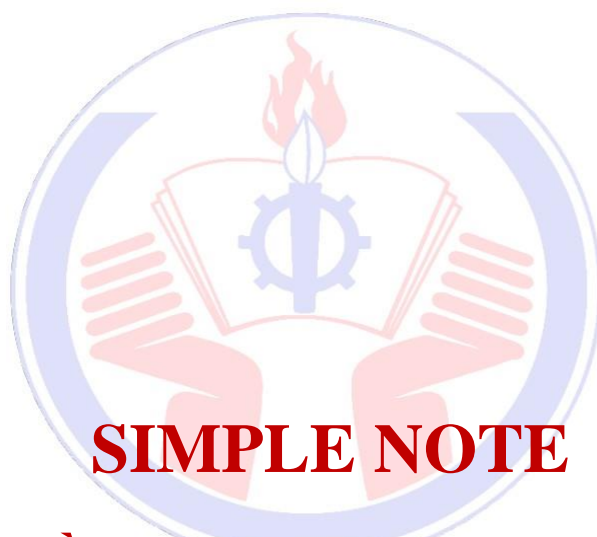


TRƯỜNG ĐẠI HỌC
SƯ PHẠM KỸ THUẬT THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH

HCMC University of Technology and Education

KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN



SIMPLE NOTE
PHẦN MỀM GHI NOTE ĐƠN GIẢN
HCMUTE

NHÓM 9:

Đào Văn Thắng	18133050
Đào Minh Thy	18133055
Trần Minh Tú Trung	18133060

GVHD: TS. Huỳnh Xuân Phụng

TP.Hồ Chí Minh, tháng 6 năm 2020

ĐIỂM SỐ

TIÊU CHÍ	NỘI DUNG	TRÌNH BÀY	TỔNG
ĐIỂM			

NHẬN XÉT

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Giáo viên hướng dẫn
(Ký và ghi rõ họ tên)

LỜI CẢM ƠN

Để hoàn thành tốt đề tài và bài báo cáo này, chúng em xin gửi lời cảm ơn chân thành đến giảng viên, tiến sĩ Huỳnh Xuân Phụng, người đã trực tiếp hỗ trợ chúng em trong suốt quá trình làm đề tài. Chúng em cảm ơn thầy đã đưa ra những lời khuyên từ kinh nghiệm thực tiễn của mình để giúp đỡ và định hướng cho chúng em đi đúng với yêu cầu của đề tài đã chọn, luôn giải đáp thắc mắc và đưa ra những góp ý, chỉnh sửa kịp thời giúp chúng em khắc phục nhược điểm và hoàn thành đề tài đúng tiến độ đề ra.

Chúng em cũng xin gửi lời cảm ơn chân thành các quý thầy cô trong khoa Công Nghệ Thông tin và các anh chị khoá trên đã tận tình hướng dẫn, truyền đạt những kiến thức cần thiết giúp chúng em có nền tảng để làm nên đề tài này, đã tạo điều kiện để chúng em có thể tìm hiểu và thực hiện tốt đề tài. Cùng với đó, chúng em xin được gửi cảm ơn đến các bạn cùng khóa đã cung cấp nhiều thông tin và kiến thức hữu ích giúp chúng em có thể hoàn thiện hơn đề tài của mình.

Đề tài và bài báo cáo được chúng em thực hiện trong khoảng thời gian ngắn, còn gặp nhiều hạn chế trong kiến thức và kỹ thuật cũng như kinh nghiệm trong việc thực hiện một đề tài viết chương trình. Do đó, chương trình còn nhiều thiếu sót là điều không thể tránh khỏi. Vậy nên chúng em rất mong nhận được những ý kiến đóng góp quý báu của các quý thầy cô để nhóm chúng em có thể hoàn thiện hơn về kiến thức, tư duy và rèn luyện kỹ năng để có thể làm tốt hơn nữa trong những lần sau.

Chúng em xin chân thành cảm ơn. Cuối lời, chúng em kính chúc quý thầy, quý cô luôn dồi dào sức khỏe và thành công hơn nữa trong sự nghiệp trồng người.

TP. HCM, tháng 6, năm 2020

Nhóm sinh viên thực hiện

MỤC LỤC

DANH MỤC CÁC HÌNH	6
DANH MỤC CÁC BẢNG.....	6
CHƯƠNG 1	7
TỔNG QUAN CHƯƠNG TRÌNH.....	7
1. Giới thiệu chung về đồ án phần mềm ghi chú đơn giản.....	7
1.1. Yêu cầu đồ án	7
1.2. Phương hướng thực hiện.....	7
2. Đặc tả phần mềm Note.....	7
2.1. Phần mềm Note	7
2.2. Yêu cầu kỹ thuật.....	8
2.3. Công cụ và công nghệ sử dụng.....	8
CHƯƠNG 2	9
KẾ HOẠCH THỰC HIỆN	9
1. Kế hoạch	9
2. Phân công công việc	9
CHƯƠNG 3	10
THIẾT KẾ PHẦN MỀM	10
1. Thiết kế giao diện.....	10
1.1. Giao diện chương trình	10
1.2 Đặc Tả Giao Diện.....	15
2. Thiết kế cơ sở dữ liệu:.....	16
2.1. Thiết kế bảng trong cơ sở dữ liệu	16
2.2. Đặc tả các bảng trong CSDL.....	16
3. Thiết kế lớp	16
3.1. Thiết kế lớp Models.....	16
3.2. Thiết kế lớp Views	17
3.3. Thiết kế lớp Controllers	17
4. Thuật toán.....	21
CHƯƠNG 4	27

CÀI ĐẶT VÀ KIỂM THỬ	27
CHƯƠNG 5	32
KẾT LUẬN	32
1. Kết luận	32
2. Hướng phát triển	32

DANH MỤC CÁC HÌNH

Figure 1. Giao diện người dùng đăng nhập.....	11
Figure 2. Giao diện của ghi chú.....	12
Figure 3. Giao diện trên toolstrip và sử dụng listView	13
Figure 4. Giao diện của thanh công cụ và các nút chỉnh sửa richText	14
Figure 5. Thêm user mới vào CSDL và có thể sử dụng	27
Figure 6. Thêm Note mới vào CSDL và thêm vào listView có thể sử dụng	28
Figure 7. Xóa note trong CSDL và xóa trên listView	28
Figure 8. Mở Note từ file Txt hay file Doc từ máy lên ứng dụng	29
Figure 9. Mở giao diện chọn giao diện của RichText.....	29
Figure 10. Mở ảnh từ Pc lên richtext và có thể lưu nhiều hình vào richtext.....	30
Figure 11. Tìm Note theo Title của note , Ds note tìm được sẽ hiện trên listView	30
Figure 12. khi con chuột ở đâu thì Line và Col sẽ hiện ra. Khi đăng nhập vào sẽ hiện thông tin User	31

DANH MỤC CÁC BẢNG

Table 1. Bảng kế hoạch.	9
Table 2. Bảng phân chia công việc.	9
Table 3. Bảng đặc tả giao diện.....	15
Table 4. Bảng thiết kế CSDL.....	16
Table 5. Bảng đặc tả bảng Users.....	16
Table 6. Bảng đặc tả bảng Notes.	16
Table 7. Bảng thiết kế lớp Models.....	17
Table 8. Bảng thiết kế Controllers.	17
Table 9. Bảng thiết kế của Thuật toán.	21

CHƯƠNG 1

TỔNG QUAN CHƯƠNG TRÌNH

1. *Giới thiệu chung về đồ án phần mềm ghi chú đơn giản*

1.1. Yêu cầu đồ án

- Thiết kế và xây dựng phần mềm giải quyết việc tạo, lưu, chỉnh sửa tìm kiếm ghi chú và quản lý phần mềm ghi chú, hoạt động tương tự như phần mềm simple note <https://simplenote.com/>

Phân tích đồ án

- Xây dựng phần mềm trên Windows Application Form.
- Phân tích text để lấy dữ liệu đầu vào hoặc có thể nhập dữ liệu
- Dữ liệu đầu ra đưa tới cho người dùng dưới dạng text và lưu về dưới dạng file hoặc lưu trên SQL.

1.2. Phương hướng thực hiện

- Xây dựng và thiết kế phần mềm bằng ngôn ngữ C# (.NET Framework) của Windows Application Form.
- Xây dựng dựa trên mô hình MVC của Entity Framework, sử dụng phương pháp Database-First.
- Tạo CSDL thông qua SQL Server Management.

2. *Đặc tả phần mềm Note*

2.1. Phần mềm Note

2.1.1. Giới thiệu phần mềm Note

- Note là phần mềm ghi chú đơn giản. Người dùng có quyền truy cập và tạo được ghi chú đơn giản thông qua các thao tác cơ bản như: thêm ghi chú, sửa, xóa và vẽ ghi chú. Mọi thông tin của Note được sẽ lưu về dưới dạng file, đồng thời được lưu về CSDL của người dùng đăng nhập, để người dùng có thể mở, chỉnh sửa, lưu lại và làm việc một cách thuận tiện và dễ dàng.

2.1.2. Sử dụng Note

- Các chức năng được sử dụng thông qua các nút và tổ hợp phím có sẵn.
- Sử dụng như chương trình simple note và soạn thảo thông thường.

2.1.3. Dữ liệu, thông tin đầu vào

- Input: thông tin đầu vào có thể là file .txt đã lưu trước đó ở máy, hoặc dữ liệu được tải lên từ CSDL của người dùng đăng nhập. Người dùng có thể tạo mới thông qua nút New, nhập text trực tiếp trên ô ghi chú
- Output: Ghi chú đơn giản theo ý người dùng thông qua giao diện.

2.1.4. Các tính năng chính

- Thêm, sửa, xóa các thành phần của ghi chú
- Tạo mới, mở, lưu ghi chú về máy.
- Mở được hình ảnh
- Tìm các ghi chú theo tiêu đề

2.1.5. Ứng dụng

Phần mềm ghi chú là một trong những cách thức giúp người dùng ghi chú và ghi nhớ thông tin hiệu quả. Bên cạnh đó chúng ta có thể xem lại một cách dễ dàng và thuận tiện. Note được tạo ra dựa trên những yêu cầu này.

2.2. Yêu cầu kỹ thuật

- Thực hiện được yêu cầu đề án đưa ra
- Áp dụng được kiến thức đã học môn Lập trình Windows vào đề tài.

2.3. Công cụ và công nghệ sử dụng

- Windows Application Form của Microsoft Visual Studio 2019.
- Ngôn ngữ C# (.NET).
- Microsoft SQL Server Management Studio 18.

CHƯƠNG 2

KẾ HOẠCH THỰC HIỆN

1. Kế hoạch

Table 1. Bảng kế hoạch.

Tuần	Công việc
6	Tìm hiểu Entity Framework
7	Tìm hiểu Code First Tìm hiểu về phần mềm SimpleNote
8	Lên ý tưởng, phân chia công việc
9	Thiết kế giao diện, xây dựng lớp/thuật toán
10	Thiết kế giao diện, xây dựng lớp/thuật toán
11	Thiết kế giao diện, xây dựng lớp/thuật toán
12,13	Viết báo cáo

2. Phân công công việc

Table 2. Bảng phân chia công việc.

STT	Tên sinh viên	Công việc	Đóng góp
1	Đào Văn Thắng	<ul style="list-style-type: none"> - Viết báo cáo - Load, chỉnh sửa ghi chú thông qua cơ sở dữ liệu - Làm đăng nhập + tạo tài khoản ghi chú - Lưu, mở ghi chú dưới dạng .txt về máy 	40%
2	Trần Minh Tú Trung	<ul style="list-style-type: none"> - Lưu, xóa ghi chú dưới dạng cơ sở dữ liệu SQL - Thiết kế giao diện 	35%
3	Đào Minh Thy	<ul style="list-style-type: none"> - Tìm kiếm tiêu đề của một ghi chú - Vẽ, lưu, mở note về máy dưới dạng .png 	25%

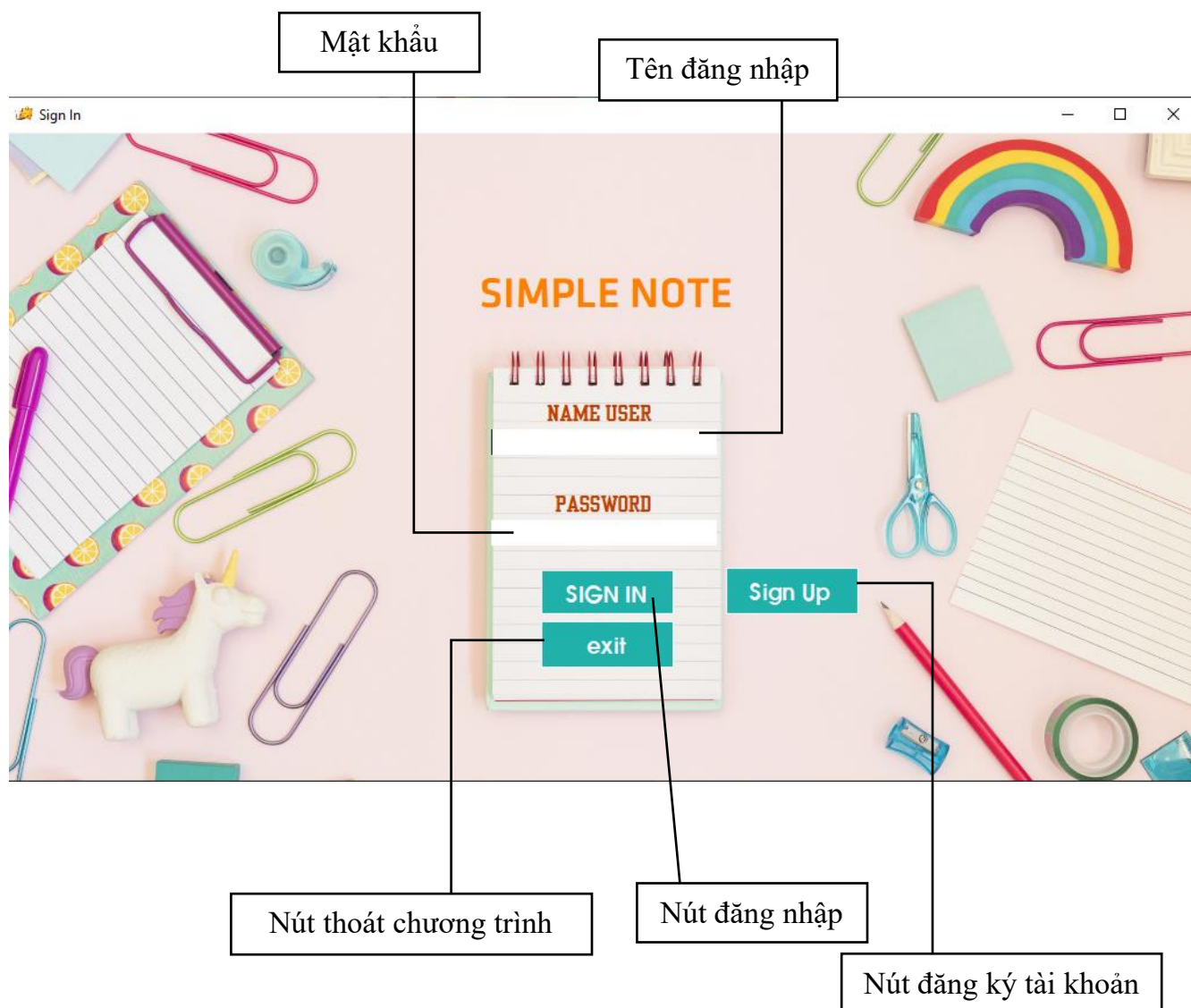
CHƯƠNG 3

THIẾT KẾ PHẦN MỀM

1. Thiết kế giao diện

1.1. Giao diện chương trình

1.1.1. Giao diện màn hình Đăng nhập



1.1.2. Giao diện màn hình Đăng ký tài khoản User

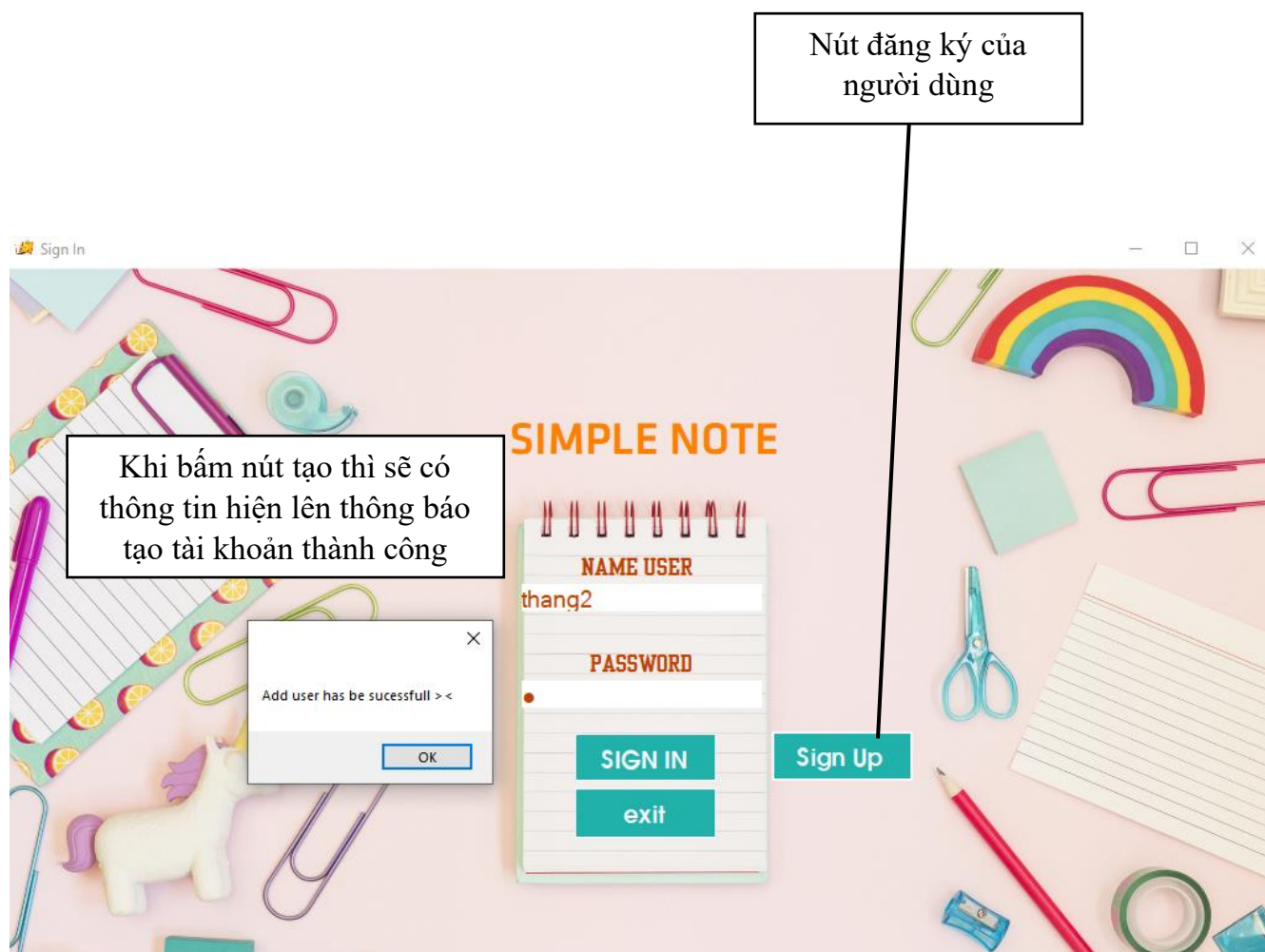


Figure 1. Giao diện người dùng đăng nhập

1.1.2 Giao diện chính của ghi chú:

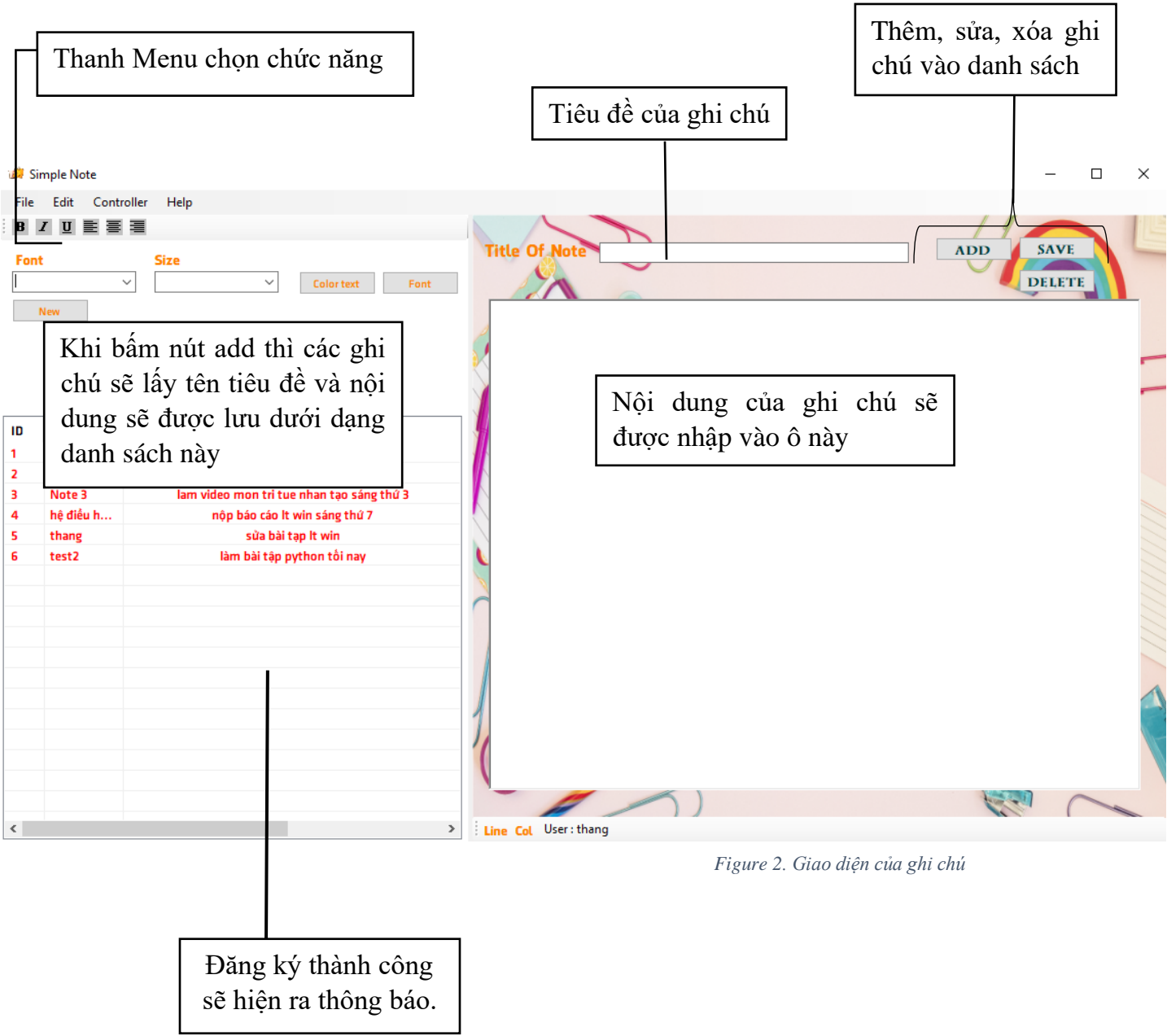


Figure 2. Giao diện của ghi chú

Nhấn vào Controller -> Find sẽ hiện ra textbox tìm ghi chú

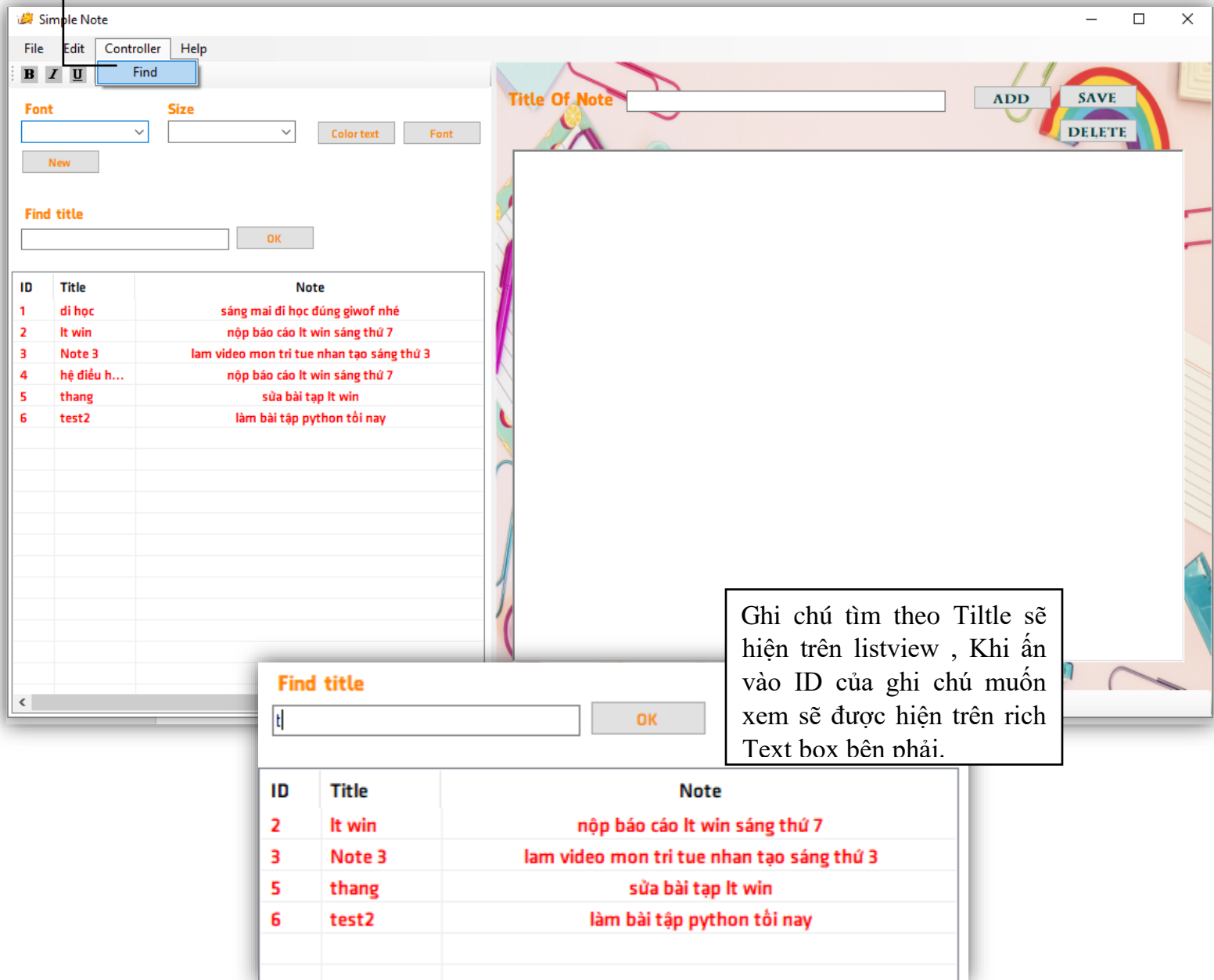


Figure 3. Giao diện trên toolscrip và sử dụng listView

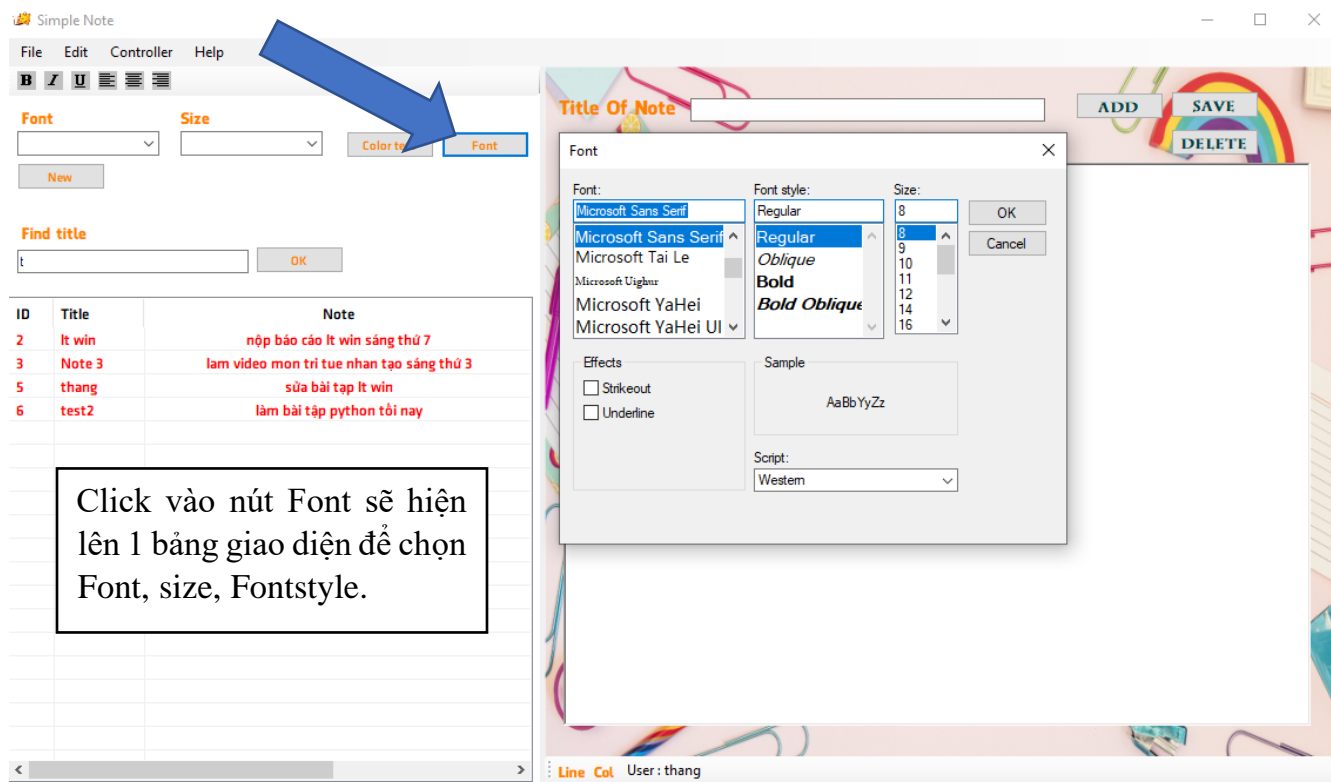

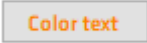


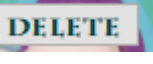
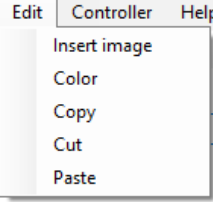
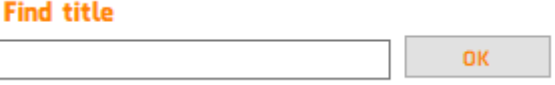


Figure 4. Giao diện của thanh công cụ và các nút chỉnh sửa richText



1.2 Đặc Tả Giao Diện

Table 3. Bảng đặc tả giao diện

STT	Thành Phần	Hiển Thị	Chức năng
1	button_Newnote		Tạo mới ghi chú
2	button_ColorText		Đổi màu của text
3	button_selectFont		Định dạng text bằng nhiều kiểu.
4	button_Add		Thêm ghi chú
5	button_Save		Lưu ghi chú
6	button_Del		Xóa ghi chú
7	editToolStripMenuItem		Tương tác với rich text
8			Tìm ghi chú trong listview.

2. Thiết kế cơ sở dữ liệu:

2.1. Thiết kế bảng trong cơ sở dữ liệu

Table 4. Bảng thiết kế CSDL

STT	Tên bảng	Chức năng
1	Users	Lưu giữ thông tin đăng nhập của người dùng
2	Notes	Lưu giữ thông tin ghi chú của người dùng

2.2. Đặc tả các bảng trong CSDL

2.2.1. Đặc tả bảng Users

Table 5. Bảng đặc tả bảng Users

STT	Tên trường	Kiểu dữ liệu	Chức năng- Chú thích
1	UserName	Nvarchar	Khóa chính của bảng Giữ thông tin tên đăng nhập của người dùng, đảm bảo không bị trùng lặp tên đăng nhập
2	Password	Nvarchar	Mật khẩu, có thể ẩn ở dạng ký tự * hoặc hiển thị thông qua tùy chọn của người dùng. Tạo bảo mật cho đăng nhập

2.2.2. Đặc tả bảng Notes

Table 6. Bảng đặc tả bảng Notes.

STT	Tên trường	Kiểu dữ liệu	Chức năng- Chú thích
1	ID	int	Khóa chính của bảng Giữ thông tin stt khi mà một ghi chú nào đó được sinh ra.
2	Title_Note	Nvarchar	Giữ thông tin tiêu đề của bất kỳ note nào để giúp cho người dùng dễ tìm kiếm theo thông tin.
3	RichTextNote	Nvarchar	ghi chú của note được lưu vào đây.
4	User_k	Nvarchar	Khóa chính của bảng và là Khóa phụ để lưu từng note theo mỗi User riêng biệt.
5	Font	Nvarchar	Giữ thông tin Font của đoạn richtextNote.
6	Size	int	Giữ thông tin size của đoạn richtextNote.

3. Thiết kế lớp

3.1. Thiết kế lớp Models

Table 7. Bảng thiết kế lớp Models.

Class	Thuộc tính	Phương thức	Mô tả	Người thực hiện
Notes	<pre> public int ID { get; set; } public string Title_Note { get; set; } public string RichTextNote { get; set; } public string User_k { get; set; } public string Font { get; set; } public Nullable<int> Size { get; set; } </pre>	<u>input:</u> ID Title_Note RichTextNote User_k Font Size <u>output:</u> ghi chú	Lớp khởi tạo thông tin của ghi chú	Đào Văn Thắng
Users	<pre> [System.Diagnostics.CodeAnalysis.SuppressMessage("Microsoft.Usage", "CA2214:DoNotCallOverridableMethodsInConstructors")] public User() { this.Notes = new HashSet<Note>(); } public string UserName { get; set; } public string Password { get; set; } [System.Diagnostics.CodeAnalysis.SuppressMessage("Microsoft.Usage", "CA2227:CollectionPropertiesShouldBeReadOnly")] public virtual ICollection<Note> Notes { get; set; } </pre>	<u>input:</u> UserName Password List Note <u>output:</u> thông tin của người dùng	Lớp khởi tạo thông tin người dùng	Trần Minh Tú Trung

3.2. Thiết kế lớp Views

Bao gồm tất cả các form giao diện của chương trình

3.3. Thiết kế lớp Controllers

Table 8. Bảng thiết kế Controllers.

Class	Phương thức	Mô tả
UserController	<pre> public static bool getUser(string username, string password) { </pre>	Chứa các thông tin của

	<pre> using (var _context = new DBSimpleNoteEntities()) { try { var user = (from u in _context.Users where u.UserName == username && u.Password == password select u.UserName).Single(); if (user == null) return false; if (string.Compare(user.Trim(), username, false) == 0) return true; return false; } catch { return false; } } public static bool AddUser(User user) { using(var _context = new DBSimpleNoteEntities()) { var userdb = (from u in _context.Users where u.UserName == user.UserName select u).SingleOrDefault(); if (userdb == null) { _context.Users.Add(user); _context.SaveChanges(); return true; } else { return false; } } } </pre>	<p>người dùng khi đăng nhập và kiểm tra xem người dùng có đăng nhập đúng hay chưa. Và tạo người dùng mới.</p>
NoteController	<pre> public static int getIDfromDB(string username) { using (var _context = new DBSimpleNoteEntities()) { var id = (from t in _context.Notes where t.User_k == username select t.ID).ToList(); if (id.Count <= 0) { return 1; } } } </pre>	<p>Chứa các thao tác tĩnh để thao tác với table Notes của CSDL, bao gồm Find</p>

	<pre> else { int i = 1; foreach (int ids in id) { if (ids != i) return i; i++; } return id.Max() + 1; } } } public static List<Note> getListNote(string searchTitle,string user) { using (var _context = new DBSimpleNoteEntities()) { var Note = (from u in _context.Notes.AsEnumerable() where u.User_k == user && u.Title_Note.Contains(searchTitle) select u) .Select(x => new Note { ID = x.ID, Title_Note = x.Title_Note, RichTextNote = x.RichTextNote, Size = x.Size, Font = x.Font, ColorBg = x.ColorBg, ColorText = x.ColorText, User_k = x.User_k }) .ToList(); return Note; } } public static List<Note> getAllNote(string _user) { using(var _context = new DBSimpleNoteEntities()) { var notes = (from u in _context.Notes.AsEnumerable() where u.User_k == _user// tìm giùm t cách load lên còn lại t đg coi lại khóa với lưu định dạng select new{//u}).ToList; { ID = u.ID, title = u.Title_Note, note = u.RichTextNote, size = u.Size, font = u.Font, </pre>	<p>để tìm kiếm, trả về Note và Add để kiểm tra xem người dùng có được thêm Note vào thành công hay không.</p>
--	---	---

	<pre> colorBack = u.ColorBg, colorText = u.ColorText, user = u.User_k })) .Select(x => new Note { ID = x.ID, Title_Note = x.title, RichTextNote = x.note, Size = x.size, Font = x.font, ColorBg = x.colorBack, ColorText = x.colorText, User_k = x.user }); return notes.ToList(); } } public static bool AddNote(Note note) { using (var _context = new DBSimpleNoteEntities()) { var userdb = (from u in _context.Users where u.UserName == note.User_k select u).SingleOrDefault(); if(userdb == null) { return false; } else { _context.Notes.Add(note); _context.SaveChanges(); return true; } } } public static bool DeleteNote(User user, int id) { using (var _context = new DBSimpleNoteEntities()) { var dbtask = (from u in _context.Notes where u.ID == id && u.User_k == user.UserName select u).SingleOrDefault(); _context.Notes.Remove(dbtask); _context.SaveChanges(); </pre>	
--	--	--

	<pre> return true; } } public static bool SaveNote(Note note) { using (var _context = new DBSimpleNoteEntities()) { var dbNote = (from u in _context.Notes where u.ID == note.ID && u.User_k == note.User_k select u).SingleOrDefault(); dbNote.ID = note.ID; dbNote.Title_Note = note.Title_Note; dbNote.RichTextNote = note.RichTextNote; dbNote.Size = note.Size; dbNote.Font = note.Font; dbNote.ColorText = note.ColorText; dbNote.ColorBg = note.ColorBg; dbNote.User_k = note.User_k; _context.Notes.AddOrUpdate(dbNote); _context.SaveChanges(); return true; } } </pre>	
--	---	--

4. Thuật toán

Table 9. Bảng thiết kế của Thuật toán.

Sự kiện/ Phương thức	Mô tả	Source code
button1_Click	dùng để đăng nhập vào form chính của người dùng khi người dùng nhập đúng thông tin	<pre> var b1 = check_signin1(); var b2 = check_signin2(); var testUser = UserController.getUser(this.text_NameUser.Text, this.text_Password.Text); User user = new User(); user.UserName = this.text_NameUser.Text; user.Password = this.text_Password.Text; if (testUser) { this.formNote = new frm_Note(user); this.formNote.Show(); } </pre>

		<pre> } else { MessageBox.Show("sai ten dang nhap or mat khau !!!!!!!"); } </pre>
button_SignUp_Click	khi người dùng chưa có tài khoản vào phần mềm ghi chú thỳ sẽ ấn vào nút tạo tài khoản và một cửa sổ tạo tài khoản hiện lên	<pre> User _user = new User(); _user.UserName = this.text_NameUser.Text; _user.Password = this.text_Password.Text; var flag = UserController.AddUser(_user); if(flag == true) { MessageBox.Show("Add user has be sucessfull ><"); } else { MessageBox.Show("Error to add new user !!!!!"); } </pre>
button_Newnote_Click	khi người dùng cần tạo một ghi chú mới thỳ sẽ ấn vào nút này	<pre> resetRichText(); private void resetRichText() { this.richText_Note.ResetText(); this.textBox_TitleNote.ResetText(); } </pre>
openTextToolStripMenuItem_Click	Người dùng có thể mở file ghi chú dưới dạng text từ máy lên	<pre> toolStripButton_loading.Visible = true; //putting title of openfiledialog to Open Document OpenFileDialog open = new OpenFileDialog(); open.Filter = ".txt .doc .docx"; open.RestoreDirectory = true; open.FilterIndex = 2; if (open.ShowDialog() == DialogResult.OK) { if(open.Filter == ".txt .doc") { richText_Note.LoadFile(open.FileName, RichTextBoxStreamType.PlainText); } } </pre>

		<pre> } else { richText_Note.LoadFile(open.FileName, RichTextBoxStreamType.RichText); } } toolStripButton_loading.Visible = false; </pre>
button_Add_Click	Người dùng sẽ add thông tin và lưu dữ liệu vào csdl	<pre> toolStripButton_loading.Visible = true; Note _note = new Note(); var id = NoteController.getIDfromDB(this.currentUser.UserName); _note.ID = id; _note.Title_Note = this.textBox_TitleNote.Text; _note.RichTextNote = this.richText_Note.Text; _note.User_k = this.currentUser.UserName; _note.Size = int.Parse(this.richText_Note.Font.Size.ToString()) ; _note.ColorText = this.richText_Note.ForeColor.ToString(); _note.ColorBg = this.richText_Note.BackColor.ToString(); _note.Font = this.richText_Note.Font.Name; if (_note.Title_Note == "") { _note.Title_Note = "Note " + id.ToString(); } if(this._listImage.Count()>0) try { for (int i = 0; i < this._listImage.Count(); i++) { </pre>

		<pre> this._listImage[i].Save(string.Format("{0}.jpg", id + _note.User_k + i)); } this._listImage.Clear(); } catch { } // add bảng DB if (NoteController.AddNote(_note)) { MessageBox.Show("Add note seccessfull "); } this.textBox_TitleNote.ResetText(); this.richText_Note.ResetText(); DisplayNote(); toolStripButton_loading.Visible = false; resetRichText(); </pre>
button_Del_Click	Xóa ghi chú trên list và đồng thời xóa dưới csdl	<pre> i if (int.Parse(this.listView_ListNote.SelectedItems[0] .Text) >= 0) { NoteController.DeleteNote(currentUser, int.Parse(this.listView_ListNote.SelectedItems[0]. Text)); DisplayNote(); } resetRichText(); </pre>
saveAsToolStripMenuItem_Click	Lưu ghi chú dưới dạng file Doc hay txt	<pre> SaveFileDialog save = new SaveFileDialog(); save.Filter = ".txt *.txt .doc *.doc"; save.RestoreDirectory = true; save.FilterIndex = 2; if (save.ShowDialog() == DialogResult.OK) { if(save.Filter == ".txt *.txt") { richText_Note.SaveFile(save.FileName, RichTextBoxStreamType.TextTextOleObjs); } else { </pre>

		<pre> richText_Note.SaveFile(save.FileName, RichTextBoxStreamType.RichNoOleObjs); } } resetRichText(); </pre>
insertImageTool StripMenuItem_ Click	Mở một ảnh dưới dạng .png được lưu từ máy lên	<pre> OpenFileDialog dlg = new OpenFileDialog(); dlg.Filter = "Bitmap File *.jpg"; if (dlg.ShowDialog() == DialogResult.OK) { Image img = Image.FromFile(dlg.FileName); Clipboard.SetDataObject(img); DataFormats.Format df; df = DataFormats.GetFormat(DataFormats.Bitmap); if (this.richText_Note.CanPaste(df)) richText_Note.Paste(df); imgflag = img; } this._listImage.Add(imgflag); </pre>
button_Save_Cli ck	Lưu ảnh vẽ dưới dạng .png về máy	<pre> toolStripButton_loading.Visible = true; try { if (int.Parse(this.listView_ListNote.SelectedItems[0] .Text) >= 0) { Note _note = new Note(); var id = int.Parse(this.listView_ListNote.SelectedItems[0]. Text); _note.ID = id; _note.Title_Note = this.textBox_TitleNote.Text; _note.RichTextNote = this.richText_Note.Text; _note.User_k = this.currentUser.UserName; _note.Size = int.Parse(this.richText_Note.Font.Size.ToString()) ; _note.ColorText = this.richText_Note.ForeColor.ToString(); </pre>

		<pre> _note.ColorBg = this.richText_Note.BackColor.ToString(); _note.Font = this.richText_Note.Font.Name; if (_note.Title_Note == "") { _note.Title_Note = "Note " + id.ToString(); } NoteController.SaveNote(_note); DisplayNote(); } } catch { } toolStripButton_loading.Visible = false; </pre>
findToolStripMenuItemClick	Tìm kiếm note trong listview	<pre> this.label4.Visible = true; this.textbox_findnote.Visible = true; this.button_findDone.Visible = true; </pre>
button_selectFont_Click	Chọn Font và size hay Font style cho Note	<pre> FontDialog selectFont = new FontDialog(); selectFont.ShowDialog(); string font = selectFont.Font.Name; var size = selectFont.Font.Size; var fontstyle = selectFont.Font.Style; this.richText_Note.Font = new Font(font, size, fontstyle); </pre>

CHƯƠNG 4

CÀI ĐẶT VÀ KIỂM THỬ

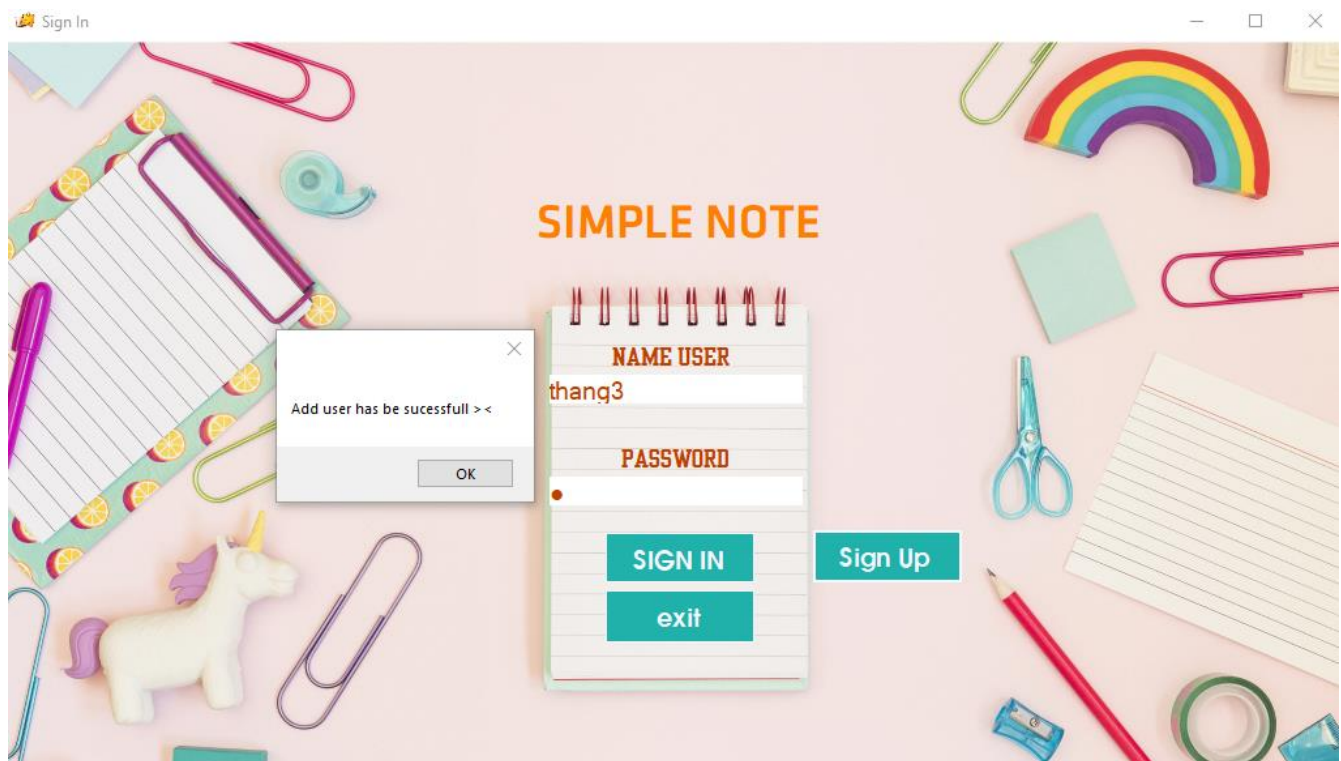


Figure 5. Thêm user mới vào CSDL và có thể sử dụng.

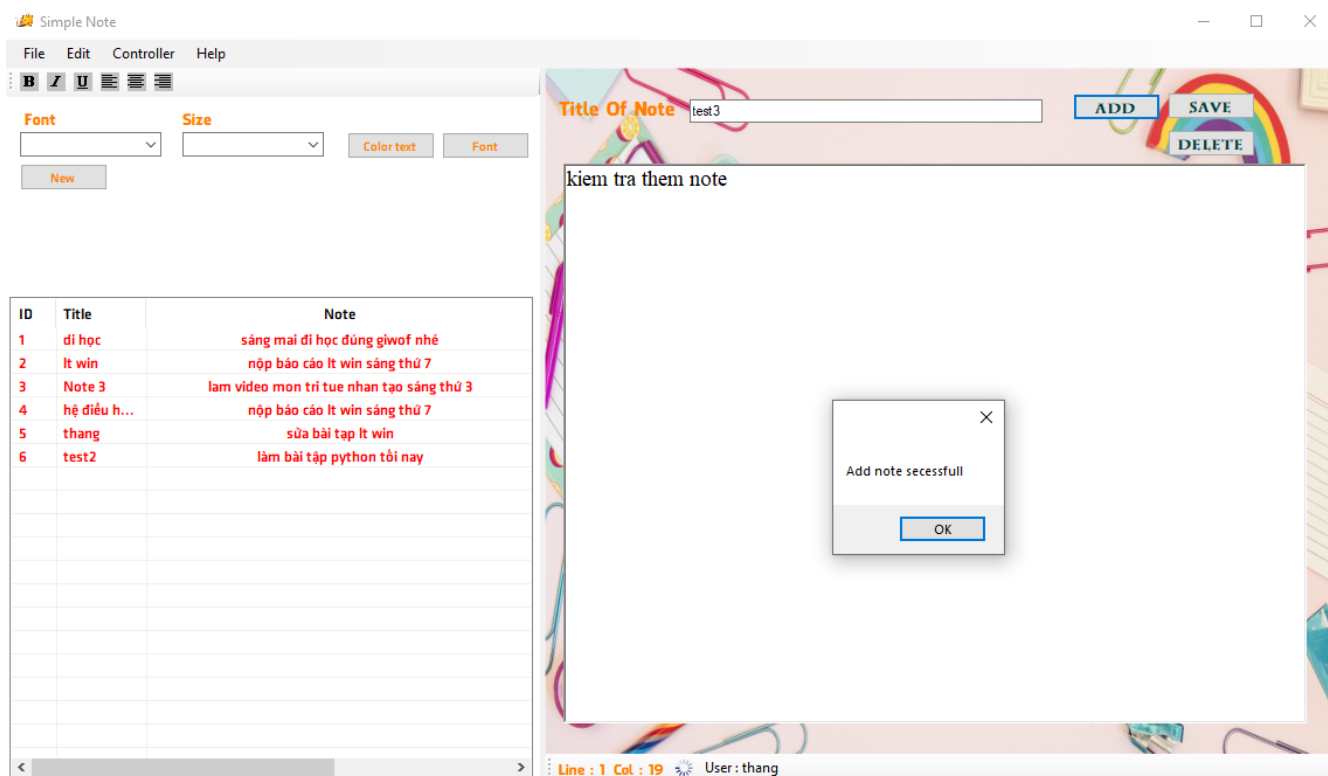


Figure 6. Thêm Note mới vào CSDL và thêm vào listView có thể sử dụng .

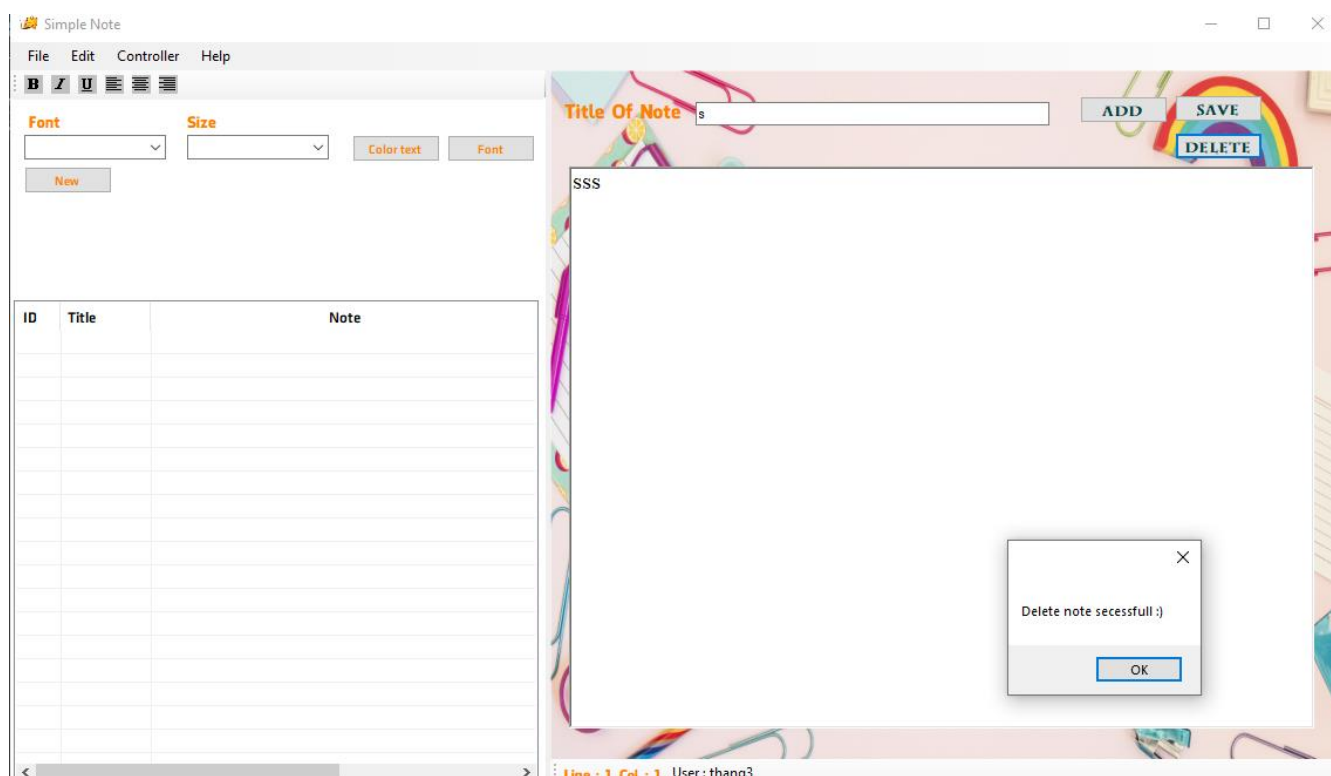


Figure 7. Xóa note trong CSDL và xóa trên listView

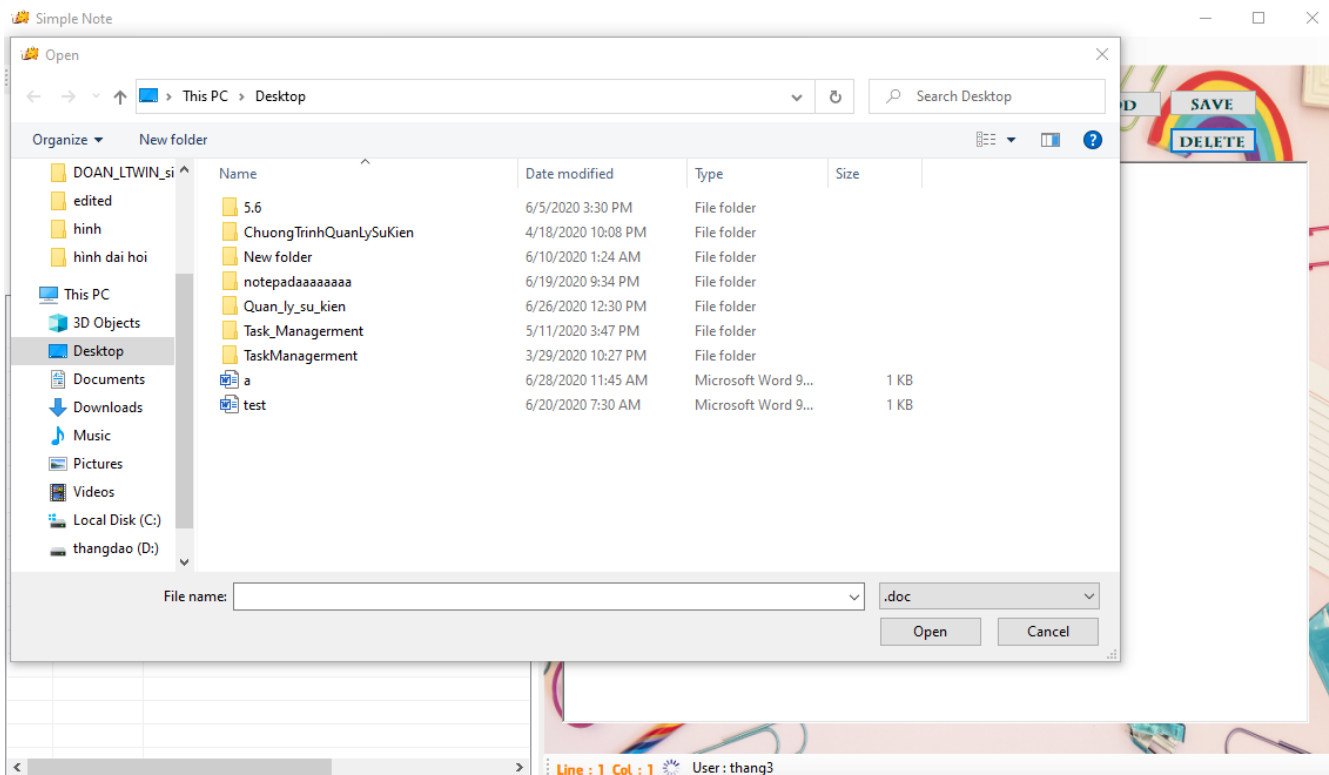


Figure 8. Mở Note từ file Txt hay file Doc từ máy lên ứng dụng .

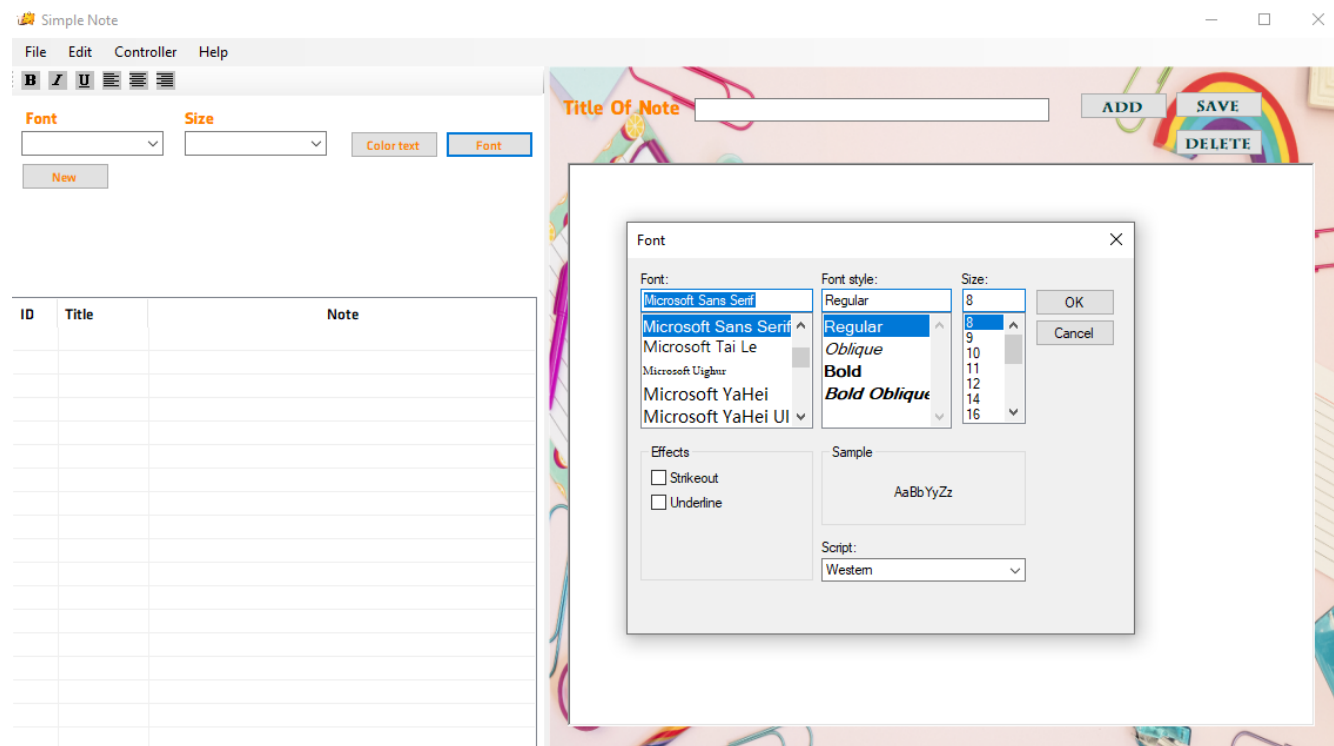


Figure 9. Mở giao diện chọn giao diện của RichText

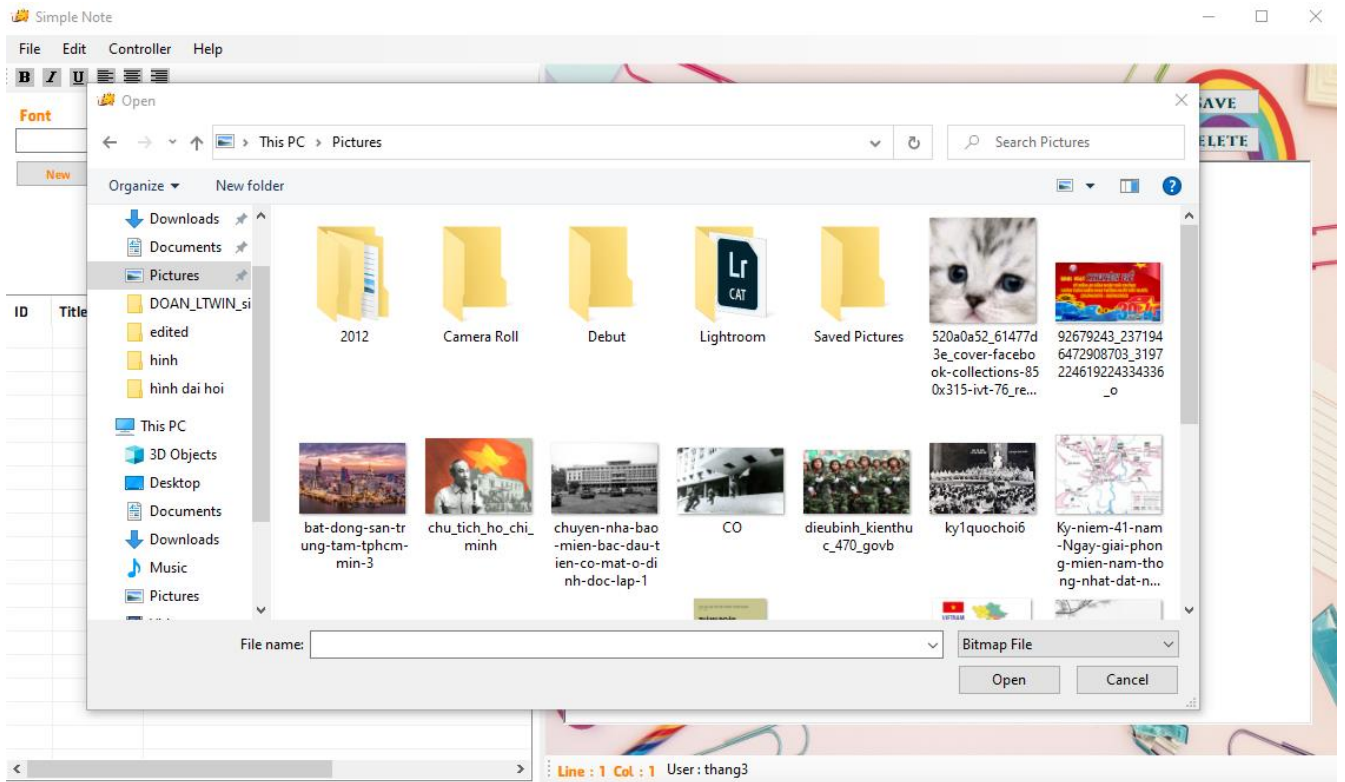


Figure 10. Mở ảnh từ Pc lên richtext và có thể lưu nhiều hình vào richtext

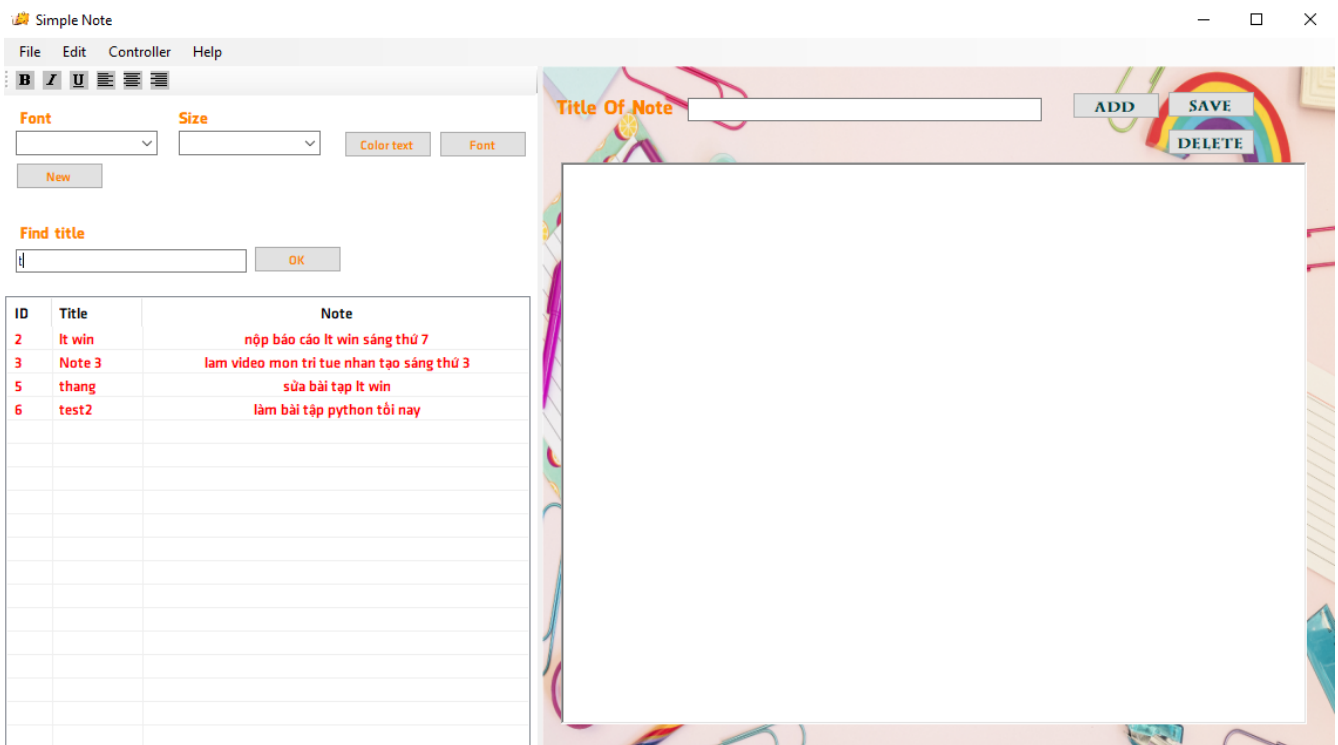


Figure 11. Tìm Note theo Title của note , Ds note tìm được sẽ hiện trên listView

The screenshot shows a note-taking application interface. At the top left, the text "Title Of Note" is displayed in orange. To its right is a text input field containing "Note 3". Further right are three buttons: "ADD", "SAVE", and "DELETE", each in a separate box. Below these elements is a large text area containing the text "lam video mon tri tue nhan tạo sáng th 3". The background of the interface is decorated with various stationery items like pens, paper clips, and a rainbow.

Figure 12.khi con chỏ chuột ở đâu thì Line và Col sẽ hiện ra. Khi đăng nhập vào sẽ hiện thông tin User

CHƯƠNG 5

KẾT LUẬN

1. Kết luận

Về cơ bản, nhóm tự nhận xét chúng em hoàn thành được 60% đề án đưa ra, do thời gian làm gấp rút, đồng thời xử lý lỗi còn nhiều hạn chế.

Sau đây, chúng em xin tự rút ra những ưu điểm và những nhược điểm còn tồn tại để có hướng giải quyết cải tiến tốt hơn

- Ưu điểm:
 - + Giao diện nhóm thiết kế đẹp, bắt mắt, hình ảnh và màu sắc hài hòa, dễ nhìn
 - + Chương trình chạy ổn định, chưa thấy lỗi trong quá trình chạy
 - + Các tính năng được hỗ trợ tốt, phím tắt cho người dùng
- Nhược điểm:
 - + Chỉ mới hình thành hoàn chỉnh giao diện và tương đối, phần vẽ Note còn chưa ghép vào được để liên kết giữa người dùng.

2. Hướng phát triển

- Liên kết hoàn thiện 2 chế độ Draw và Người dùng trong chương trình