

**BỘ CÔNG THƯƠNG
TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHIỆP HÀ NỘI**



BÁO CÁO THỰC TẬP TỐT NGHIỆP

**TÊN ĐỀ TÀI: XÂY DỰNG WEBSITE BÁN CÁC SẢN PHẨM
CHÍNH HÃNG CỦA XIAOMI CHO CỬA HÀNG XIAOMIPRO**

CBHD:	Ths. Nguyễn Thái Cường
Sinh viên:	Trần Thiên Điệp
Mã sinh viên:	2017601923
Lớp:	Kỹ thuật phần mềm 1
Khoa:	Công nghệ thông tin
Khóa:	K12

Hà Nội – Năm 2021

FPT SOFTWARE

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM

Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

-----o0o-----

GIẤY XÁC NHẬN THỰC TẬP**I. THÔNG TIN SINH VIÊN THỰC TẬP**

Họ và tên: Trần Thiên Điệp

Mã số sinh viên: 2017601923

Trường: Đại học Công nghiệp Hà Nội

Lớp: Kỹ thuật phần mềm 1

Khoa: Công nghệ thông tin

Thời gian thực tập: Từ ngày 11/01/2021 đến ngày 21/03/2021

Công việc được giao: tìm hiểu kiến thức về HTML, CSS, CSS Framework, JavaScript Essentials, JavaScript Advance, Professional Front-end Angular Developer và Mock 5 day

Thuộc Phòng/Nhóm: HN21_CPL_FE_02

Người hướng dẫn: Đào Việt Linh

Chức vụ: Thực tập sinh Front-end

Hà Nội, ngày 12 tháng 03 năm 2021

Đại diện đơn vị thực tập
(Ký, ghi rõ họ tên, đóng dấu)

Cán bộ hướng dẫn
(Ký, ghi rõ họ tên)

Người thực tập
(Ký, ghi rõ họ tên)

BỘ CÔNG THƯƠNG
TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHIỆP HÀ NỘI

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM
Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

PHIẾU GIAO ĐỀ TÀI THỰC TẬP TỐT NGHIỆP

Họ tên sinh viên: Trần Thiên Diệp

Mã SV: 2017601923

Lớp: KTPM1

Ngành: Kỹ Thuật Phần Mềm

Khóa: K12

Tên đề tài: Xây dựng website bán các sản phẩm chính hãng của Xiaomi cho của hàng XiaomiPro.

Mục tiêu đề tài

- Thực hiện xây dựng website bán các sản phẩm chính hãng của Xiaomi
- Đáp ứng quá trình quảng bá sản phẩm, mua bán sản phẩm trên webstie
- Đáp ứng được yêu cầu quản lý của chủ cửa hàng.


Kết quả dự kiến

- Nộp báo cáo và chương trình đĩa CD.
- Giao diện đơn giản, đẹp, dễ sử dụng .
- Xây dựng được các chức năng cơ bản.

Thời gian thực hiện: từ 11/01/2021 đến 21/03/2021

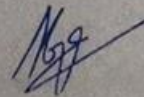
GIÁO VIÊN HƯỚNG DẪN

(Ký và ghi rõ họ tên)



Nguyễn Thái Cường

TRƯỞNG KHOA



Đặng Trọng Hợp

LỜI CẢM ƠN

Để có thể hoàn thiện được đề tài Thực tập tốt nghiệp, em xin gửi lời cảm ơn đến trường Đại học Công nghiệp Hà Nội, khoa Công nghệ thông tin đã tạo điều kiện cho em được học tập, làm thực tập tốt nghiệp. Em xin gửi lời cảm ơn đến các thầy cô khoa Công nghệ thông tin đã truyền đạt cho em rất nhiều kiến thức trong quá trình học tập tại trường. Đặc biệt em xin chân thành cảm ơn đến thầy giáo ThS. Nguyễn Thái Cường. Trong suốt quá trình thực hiện đề tài, thầy luôn giúp đỡ, hướng dẫn tận tình, truyền đạt kiến thức và kinh nghiệm của mình cho em để em hoàn thành đề tài thực tập tốt nghiệp này.

Bên cạnh đó, em cũng xin cảm ơn tới công ty FPT Software đã tạo điều kiện cho em có được vị trí thực tập Front-end tại công ty. Em xin cảm ơn chị Đào Việt Linh và anh Vương Nhị Hồ đã tận tình hướng dẫn, chỉ bảo em trong suốt thời gian thực tập tại công ty.

Mặc dù đã cố gắng hoàn thiện báo cáo thực tập tốt nghiệp tốt nhất có thể nhưng không thể tránh được những thiếu sót. Em rất mong nhận được sự góp ý của các thầy cô và các bạn để báo cáo thực tập tốt nghiệp này của em được hoàn thiện hơn.

Em xin chân thành cảm ơn!

MỤC LỤC

LỜI CẢM ƠN.....	iii
KÝ HIỆU VÀ CHỮ VIẾT TẮT	vii
DANH MỤC HÌNH ẢNH.....	viii
DANH MỤC BẢNG.....	ix
MỞ ĐẦU	1
1. Lí do chọn đề tài	1
2. Mục tiêu	1
3. Phạm vi thực hiện	2
4. Ý nghĩa thực tiễn của đề tài.....	2
5. Cấu trúc báo cáo.....	2
CHƯƠNG I. TỔNG QUAN VỀ CƠ CỞ THỰC TẬP.....	4
1.1. Giới thiệu về đơn vị.....	4
1.2. Sản phẩm và dịch vụ	4
1.3. Thị trường và khách hàng	5
1.4. Công nghệ và chất lượng	6
1.5. Văn hóa doanh nghiệp.....	6
CHƯƠNG II. CƠ SỞ LÝ THUYẾT	7
2.1. Cơ sở lý thuyết trong nội dung thực tập.....	7
2.1.1. HTML.....	7
2.1.2. CSS	7
2.1.3. CSS Framework.....	8
2.1.4. JavaScript	8
2.1.5. Angular	8
2.2 Công cụ thực hiện đề tài.....	9
2.2.1. PHP.....	9
2.2.2. Lý do sử dụng PHP.....	10
2.2.3. Hoạt động của PHP	10
2.2.4. Cơ sở dữ liệu MySql.....	11
2.2.5. Tại sao sử dụng MySql.....	11
CHƯƠNG III. NỘI DUNG VÀ KẾT QUẢ THỰC TẬP	13
3.1. Khảo sát hệ thống.....	13
3.1.1. Yêu cầu về chức năng.....	13
3.1.2. Yêu cầu phi chức năng	14
3.2. Thiết kế hệ thống.....	14

3.2.1. Biểu đồ use case	14
3.2.2. Mô tả các đối tượng (Actors).....	17
3.2.3. Mô tả các use case	17
3.2.4. Bản đồ use case và đối tượng (actor).....	19
3.2.5. Mô tả chi tiết các use case	20
3.3. Thiết kế cơ sở dữ liệu.....	37
3.3.1. Thiết kế các bảng.....	37
3.3.2. Biểu đồ quan hệ.....	40
3.4. Thiết kế giao diện.....	41
3.5. Xây dựng giao diện	45
CHƯƠNG IV. KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ	52
4.1. Kết quả đạt được	52
4.2. Hướng phát triển	53
NHẬT KÝ THỰC TẬP	54
TÀI LIỆU THAM KHẢO	56

KÝ HIỆU VÀ CHỮ VIẾT TẮT

STT	Từ	Viết tắt của
1	ACID	Atomicity, Consistency, Isolation, Durability
2	ASP	ASP.NET
3	CSDL	Cơ sở dữ liệu
4	DBA	Database Administrator
5	HTML	Hypertext Markup Language
6	JDBC	Java Database Connectivity
7	ODBC	Open Database Connectivity (kết nối cơ sở dữ liệu mở)
8	PHP	Personal Home Page
9	SQL	Structured Query Language
10	SSH	Secure Shell
11	SSL	Secure Sockets Layer (Lớp socket bảo mật)
12	TTTN	Thực tập tốt nghiệp
13	URL	Uniform Resource Locator

DANH MỤC HÌNH ẢNH

Chương 1.

Chương 2.

Hình 2. 1. Hoạt động của PHP.....	10
-----------------------------------	----

Chương 3.

Hình 3. 1. Biểu đồ use case tổng quát.....	15
Hình 3. 2. Biểu đồ use case khách hàng	15
Hình 3. 3. Biểu đồ use case người dùng hệ thống.....	16
Hình 3. 4. Biểu đồ use case người quản trị	16
Hình 3. 5. Bảng tbl_tin.....	37
Hình 3. 6. Bảng tbl_slideshow	37
Hình 3. 7. Bảng tbl_loaisp	38
Hình 3. 8. Bảng tbl_hangsx	38
Hình 3. 9. Bảng tbl_sp	38
Hình 3. 10. Bảng tbl_user	39
Hình 3. 11. Bảng tbl_order	39
Hình 3. 12. Bảng tbl_orderDetail.....	40
Hình 3. 13. Biểu đồ quan hệ	40
Hình 3. 14. Phác thảo trang chủ.....	41
Hình 3. 15. Phác thảo trang đăng ký.....	42
Hình 3. 16. Phác thảo trang đăng nhập	42
Hình 3. 17. Phác thảo trang chi tiết sản phẩm	43
Hình 3. 18. Phác thảo trang giỏ hàng.....	43
Hình 3. 19. Phác thảo giao diện trang đặt hàng	44
Hình 3. 20. Phác thảo trang admin.....	44
Hình 3. 21. Thiết kế trang chủ	45
Hình 3. 22. Thiết kế trang đăng ký	46
Hình 3. 23. Thiết kế trang đăng nhập	47
Hình 3. 24. Thiết kế trang chi tiết sản phẩm.....	48
Hình 3. 25. Thiết kế trang giỏ hàng	49
Hình 3. 26. Thiết kế trang đặt hàng	50
Hình 3. 27. Thiết kế trang admin	51

DANH MỤC BẢNG

Chương 1.

Chương 2.

Chương 3.

Bảng 3. 1. Mô tả các đối tượng trong hệ thống	17
Bảng 3. 2. Danh sách các use case.....	18
Bảng 3. 3. Bản đồ use case và actor.....	19
Bảng 3. 4. Mô tả use case Xem san pham	20
Bảng 3. 5. Mô tả use case Quan ly gio hang.....	21
Bảng 3. 6. Mô tả use case Dat hang.....	22
Bảng 3. 7. Mô tả use case Xem danh muc san pham.....	23
Bảng 3. 8. Mô tả use case Tim kiem san pham	23
Bảng 3. 9. Mô tả use case Xem khuyen mai.....	24
Bảng 3. 10. Mô tả use case Xem tin tuc	25
Bảng 3. 11. Mô tả use case Xem ho tro khach hang.....	25
Bảng 3. 12. Mô tả use case Dang ky thanh vien	26
Bảng 3. 13. Mô tả use case Dang nhap.....	27
Bảng 3. 14. Mô tả use case Dang Xuat.....	28
Bảng 3. 15. Mô tả use case Quan ly thong tin ca nhan.....	28
Bảng 3. 16. Mô tả use case Xem lich su mua hang	29
Bảng 3. 17. Mô tả use case Quan ly nguoi dung he thong.....	30
Bảng 3. 18. Mô tả use case Quan ly san pham	32
Bảng 3. 19. Mô tả use case quản lý danh mục.....	33
Bảng 3. 20. Mô tả use case Quan ly don hang.....	34
Bảng 3. 21. Mô tả use case Quan ly tin tuc	35
Bảng 3. 22. Mô tả use case Quan ly slider.....	36
Bảng 3. 23. Mô tả use case Thong ke doanh thu	37

MỞ ĐẦU

1. Lí do chọn đề tài

Với cuộc cách mạng khoa học 4.0, công nghệ thông tin đã có những bước phát triển vô cùng mạnh mẽ. Các thiết bị điện tử như máy tính, điện thoại không còn là những phương tiện xa lạ mà đang ngày một gần gũi với con người trong công việc cũng như giải trí. Và chúng mang lại những lợi ích vô cùng to lớn, trong đó có thương mại điện tử.

Ngày nay, nhu cầu của con người ngày càng cao, đặc biệt là về trao đổi và mua bán hàng hóa. Bên cạnh đó, sự cạnh tranh giữa các cửa hàng, doanh nghiệp cũng ngày càng gay gắt. Trước sự cạnh tranh đó, các cửa hàng luôn tìm kiếm các giải pháp để nâng cao hiệu quả kinh doanh của mình. Một giải pháp mang lại hiệu quả cao là sử dụng thương mại điện tử.

Con người ngày nay tiếp xúc với rất nhiều khoa học công nghệ của các công ty nước ngoài, trong số đó có Xiaomi. Xiaomi là công ty chuyên cung cấp các thiết bị điện tử như điện thoại, laptop, các thiết bị âm thanh, phụ kiện điện tử, thời trang,... Số lượng người sử dụng thiết bị của hãng Xiaomi này là vô cùng nhiều. Các cửa hàng chuyên bán thiết bị chính hãng của Xiaomi cũng từ đó mà xuất hiện.

Từ những lý do trên, em quyết định chọn đề tài **“Xây dựng Website bán các sản phẩm của Xiaomi cho cửa hàng XiaomiPro”**. Với mong muốn, có thể vận dụng các kiến thức đã học về phân tích và thiết kế hệ thống, cơ sở dữ liệu, những kiến thức về lập trình PHP, hệ quản trị cơ sở dữ liệu MySQL và kiến thức về thiết kế Front-end trong quá thực tập tại doanh nghiệp để xây dựng một website có tính thực tiễn, đồng thời củng cố lại những kiến thức của mình đã học qua thực hành.

2. Mục tiêu

- Xây dựng một website bán các sản phẩm của Xiaomi.

- Thực hiện các thao tác nghiệm vụ bán hàng trên trang web.
- Đáp ứng quá trình quảng bá sản phẩm và yêu cầu quản lý của chủ cửa hàng.

3. Phạm vi thực hiện

Hệ thống website thương mại điện tử này được thực hiện trong cửa hàng XiaomiPro. Hiện tại cửa hàng XiaomiPro được đặt tại 682 Phố Mới, Chu Minh, Ba Vì, Hà Nội, là một cửa hàng chuyên kinh doanh các thiết bị chính hãng của Xiaomi.

4. Ý nghĩa thực tiễn của đề tài

Cửa hàng XiaomiPro là một cửa hàng đồ điện tử lớn trong khu vực. Cửa hàng bắt đầu hoạt động từ giữa năm 2018. Cửa hàng có lượng khách hàng đến mua hàng ngày một tăng. Việc phổ biến các sản phẩm đến khách hàng là khá khó khăn do số lượng sản phẩm ngày một đa dạng và giá cả thay đổi liên tục nên chưa đáp ứng tối đa được cho khách hàng. Bên cạnh đó, cửa hàng còn một số vấn đề về quản lý thông tin khách hàng, thông tin nhà cung cấp sản phẩm,...

Với website thương mại điện tử này, cửa hàng có thể giải quyết được các vấn đề trên. Đồng thời có thể tiết kiệm thời gian quản lý, tăng độ tin cậy của khách hàng đối với cửa hàng và quảng bá rộng rãi được cửa hàng. Từ đó sẽ có nhiều khách hàng hơn và doanh thu, lợi nhuận cũng tăng lên.

5. Cấu trúc báo cáo

Chương 1: Tổng quan về cơ sở thực tập

Giới thiệu về đơn vị thực tập, sản phẩm, dịch vụ, thị trường, khách hàng, công nghệ, chất lượng và văn hóa của công ty, cơ sở thực tập.

Chương 2: Cơ sở lý thuyết

Cơ sở lý thuyết được sử dụng để giải quyết vấn đề liên quan đến nội dung thực tập và công cụ thực hiện đề tài.

Chương 3: Nội dung và kết quả thực tập

Nội dung và công đoạn/giai đoạn tham gia thực tập gồm mô tả công việc được giao/tham gia thực hiện, phương thức làm việc, quy trình thực hiện, kết quả đạt được.

Chương 4: Kết luận và kiến nghị

Kết quả đạt được và hướng phát triển.

CHƯƠNG I. TỔNG QUAN VỀ CƠ CỞ THỰC TẬP

1.1. Giới thiệu về đơn vị

Fsoft hay FPT software là tên viết tắt của Công ty TNHH Phần mềm FPT. FPT Software là công ty con của Tập đoàn FPT. FPT Software được thành lập ngày 13/1/1999 với chỉ 13 nhân sự. Trụ sở chính của FPT Software được đặt tại Hà Nội, Việt Nam.

FPT Software luôn theo đuổi chiến lược toàn cầu hóa. Tuy gặp không ít khó khăn, thử thách và từng đối mặt với thất bại, sai lầm, nhưng với khát vọng đưa Việt Nam lên bản đồ số thế giới, FPT Software hiện nay đã trở thành công ty lớn nhất của Việt Nam trong lĩnh vực xuất khẩu dịch vụ phần mềm.

Hiện nay, FPT Software có 3 Trụ sở chính tại Việt Nam với hàng chục nghìn nhân viên và một số nước trên toàn thế giới như Nhật Bản, Thái Lan, Hoa Kỳ, Malaysia, Singapore, Đức, Úc, Philipines,... Từ khi được thành lập cho đến nay, FPT Software đã là công ty phần mềm số 1 tại Việt Nam trong lĩnh vực tích hợp hệ thống, phân phối và bán lẻ, dịch vụ công nghệ thông tin, xuất khẩu, gia công phần mềm, bán lẻ sản phẩm công nghệ thông tin. Hiện tại, bà Chu Thị Thanh Hà là chủ tịch của FPT Software.

1.2. Sản phẩm và dịch vụ

FPT Software đã thực hiện hơn 11.000 dự án gia công phần mềm trong 20 năm qua và hiện diện rộng rãi trên các thị trường đa dạng.

FPT Software cung cấp các dịch vụ trong nhà máy thông minh, điện toán đám mây, nền tảng kỹ thuật số, ứng dụng kinh doanh, dịch vụ ứng dụng, di động doanh nghiệp, hệ thống nhúng, dịch vụ được quản lý, kiểm tra, và nhiều dịch vụ khác.

FPT Software rất coi trọng công nghệ, sản phẩm, dịch vụ, cơ sở hạ tầng và chuyển đổi kỹ thuật số. FPT Software luôn cố gắng tăng cường đầu tư, nâng cao

chất lượng đội ngũ chuyên gia công nghệ, xây dựng môi trường làm việc sáng tạo. FPT Software hướng tới phát triển các hoạt động vì cộng đồng công nghệ, từ đó xây dựng một nền tảng công nghệ bền vững.

Một số giải pháp nổi bật có thể kể đến như:

- Dữ liệu lớn: Nền tảng quản lý dữ liệu FPT, Phát hiện gian lận, Thương mại điện tử cá nhân hóa
- Bảo mật: CyRadar
- Đám mây: FPT Public Cloud, Citus Cloud Suite
- AI: FPT Drive, Home Security
- IoT: Rogo Alpha, Giao thông thông minh, ADAS
- Di động: FPT Play, eMobiz
- Thương mại điện tử: Sendo
- Giải pháp thông minh: eHospital, eGorverment

1.3. Thị trường và khách hàng

Thị trường của FSoft hiện nay vô cùng rộng rãi. FSoft có các chi nhánh, cơ sở trên toàn cầu từ các trung tâm phân phối trên khắp Việt Nam, Nhật Bản, Hoa Kỳ, Úc, Châu Âu, Châu Á, Thái Bình Dương. FPT Software luôn mang đến các giải pháp toàn diện để giải quyết các vấn đề công nghệ và kinh doanh cho khách hàng, do đó, FPT Software có thể giúp khách hàng tối ưu hóa các vấn đề về tài chính và tổ chức đồng thời giảm thiểu rủi ro và chi phí.

Thị trường khách hàng lớn nhất hiện tại của FPT Software là thị trường Nhật Bản. Một số đối tác lớn của FPT Software có thể kể tới như là Microsoft, OutSystem, AWS, Predix, IBM, Oracle, Siemens, Airbus...

1.4. Công nghệ và chất lượng

FPT Software đầu tư vào 4 lĩnh vực chính - Điện toán đám mây, Di động, BI Phân tích và Cộng tác. Đó là những nền tảng cho các sản phẩm công nghệ và ứng dụng doanh nghiệp trong tương lai.

Với 20 năm kinh nghiệm trong lĩnh vực dịch vụ gia công phần mềm, FPT Software được các đối tác toàn cầu tin tưởng vì cam kết của mình, quy trình chất lượng, năng lực kỹ thuật và khả năng sẵn sàng học hỏi.

Con người là tài sản quý giá trong một ngành công nghiệp tri thức. Để đảm bảo một đội ngũ có động lực cao, hiệu suất cao nhất và phát triển, FPT Software đầu tư rất nhiều vào con người ở tất cả các cấp.

Phương pháp quản lý, công cụ và thực hành tổ chức và các hoạt động luôn được quan tâm. FPT Software luôn không ngừng cải tiến, tiêu chuẩn hóa công nghệ. Đó là những yếu tố cần thiết để đảm bảo các sản phẩm chất lượng tốt được cung cấp một cách nhất quán và kịp thời.

1.5. Văn hóa doanh nghiệp

Văn hóa FPT được thể hiện trong 6 chữ: “Tôn trọng - Đổi mới - Tinh thần đồng đội - Khách quan - Gương mẫu – Trí tuệ”

Trong đó: “Tôn trọng – Đổi mới – Tinh thần đồng đội” nghĩa là “Tôn trọng cá nhân - Tinh thần đổi mới - Tinh thần đồng đội” là những giá trị mà tất cả các thành viên FPT cùng nhau chia sẻ. Còn “Mục tiêu - Sáng suốt - Trí tuệ” là những phẩm chất, giá trị mà lãnh đạo FPT phải có.

CHƯƠNG II. CƠ SỞ LÝ THUYẾT

2.1. Cơ sở lý thuyết trong nội dung thực tập

2.1.1. HTML

HTML (Hypertext Markup Language) là mã code được dùng để xây dựng lên cấu trúc và nội dung của trang web. HTML không phải là một ngôn ngữ lập trình mà nó là một ngôn ngữ đánh dấu (markup language), giúp định hình cấu trúc nội dung. HTML bao gồm các elements được viết dưới dạng các thẻ tag.

Cấu trúc của 1 trang HTML sẽ bao gồm 3 phần cơ bản

- `<!Doctype>`: Phân khai báo chuẩn của html hay xhtml.
- `<head></head>`: Phân khai báo ban đầu, khai báo các thẻ meta, tiêu đề title cho trang, đường dẫn file css, javascript...
- `<body></body>`: Phần chứa nội dung của trang web, nơi hiển thị nội dung.

Một phần tử HTML sẽ bao gồm cặp thẻ đóng/mở, nội dung và các thuộc tính cho phần tử đó. Một số phần tử chỉ cần cặp thẻ mở. Các phần tử có thể đặt lồng vào nhau.

2.1.2. CSS

CSS (Cascading Style Sheets) là mã code để mô tả cách các phần tử HTML được hiển thị trên màn hình máy tính, điện thoại hoặc trong các phương tiện khác. Giống như HTML, CSS không thực sự là một ngôn ngữ lập trình. Nó là một ngôn ngữ định kiểu. Có nghĩa là nó cho phép áp dụng kiểu có chọn lọc cho các phần tử trong tài liệu HTML.

Cú pháp CSS bao gồm một bộ chọn, một khối khai báo, bên trong là các thuộc tính và giá trị của chúng.

2.1.3. CSS Framework

CSS Framework là một bộ mã nguồn CSS đã được viết một số chức năng nhất định và khai báo mỗi chức năng đó vào một class riêng, để người sử dụng dễ dàng áp dụng nó vào project của họ bằng cách gọi tên các class muốn sử dụng vào phần tử họ cần áp dụng. CSS Framework giúp việc thiết kế giao diện website nhanh chóng, đẹp mắt trong thời gian ngắn và ít lỗi.

Một số CSS Framework tiêu biểu và thông dụng

- Refactoring UI
- Bootstrap 4
- Semantic UI
- Foundation

2.1.4. JavaScript

JavaScript là một ngôn ngữ kịch bản cho phép tạo nội dung cập nhật động, điều khiển đa phương tiện, tạo hình ảnh động,... JavaScript có thể thay đổi nội dung trang HTML, thay đổi giá trị thuộc tính HTML, thay đổi kiểu HTML, ẩn / hiện các phần tử HTML.

2.1.5. Angular

Angular là một framework do Google phát triển để xây dựng các trang đơn Single Page Application (SPA). Angular cung cấp các tính năng tích hợp cho animation, http service và có các tính năng như auto-complete, navigation, toolbar, menus,... Code trong Angular được viết bằng TypeScript, sau đó được biên dịch thành JavaScript và hiển thị trong trình duyệt.

Ưu điểm của Angular:

- Angular giúp nâng cao năng suất của các lập trình viên.
- Giúp phát triển ứng dụng trang đơn (Single-page Application). Tức là ứng dụng chạy trên trình duyệt, browser mà không bắt buộc phải tải lại toàn bộ trang khi sử dụng.
- Cấu trúc phát triển rõ ràng.
- Extensive binding.
- Hỗ trợ đầy đủ tính năng điều hướng (routing).
- Angular giúp giảm tối đa kích thước và tăng tối đa hiệu suất của ứng dụng.

2.2 Công cụ thực hiện đề tài

2.2.1. PHP

PHP là chữ viết tắt của “Personal Home Page” do Rasmus Lerdorf tạo ra vào năm 1994. PHP bắt đầu được sử dụng trong rộng rãi và nó trở thành “PHP: Hypertext Preprocessor” vì tính hữu dụng và khả năng phát triển của nó.

PHP là một ngôn ngữ lập trình được kết nối chặt chẽ với máy chủ, là một công nghệ phía máy chủ (Server-Side) và không phụ thuộc vào môi trường (cross-platform). Mọi thứ trong PHP đều xảy ra trên máy chủ. PHP có thể chạy trên hầu hết trên các hệ điều hành như Windows, Linux, Unix nhờ tính không phụ thuộc môi trường. Đặc biệt các mã kịch bản PHP viết trên máy chủ một sẽ làm việc bình thường trên máy chủ khác mà không cần phải chỉnh sửa hoặc chỉnh sửa rất ít.

PHP thực chất là ngôn ngữ kịch bản nhúng trong trang HTML, nói cách khác đó là một trang HTML có nhúng mã PHP, PHP có thể được đặt rải rác trong khắp trang HTML.

2.2.2. Lý do sử dụng PHP

Để thiết kế Web động có rất nhiều ngôn ngữ lập trình khác nhau để lựa chọn như ASP, Java, Ruby,... Mặc dù cấu hình và tính năng khác nhau nhưng chúng vẫn đưa ra những kết quả giống nhau. Trong số đó không thể không kể tới PHP.

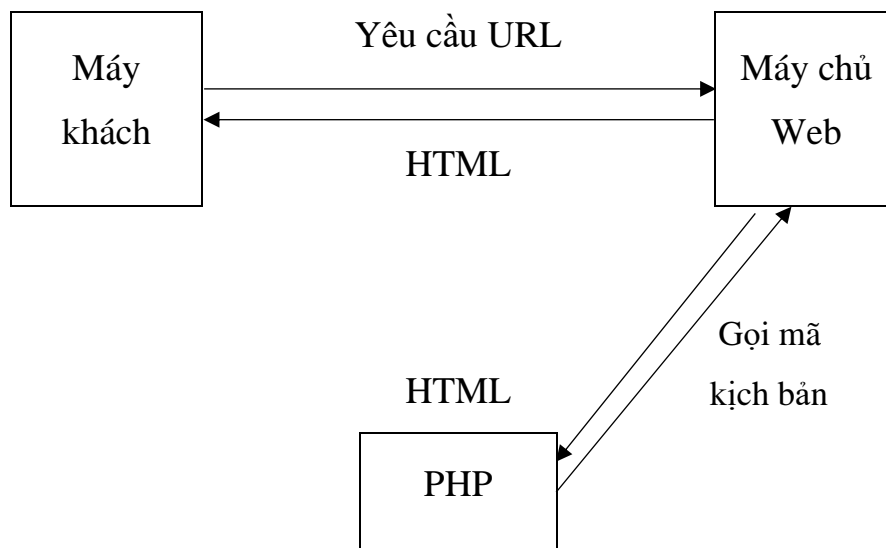
PHP được sử dụng làm Web động vì nó nhanh, dễ dàng, tốt hơn so với các ngôn ngữ khác. PHP có khả năng thực hiện và tích hợp chặt chẽ với hầu hết các cơ sở dữ liệu có sẵn, tính linh động, bền vững và khả năng phát triển không giới hạn.

PHP dễ với người mới, vừa có thể đáp ứng mọi yêu cầu của các lập trình viên chuyên nghiệp. Với những ý tưởng được đưa ra PHP đều có thể đáp ứng.

Đặc biệt, PHP là mã nguồn mở do đó tất cả các đặc tính trên đều miễn phí. Bên cạnh đó, cộng đồng các nhà phát triển Web luôn muốn cải tiến, nâng cao để khắc phục các lỗi trong các chương trình PHP.

2.2.3. Hoạt động của PHP

PHP là ngôn ngữ của máy chủ nên mã lệnh của PHP sẽ tập trung trên máy chủ để phục vụ các trang Web theo yêu cầu của người dùng thông qua trình duyệt.



Hình 2. 1. Hoạt động của PHP

Khi người dùng truy cập Website viết bằng PHP, máy chủ đọc mã lệnh PHP và xử lý chúng. Mã lệnh PHP yêu cầu máy chủ gửi một dữ liệu thích hợp đến trình duyệt Web. Trình duyệt xem nó như là một trang HTML tiêu chuẩn.

Mã PHP được đặt trong cặp thẻ mở `<?php` và thẻ đóng `?>`. Khi trình duyệt truy cập vào một trang PHP, Server sẽ đọc nội dung file PHP lên và lọc ra các đoạn mã PHP và thực thi các đoạn mã đó, lấy kết quả nhận được của đoạn mã PHP thay thế vào chỗ ban đầu của chúng, cuối cùng Server trả về kết quả là một trang nội dung HTML về cho trình duyệt.

2.2.4. Cơ sở dữ liệu MySql

MySQL là hệ quản trị cơ sở dữ liệu nguồn mở, rất được các nhà phát triển ưa chuộng trong quá trình phát triển ứng dụng. MySQL có tốc độ cao, ổn định và dễ sử dụng, có tính khả chuyển, cung cấp một hệ thống lớn các hàm tiện ích. MySQL thích hợp cho các ứng dụng truy cập CSDL trên internet. MySQL hỗ trợ các hệ điều hành khác nhau và có nhiều phiên bản cho từng hệ điều hành.

MySQL là một trong những ví dụ cơ bản về Hệ Quản trị Cơ sở dữ liệu quan hệ sử dụng Ngôn ngữ truy vấn có cấu trúc (SQL). MySQL được sử dụng cho việc hỗ trợ NodeJs, PHP, Perl, và nhiều ngôn ngữ khác, làm nơi lưu trữ những thông tin trên các trang web viết bằng NodeJs, PHP hay Perl,...

MySQL cho phép người sử dụng có thể thao tác các hành động liên quan đến nó. MySQL hỗ trợ đa số các ngôn ngữ lập trình. Người dùng có thể truy cập dữ liệu một cách thuận lợi, nhanh chóng. Do đó, MySQL đã trở thành ứng dụng cơ sở dữ liệu mã nguồn mở phổ biến nhất hiện nay.

2.2.5. Tại sao sử dụng MySql

Máy chủ cơ sở dữ liệu MySQL có nhiều tính năng linh hoạt, nó có sức chứa để xử lý các ứng dụng với kho dữ liệu khổng lồ lên đến hàng terabytes thông tin.

Điều đáng chú ý của MySQL là sự linh hoạt về platform với tất cả các phiên bản của Windows, Unix và Linux đang được hỗ trợ. Và tính chất mã nguồn mở của MySQL cho phép tùy biến theo ý muốn để thêm các yêu cầu phù hợp cho database server.

- Hiệu năng cao
- Tính sẵn sàng cao.
- Bảo vệ dữ liệu mạnh mẽ.
- Phát triển ứng dụng toàn diện.
- Quản lý dễ dàng.
- Mã nguồn mở tự do và hỗ trợ 24/7.
- Chi phí sở hữu thấp nhất.
- Hỗ trợ giao dịch mạnh mẽ
- Điểm mạnh của Web và Data Warehouse.

CHƯƠNG III. NỘI DUNG VÀ KẾT QUẢ THỰC TẬP

3.1. Khảo sát hệ thống

3.1.1. Yêu cầu về chức năng

a. Chức năng của khách hàng

Khách hàng có các chức năng:

- Xem sản phẩm
- Xem danh mục sản phẩm
- Tìm kiếm sản phẩm
- Xem khuyến mãi
- Xem tin tức
- Xem hỗ trợ khách hàng
- Liên hệ cửa hàng
- Đăng ký thành viên
- Quản lý giỏ hàng
- Quản lý đơn hàng

b. Chức năng của người dùng hệ thống

Sau khi đăng ký thành viên, người dùng sẽ có các chức năng như khách hàng bình thường và có thêm các chức năng:

- Đăng nhập
- Đổi mật khẩu
- Quản lý thông tin cá nhân
- Xem lịch sử mua hàng

c. Chức năng của người quản trị

Người quản trị có thể truy cập trang quản trị và có những chức năng:

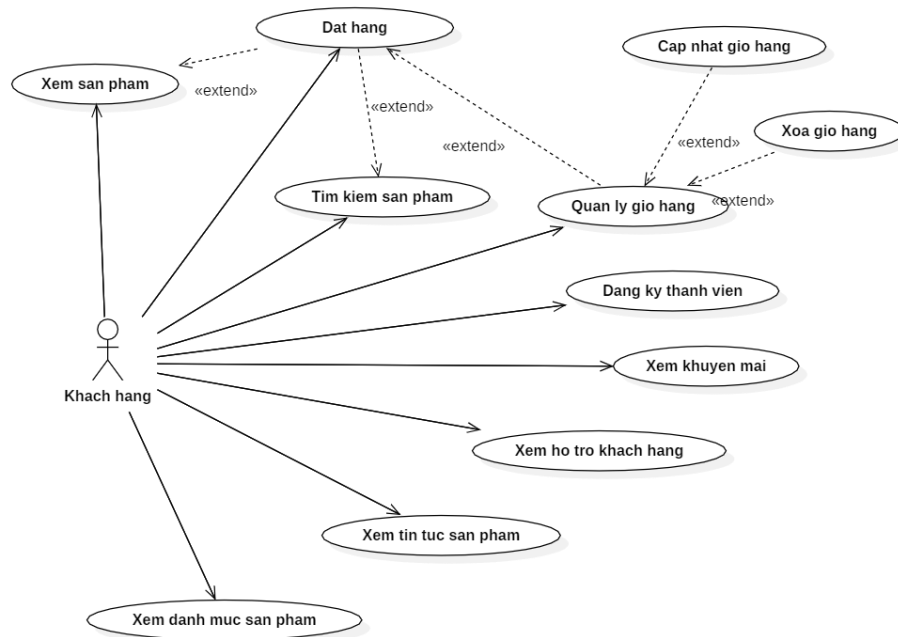
- Quản lý người dùng hệ thống
- Quản lý sản phẩm
- Quản lý danh mục sản phẩm
- Quản lý đơn hàng
- Quản lý tin tức
- Quản lý slider
- Thống kê doanh thu

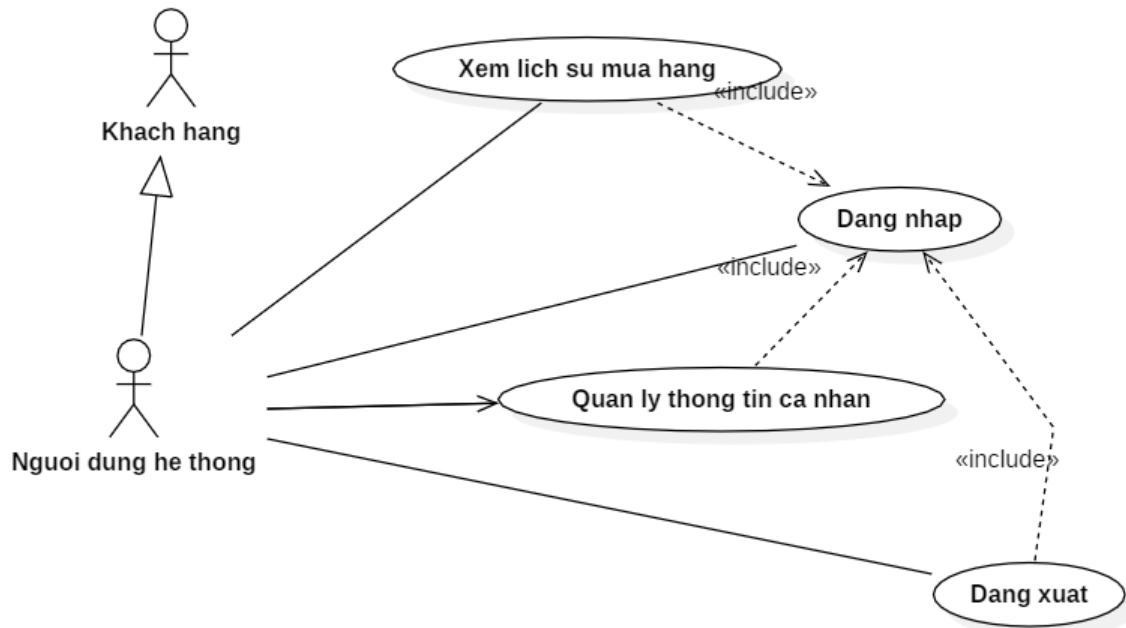
2.1.2. Yêu cầu phi chức năng

- Giao diện website đẹp mắt, chuyên nghiệp, thân thiện với người dùng
- Tốc độ tải trang nhanh
- Hình ảnh sản phẩm chất lượng, mô tả sản phẩm chi tiết
- Khả năng tương thích với các loại thiết bị
- Tính bảo mật cao

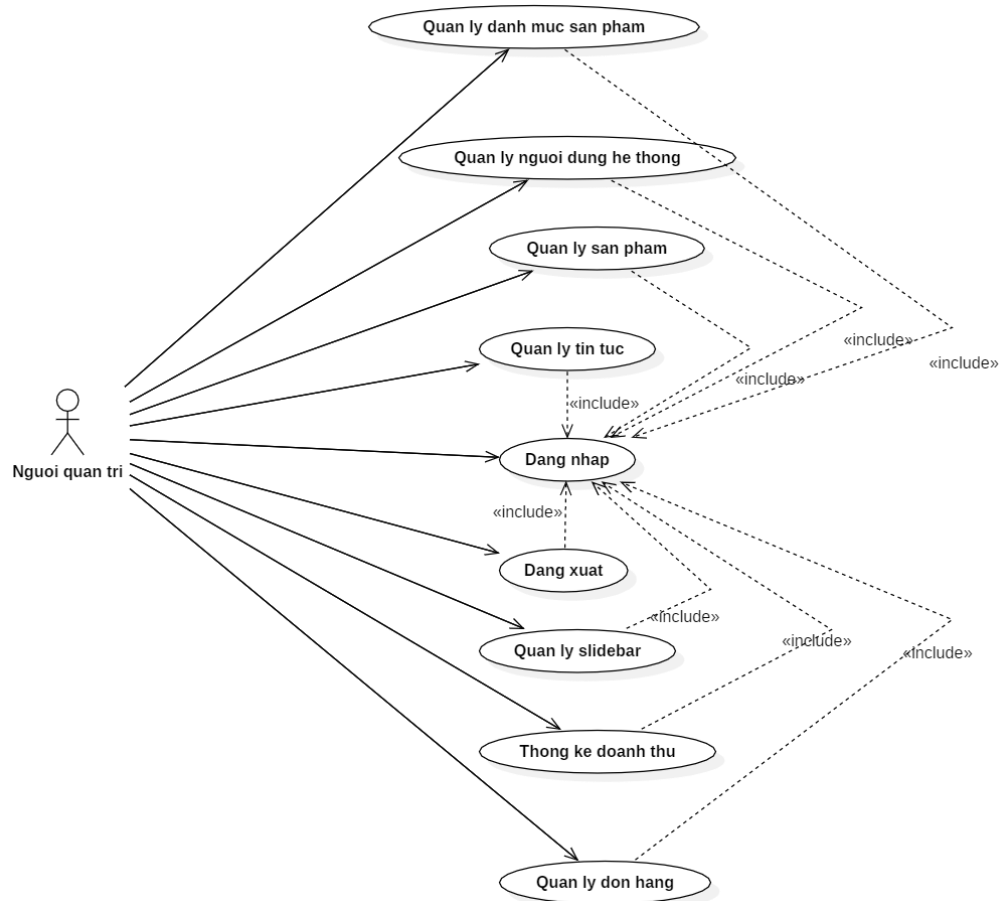
3.2. Thiết kế hệ thống

3.2.1. Biểu đồ use case





Hình 3. 3. Biểu đồ use case người dùng hệ thống



Hình 3. 4. Biểu đồ use case người quản trị

3.2.2. Mô tả các đối tượng (Actors)

Tên đối tượng (Actor Name)	Mô tả (Definition)
Khách hàng	Khách hàng của hệ thống, những người truy cập vào hệ thống, có thể đăng ký tài khoản để trở thành người dùng trong hệ thống.
Người dùng hệ thống	Là những khách hàng đã đăng ký, đăng nhập tài khoản trong hệ thống.
Người quản trị	Là người quản trị của hệ thống, có đầy đủ các quyền để thao tác, làm việc với website, người dùng trong hệ thống.

Bảng 3. 1. Mô tả các đối tượng trong hệ thống

3.2.3. Mô tả các use case

Mã use case	Tên use case	Mô tả vắn tắt
UC1	Xem sản phẩm	Cho phép actor xem các sản phẩm trong hệ thống
UC2	Quản lý giỏ hàng	Cho phép actor quản lý các sản phẩm đã thêm vào giỏ hàng
UC3	Đặt hàng	Cho phép actor đặt hàng sản phẩm trên hệ thống
UC4	Xem danh mục sản phẩm	Cho phép actor xem danh mục các loại sản phẩm
UC5	Tìm kiếm sản phẩm	Cho phép actor tìm kiếm sản phẩm theo tên
UC6	Xem khuyến mãi	Cho phép actor xem các khuyến mãi của cửa hàng
UC7	Xem tin tức	Cho phép actor xem các tin tức sản phẩm

UC8	Xem ho tro khách hang	Cho phép actor xem các hướng dẫn mua hàng, hướng dẫn thanh toán, chính sách cửa hàng
UC9	Dang ky thanh vien	Cho phép actor đăng ký trở thành người dùng hệ thống
UC10	Dang nhap	Cho phép actor đăng nhập vào hệ thống
UC11	Dang xuat	Cho phép actor đăng xuất khỏi hệ thống
UC12	Quan ly thong tin ca nhan	Cho phép actor quản lý thông tin cá nhân của mình
UC13	Xem lich su mua hang	Cho phép actor xem lịch sử mua hàng
UC14	Quan ly nguoi dung he thong	Cho phép actor quản lý các người dùng hệ thống
UC15	Quan ly san pham	Cho phép actor quản lý các sản phẩm trong hệ thống
UC16	Quan ly danh muc san pham	Cho phép actor quản lý các danh mục sản phẩm trong hệ thống
UC17	Quan ly don hang	Cho phép actor quản lý các đơn hàng đã được khách hàng đặt
UC18	Quan ly tin tuc	Cho phép actor quản lý các tin tức
UC19	Quan ly slider	Cho phép actor quản lý các ảnh trên slider
UC20	Thong ke doanh thu	Cho phép actor tạo thống kê doanh thu mua bán

Bảng 3. 2. Danh sách các use case

3.2.4. Bản đồ use case và đối tượng (actor)

Actor Mã use case	Khách hang	Người dùng hệ thống	Người quan tri
UC1	x	x	x
UC2	x	x	x
UC3	x	x	x
UC4	x	x	x
UC5	x	x	x
UC6	x	x	x
UC7	x	x	x
UC8	x	x	x
UC9	x	x	x
UC10		x	x
UC11		x	x
UC12		x	x
UC13		x	x
UC14			x
UC15			x
UC16			x
UC17			x
UC18			x
UC19			x
UC20			x

Bảng 3. 3. Bản đồ use case và actor

3.2.5. Mô tả chi tiết các use case

3.2.5.1. Use case UC1: Xem san pham

Tên Use case	Xem san pham
Id	UC1
Actor	Khach hang / Nguoi dung he thong
Mô tả vắn tắt	Cho phép actor xem các sản phẩm trong hệ thống
Yêu cầu đặc biệt	Không
Tiền điều kiện	Không
Luồng cơ bản	<ol style="list-style-type: none"> 1. Use case này bắt đầu khi actor truy cập vào trang web, hệ thống sẽ lấy thông tin của toàn bộ sản phẩm (gồm hình ảnh, tên, giá, giảm giá) trong CSDL và hiển thị lên màn hình. 2. Actor kích vào một sản phẩm cụ thể. Hệ thống sẽ lấy thông tin chi tiết của sản phẩm đó (gồm tên sản phẩm, loại sản phẩm, thông số sản phẩm, mô tả sản phẩm, ảnh sản phẩm, giảm giá, giá, tình trạng) trong CSDL và hiển thị lên màn hình.
Luồng rẽ nhánh	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tại bất kỳ thời điểm nào trong quá trình thực hiện, nếu use case không được kết nối với CSDL, hệ thống sẽ báo lỗi và use case kết thúc.
Hậu điều kiện	Không

Bảng 3. 4. Mô tả use case Xem san pham

3.2.5.2. Use case UC2: Quan ly gio hang

Tên Use case	Quan ly gio hang
Id	UC2
Actor	Khach hang / Nguoi dung he thong

Mô tả vắn tắt	Cho phép actor thêm một sản phẩm vào giỏ hàng
Yêu cầu đặc biệt	Không
Tiền điều kiện	Không
Luồng cơ bản	<ol style="list-style-type: none"> 1. Use case này bắt đầu khi actor kích vào nút [Giỏ hàng]. Hệ thống lấy thông tin của các sản phẩm được thêm vào giỏ hàng trước đó (gồm tên, hình ảnh, giá, số lượng) và hiển thị lên màn hình 2. Actor có thể kích vào nút [Thêm vào giỏ hàng] trong trang chi tiết sản phẩm, hệ thống sẽ thêm sản phẩm đó vào giỏ hàng. 3. Actor có thể thay đổi số lượng sản phẩm trong giỏ hàng và nhấn nút [Cập nhật], hệ thống sẽ cập nhật số lượng mới cho sản phẩm trong giỏ hàng. 4. Actor có thể nhấn nút [Xóa] ở dòng một sản phẩm. Hệ thống sẽ xóa thông tin sản phẩm đó khỏi giỏ hàng.
Luồng rẽ nhánh	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tại bất kỳ thời điểm nào trong quá trình thực hiện, nếu use case không được kết nối với CSDL, hệ thống sẽ báo lỗi và use case kết thúc. 2. Nếu actor chưa thêm sản phẩm nào vào giỏ hàng, hệ thống sẽ thông báo chưa có sản phẩm nào trong giỏ hàng.
Hậu điều kiện	Không

Bảng 3. 5. Mô tả use case Quản lý giỏ hàng

3.2.5.3. Use case UC3: Đặt hàng

Tên Use case	Đặt hàng
Id	UC3
Actor	Khách hàng / Người dùng hệ thống

Mô tả vắn tắt	Cho phép actor đặt hàng sản phẩm trên hệ thống
Yêu cầu đặc biệt	Không
Tiền điều kiện	Không
Luồng cơ bản	1. Use case này bắt đầu khi actor kích vào nút [Đặt hàng]. Hệ thống sẽ dẫn actor đến trang quản lý đơn hàng để actor tiến hành đặt hàng. Actor nhập các thông tin chi tiết để cửa hàng có thể giao hàng cho actor và nhấn [Đặt hàng]. Hệ thống sẽ thêm đơn hàng của actor vào CSDL.
Luồng rẽ nhánh	1. Tại bất kỳ thời điểm nào trong quá trình thực hiện, nếu use case không được kết nối với CSDL, hệ thống sẽ báo lỗi và use case kết thúc.
Hậu điều kiện	Không

Bảng 3. 6. Mô tả use case Dat hang

2.2.5.4. Use case UC4: Xem danh mục sản phẩm

Tên Use case	Xem danh mục sản phẩm
Id	UC4
Actor	Khách hàng / Người dùng hệ thống
Mô tả vắn tắt	Cho phép actor xem danh mục các loại sản phẩm
Yêu cầu đặc biệt	Không
Tiền điều kiện	Không
Luồng cơ bản	1. Use case này bắt đầu khi actor truy cập vào website, hệ thống sẽ lấy thông tin các danh mục sản phẩm (gồm tên danh mục) và hiển thị trên thanh menu.
Luồng rẽ nhánh	1. Tại bất kỳ thời điểm nào trong quá trình thực hiện, nếu use case không được kết nối với CSDL, hệ thống sẽ báo lỗi và use case kết thúc.

Hậu điều kiện	Không
----------------------	-------

Bảng 3. 7. Mô tả use case Xem danh mục sản phẩm

3.2.5.5. Use case UC5: Tìm kiếm sản phẩm

Tên Use case	Tìm kiếm sản phẩm
Id	UC5
Actor	Khách hàng / Người dùng hệ thống
Mô tả vắn tắt	Cho phép actor tìm kiếm sản phẩm theo tên
Yêu cầu đặc biệt	Không
Tiền điều kiện	Không
Luồng cơ bản	1. Use case này bắt đầu khi actor nhập vào tên một sản phẩm và kích nút [Tìm kiếm], hệ thống sẽ lấy thông tin các sản phẩm (gồm hình ảnh, tên, giá, giảm giá) có tên chứa từ được nhập và hiển thị lên màn hình.
Luồng rẽ nhánh	1. Tại bất kỳ thời điểm nào trong quá trình thực hiện, nếu use case không được kết nối với CSDL, hệ thống sẽ báo lỗi và use case kết thúc. 2. Nếu không tìm được sản phẩm thỏa mãn, hệ thống sẽ thông báo là không tìm được sản phẩm cần tìm.
Hậu điều kiện	Không

Bảng 3. 8. Mô tả use case Tìm kiếm sản phẩm

3.2.5.6. Use case UC6: Xem khuyến mãi

Tên Use case	Xem khuyến mãi
Id	UC6
Actor	Khách hàng / Người dùng hệ thống
Mô tả vắn tắt	Cho phép actor xem các khuyến mãi của cửa hàng
Yêu cầu đặc biệt	Không

Tiền điều kiện	Không
Luồng cơ bản	1. Use case này bắt đầu khi actor kích vào nút [Khuyến mãi] trên thanh menu, hệ thống sẽ lấy thông tin các sản phẩm được khuyến mãi (gồm hình ảnh, tên, giá, giảm giá) trong CSDL và hiển thị lên màn hình.
Luồng rẽ nhánh	1. Tại bất kỳ thời điểm nào trong quá trình thực hiện, nếu use case không được kết nối với CSDL, hệ thống sẽ báo lỗi và use case kết thúc.
Hậu điều kiện	Không

Bảng 3. 9. Mô tả use case Xem khuyến mãi

3.2.5.7. Use case UC7: Xem tin tức

Tên Use case	Xem tin tức
Id	UC7
Actor	Khách hàng / Người dùng hệ thống
Mô tả vắn tắt	Cho phép actor xem các tin tức sản phẩm
Yêu cầu đặc biệt	Không
Tiền điều kiện	Không
Luồng cơ bản	<ol style="list-style-type: none"> 1. Use case này bắt đầu khi actor kích vào nút [Tin tức] trên thanh menu, hệ thống sẽ lấy thông tin các tin tức (gồm tiêu đề, ảnh, tóm tắt) trong CSDL và hiển thị lên màn hình. 2. Actor kích vào tiêu đề một tin tức trong danh sách tin tức, hệ thống sẽ lấy thông tin chi tiết của tin tức đó (gồm tiêu đề, ảnh, tóm tắt, nội dung, từ khóa) trong CSDL và hiển thị lên màn hình.

Luồng rẽ nhánh	1. Tại bất kỳ thời điểm nào trong quá trình thực hiện, nếu use case không được kết nối với CSDL, hệ thống sẽ báo lỗi và use case kết thúc.
Hậu điều kiện	Không

Bảng 3. 10. Mô tả use case Xem tin tức

3.2.5.8. Use case UC8: Xem hỗ trợ khách hàng

Tên Use case	Xem hỗ trợ khách hàng
Id	UC8
Actor	Khách hàng / Người dùng hệ thống
Mô tả vắn tắt	Cho phép actor xem các hướng dẫn mua hàng, hướng dẫn thanh toán, chính sách cửa hàng
Yêu cầu đặc biệt	Không
Tiền điều kiện	Không
Luồng cơ bản	1. Use case này bắt đầu khi actor kích vào nút [Hỗ trợ khách hàng] trên thanh menu, hệ thống sẽ hiển thị các thông tin được cửa hàng đưa ra để hỗ trợ khách hàng như hướng dẫn mua hàng, hướng dẫn thanh toán, hướng dẫn đăng ký tài khoản,... lên màn hình.
Luồng rẽ nhánh	1. Tại bất kỳ thời điểm nào trong quá trình thực hiện, nếu use case không được kết nối với CSDL, hệ thống sẽ báo lỗi và use case kết thúc.
Hậu điều kiện	Không

Bảng 3. 11. Mô tả use case Xem hỗ trợ khách hàng

3.2.5.9. Use case UC9: Đăng ký thành viên

Tên Use case	Đăng ký thành viên
---------------------	--------------------

Id	UC9
Actor	Khách hàng
Mô tả vắn tắt	Cho phép actor đăng ký trở thành người dùng hệ thống
Yêu cầu đặc biệt	Không
Tiền điều kiện	Không
Luồng cơ bản	1. Use case này bắt đầu khi actor kích vào nút [Đăng ký] trên thanh menu, hệ thống sẽ hiển thị ra màn hình cho phép actor nhập vào các thông tin của mình. Actor điền đầy đủ các thông tin cá nhân và kích nút [Đăng ký], hệ thống sẽ thêm thông tin actor vào cơ sở dữ liệu.
Luồng rẽ nhánh	1. Tại bất kỳ thời điểm nào trong quá trình thực hiện, nếu use case không được kết nối với CSDL, hệ thống sẽ báo lỗi và use case kết thúc. 2. Nếu actor nhập sai các trường, hệ thống sẽ báo lỗi và cho phép actor nhập lại. 3. Nếu thông tin actor nhập vào (các trường bắt buộc) trùng với user đã tồn tại trong hệ thống, hệ thống sẽ báo lỗi và tạo tài khoản không thành công, use case kết thúc.
Hậu điều kiện	Không

Bảng 3. 12. Mô tả use case Đăng ký thành viên

3.2.5.10. Use case UC10: Đăng nhập

Tên Use case	Đăng nhập
Id	UC10
Actor	Người dùng hệ thống / Người quản trị
Mô tả vắn tắt	Cho phép actor đăng nhập vào hệ thống
Yêu cầu đặc biệt	Actor phải có tài khoản trong hệ thống

Tiền điều kiện	Không
Luồng cơ bản	<ol style="list-style-type: none"> 1. Use case này bắt đầu khi actor kích vào nút [Đăng nhập] trên thanh menu, hệ thống sẽ hiển thị ra màn hình cho phép actor nhập tên đăng nhập và mật khẩu. 2. Hệ thống sẽ kiểm tra thông tin actor nhập vào với thông tin các tài khoản trong cơ sở dữ liệu, nếu trùng khớp, actor đăng nhập thành công.
Luồng rẽ nhánh	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tại bất kỳ thời điểm nào trong quá trình thực hiện, nếu use case không được kết nối với CSDL, hệ thống sẽ báo lỗi và use case kết thúc. 2. Nếu thông tin actor nhập không khớp với thông tin các tài khoản trong CSDL, hệ thống sẽ báo lỗi, actor đăng nhập không thành công, use case kết thúc.
Hậu điều kiện	Không

Bảng 3. 13. Mô tả use case Đăng nhập

3.2.5.11. Use case UC11: Đăng xuất

Tên Use case	Dang xuất
Id	UC11
Actor	Người dùng hệ thống / Người quản trị
Mô tả vắn tắt	Cho phép actor đăng xuất khỏi hệ thống
Yêu cầu đặc biệt	Actor phải có tài khoản trong hệ thống
Tiền điều kiện	Actor phải đăng nhập tài khoản vào hệ thống
Luồng cơ bản	<ol style="list-style-type: none"> 1. Use case này bắt đầu khi actor kích vào nút [Đăng xuất], hệ thống sẽ đăng xuất tài khoản actor khỏi hệ thống.

Luồng rẽ nhánh	1. Tại bất kỳ thời điểm nào trong quá trình thực hiện, nếu use case không được kết nối với CSDL, hệ thống sẽ báo lỗi và use case kết thúc.
Hậu điều kiện	Không

Bảng 3. 14. Mô tả use case Dang Xuat

3.2.5.12. Use case UC12: Quan ly thông tin ca nhan

Tên Use case	Quan ly thông tin ca nhan
Id	UC12
Actor	Nguoi dung he thong
Mô tả vắn tắt	Cho phép actor quản lý thông tin cá nhân của mình
Yêu cầu đặc biệt	Actor phải có tài khoản trong hệ thống
Tiền điều kiện	Actor phải đăng nhập tài khoản vào hệ thống
Luồng cơ bản	<ol style="list-style-type: none"> 1. Use case này bắt đầu khi actor kích vào nút [Thông tin cá nhân], hệ thống sẽ lấy thông tin cá nhân của actor (gồm tài khoản, email, họ tên, số điện thoại, giới tính, địa chỉ) và hiển thị lên màn hình. 2. Nếu muốn thay đổi thông tin, actor có thể nhập vào các thông tin mới và ấn nút [Cập nhật], hệ thống sẽ cập nhật thông tin mới của actor vào trong cơ sở dữ liệu.
Luồng rẽ nhánh	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tại bất kỳ thời điểm nào trong quá trình thực hiện, nếu use case không được kết nối với CSDL, hệ thống sẽ báo lỗi và use case kết thúc. 2. Nếu actor nhập các kí tự không hợp lệ, hệ thống sẽ báo lỗi và use case kết thúc.
Hậu điều kiện	Không

Bảng 3. 15. Mô tả use case Quan ly thông tin ca nhan

3.2.5.13. Use case UC13: Xem lịch sử mua hàng

Tên Use case	Xem lịch sử mua hàng
Id	UC13
Actor	Người dùng hệ thống
Mô tả vắn tắt	Cho phép actor xem lịch sử mua hàng
Yêu cầu đặc biệt	Actor phải có tài khoản trong hệ thống
Tiền điều kiện	Actor phải đăng nhập tài khoản vào hệ thống
Luồng cơ bản	1. Use case này bắt đầu khi actor kích vào nút [Lịch sử mua hàng], hệ thống sẽ lấy thông tin lịch sử mua hàng của actor (gồm họ tên, số điện thoại, địa chỉ, ngày đặt, phương thức vận chuyển, phương thức thanh toán, tổng tiền, trạng thái) và hiển thị lên màn hình.
Luồng rẽ nhánh	1. Tại bất kỳ thời điểm nào trong quá trình thực hiện, nếu use case không được kết nối với CSDL, hệ thống sẽ báo lỗi và use case kết thúc. 2. Nếu actor chưa mua đơn hàng nào, hệ thống sẽ thông báo là chưa có lịch sử mua hàng, use case kết thúc.
Hậu điều kiện	Không

*Bảng 3. 16. Mô tả use case Xem lịch sử mua hàng***3.2.5.14. Use case UC14: Quản lý người dùng hệ thống**

Tên Use case	Quản lý người dùng hệ thống
Id	UC14
Actor	Người quản trị
Mô tả vắn tắt	Cho phép actor quản lý các người dùng hệ thống
Yêu cầu đặc biệt	Actor phải có tài khoản trong trang quản trị hệ thống

Tiền điều kiện	Actor phải truy cập vào trang quản trị hệ thống
Luồng cơ bản	<ol style="list-style-type: none"> 1. Use case này bắt đầu khi actor kích vào nút [Quản lý người dùng] trên thanh menu quản trị, hệ thống sẽ lấy thông tin của các user (gồm họ tên, username, số điện thoại, email, giới tính, địa chỉ, vai trò) trong CSDL và hiển thị lên màn hình. 2. Actor kích vào nút [Sửa] trong dòng một user, hệ thống sẽ lấy các thông tin cũ của user đó và hiển thị lên màn hình. Actor nhập các thông tin mới và kích nút [Lưu], hệ thống sẽ cập nhật thông tin mới cho user đó. 3. Actor kích vào nút [Xóa] trong dòng một user, hệ thống sẽ hiển thị yêu cầu xác nhận xóa. Actor kích nút [Đồng ý], hệ thống sẽ xóa user đó khỏi hệ thống.
Luồng rẽ nhánh	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tại bất kỳ thời điểm nào trong quá trình thực hiện, nếu use case không được kết nối với CSDL, hệ thống sẽ báo lỗi và use case kết thúc. 2. Tại bước 2 luồng cơ bản, nếu actor nhấn nút [Hủy], hệ thống sẽ hủy bỏ thao tác sửa thông tin user của actor. 3. Tại bước 3 luồng cơ bản, nếu actor nhấn nút [Hủy], hệ thống sẽ hủy bỏ thao tác xóa user của actor.
Hậu điều kiện	Không

Bảng 3. 17. Mô tả use case Quản lý người dùng hệ thống

3.2.5.15. Use case UC15: Quản lý sản phẩm

Tên Use case	Quản lý sản phẩm
Id	UC15
Actor	Người quản trị

Mô tả vắn tắt	Cho phép actor quản lý các sản phẩm trong hệ thống
Yêu cầu đặc biệt	Actor phải có tài khoản trong trang quản trị hệ thống
Tiền điều kiện	Actor phải truy cập vào trang quản trị hệ thống
Luồng cơ bản	<ol style="list-style-type: none"> 1. Use case này bắt đầu khi actor kích vào nút [Quản lý sản phẩm] trên thanh menu quản trị, hệ thống sẽ lấy thông tin của các sản phẩm (gồm tên sản phẩm, loại sản phẩm, hình ảnh, trạng thái, giảm giá, giá, giá sau khi giảm giá) trong CSDL và hiển thị lên màn hình. 2. Actor kích vào nút [Thêm sản phẩm mới], hệ thống sẽ hiển thị màn hình cho phép actor nhập các thông tin cho sản phẩm mới. Actor nhập các thông tin cho sản phẩm mới và kích nút [Lưu], hệ thống sẽ lưu thông tin sản phẩm mới đó vào CSDL. 3. Actor kích vào nút [Sửa] trong dòng một sản phẩm, hệ thống sẽ lấy các thông tin cũ của sản phẩm đó và hiển thị lên màn hình. Actor nhập các thông tin mới cho sản phẩm đó và kích nút [Lưu], hệ thống sẽ cập nhật thông tin mới cho sản phẩm đó. 4. Actor kích vào nút [Xóa] trong dòng một sản phẩm, hệ thống sẽ hiển thị yêu cầu xác nhận xóa. Actor kích nút [Đồng ý], hệ thống sẽ xóa sản phẩm đó khỏi hệ thống.
Luồng rẽ nhánh	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tại bất kỳ thời điểm nào trong quá trình thực hiện, nếu use case không được kết nối với CSDL, hệ thống sẽ báo lỗi và use case kết thúc. 2. Tại bước 2 luồng cơ bản, nếu actor nhấn nút [Hủy], hệ thống sẽ hủy bỏ thao tác thêm sản phẩm mới của actor.

	<p>3. Tại bước 3 luồng cơ bản, nếu actor nhấn nút [Hủy], hệ thống sẽ hủy bỏ thao tác sửa sản phẩm của actor.</p> <p>4. Tại bước 4 luồng cơ bản, nếu actor nhấn nút [Hủy], hệ thống sẽ hủy bỏ thao tác xóa sản phẩm của actor.</p>
Hậu điều kiện	Không

Bảng 3. 18. Mô tả use case Quan ly san pham

3.2.5.16. Use case UC16: Quan ly danh muc san pham

Tên Use case	Quan ly danh muc san pham
Id	UC16
Actor	Ngươi quan tri
Mô tả vắn tắt	Cho phép actor quản lý các danh mục sản phẩm
Yêu cầu đặc biệt	Actor phải có tài khoản trong trang quản trị hệ thống
Tiền điều kiện	Actor phải truy cập vào trang quản trị hệ thống
Luồng cơ bản	<p>1. Use case này bắt đầu khi actor kích vào nút [Quản lý danh mục] trên thanh menu quản trị, hệ thống sẽ lấy thông tin của các danh mục sản phẩm (gồm tên danh mục) trong CSDL và hiển thị lên màn hình.</p> <p>2. Actor kích vào nút [Thêm danh mục], hệ thống sẽ hiển thị màn hình cho phép actor nhập các thông tin cho danh mục mới. Actor nhập các thông tin và kích nút [Luu], hệ thống sẽ thêm danh mục mới vào CSDL.</p> <p>3. Actor kích vào nút [Sửa] trong dòng một danh mục, hệ thống sẽ lấy các thông tin cũ của danh mục đó và hiển thị lên màn hình. Actor nhập các thông tin mới và kích nút [Luu], hệ thống sẽ cập nhật thông tin mới cho danh mục đó.</p>

	4. Actor kích vào nút [Xóa] trong dòng một danh mục, hệ thống sẽ hiển thị yêu cầu xác nhận xóa. Actor kích nút [Đồng ý], hệ thống sẽ xóa danh mục đó khỏi CSDL.
Luồng rẽ nhánh	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tại bất kỳ thời điểm nào trong quá trình thực hiện, nếu use case không được kết nối với CSDL, hệ thống sẽ báo lỗi và use case kết thúc. 2. Tại bước 2 luồng cơ bản, nếu actor nhấn nút [Hủy], hệ thống sẽ hủy bỏ thao tác thêm danh mục mới của actor. 3. Tại bước 3 luồng cơ bản, nếu actor nhấn nút [Hủy], hệ thống sẽ hủy bỏ thao tác sửa danh mục của actor. 4. Tại bước 4 luồng cơ bản, nếu actor nhấn nút [Hủy], hệ thống sẽ hủy bỏ thao tác xóa danh mục của actor.
Hậu điều kiện	Không

Bảng 3. 19. Mô tả use case quản lý danh mục

3.2.5.17. Use case UC17: Quản lý đơn hàng

Tên Use case	Quản lý đơn hàng
Id	UC17
Actor	Người quản trị
Mô tả vắn tắt	Cho phép actor quản lý các đơn hàng đã được đặt mua
Yêu cầu đặc biệt	Actor phải có tài khoản trong trang quản trị hệ thống
Tiền điều kiện	Actor phải truy cập vào trang quản trị hệ thống
Luồng cơ bản	<ol style="list-style-type: none"> 1. Use case này bắt đầu khi actor kích vào nút [Quản lý đơn hàng] trên thanh menu quản trị, hệ thống sẽ lấy thông tin của các đơn hàng (gồm họ tên, số điện thoại, email, địa chỉ khách hàng, ngày đặt, phương thức vận

	<p>chuyển, phương thức thanh toán, tổng tiền, trạng thái) trong CSDL và hiển thị lên màn hình.</p> <p>2. Actor kích vào nút [Chi tiết đơn hàng], hệ thống sẽ lấy thông tin chi tiết của đơn hàng đó (gồm tên sản phẩm, hình ảnh số lượng, giá, thành tiền) trong CSDL và hiển thị lên màn hình.</p> <p>3. Actor kích vào nút [Hoàn tất đơn hàng] để xác nhận hoàn thành đơn hàng đó.</p>
Luồng rẽ nhánh	1. Tại bất kỳ thời điểm nào trong quá trình thực hiện, nếu use case không được kết nối với CSDL, hệ thống sẽ báo lỗi và use case kết thúc.
Hậu điều kiện	Không

Bảng 3. 20. Mô tả use case Quản lý đơn hàng

3.2.5.18. Use case UC18: Quản lý tin tức

Tên Use case	Quản lý tin tức
Id	UC18
Actor	Người quản trị
Mô tả vắn tắt	Cho phép actor quản lý các tin tức
Yêu cầu đặc biệt	Actor phải có tài khoản trong trang quản trị hệ thống
Tiền điều kiện	Actor phải truy cập vào trang quản trị hệ thống
Luồng cơ bản	<p>1. Use case này bắt đầu khi actor kích vào nút [Quản lý tin tức] trên thanh menu quản trị, hệ thống sẽ lấy thông tin của các tin tức (gồm tiêu đề, hình ảnh, tóm tắt) trong CSDL và hiển thị lên màn hình.</p> <p>2. Actor kích vào nút [Thêm tin tức], hệ thống sẽ hiển thị màn hình cho phép actor nhập các thông tin cho tin</p>

	<p>tức mới. Actor nhập các thông tin và kích nút [Lưu], hệ thống sẽ thêm tin tức mới đó vào CSDL.</p> <p>3. Actor kích vào nút [Sửa], hệ thống sẽ lấy thông tin chi tiết của tin tức đó từ CSDL và hiển thị lên màn hình. Actor nhập các thông tin mới và nhấn nút [Lưu], hệ thống sẽ lưu thông tin mới cho tin tức vào CSDL.</p> <p>4. Actor kích vào nút [Xóa] trong dòng một tin tức, hệ thống sẽ hiển thị yêu cầu xác nhận xóa. Actor kích nút [Đồng ý], hệ thống sẽ xóa tin tức đó khỏi CSDL.</p>
Luồng rẽ nhánh	<p>1. Tại bất kỳ thời điểm nào trong quá trình thực hiện, nếu use case không được kết nối với CSDL, hệ thống sẽ báo lỗi và use case kết thúc.</p> <p>2. Tại bước 2 luồng cơ bản, nếu actor nhấn nút [Hủy], hệ thống sẽ hủy bỏ thao tác thêm tin tức mới của actor.</p> <p>3. Tại bước 3 luồng cơ bản, nếu actor nhấn nút [Hủy], hệ thống sẽ hủy bỏ thao tác sửa tin tức của actor.</p> <p>4. Tại bước 4 luồng cơ bản, nếu actor nhấn nút [Hủy], hệ thống sẽ hủy bỏ thao tác xóa tin tức của actor.</p>
Hậu điều kiện	Không

Bảng 3. 21. Mô tả use case *Quan ly tin tức*

3.2.5.19. Use case UC19: Quan ly slider

Tên Use case	Quan ly slider
Id	UC19
Actor	Nguoi quan tri
Mô tả vắn tắt	Cho phép actor quản lý các hình ảnh trên slider
Yêu cầu đặc biệt	Actor phải có tài khoản trong trang quản trị hệ thống

Tiền điều kiện	Actor phải truy cập vào trang quản trị hệ thống
Luồng cơ bản	<ol style="list-style-type: none"> 1. Use case này bắt đầu khi actor kích vào nút [Quản lý slider] trên thanh menu quản trị, hệ thống sẽ lấy thông tin các ảnh trong slider trong CSDL và hiển thị lên màn hình. 2. Actor chọn các ảnh mới cho slider và kích vào nút [Cập nhật], hệ thống sẽ lưu các ảnh mới cho slider vào CSDL.
Luồng rẽ nhánh	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tại bất kỳ thời điểm nào trong quá trình thực hiện, nếu use case không được kết nối với CSDL, hệ thống sẽ báo lỗi và use case kết thúc.
Hậu điều kiện	Không

Bảng 3. 22. Mô tả use case Quan ly slider

3.2.5.20. Use case UC20: Thống kê doanh thu

Tên Use case	Thống kê doanh thu
Id	UC20
Actor	Người quản trị
Mô tả vắn tắt	Cho phép actor tạo thống kê doanh thu mua bán
Yêu cầu đặc biệt	Actor phải có tài khoản trong trang quản trị hệ thống
Tiền điều kiện	Actor phải truy cập vào trang quản trị hệ thống
Luồng cơ bản	<ol style="list-style-type: none"> 1. Use case này bắt đầu khi actor kích vào nút [Thống kê doanh thu] trên thanh menu quản trị, hệ thống sẽ lấy thông tin thống kê doanh thu bán hàng trong CSDL và hiển thị lên màn hình.

Luồng rẽ nhánh	1. Tại bất kỳ thời điểm nào trong quá trình thực hiện, nếu use case không được kết nối với CSDL, hệ thống sẽ báo lỗi và use case kết thúc.
Hậu điều kiện	Không

Bảng 3. 23. Mô tả use case Thông kê doanh thu

3.3. Thiết kế cơ sở dữ liệu

3.3.1. Thiết kế các bảng

Bảng tbl_tin: chứa các tin tức về sản phẩm

#	Tên	Kiểu	Bảng mã đối chiếu	Thuộc tính	Null	Mặc định	Ghi chú	Thêm
1	id_tin 🔑	int(11)			Không	Không		AUTO_INCREMENT
2	tieuDe	varchar(255)	utf8_unicode_ci		Không	Không		
3	img	text	utf8_unicode_ci		Có			
4	tomtat	text	utf8_unicode_ci		Có			
5	noidung	text	utf8_unicode_ci		Có			
6	tukhoa	varchar(255)	utf8_unicode_ci		Có	NULL		
7	ngayviet	datetime			Có	NULL		

Hình 3. 5. Bản tbl_tin

Bảng tbl_slideshow: chứa các ảnh cho slider

#	Tên	Kiểu	Bảng mã đối chiếu	Thuộc tính	Null	Mặc định	Ghi chú	Thêm
1	id 🔑	int(1)			Không	Không		
2	img1	text	utf8_unicode_ci		Có			
3	img2	text	utf8_unicode_ci		Có			
4	img3	text	utf8_unicode_ci		Có			
5	img4	text	utf8_unicode_ci		Không			

Hình 3. 6. Bảng tbl_slideshow

Bảng tbl_loaisp (loại sản phẩm): chứa thông tin các loại sản phẩm

#	Tên	Kiểu	Bảng mã đối chiếu	Thuộc tính	Null	Mặc định	Ghi chú	Thêm
1	id_loaisp 🔑	int(11)			Không	Không		
2	name_loaisp	varchar(128)	utf8_unicode_ci		Không	Không		

Hình 3. 7. Bảng tbl_loaisp

Bảng tbl_hangsx (hàng sản xuất): chứa thông tin các danh mục sản phẩm, hàng sản xuất

#	Tên	Kiểu	Bảng mã đối chiếu	Thuộc tính	Null	Mặc định	Ghi chú	Thêm
1	id_hangsx 🔑	int(11)			Không	Không		AUTO_INCREMENT
2	name_hangsx	varchar(255)	utf8_unicode_ci		Không	Không		
3	ma_cha	int(11)			Có	NULL		

Hình 3. 8. Bảng tbl_hangsx

Bảng tbl_sp: chứa thông tin các sản phẩm

#	Tên	Kiểu	Bảng mã đối chiếu	Thuộc tính	Null	Mặc định	Ghi chú	Thêm
1	id_sp 🔑	int(11)			Không	Không		AUTO_INCREMENT
2	name_sp	varchar(255)	utf8_unicode_ci		Không	Không		
3	id_loaisp	int(11)			Không	Không		
4	id_hangsx	int(11)			Không	Không		
5	noibat	text	utf8_unicode_ci		Có			
6	thongso_sp	mediumtext	utf8_unicode_ci		Có			
7	mota_sp	text	utf8_unicode_ci		Có			
8	img1	text	utf8_unicode_ci		Có			
9	img2	text	utf8_unicode_ci		Có			
10	img3	text	utf8_unicode_ci		Có			
11	status	tinyint(5)			Có	NULL		
12	dateCreate	datetime			Có	NULL		
13	sale	int(2)			Có	NULL		
14	gia_sp	float(11,0)			Có	NULL		

Hình 3. 9. Bảng tbl_sp

Bảng tbl_user: chứa thông tin người dùng hệ thống

#	Tên	Kiểu	Bảng mã đối chiếu	Thuộc tính	Null	Mặc định	Ghi chú	Thêm
1	id_user 🔑	int(11)			Không	Không		AUTO_INCREMENT
2	fullName	varchar(255)	utf8_unicode_ci		Có	NULL		
3	username 🔑	varchar(128)	utf8_unicode_ci		Không	Không		
4	password	varchar(255)	utf8_unicode_ci		Không	Không		
5	phone	varchar(11)	utf8_unicode_ci		Không	Không		
6	email	varchar(255)	utf8_unicode_ci		Không	Không		
7	gioitinh	tinyint(2)			Không	Không		
8	address	varchar(255)	utf8_unicode_ci		Có	NULL		
9	dateCreate	datetime			Không	Không		
10	role	tinyint(2)			Không	Không		
11	code	varchar(64)	utf8_unicode_ci		Có	NULL		

Hình 3. 10. Bảng tbl_user

Bảng tbl_order: chứa thông tin các đơn hàng được khách hàng đặt

#	Tên	Kiểu	Bảng mã đối chiếu	Thuộc tính	Null	Mặc định	Ghi chú	Thêm
1	order 🔑	int(11)			Không	Không		AUTO_INCREMENT
2	fullName	varchar(255)	utf8_unicode_ci		Có	NULL		
3	email	varchar(255)	utf8_unicode_ci		Có	NULL		
4	phone	varchar(255)	utf8_unicode_ci		Có	NULL		
5	address	varchar(255)	utf8_unicode_ci		Có	NULL		
6	dateOrder	datetime			Có	NULL		
7	ptvc	int(11)			Có	NULL		
8	pttt	int(11)			Có	NULL		
9	tongTien	float(255,0)			Có	NULL		
10	status	tinyint(2)			Có	NULL		

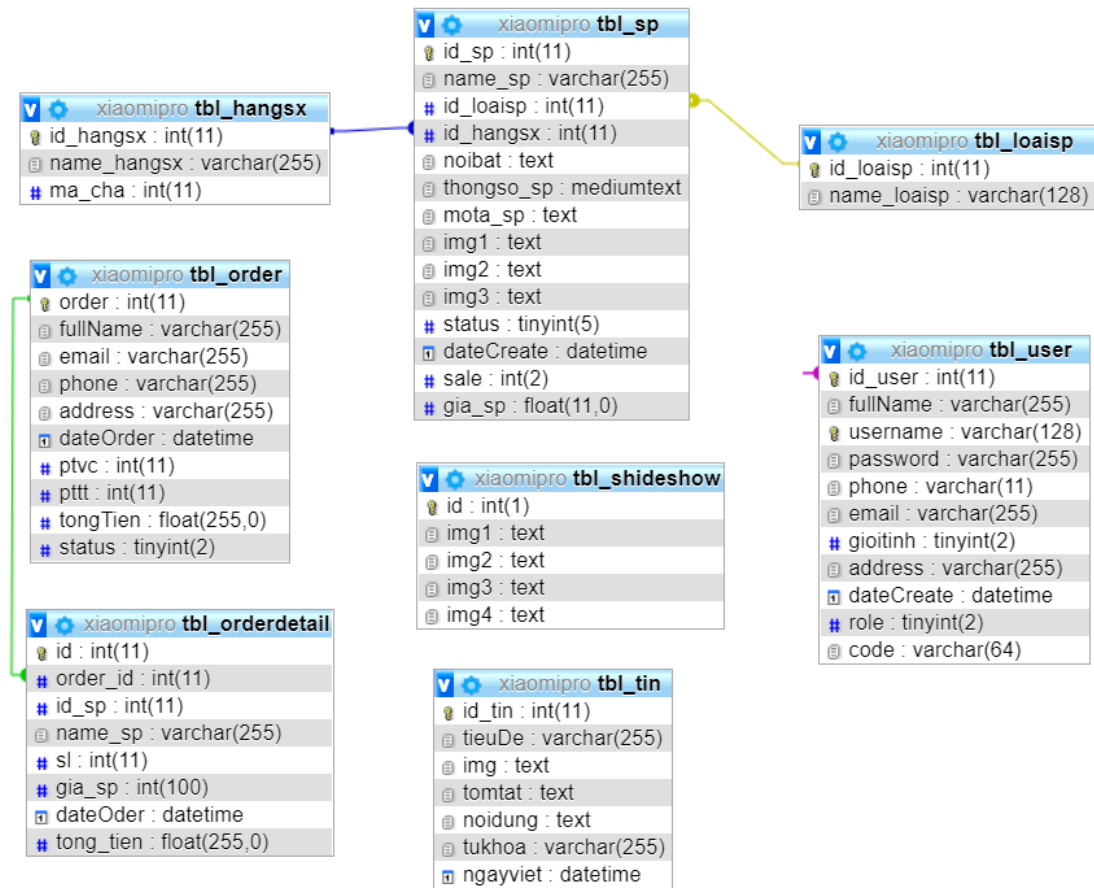
Hình 3. 11. Bảng tbl_order

Bảng tbl_orderdetail: chứa thông tin chi tiết cho một đơn hàng

#	Tên	Kiểu	Bảng mã đối chiếu	Thuộc tính	Null	Mặc định	Ghi chú	Thêm
1	id 🔑	int(11)			Không	Không		AUTO_INCREMENT
2	order_id 🔑	int(11)			Có	NULL		
3	id_sp	int(11)			Có	NULL		
4	name_sp	varchar(255) utf8_unicode_ci			Có	NULL		
5	sl	int(11)			Có	NULL		
6	gia_sp	int(100)			Có	NULL		
7	dateOder	datetime			Có	NULL		
8	tong_tien	float(255,0)			Có	NULL		

Hình 3. 12. Bảng tbl_orderDedail

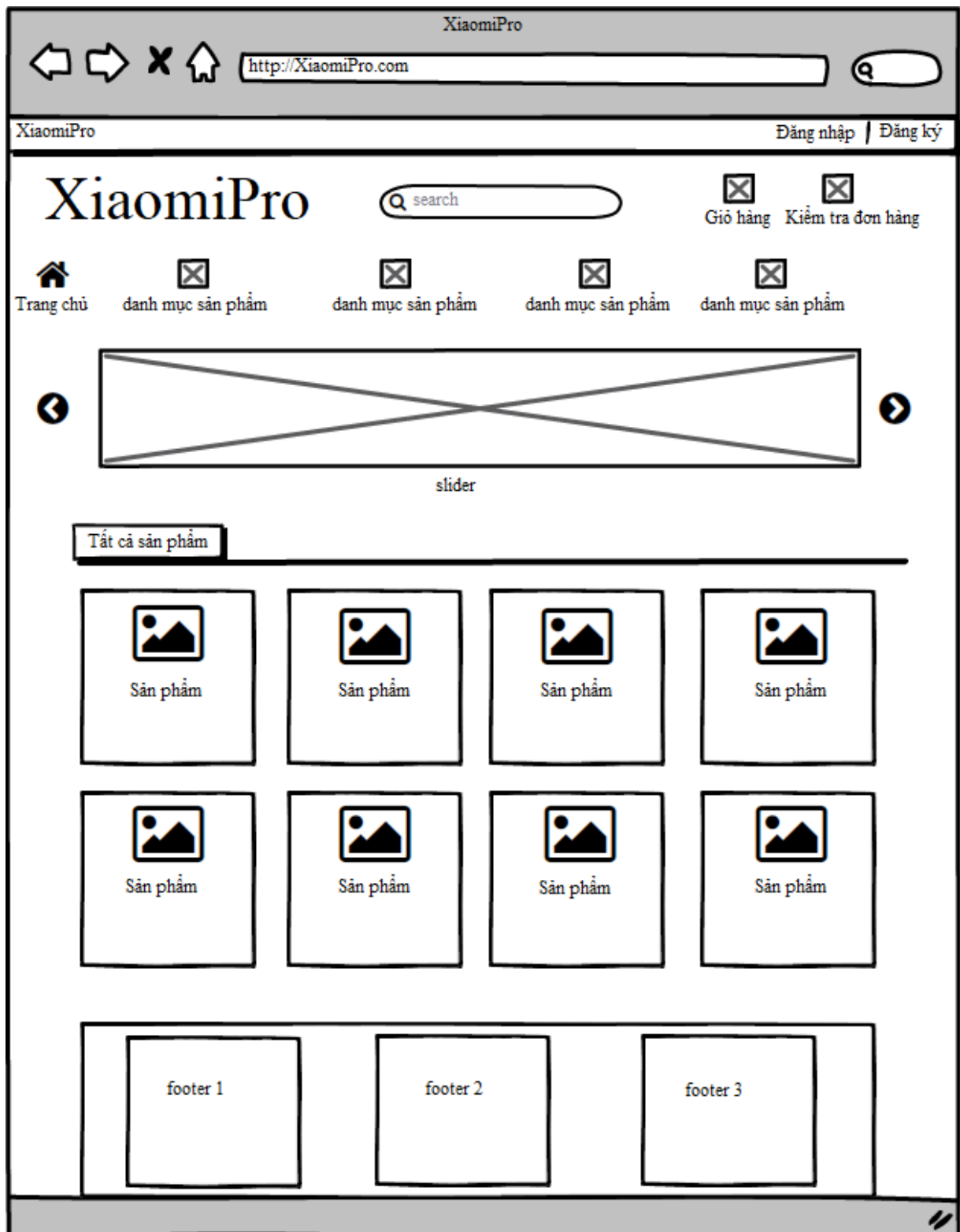
3.3.2. Biểu đồ quan hệ



Hình 3. 13. Biểu đồ quan hệ

3.4. Thiết kế giao diện

Phác thảo giao diện hệ thống



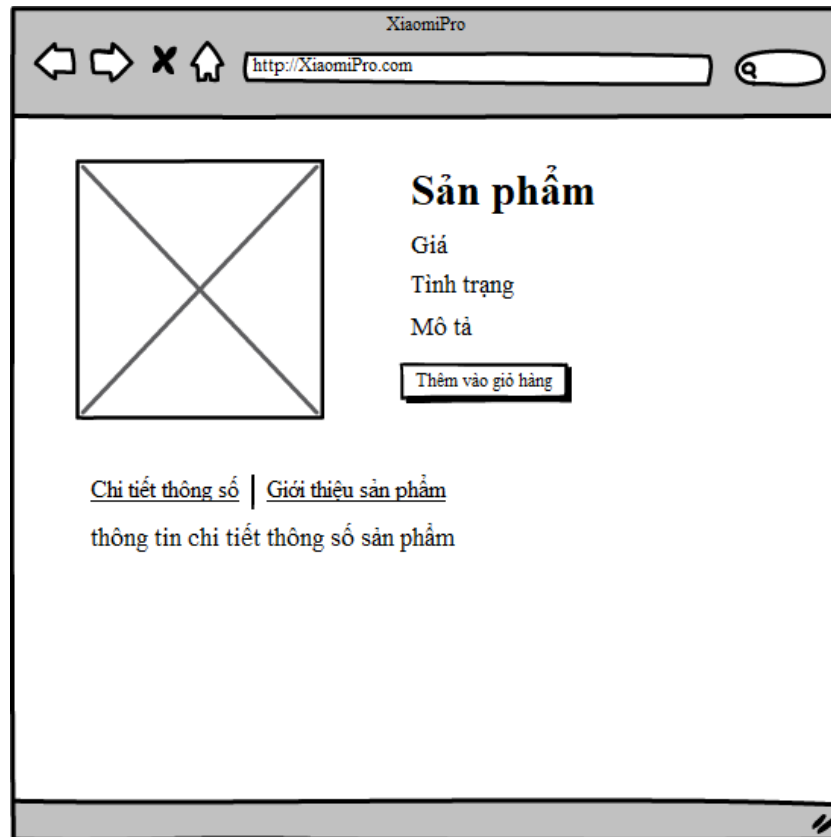
Hình 3. 14. Phác thảo trang chủ

The screenshot shows a web browser window with the title "XiaomiPro". The address bar contains "http://XiaomiPro.com". The main content area is titled "Đăng ký" (Registration). It contains four input fields with labels: "Tài khoản" (Account), "Mật khẩu" (Password), "Số điện thoại" (Phone number), and "Địa chỉ" (Address). Below these fields is a button labeled "Đăng ký" (Register).

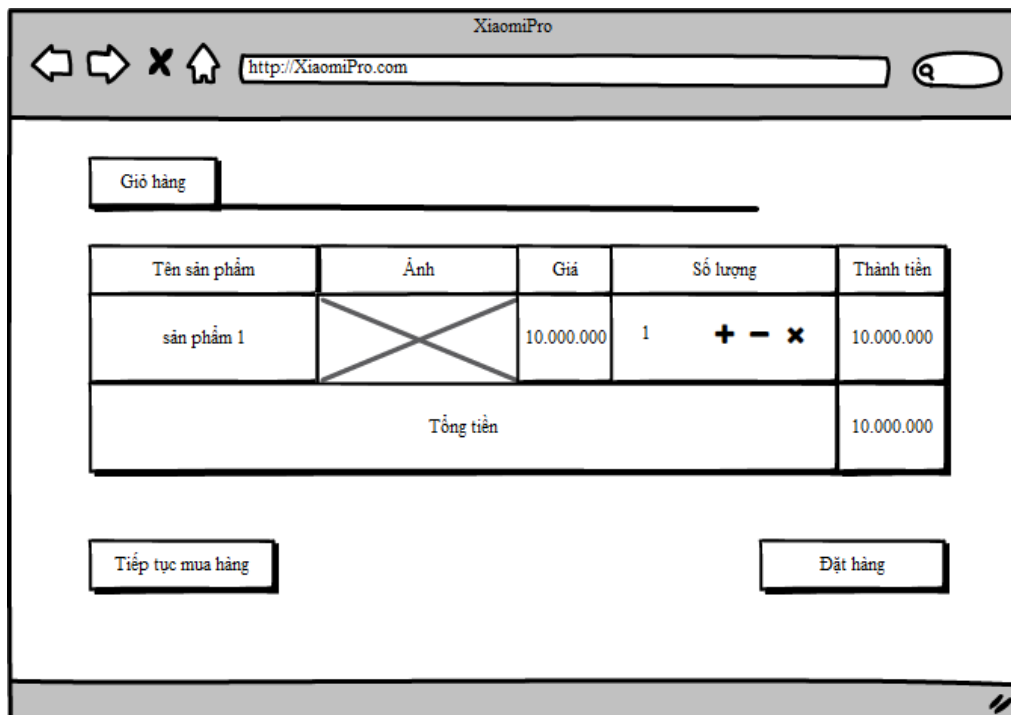
Hình 3. 15. Phác thảo trang đăng ký

The screenshot shows a web browser window with the title "XiaomiPro". The address bar contains "http://XiaomiPro.com". The main content area is titled "Đăng nhập" (Login). It contains two input fields with labels: "Tên đăng nhập" (Username) and "Mật khẩu" (Password). Below these fields is a button labeled "Đăng nhập" (Login).

Hình 3. 16. Phác thảo trang đăng nhập



Hình 3. 17. Phác thảo trang chi tiết sản phẩm



Hình 3. 18. Phác thảo trang giỏ hàng

Thông tin giao hàng

Họ tên

Số điện thoại

Địa chỉ

Thanh toán và vận chuyển

Thanh toán

Vận chuyển

Thông tin đơn hàng

Tên sản phẩm	Ảnh	Giá	Số lượng	Thành tiền
sản phẩm 1		10.000.000	1	10.000.000

Tạm tính

Phí vận chuyển

Tổng cộng

Quay lại giỏ hàng

Hình 3. 19. Phác thảo giao diện trang đặt hàng

XiaomiPro Admin Thoát

menu quản trị

menu quản trị

menu quản trị

menu quản trị

menu quản trị

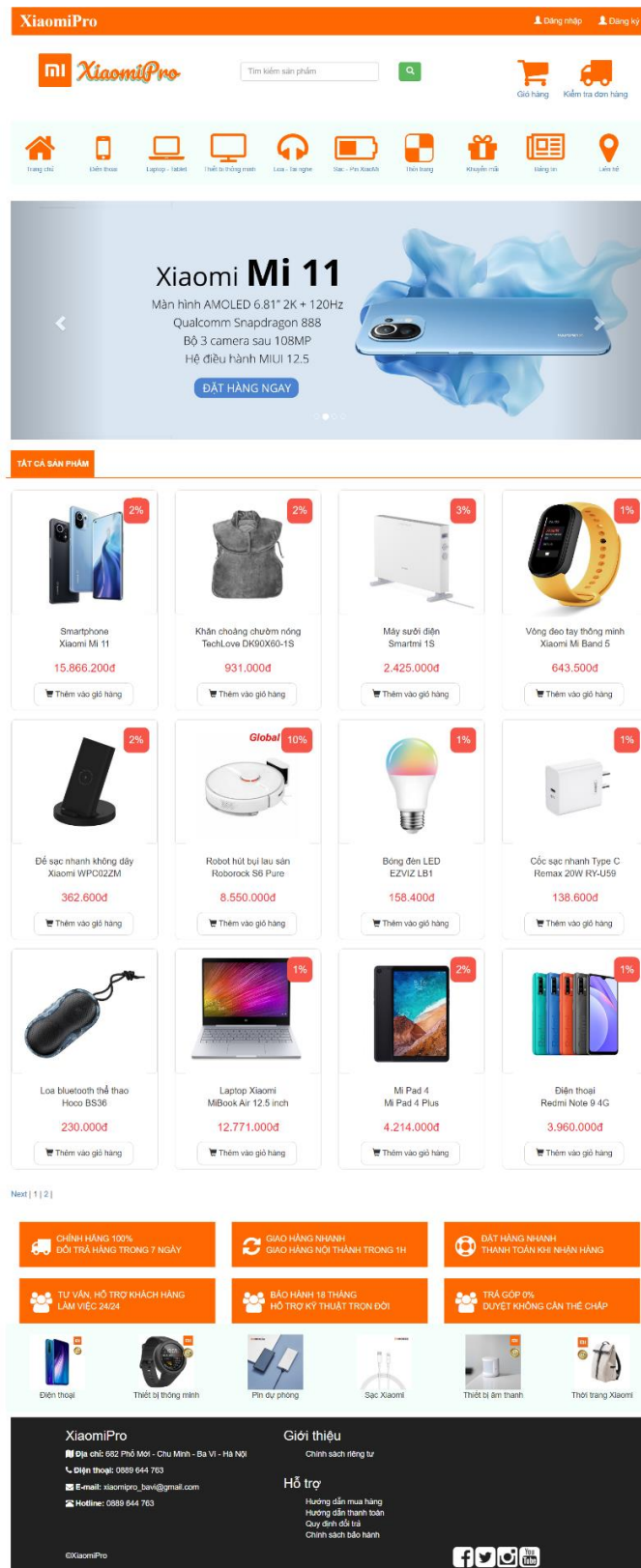
quản lý

mục 1	Sửa	Xóa
mục 2	Sửa	Xóa
mục 3	Sửa	Xóa

Thêm

Hình 3. 20. Phác thảo trang admin

3.5. Xây dựng giao diện



Hình 3. 21. Thiết kế trang chủ

XiaomiPro

Đăng nhập

Đăng ký

mi

XiaomiPro

Tìm kiếm sản phẩm

Q

Giỏ hàng

Kiểm tra đơn hàng

Trang chủ

Điện thoại

Laptop - Tablet

Thiết bị thông minh

Loa - Tai nghe

Sạc - Pin Xiaomi

Thời trang

Khuyến mãi

Bảng tin

Liên hệ

Đăng ký tài khoản

Quên mật khẩu

Thông tin tài khoản

Tài khoản*:

Email*:

Mật khẩu*:

Nhập lại mật khẩu*:

Họ và tên*:

Số điện thoại:

Giới tính: Nam

Địa chỉ

Đăng ký

CHÍNH HÃNG 100%

ĐỔI TRẢ HÀNG TRONG 7 NGÀY

GIAO HÀNG NHANH

GIAO HÀNG NỘI THÀNH TRONG 1H

ĐẶT HÀNG NHANH

THANH TOÁN KHI NHẬN HÀNG

TƯ VẤN, HỖ TRỢ KHÁCH HÀNG

LÀM VIỆC 24/24

BẢO HÀNH 18 THÁNG

HỖ TRỢ KỸ THUẬT TRỌN ĐỜI

TRẢ GÓP 0%

DUYỆT KHÔNG CẦN THẺ CHẤP

Điện thoại

Thiết bị thông minh

Pin dự phòng

Sạc Xiaomi

Thiết bị âm thanh

Thời trang Xiaomi

XiaomiPro

Địa chỉ: 682 Phố Mới - Chu Minh - Ba Vì - Hà Nội

Điện thoại: 0889 644 763

E-mail: xiaomipro_bavi@gmail.com

Hotline: 0889 644 763

Giới thiệu

Chính sách riêng tư

Hỗ trợ

Hướng dẫn mua hàng

Hướng dẫn thanh toán

Quy định đổi trả

Chính sách bảo hành

@XiaomiPro

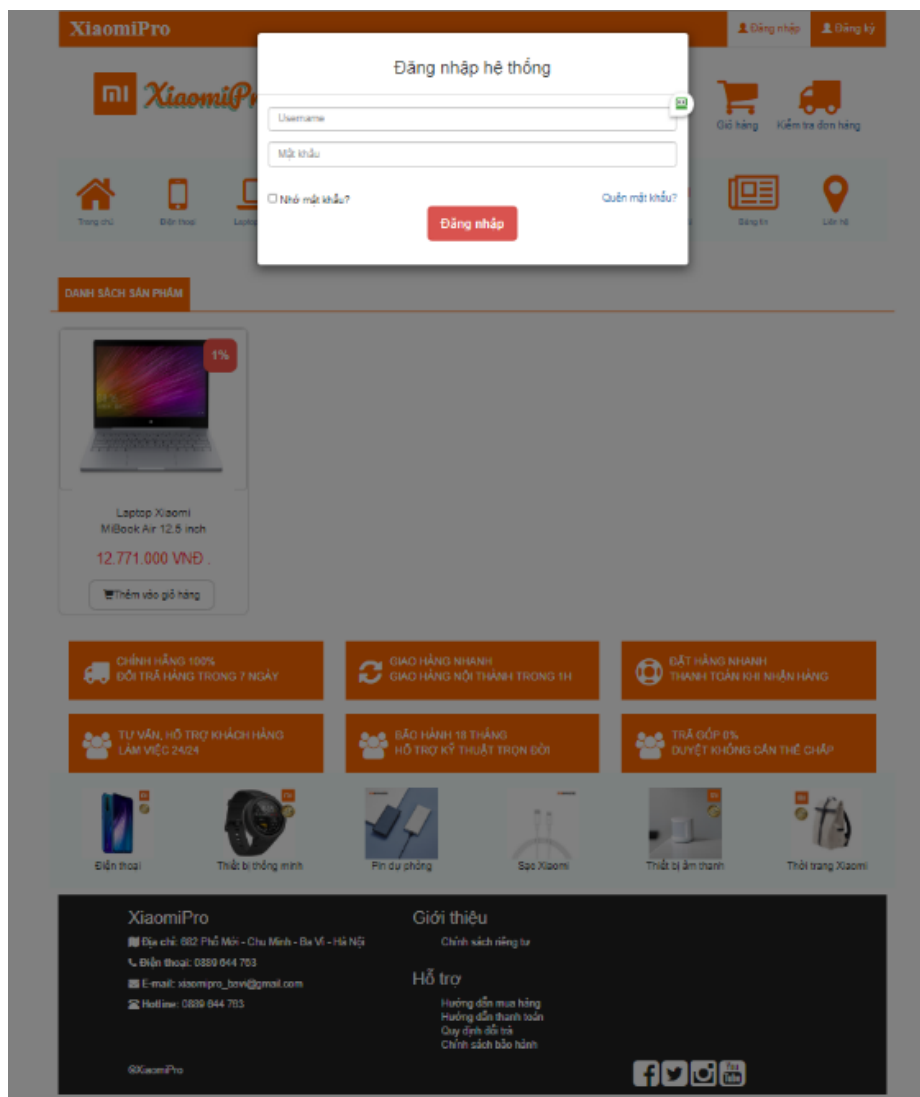
f

t

ig

YouTube

Hình 3. 22. Thiết kế trang đăng ký



Hình 3. 23. Thiết kế trang đăng nhập

XiaomiPro

Đăng nhập

Đăng ký

mi

XiaomiPro

Tìm kiếm sản phẩm

Q

Giỏ hàng

Kiểm tra đơn hàng

Trang chủ

Điện thoại

Laptop - Tablet

Thiết bị thông minh

Loa - Tai nghe

Sạc - Pin Xiaomi

Thời trang

Khuyến mãi

Bảng tin

Liên hệ

LAPTOP XIAOMI

MIBOOK AIR 12.5 INCH

Giá cũ: ~~12.900.000 VNĐ~~

Giảm giá: 1%

Giá khuyến mãi: **12.771.000 VNĐ**

Còn hàng

Khách hàng chọn 1 trong các gói KM:

KM1 - Tặng 950.000.000đ (Đã trừ vào giá)

KM2 - Tặng cấp miễn phí SSD 512GB PCIe Samsung

KM3 - Trả góp lãi suất 0%

Bộ quà tặng đi kèm:

- Balo Gaming Backpack II chính hãng

- Chuột Gaming chính hãng

- Lót chuột Gaming size XXXL

Cần chỉnh màu miễn phí định kỳ

Vệ sinh máy (tra keo tản nhiệt)

Thêm vào giỏ hàng

Mua ngay

Chi tiết thông số

Giới thiệu sản phẩm

Model

MSI GE53 8RE-410VN Raider RGB Edition

CPU

Intel® Core™ i7-8750H (2.20GHz upto 4.10GHz, 6Cores, 12Threads, 9MB cache, FSB 8GT/s)

RAM

16GB DDR4 2666MHz, 2 Slots, Max 32GB

Ổ cứng

128GB SSD M.2 PCIe3x4 NVMe (Super Raid) + 1TB HDD 7200rpm

CD/DVD

None

Card VGA

NVIDIA GeForce® GTX 1060 6GB GDDR5

Màn hình

15.6-inch FHD (1920*1080), 120Hz wideview 94%NTSC color Anti-Glare 3ms

Kết nối

Killer Gb LAN

Intel Wireless-AC 9560 (2*2 a/c) + BT5

Bàn phím

SteelSeries Backlight Keyboard (Per-Key RGB, Full-Color)

Tản nhiệt

Cooler Boost 5 (2 Quạt + 7 Ống dẫn nhiệt + 4 Ống xả)

1x Mic-in

1x Headphone-out (HIFI / SPDIF)

1x Type-C USB3.1 Gen2

2x Type-A USB3.1 Gen1

1x Type-A USB3.1 Gen2

1x RJ45 1x SD (XC/XC)

1x (4K @ 60Hz) HDMI

1x Mini-DisplayPort

Tích hợp

Trong lượng 2.49 kg

Pin 6-Cell 51 Whr

Hệ điều hành Windows 10 Home bản quyền

CHÍNH HÃNG 100%

ĐỔI TRẢ HÀNG TRONG 7 NGÀY

GIAO HÀNG NHANH

GIAO HÀNG NỘI THÀNH TRONG 1H

ĐẶT HÀNG NHANH

THANH TOÁN KHI NHẬN HÀNG

TƯ VẤN, HỖ TRỢ KHÁCH HÀNG

LÀM VIỆC 24/24

BẢO HÀNH 18 THÁNG

HỖ TRỢ KỸ THUẬT TRON ĐỜI

TRẢ GÓP 0%

DUYỆT KHÔNG CẦN THẺ CHẤP

Điện thoại

Thiết bị thông minh

Pin dự phòng

Sạc Xiaomi

Thiết bị âm thanh

Thời trang Xiaomi

XiaomiPro

Địa chỉ: 682 Phố Mới - Chu Minh - Ba Vì - Hà Nội

Điện thoại: 0889 644 763

E-mail: xiaomipro_bavi@gmail.com

Hotline: 0889 644 763

Giới thiệu

Chính sách năng lực

Hỗ trợ

Hướng dẫn mua hàng

Hướng dẫn thanh toán

Quy định đổi trả

Chính sách bảo hành

©XiaomiPro

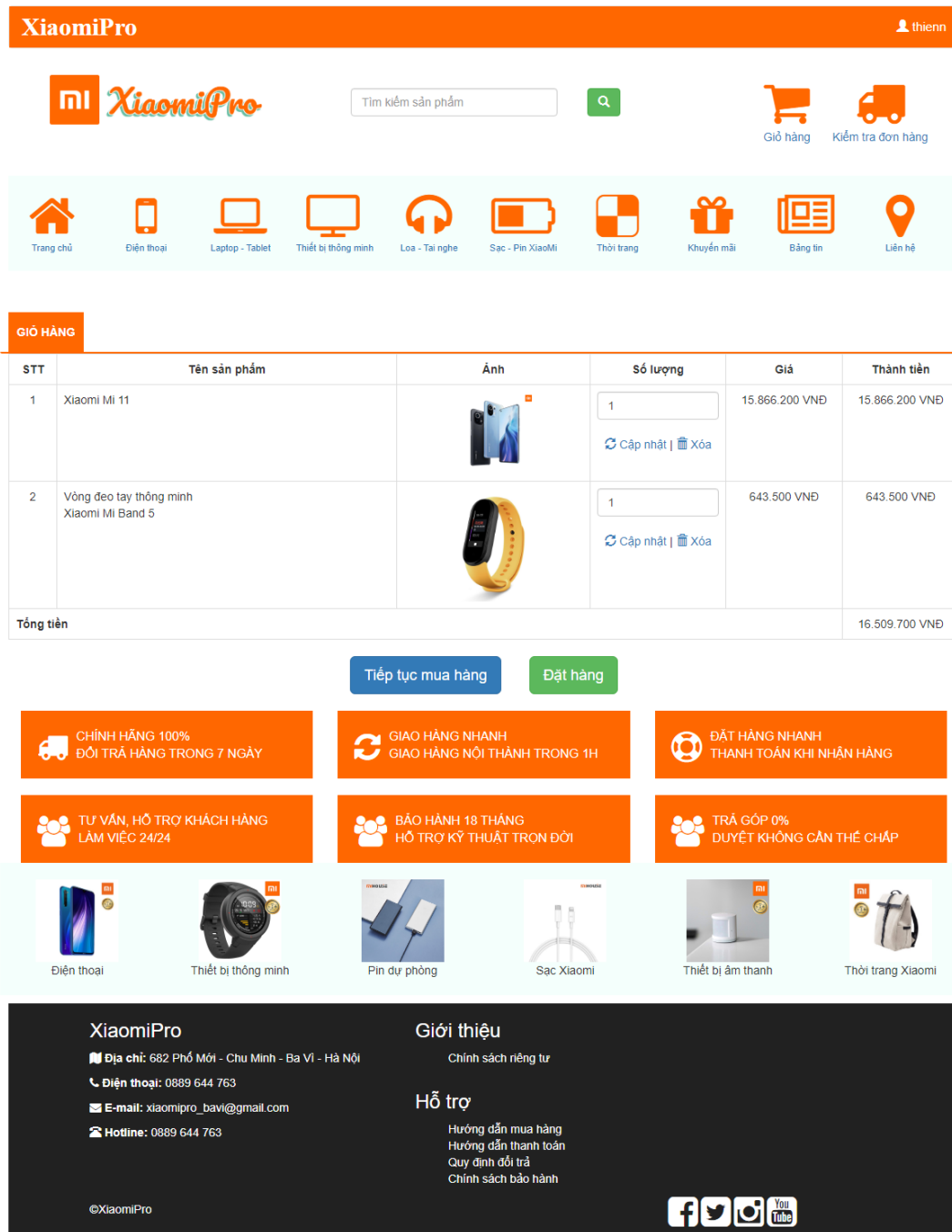
f

t

i

u

Hình 3. 24. Thiết kế trang chi tiết sản phẩm



Hình 3. 25. Thiết kế trang giỏ hàng

XiaomiPro

thien

XiaomiPro

Tìm kiếm sản phẩm

Giỏ hàng

Kiểm tra đơn hàng

Trang chủ

Điện thoại

Laptop - Tablet

Thiết bị thông minh

Loa - Tai nghe

Sạc - Pin Xiaomi

Thời trang

Khuyến mãi

Bảng tin

Liên hệ

THÀNH TOÁN

1. THÔNG TIN GIAO HÀNG

Địa chỉ giao hàng

Vui lòng nhập đầy đủ chính xác thông tin chi tiết

Bạn đang mua hàng bằng tài khoản: thien

Trần Thiên Diệp

981992997

tsdiendep24@gmail.com

39/162 Nguyễn Xá, Phường Minh Khai, Quận Bắc Từ Liêm, Hà Nội

giao hàng vào khoảng thời gian từ 17h đến 19h

2. THÔNG TIN THANH TOÁN VÀ VẬN CHUYỂN

Phương thức giao hàng

Giao hàng tận nơi (Có tính phí)

Phương thức thanh toán

Thanh toán bằng tiền mặt

Để hỗ trợ tốt cho khách trong việc nhận hàng mà tại THIẾU / SAI SẢN PHẨM, thì quý khách vui lòng quay lại video lúc nhận hàng. Xin cảm ơn!

Vời đơn hàng thành tạo qua chuyển khoản quý khách vui lòng CHUYỂN KHOẢN NHANH 24/7 và nội dung chuyển khoản CHỈ GHI ĐÚNG "HỌ TÊN Đầy Đủ của khách hàng" Ngay khi nhận được báo "Chuyển khoản" từ Ngân hàng, chúng tôi sẽ tiến hành xác nhận với quý khách và xuất hàng giao hàng cho quý khách trong thời gian quy định.

3. THÔNG TIN ĐƠN HÀNG

STT	Sản phẩm	Ảnh	Giá	Số lượng	Tổng
1	Xiaomi Mi 11		15,866,200	1	15,866,200
2	Vòng đeo tay thông minh Xiaomi Mi Band 5		643,500	1	643,500

Tạm tính: 16,509,700 VND

Phí vận chuyển: 30,000 VND

TỔNG CỘNG: 16,539,700 VND

< Quay lại giỏ hàng

Hoàn tất đơn hàng >

CHÍNH HÃNG 100%

ĐỔI TRẢ HÀNG TRONG 7 NGÀY

GIAO HÀNG NHANH

GIAO HÀNG NỘI THÀNH TRONG 1H

ĐẶT HÀNG NHANH

THANH TOÁN KHI NHẬN HÀNG

TƯ VẤN, HỖ TRỢ KHÁCH HÀNG

LÀM VIỆC 24/24

BẢO HÀNH 18 THÁNG

HỖ TRỢ KỸ THUẬT TRON ĐỜI

TRẢ GÓP 0%

Duyệt KHÔNG cần thế chấp

Điện thoại

Thiết bị thông minh

Pin dự phòng

Sạc Xiaomi

Thiết bị âm thanh

Thời trang Xiaomi

XiaomiPro

Địa chỉ: 682 Phố Mới - Chu Minh - Ba Vì - Hà Nội

Điện thoại: 0889 644 763

E-mail: xiaomipro_bavi@gmail.com

Hotline: 0889 644 763

Giới thiệu

Chính sách riêng tư

Hỗ trợ

Hướng dẫn mua hàng

Hướng dẫn thanh toán

Quy định đổi trả

Chính sách bảo hành

f

t

i

s

e

o

n

e

y

t

u

h

a

m

o

x

i

a

m

i

Hình 3. 26. Thiết kế trang đặt hàng

XIAOMIPRO		Admin: thienn -							
Trang quản trị		DANH SÁCH USER							
Danh mục quản lý		STT	Full Name	User Name	Phone	Email	Gender	Address	Role Action
Quản lý user		1	Trần Thiên Diệp	thienn	981992997	thiendiep24@gmail.com	Nam	Ba Vì - Hà Nội	Admin
Thêm sản phẩm		2	Tiểu Bạch Long	tieubachlong9x	983689452	tieubachlong9x@gmail.com	Nam	Cam Thượng - Ba Vì - Hà Nội	Guest Sửa Xóa
Quản lý sản phẩm		3	Trần Thanh Phong	phongtt	962668688	ttphong98@gmail.com	Nam	Tây Đằng - Ba Vì - Hà Nội	Guest Sửa Xóa
Quản lý đơn hàng		4	Trần Thiên Ân	thienan	975999938	thienan2019@gmail.com	Nam	Chu Minh - Ba Vì - Hà Nội	Guest Sửa Xóa
Viết bài, đăng tin		5	Hoàng Huy Hùng	huyhungk14	962756789	huyhungk14@gmail.com	Nam	Phú Phương - Ba Vì - Hà Nội	Guest Sửa Xóa
Quản lý tin tức									
Quản lý Slideshow									

Hình 3. 27. Thiết kế trang admin

CHƯƠNG IV. KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ

4.1. Kết quả đạt được

a. Kết quả đạt được

- Hoàn thành khảo sát và phân tích thiết kế hệ thống, thiết kế cơ sở dữ liệu, thiết kế giao diện.
- Tìm hiểu và nắm bắt được quy trình xây dựng một website thương mại điện tử.
- Xây dựng được các chức năng:
 - + Xem sản phẩm
 - + Quản lý giỏ hàng
 - + Xem danh mục sản phẩm
 - + Xem tin tức
 - + Xem hỗ trợ khách hàng
 - + Đăng ký thành viên
 - + Đăng nhập
 - + Đăng xuất
 - + Quản lý user
 - + Quản lý slideshow
 - + Quản lý sản phẩm
 - + Quản lý tin tức

b. Hạn chế

- Code chưa tốt ưu
- Chưa áp dụng được cho toàn bộ loại màn hình

Mặc dù việc áp dụng các giải pháp công nghệ cũng như các thuật toán vào xây dựng hệ thống vẫn còn những thiếu sót nhưng em sẽ cố gắng hoàn thành và phát triển trong thời gian tới.

4.2. Hướng phát triển

Website bán các sản phẩm của Xiaomi là hệ thống có tính ứng dụng cao với cửa hàng XiaomiPro. Hiện tại hệ thống vẫn còn sơ sài, cần xây dựng và phát triển thêm để đầy đủ các chức năng như thiết kế. Hệ thống trong thời gian tới sẽ được phát triển thêm như sau:

- Xây dựng hoàn thiện các chức năng như thiết kế.
- Thiết kế trang front-end giao diện trực quan, đẹp mắt để người dùng có thể dễ dàng sử dụng.
- Tích hợp thêm hệ thống nhắn tin trực tuyến giúp người khách hàng và người quản trị dễ dàng trao đổi thông tin hơn.
- Tối ưu hóa hệ thống để làm giảm dung lượng và tăng tốc độ tải thông tin một cách nhanh chóng.

NHẬT KÝ THỰC TẬP

Họ và tên: Trần Thiên Điệp Mã sinh viên: 2017601923

Đơn vị thực tập: FPT Software

Người hướng dẫn tại doanh nghiệp: Đào Việt Linh

Tuần	Từ ngày - đến ngày	Nội dung thực tập	Kết quả đạt được	Ghi chú
1	11/01/2021 – 15/01/2021	HTML & CSS	Nắm bắt và hiểu biết được kiến thức HTML & CSS cơ bản, vận dụng giải quyết các Assignment	
2	18/01/2021 – 22/01/2021	CSS Framework	Hiểu về CSS Framework, sử dụng được CSS Framework giải quyết các Assignment	
3	25/01/2021 – 29/01/2021	JavaScript Essentials	Hiểu về JS-E, sử dụng JS-E giải quyết các Assignment	
4	01/02/2021 – 05/02/2021	JavaScript Advance	Nắm bắt kiến thức về JS-A, và giải quyết các Assignment	
5	08/02/2021 – 12/02/2021	Professional Front-end Angular Developer	Nắm bắt kiến thức về Angular, tìm hiểu các thành phần trong Angular, vận dụng giải quyết các Assignment	
6	15/02/2021 – 19/02/2021	Professional Front-end Angular Developer	Nắm bắt kiến thức về Angular, tìm hiểu các thành phần trong Angular, vận dụng giải quyết các Assignment	

7	22/02/2021 – 26/02/2021	Professional Front-end Angular Developer	Nắm bắt kiến thức về Angular, tìm hiểu các thành phần trong Angular, vận dụng giải quyết các Assignment	
8	01/03/2021 – 05/03/2021	Mock 5 days & Summary Class	Xây dựng bài mock và tổng kết khóa thực tập	

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. <https://fontawesome.com/>
2. <https://getbootstrap.com/>
3. <https://mistore.com.vn/>
4. <https://sqladvice.com/mysql-la-gi-tong-quan-ve-he-quan-tri-du-lieu-mysql/>
5. <https://vi.wikipedia.org/wiki/PHP>
6. <https://www.w3schools.com/>