyên đi kèm

ĐẶT VẤN ĐỀ

Hiện nay các mô hình kinh doanh qua hệ thống e-commerce ngày càng đa dạng. Từ thực tế đó, ứng dụng web tự động hóa quá trình quản lý và bán hàng trực tuyến được thiết kế để phù hợp với mọi cửa hàng nhỏ và vừa ra đời. Một cửa hàng bán sản phẩm điện thoại hoàn toàn có thể thay thế bằng một website mà ở đó mọi người có thể mua bất cứ sản phẩm điện thoại yêu thích ngay cả khi ngồi ở nhà hoặc nơi làm việc

YÊU CẦU

Ứng dụng cần đáp ứng được những chức năng cơ bản sau:

- Chức năng giỏ hàng:
 - o Khách hàng ghé thăm website có thể tìm kiếm mặt hàng mình thích
 - o Khách hàng có thể thêm, xóa, cập nhật những mặt hàng họ muốn mua

- Chức năng quản lý thành viên
 - Người quản lý có thể thêm một thành viên, sửa thông tin của thành viên, xóa một thành viên
- Chức năng quản lý sản phẩm
 - Người quản lý có thể thêm một sản phẩm mới, cập nhật thông tin sản phẩm, xóa sản phẩm

Y1. Thiết kế cơ sở dữ liệu

- Tạo CSDL
- Thiết kế các bảng (Gợi ý: Products, Categories, Carts, Cart_detail, Customers)
- Nhập dữ liệu sẵn cho ứng dụng
 - Ít nhất 15 sản phẩm, 2 danh mục
 - Ít nhất 3 người dùng

Y2. Đáp ứng được các yêu cầu chức năng

- Đăng nhập hệ thống
- Thêm xóa sửa người dùng
- Thêm xóa sửa sản phẩm
- Thêm xóa sửa sản phẩm trong giỏ hàng

Y3. Những yêu cầu về hình thức sản phẩm

- Tạo template và layout đồng nhất cho ứng dụng

Y4. Những yêu cầu về truy vấn dữ liệu

- Sử dụng framework Hibernate

Y5. Những yêu cầu về báo cáo

- Đưa ra bản thiết kế CSDL, và giải thích cách thiết kế
- Giải thích cách thiết kế giao diện Web Form

MÔ TẢ SẢN PHẨM PHẢI NỘP

1. Thư mục BaoCao chứa file BaoCao.doc
2. Thư mục Source chứa toàn bộ ứng dụng
3. Thư mục Database chứa file database.sql chứa mã script tạo CSDL hoặc file .mdf và .ldf của CSDL

THANG ĐÁNH GIÁ

<p style="text-align: center;">A</p> <p style="text-align: center;">70%-100%)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Đáp ứng tất cả các yêu cầu - Đạt điểm tối đa 100% nếu có thêm chức năng
<p style="text-align: center;">D</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Thiếu Y5

<p>60%-</p> <p>69% (đáp ứng phong cách thiết kế)</p>	
<p>C</p> <p>50%- 59%</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Thiếu Y4
<p>TRƯỢT</p> <p>< 50% (không đáp ứng yêu cầu nộp bài)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Không nộp đủ các sản phẩm được mô tả trong mục Sản phẩm phải nộp - Ứng dụng không chạy