|  |  |
| --- | --- |
| logo (CMYK)-01 | BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO  **TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ TP. HCM** |

**ĐỒ ÁN LẬP TRÌNH WEB**

**TRANG WEB BÁN THIẾT BỊ DI ĐỘNG**

Ngành: **CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

Chuyên ngành: **CÔNG NGHỆ PHẦN MỀM**

Giảng viên hướng dẫn : Nguyễn Hữu Trung

Sinh viên thực hiện : Nguyễn Quang Sỹ - 1811063550

Trương Gia Phú - 1811063541

Nguyễn Hoàng Trí - 1811063443

Lớp : 18DTHD5

TP. Hồ Chí Minh, 2021

MỤC LỤC

[LỜI NÓI ĐẦU 6](#_Toc77795149)

[LỜI CẢM ƠN 7](#_Toc77795150)

[CHƯƠNG I. TỔNG QUAN 8](#_Toc77795151)

[1.1. Sơ lược về sự ra đời và phát triển của website 8](#_Toc77795152)

[**1.1.1.** **Tốc độ phát triển** 8](#_Toc77795153)

[**1.1.2.** **Thị phần** 8](#_Toc77795154)

[1.2. Nhu cầu bán các thiết bị điện tử 8](#_Toc77795155)

[1.3. Mục đích nghiên cứu 8](#_Toc77795156)

[1.4. Phương pháp nghiên cứu 8](#_Toc77795157)

[CHƯƠNG II. CƠ SỞ LÝ THUYẾT 9](#_Toc77795158)

[2.1. Các khái niệm và cơ chế hoạt động 9](#_Toc77795159)

[2.1.1. Tổng quan về ASP.NET MVC 9](#_Toc77795160)

[2.1.2. Tổng quan về SQL Server 9](#_Toc77795161)

[2.2. Xác định yêu cầu 9](#_Toc77795162)

[2.2.1. Mô tả bài toán: 9](#_Toc77795163)

[2.2.2. Môi trường thiết kế ứng dụng: 9](#_Toc77795164)

[2.3. Giải quyết vấn đề 10](#_Toc77795165)

[2.3.1. Lược đồ Usecase 10](#_Toc77795166)

[2.3.1.1. Usecase Admin 10](#_Toc77795167)

[2.3.1.2. Usecase Client 10](#_Toc77795168)

[2.3.1.3. Mô tả Actors 10](#_Toc77795169)

[2.3.1.4. Mô tả Usecase 10](#_Toc77795170)

[2.3.1.5. Đặc tả Usecase 10](#_Toc77795171)

[2.3.2. Mô hình tổng thể 10](#_Toc77795172)

[2.3.3. Mô hình phân rã chức năng 10](#_Toc77795173)

[2.3.4. Mô hình thực thể kết hợp 10](#_Toc77795174)

[CHƯƠNG III. KẾT QUẢ THỰC NGHIỆM 11](#_Toc77795175)

[3.1. Giao diện & Chức năng dành cho Người quản trị (Web) 11](#_Toc77795176)

[3.2. Giao diện & Chức năng dành cho Sinh viên (Mobile) 11](#_Toc77795177)

[CHƯƠNG IV. KẾT LUẬN VÀ ĐÁNH GIÁ 11](#_Toc77795178)

[4.1. Kết quả đạt được 11](#_Toc77795179)

[4.2. Đánh giá ứng dụng 11](#_Toc77795180)

[4.2.1. Ưu điểm 11](#_Toc77795181)

[4.2.2. Nhược điểm 11](#_Toc77795182)

[4.2.3. Những thuận lợi và khó khăn 11](#_Toc77795183)

[4.3. Hướng phát triển 11](#_Toc77795184)

[Tài liệu tham khảo 12](#_Toc77795185)

# LỜI NÓI ĐẦU

🙞 ★ 🙜

# LỜI CẢM ƠN

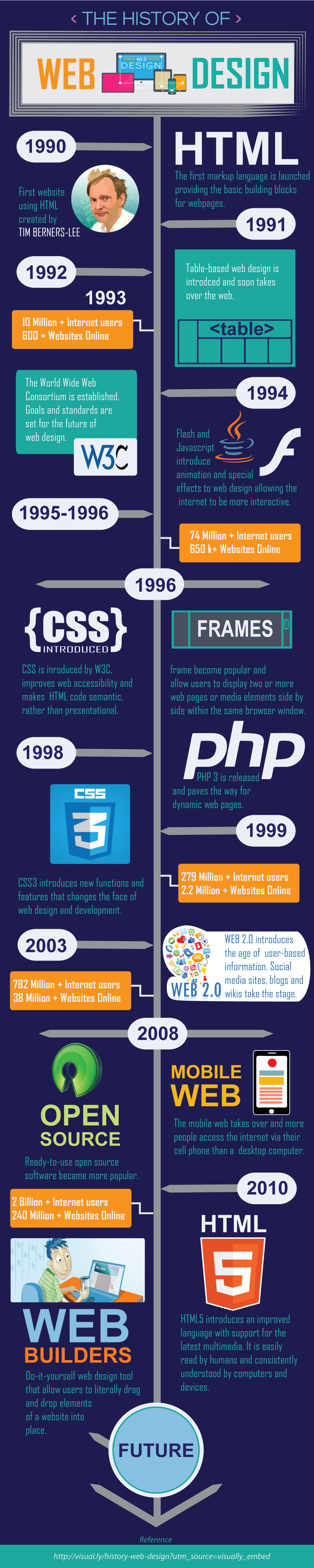
🙞 ★ 🙜

# CHƯƠNG I. TỔNG QUAN

## Sơ lược về sự ra đời và phát triển của website

Website là một tập hợp các trang thông tin có chứa nội dung dạng văn bản, chữ số, âm thanh, hình ảnh, video, v.v... được lưu trữ trên máy chủ (web server) và có thể truy cập từ xa thông qua mạng Internet.

* + 1. **Tốc độ phát triển**Ngày 6-8-1991, Tim Berners Lee công bố chương trình web. Dự án “World Wide Web” được Tim giới thiệu tại newsgroup alt.hypertext.Tháng 12 năm 1990, Tim đã gia nhập nhóm với một nhà vật lý Robert Cailliau, người viết lại đề xuất ban đầu của Tim. Đó là tầm nhìn của họ để kết hợp siêu văn bản với internet để tạo ra các website, nhưng không có ai vào thời điểm đó có thể đánh giá cao ý tưởng này có thể thành công như thế nào. Mặc dù ít quan tâm đến, Tim tiếp tục phát triển ba thành phần chính cho các trang web, HTTP, HTML và trình duyệt web đầu tiên thế giới. Trình duyệt này cũng được gọi là “World Wide Web” và nó cũng tương tự như một trình soạn thảo. Ngày 06 tháng 8 năm 1991, trang web đầu tiên trên thế giới đã được đưa ra. Đây cũng là năm mà HTML được sinh ra và công bố công khai đầu tiên diện mạo của HTML đã được phát hành. Một số các thẻ vẫn còn sử dụng ngày nay, chẳng hạn như thẻ h1-h6, thẻ paragraph và các thẻ anchor.



## Mục đích nghiên cứu

* Củng cố kiến thử về mô ASP.Net và mô hình MVC
* Tạo ra trang web ứng dụng thực tế
* Phương pháp để xây dựng một website
* Biết cách tiếp cận một ngôn ngữ mới
* Hiểu được quy trình tạo môt trang web
* Nắm được những kiến thức cơ bản về Visual Studio, Visual Code, Sql Server

## Phương pháp nghiên cứu

• Thu thập tham khảo các tài liệu trên các trang web.

• Tham khảo ý kiến của giảng viên để hoàn thiện trang web.

# CHƯƠNG II. CƠ SỞ LÝ THUYẾT

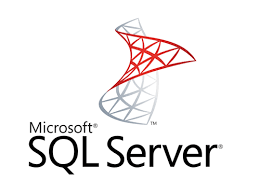
## Các khái niệm và cơ chế hoạt động

### Tổng quan về ASP.NET MVC



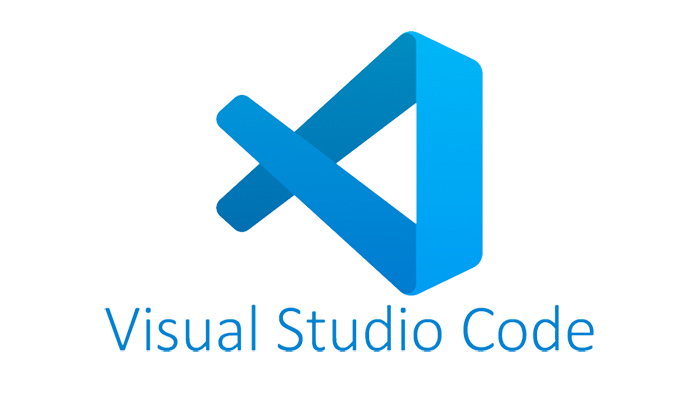
* Mẫu kiến trúc Model – View – Controller được sử dụng nhằm chi ứng dụng thành ba thành phần chính: model, view và controller. Nền tảng ASP.NET MVC giúp cho chúng ta có thể tạo được các ứng dụng web áp dụng mô hình MVC thay vì tạo ứng dụng theo mẫu ASP.NET Web Forsm. Nền tảng ASP.NET MVC có đặc điểm nổi bật là nhẹ (lighweigt), dễ kiểm thử phần giao diện (so với ứng dụng Web Forms), tích hợp các tính năng có sẵn của ASP.NET Nền tảng ASP.NET MVC được định nghĩa trong namespace System.Web.Mvc và là một phần của name space System.Web.
* MVC là một mẫu thiết kế (design pattern) chuẩn mà nhiều lập trình viên đã quen thuộc. Một số loại ứng dụng web sẽ thích hợp với kiến trúc MVC. Một số khác vẫn thích hợp với ASP.NET Web Forms và cơ chế postbacks. Đôi khi có những ứng dụng kết hợp cả hai kiến trúc trên.
* Models: Các đối tượng Models là một phần của ứng dụng, các đối tượng này thiết lập logic của phần dữ liệu của ứng dụng. Thông thường, các đối tượng model lấy và lưu trạng thái của model trong CSDL. Ví dụ như, một đối tượng Product (sản phẩm) sẽ lấy dữ liệu từ CSDL, thao tác trên dữ liệu và sẽ cập nhật dữ liệu trở lại vào bảng Products ở SQL Server.
* Trong các ứng dụng nhỏ, model thường là chỉ là một khái niệm nhằm phân biệt hơn là được cài đặt thực thụ, ví dụ, nếu ứng dụng chỉ đọc dữ liệu từ CSDL và gởi chúng đến view, ứng dụng khong cần phải có tầng model và các lớp lien quan. Trong trường hợp này, dữ liệu được lấy như là một đối tượng model (hơn là tầng model).
* Views: Views là các thành phần dùng để hiển thị giao diện người dùng (UI). Thông thường, view được tạo dựa vào thông tin dữ liệu model. Ví dụ như, view dùng để cập nhật bảng Products sẽ hiển thị các hộp văn bản, drop-down list, và các check box dựa trên trạng thái hiện tại của một đối tượng Product.
* Controllers: Controller là các thành phần dùng để quản lý tương tác người dùng, làm việc với model và chọn view để hiển thị giao diện người dùng. Trong một ứng dụng MVC, view chỉ được dùng để hiển thị thông tin, controller chịu trách nhiệm quản lý và đáp trả nội dung người dùng nhập và tương tác với người dùng. Ví dụ, controller sẽ quản lý các dữ liệu người dùng gởi lên (query-string values) và gởi các giá trị đó đến model, model sẽ lấy dữ liệu từ CSDL nhờ vào các giá trị này.

### Tổng quan về SQL Server



* SQL Server chính là một hệ quản trị dữ liệu quan hệ sử dụng câu lệnh SQL để trao đổi dữ liệu giữa máy cài SQL Server và máy Client. Một Relational Database Management System – RDBMS gồm có: databases, datase engine và các chương trình ứng dụng dùng để quản lý các bộ phận trong RDBMS và những dữ liệu khác.
* SQL server chính là cụm từ viết tắt của Structure Query Language được sử dụng nhiều trong các lĩnh vực bởi chức năng quản lý dữ liệu. Các ngôn ngữ cấp cao như: Visual C, Oracle, Visual Basic,… đều có trình hỗ trợ là SQL. Những ứng dụng khi chạy phải sử dụng SQL khi người dùng truy cập tới cơ sở dữ liệu thì không cần sử dụng trực tiếp SQL.

### 2.1.3 Tổng quan về Visual Code



* Visual Studio Code (VS Code hay VSC) là một trong những trình soạn thảo mã nguồn phổ biến nhất được sử dụng bởi các lập trình viên. Nhanh, nhẹ, hỗ trợ đa nền tảng, nhiều tính năng và là mã nguồn mở chính là những ưu điểm vượt trội khiến VS Code ngày càng được ứng dụng rộng rãi.

## Xác định yêu cầu

### Mô tả bài toán:

* Khi một khách hàng vào xem những mặt hàng trong web, để xem chi tiết về sản phẩm thì bấm vào hình ảnh hoặc tên của sản phẩm, nhưng nếu xem nhanh thì khách hàng rê chuột vào con mắt ở dưới mỗi sản phẩm sẽ lộ ra cấu hình sản phẩm, ở phía có phần mô tả sản phẩn, cấu hình và có nơi để khách hàng đánh giá thì khi đánh giá mà chưa đăng nhập thì hệ thống sẽ báo đăng nhập. Ngoài ra để tìm được một sản phẩm theo mong muốn, thì khách hàng gõ từ khóa vào khung tìm kiếm của web và bấm tìm kiếm. Bên cạnh, trên thanh Menu của web đã tạo là những trang chứa sản phẩm theo loại sản phẩm, khi vào trang sẽ có nơi lọc giá hay thương hiệu theo mong muốn khách hàng. Khách hàng muốn mua sản phẩm thì khi bấm vào mà chưa đăng nhập hệ thống sẽ báo chưa đăng nhập và yêu cầu đăng nhập để có thể sử dụng những tính năng này. Khi khách hàng đã đăng nhập thì có thoải mái thêm sản phẩm vào giỏ hàng, trong giỏ hàng có 1 tính năng bỏ mua thay vì xóa sản phẩm khỏi giỏ hàng và có thể thay đổi số lượng sản phẩm. Đến lúc khách hàng muốn thanh toán những sản phẩm muốn mua thì hệ thống sẽ kiểm tra đã có địa chỉ giao. Khi chưa chưa có địa chỉ giao thì khách hàng có thể bấm vào thêm địa chỉ hoắc vào phần cài đặt để thêm địa chỉ giao. Trong phần cài đặt khách hàng có thể chỉnh sửa thông tin cá nhân hay thay đổi mật khẩu, xem các địa chỉ giai hàng mà khách hàng đã nhập và yêu cầu chỉ có nhập 5 địa chỉ giao hàng. Và bên trong này khách hàng có thể xem những sản phẩm mà khách hàng đã đánh giá, đã từng xem qua. Bên cạnh đó, khách hàng có thể theo dõi hóa đơn của bản thân đã đặt hàng và có thể xem lại chi tiết đơn hàng.
* Người quản trị khi vào vùng quản trị thì yêu cầu đăng nhập tài khoản để xác nhận. Trong mục thống kê có thể xem doanh thu, số sản phẩm, số hóa đơn của web và có thể xem chi tiết của từng sản phẩm đã bán được bao nhiêu với giá là bao nhiêu. Kiểm tra các đơn hàng đã được đặt hàng và phê duyệt những đơn hàng. Xem bình luận của từng sản phẩm và có thể xóa những bình luận không tích cực. Chỉnh sửa sản phẩm thì người quản trị viên vào mục quản lí sản phẩm.

### Môi trường thiết kế ứng dụng:

* Sử dụng ASP.Net MVC để quản lý và lập trình source code trang web
* Sử dụng Sql Server để quản lý cơ sở dữ liệu
* Sử dụng Visual code chỉnh tạo giao diện fontend cho web

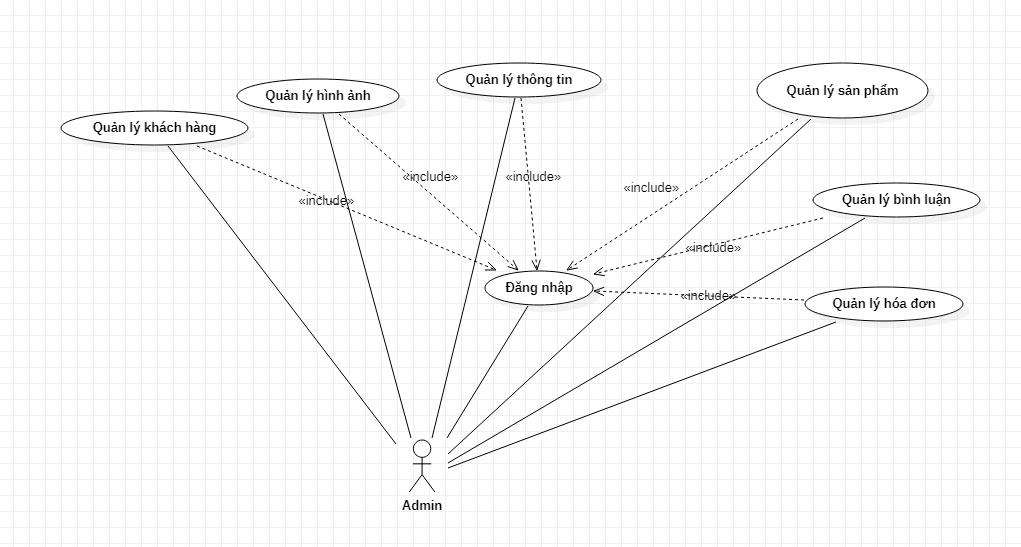
### 2.2.3. Tổng quan các chức năng

* Client
* Đăng nhập và đăng ký tài khoản cho khách hàng khi muốn mua sắm trực tuyến
* Chỉnh sửa thông tin và xem được chi tiết những chức năng liên quan đến khách hàng (địa chỉ giao hàng, hóa đơn, sản phẩm yêu thích, sản phẩm đã xem, sản phẩm đã đánh giá)
* Theo dõi hóa đơn
* Hủy hóa đơn khi không còn nhu cầu
* Tìm kiếm sản phẩm theo mong muốn
* Lọc sản phẩm theo thương hiệu, giá sản phẩm
* Xem chi tiết sản phẩm
* Cấu hình sản phẩm
* Mô tả về sản phẩm
* Đánh giá và bình luận về sản phẩm
* Thay đổi số lượng ở giỏ hàng, chọn sản phẩm thanh toán bây giờ hoặc để lầm tới không cần phải xóa khi chưa cần thiết
* Admin
* Thống kê
* Doanh thu
* Sản phẩm đã bán theo từng loại sản phẩm
* Hóa đơn đã thanh toán
* Quản lí khách hàng khi tạo tài khoản
* Xem giá tiền khách hàng đã thanh toán
* Quản lí sản phẩm
* Thêm, Xóa, Sửa
* Xem chi tiết sản phẩm
* Sửa cấu hình sản phẩm
* Theo dõi lượng tồn của sản phẩm
* Quản lí hóa đơn
* Thêm, Xóa, Sửa
* Duyệt hóa đơn khách hàng
* Quản lí bình luận
* Xóa bình luận
* Quản lí hình ảnh

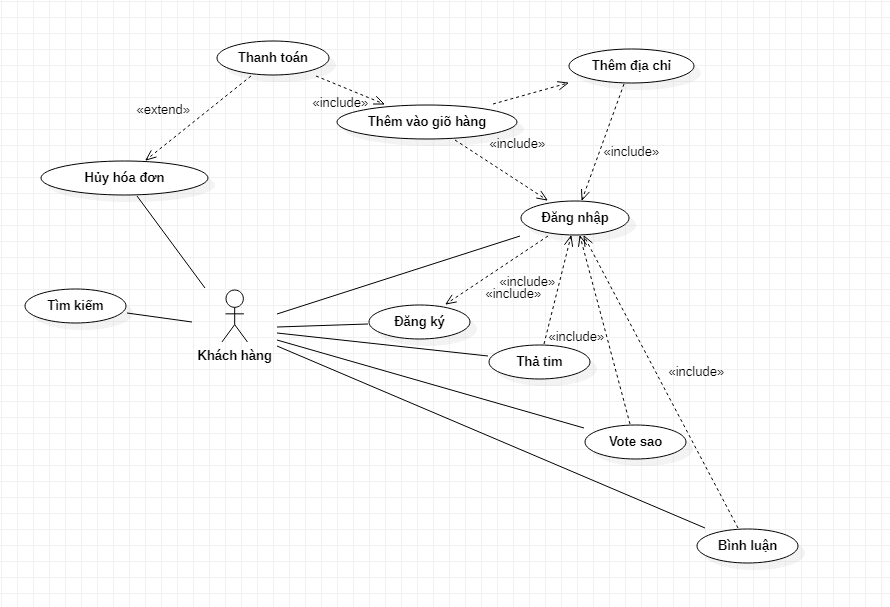
## Giải quyết vấn đề

### Lược đồ Usecase

#### Usecase Admin



#### Usecase Client



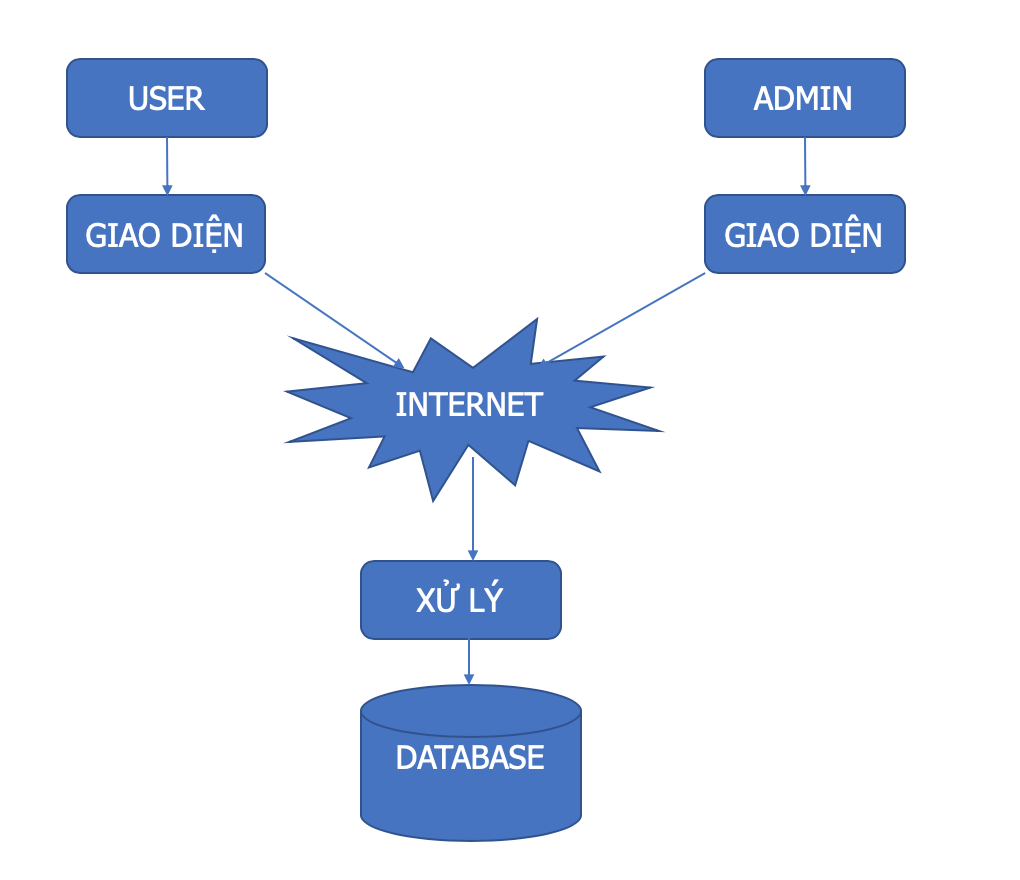
#### Mô tả Actor

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **STT** | **Tên Actor** | **Ý nghĩa/Ghi chú** |
| 1 | Khách hàng | Sử dung dịch vụ web |
| 2 | Admin | Người quản lý của QuizHutech |

#### Mô tả Usecase

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **STT** | **Tên Use-case** | **Ý nghĩa/Ghi chú** |
| 1 | Quản lý khách hàng | Quản lý các tài khoản của khác hàng |
| 2 | Quản lý hình ảnh | Quản lý các file hình ảnh |
| 3 | Quản lý thông tin | Quản lý thông tin của admin |
| 4 | Đăng nhập | Admin đăng nhập vào để sử dụng form admin |
| 5 | Quản lý sản phẩm | Admin thêm sửa xóa sản phầm |
| 6 | Quản lý bình luận | Admin xem và quản lý bình luận |
| 7 | Tìm kiếm | Khách hàng có thể tìm kiếm các mặt hàng |
| 8 | Hủy hóa đơn | Khách hàng có thể hủy hóa đơn khi đã đặt |
| 9 | Thanh toán | Khách hàng có thể thanh toán sản phầm |
| 10 | Thêm vào giõ hàng | Khách hàng đem những sản phầm vô giõ hàng |
| 11 | Thêm địa chỉ | Khách hàng chỉnh sửa địa chỉ gửi |
| 12 | Đăng nhập | Khách hàng đăng nhập để có thể sử dụng dịch vụ |
| 13 | Đăng ký | Khách hàng đăng ký để đăng nhập |
| 14 | Thả tim | Khách hàng có thể thả tim cho sản phầm |
| 15 | Vote sao | Khách hàng có thể vote sao cho sản phầm |
| 16 | Bình luận | Khách hàng có thể bình luận sản phẩm |

### Mô hình tổng thể



### Mô hình phân rã chức năng

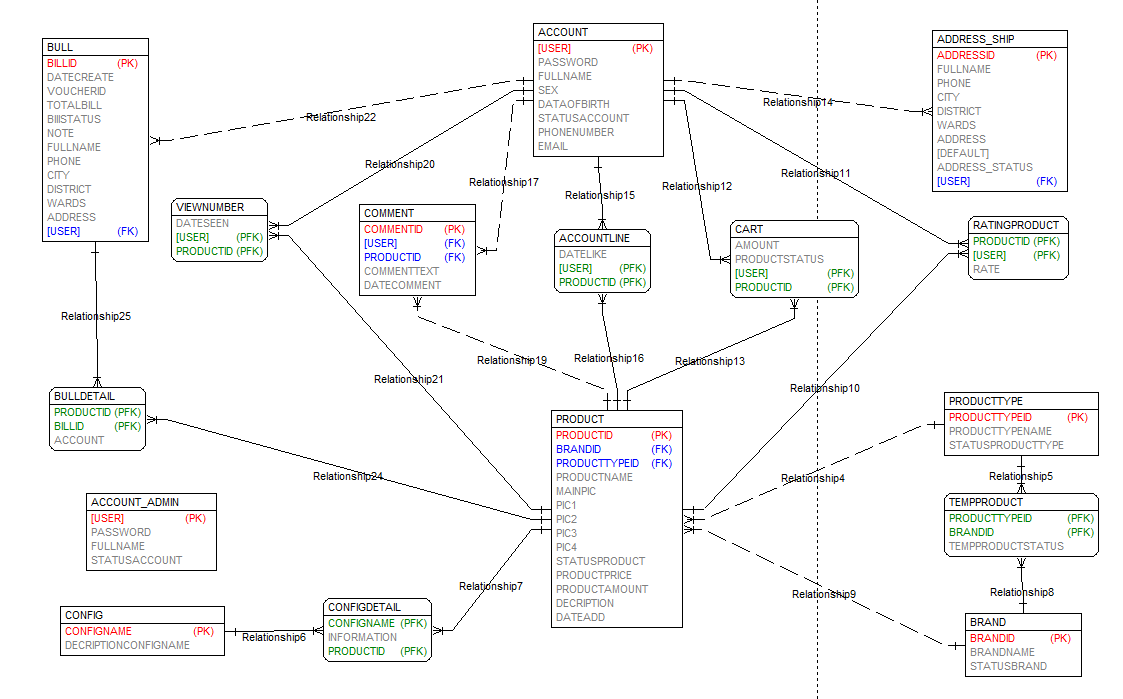
Covid21TSP

Admin

Khách hàng

* Đăng ký
* Đăng nhập
* QL Khách hnagf
* Quản lý hình ảnh
* Quản lý thông tin
* Quản lý sản phầm
* Quản lý bình luận
* Quản lý hóa đơn
* Đăng ký
* Đăng ký
* Thêm địa chỉ
* Thêm giỏ hanghf
* Thanh toán
* Hủy hóa đơn
* Tìm kiếm
* Thả tim
* Vote sao
* Thả tim
* Bình luận

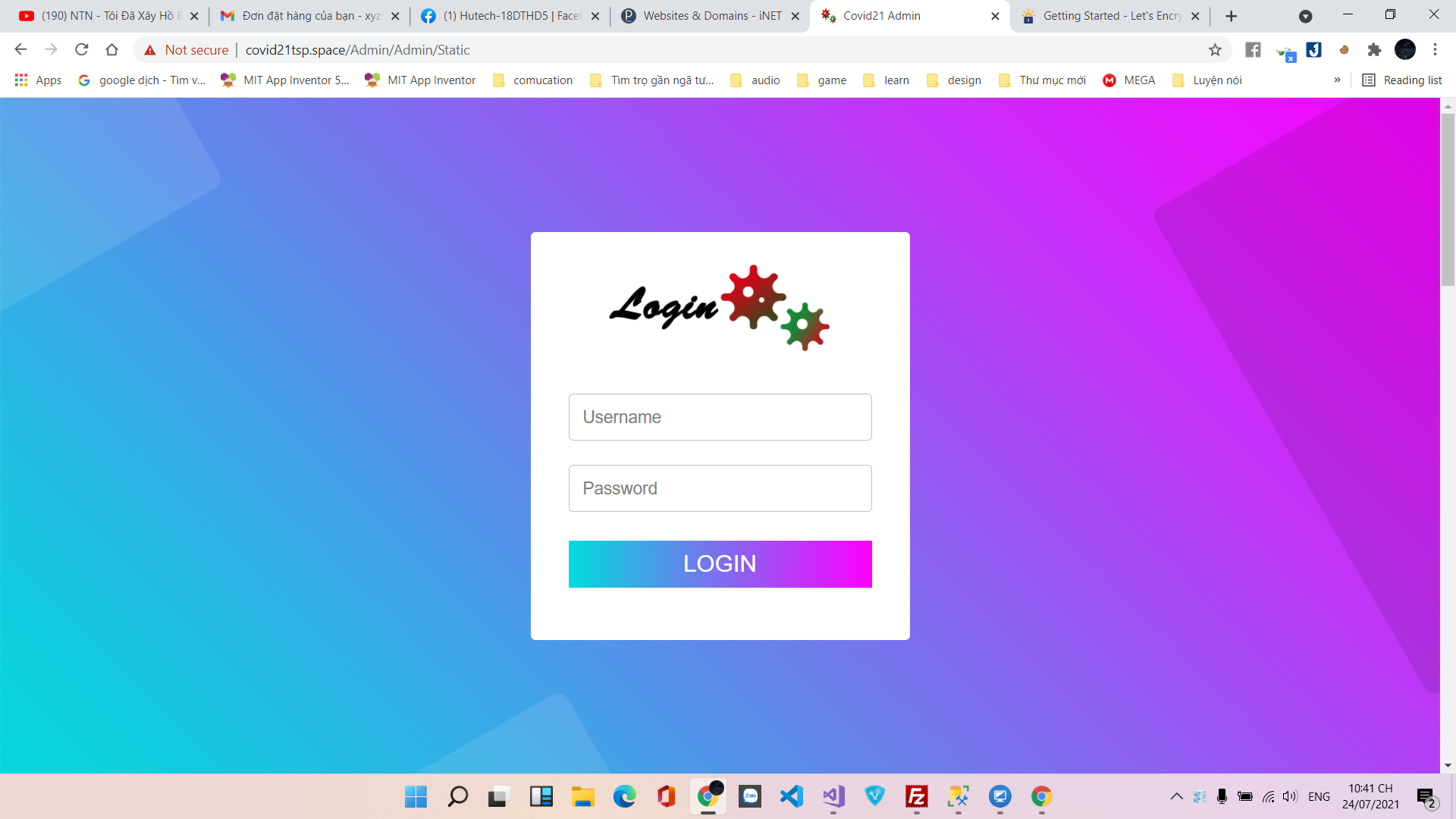
### Mô hình thực thể kết hợp



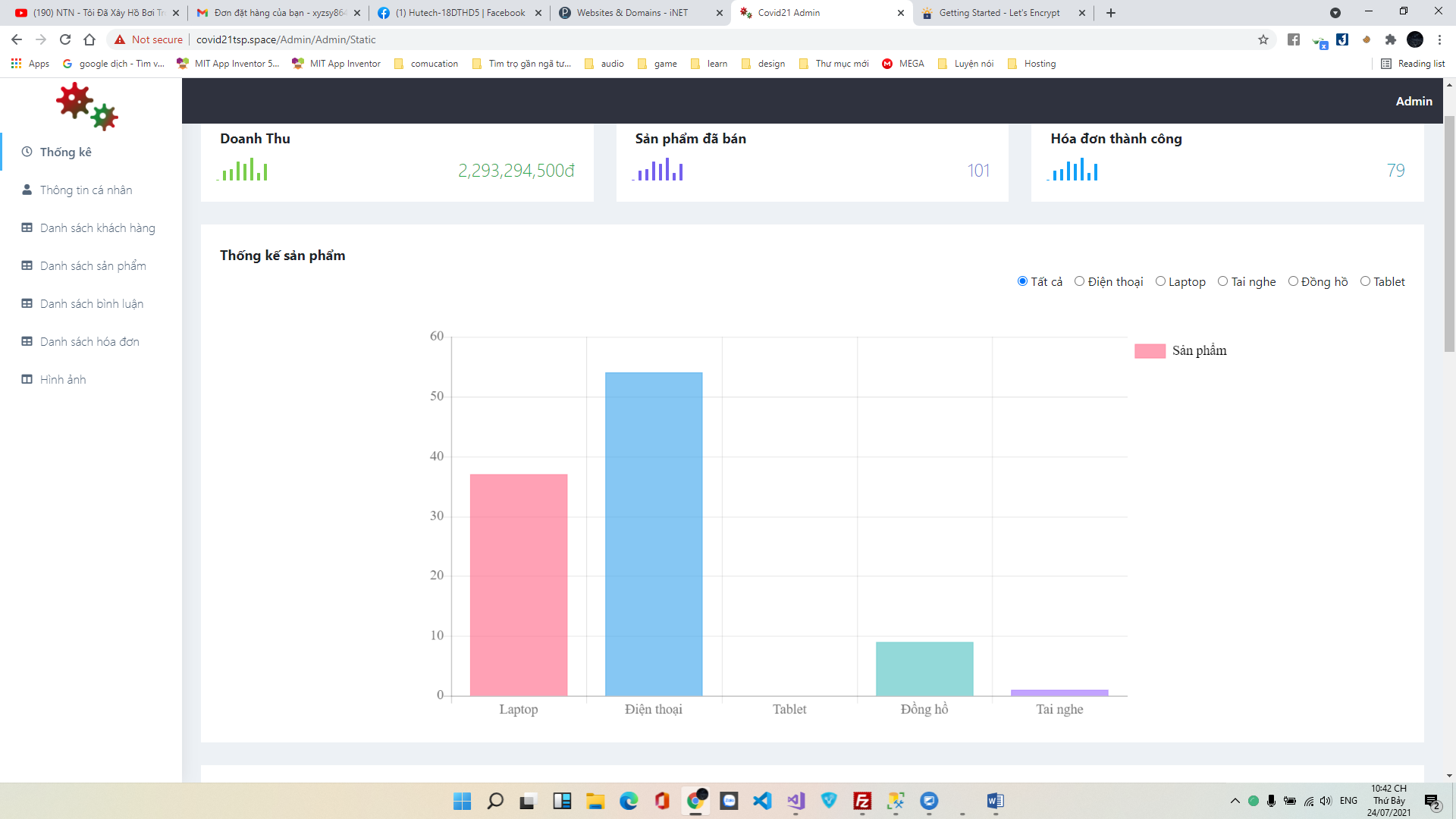
# CHƯƠNG III. KẾT QUẢ THỰC NGHIỆM

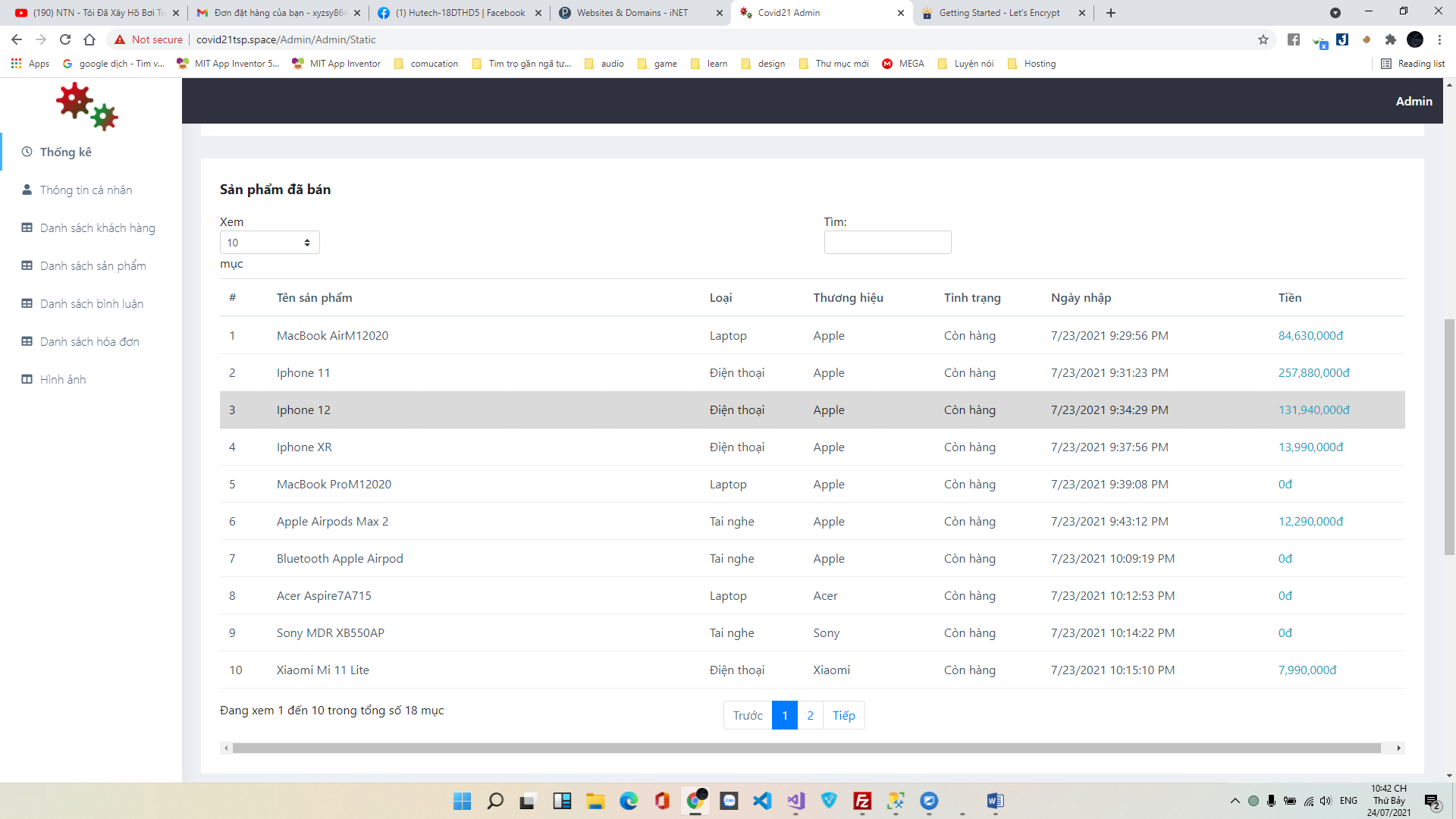
## Giao diện & Chức năng dành cho Người quản trị (Admin)

* Giao diện đăng nhập

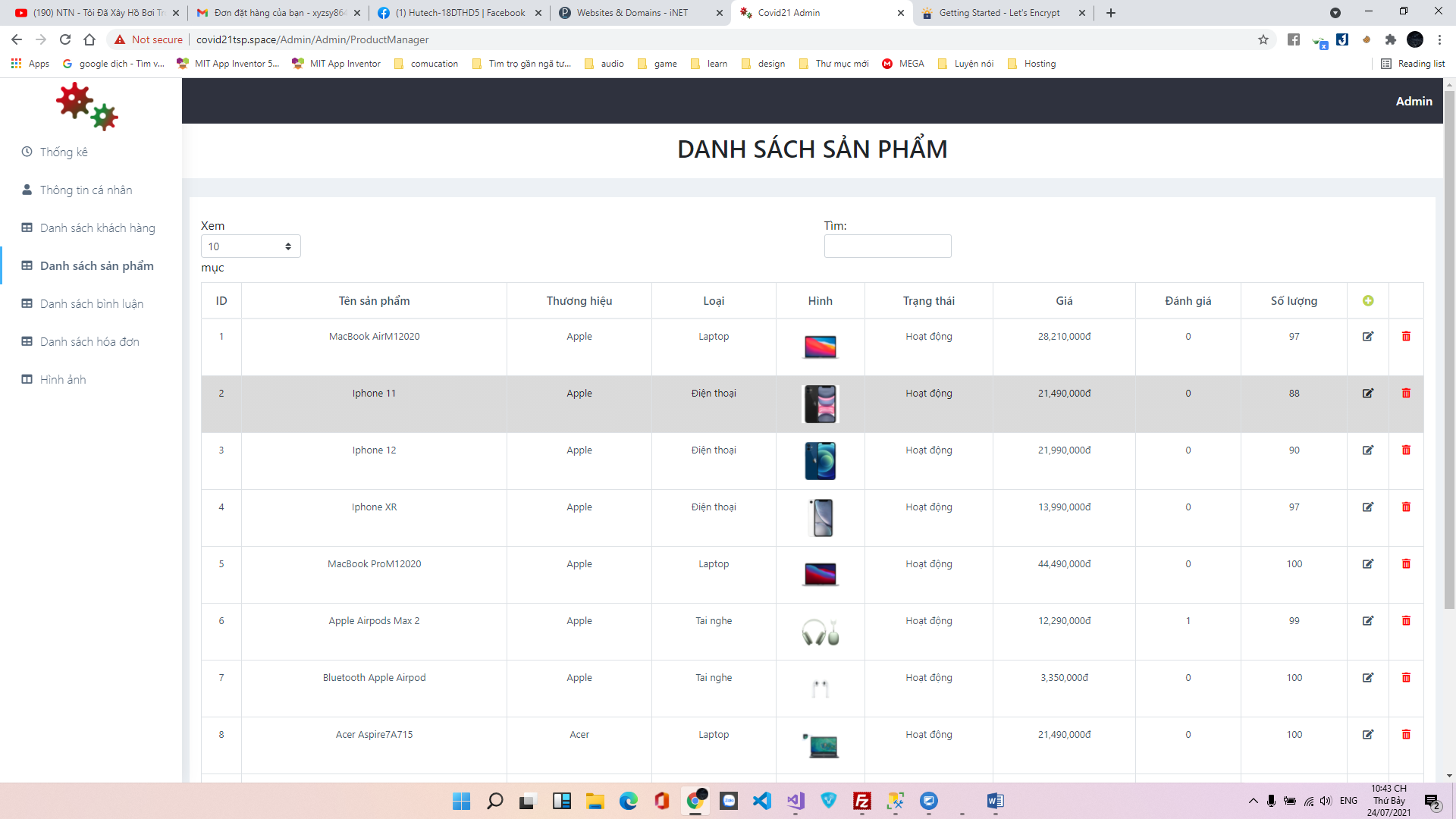


* Giao diện thống kê

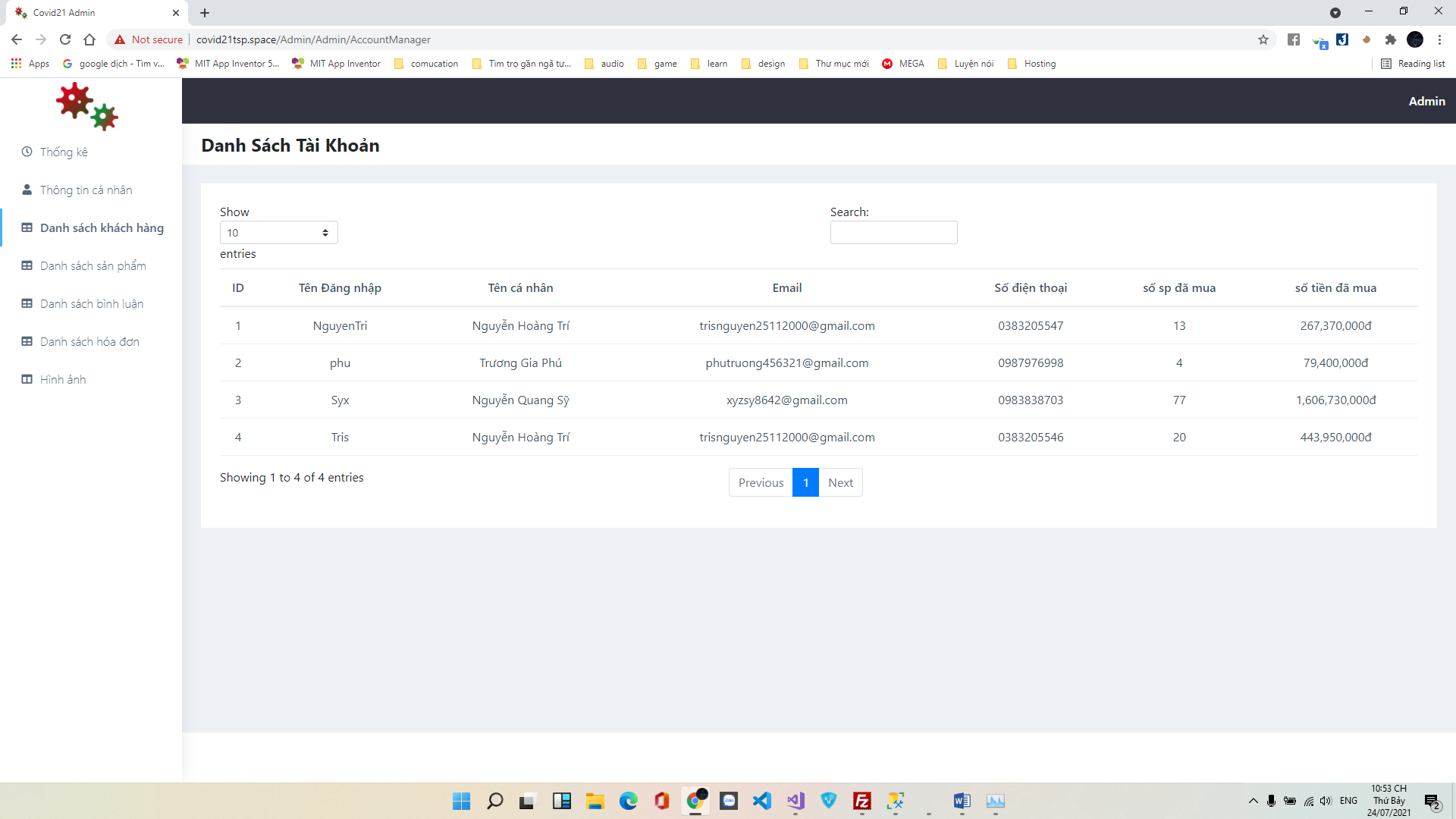




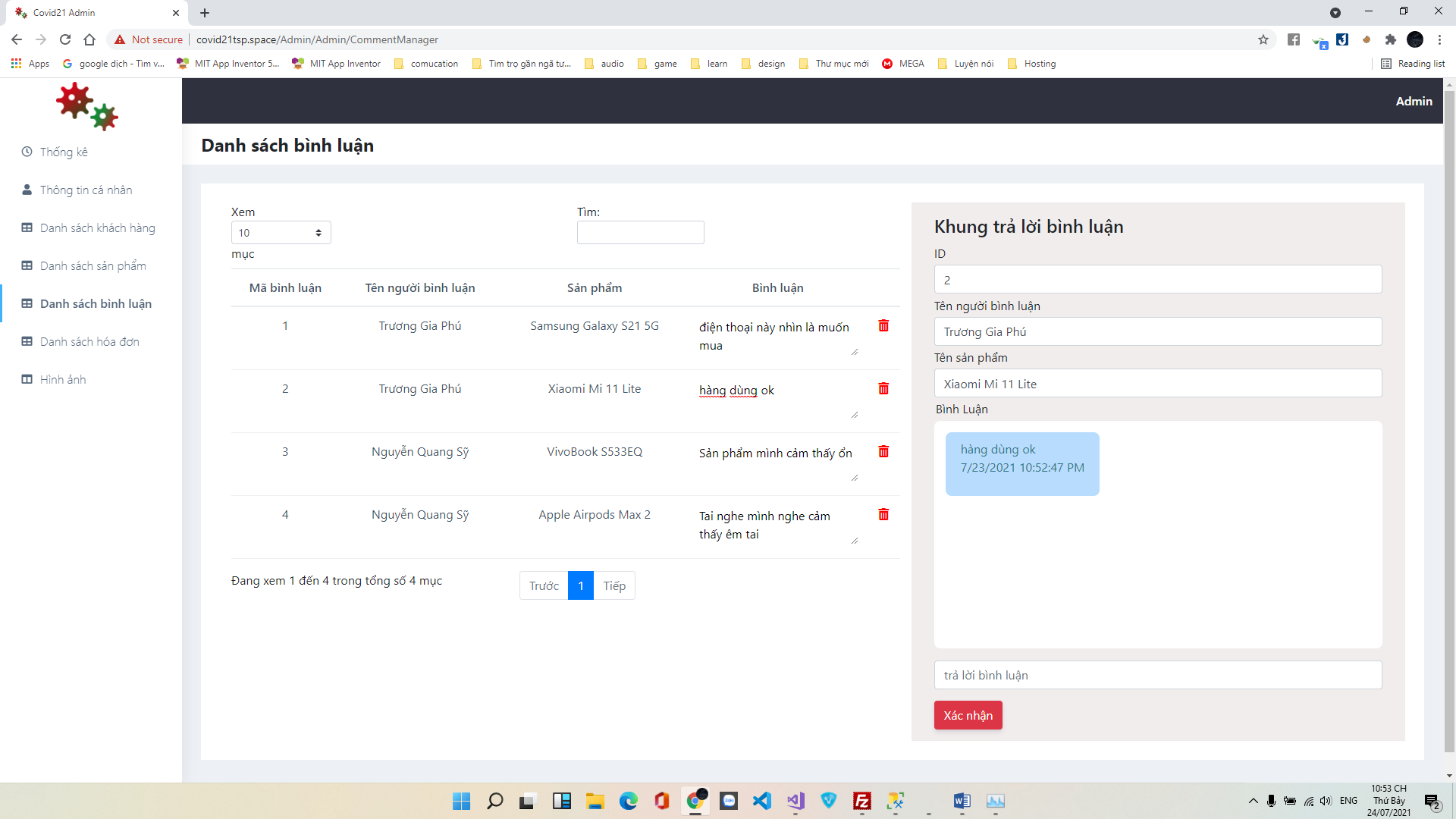
* Giao diện thêm xóa sửa sản phẩm



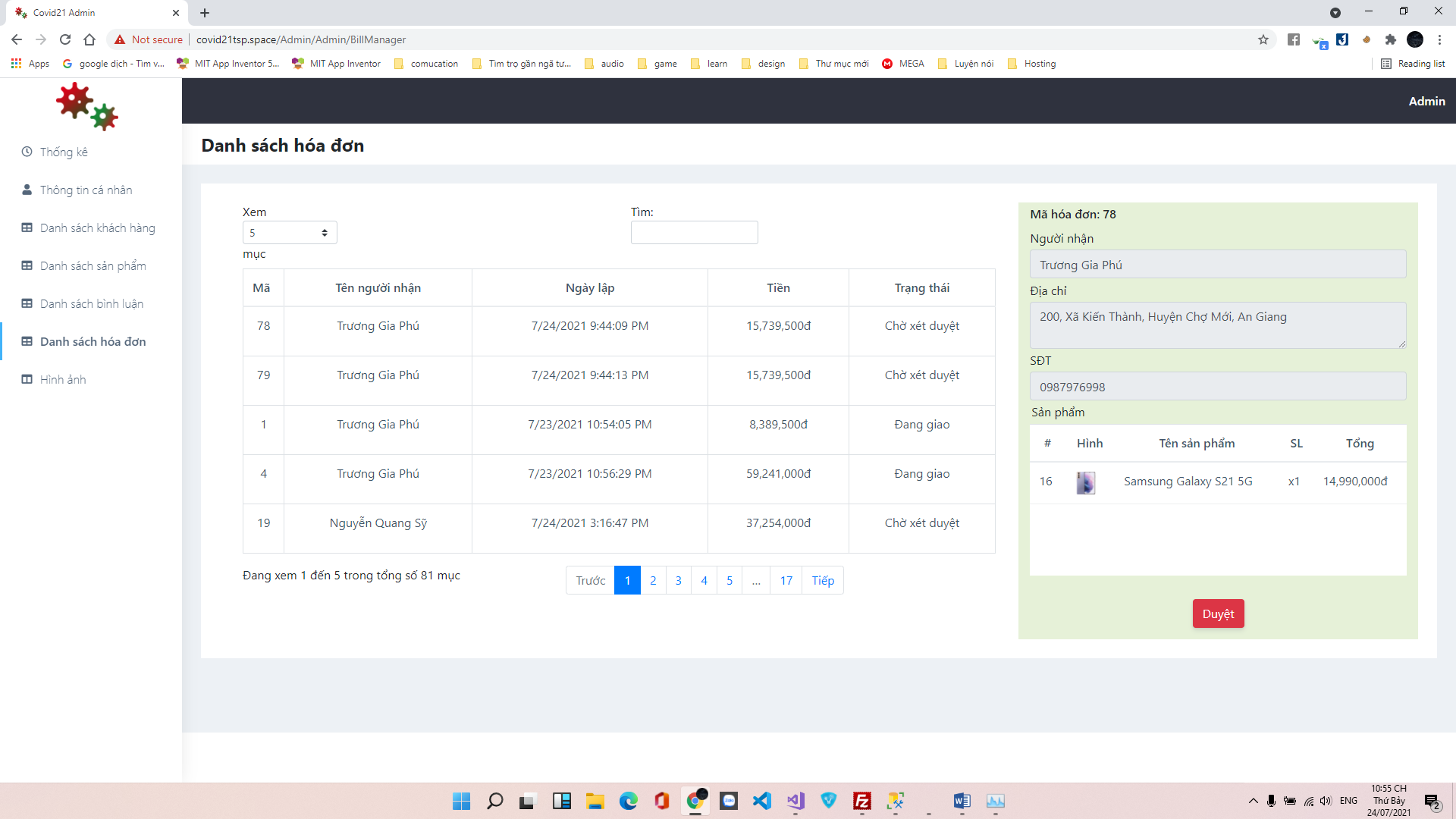
* Giao diện quản lý tài khoản khách hàng



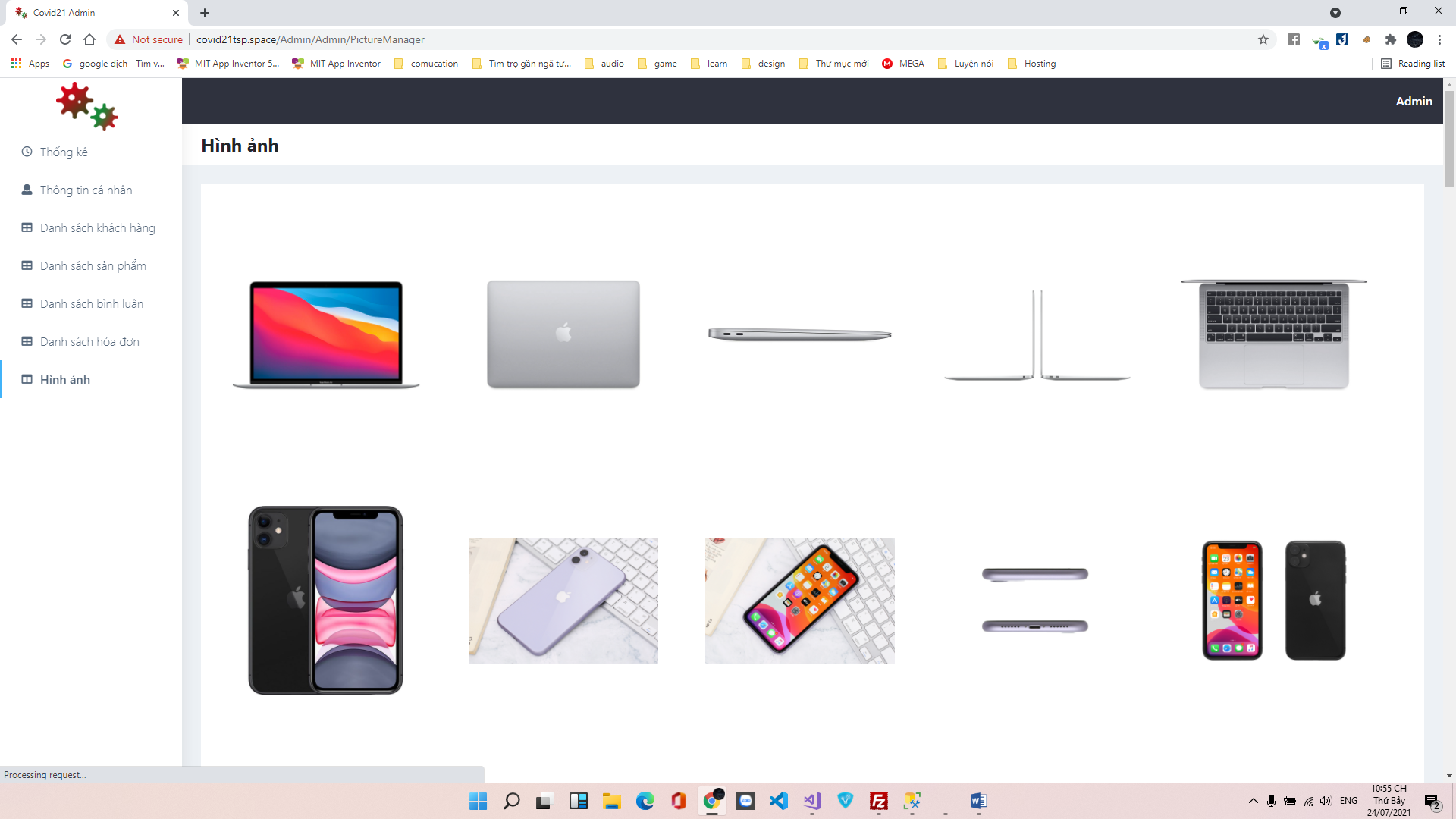
* Giao diện quản lý bình luận



* Giao diện quản lý các đơn hàng

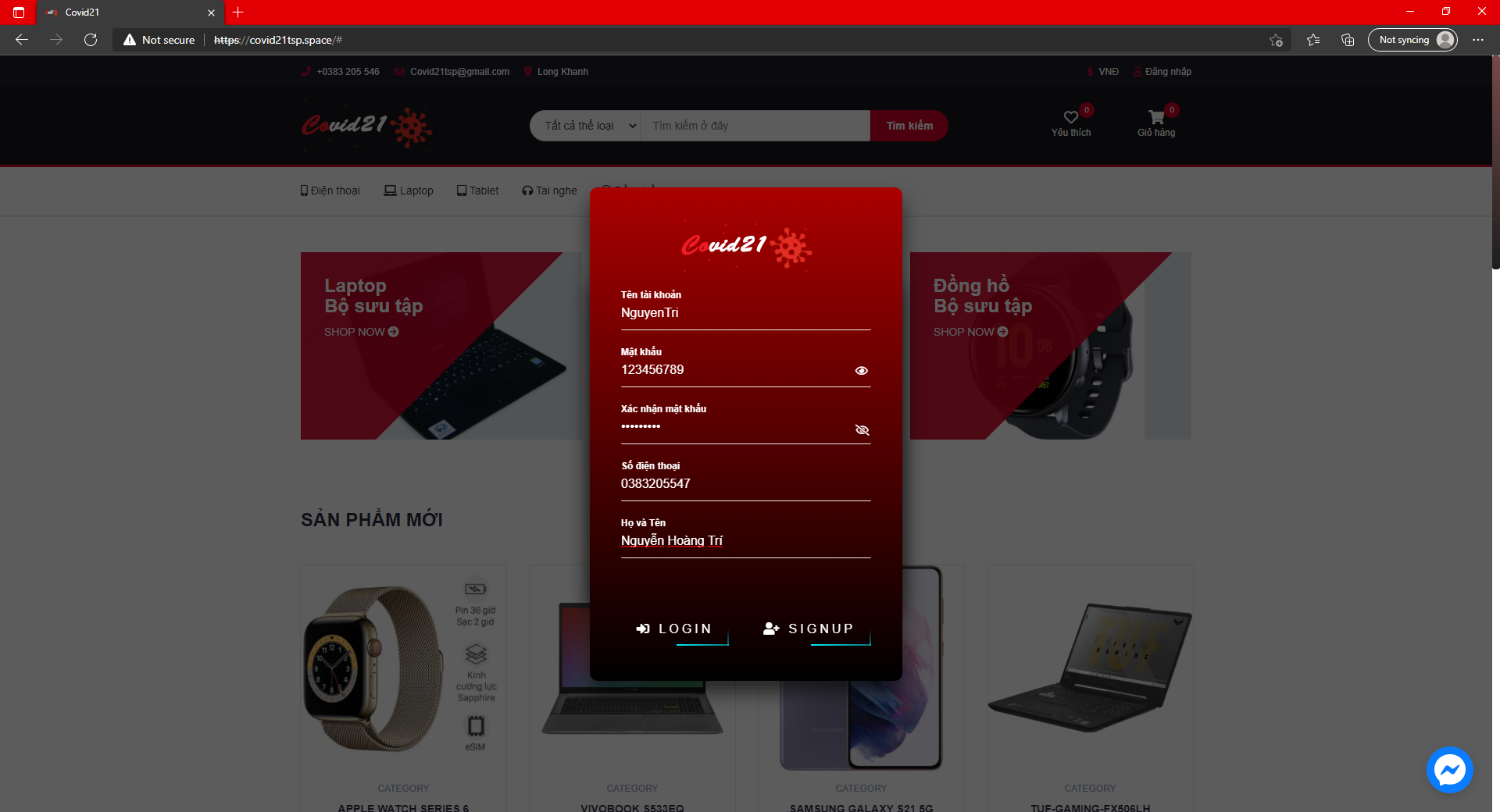


* Giao diện quàn lý hình ảnh

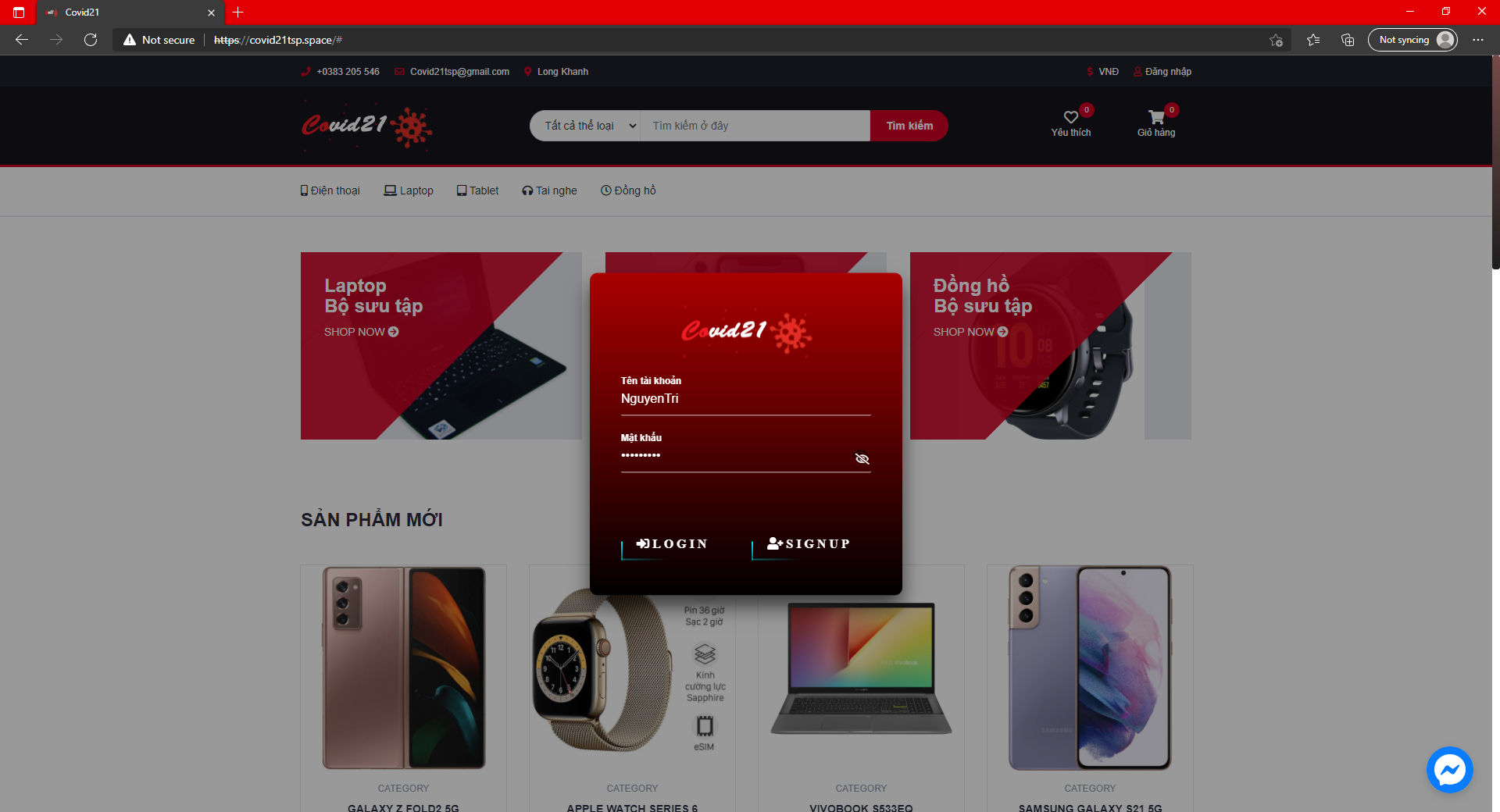


## Giao diện & Chức năng dành cho Khách hàng (Client)

* Giao diện Đăng ký



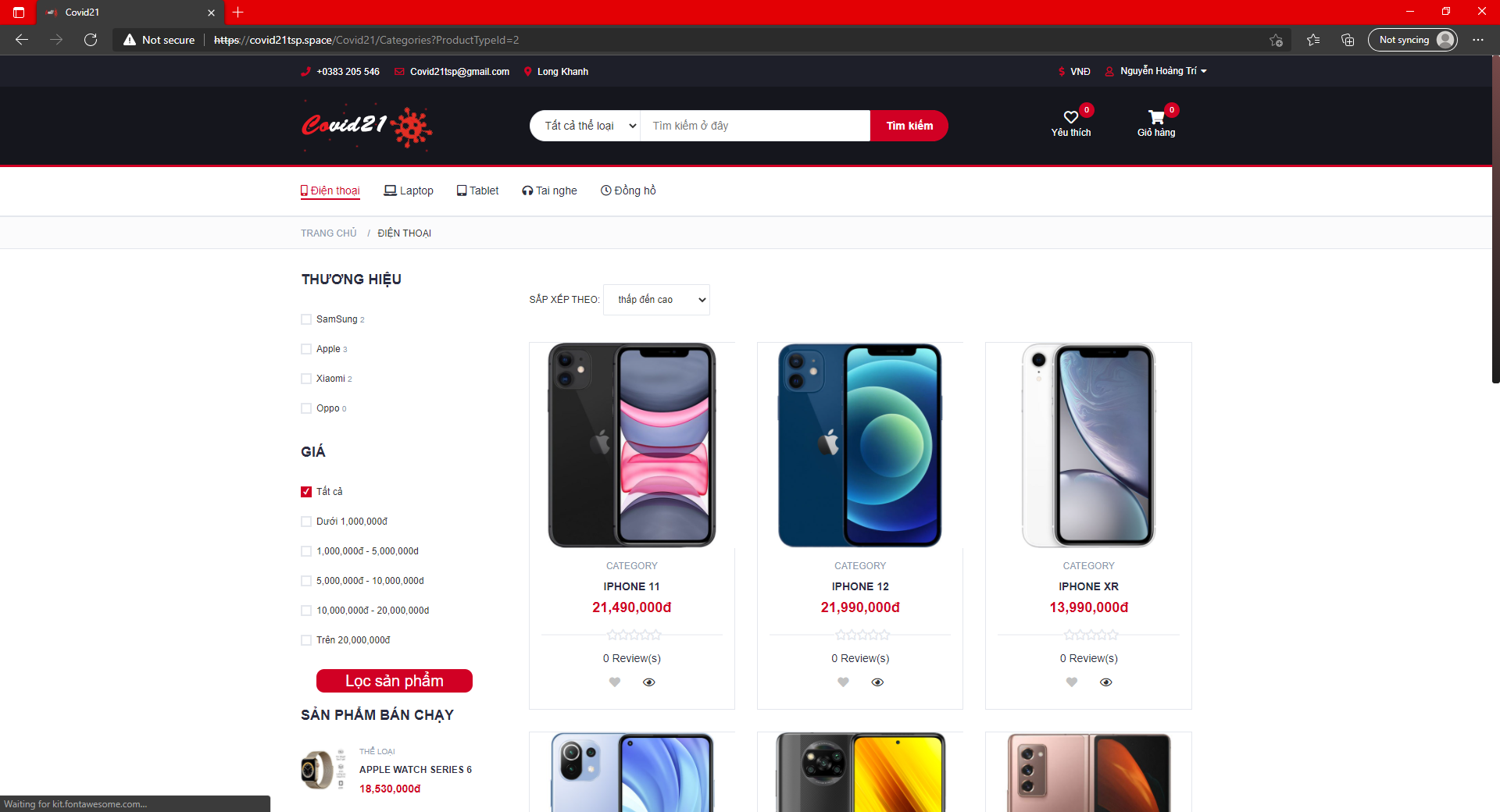
* Giao diện đăng nhập



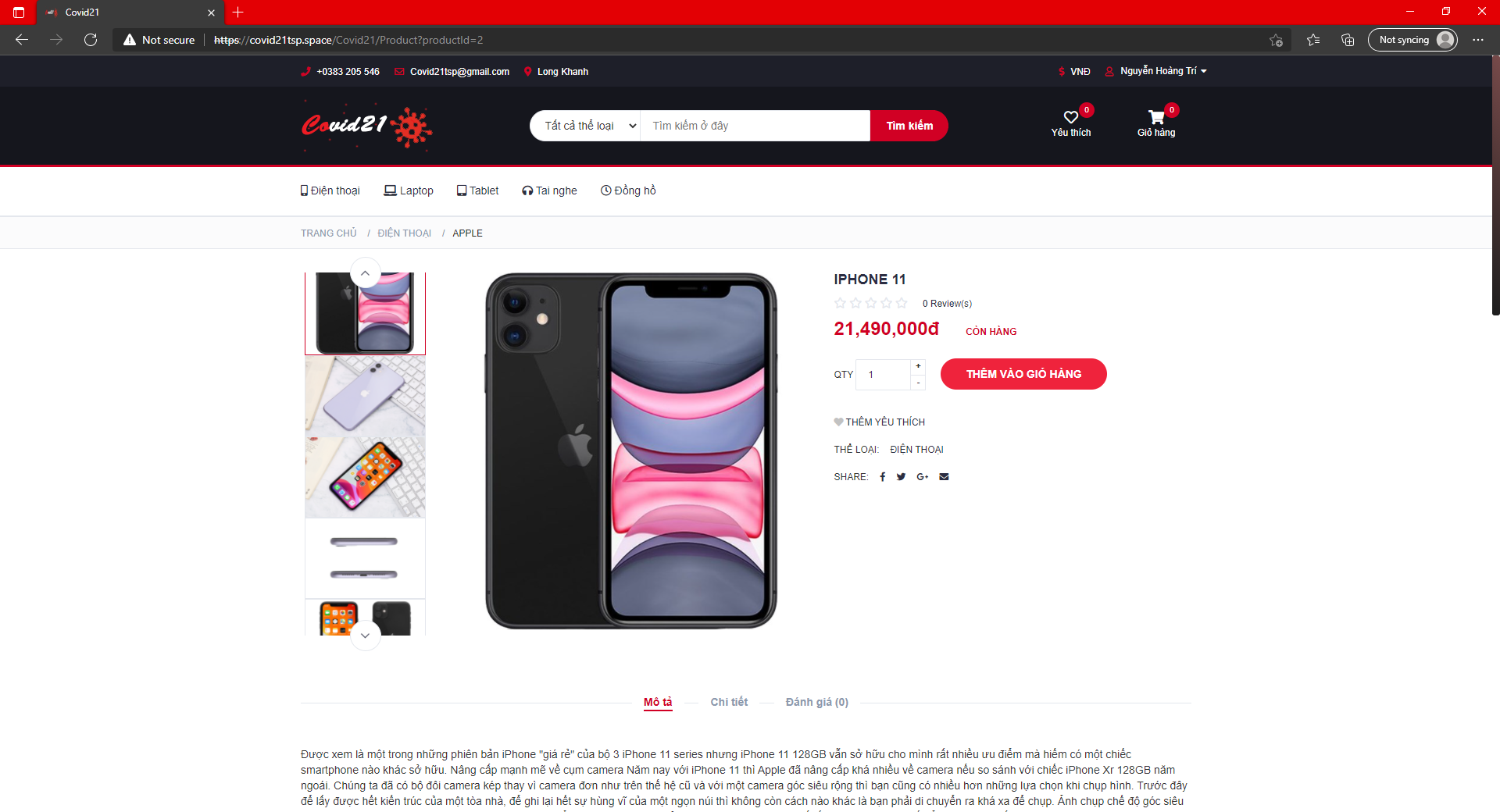
* Giao diện chính



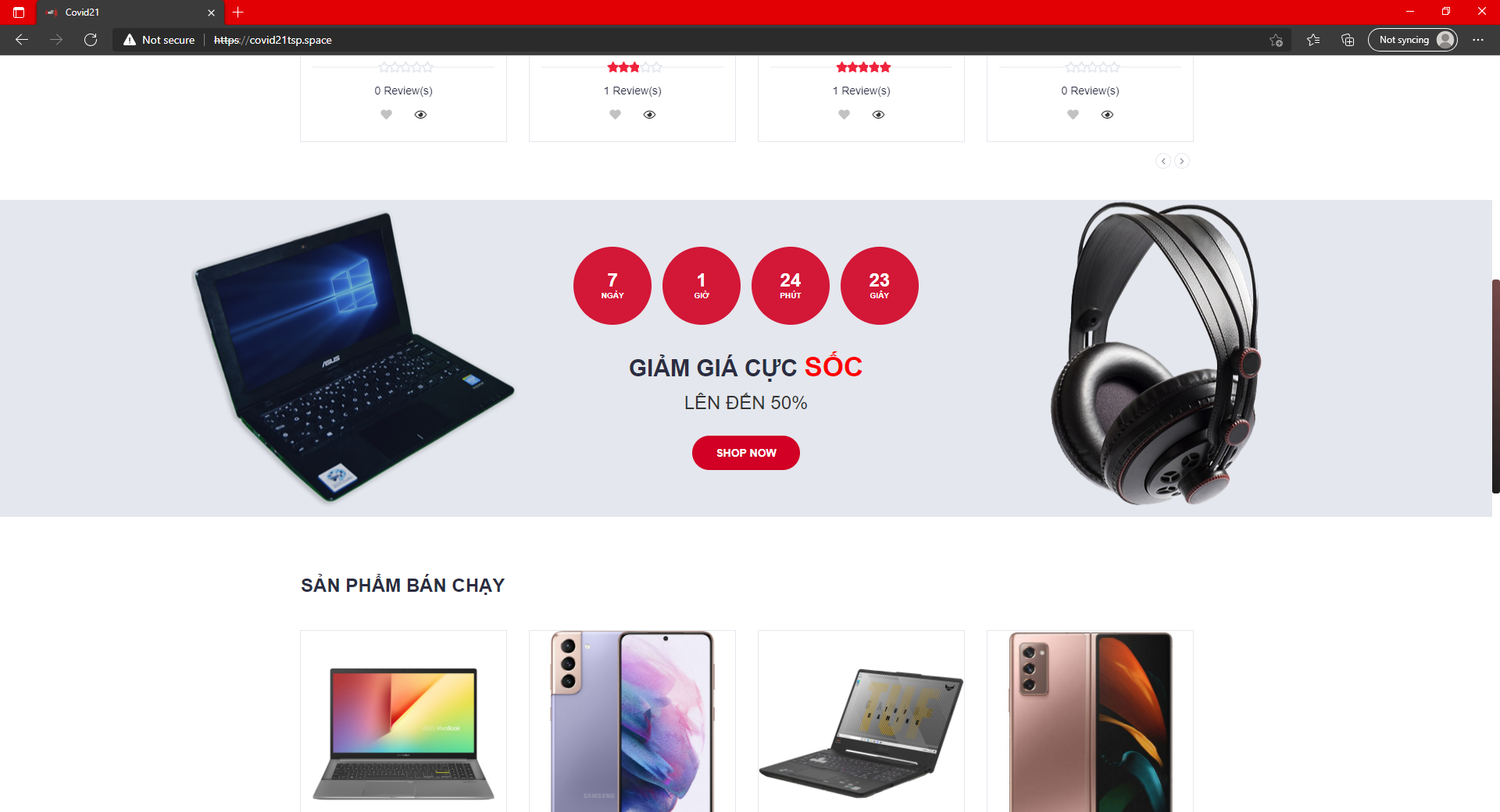
* Giao diện danh mục



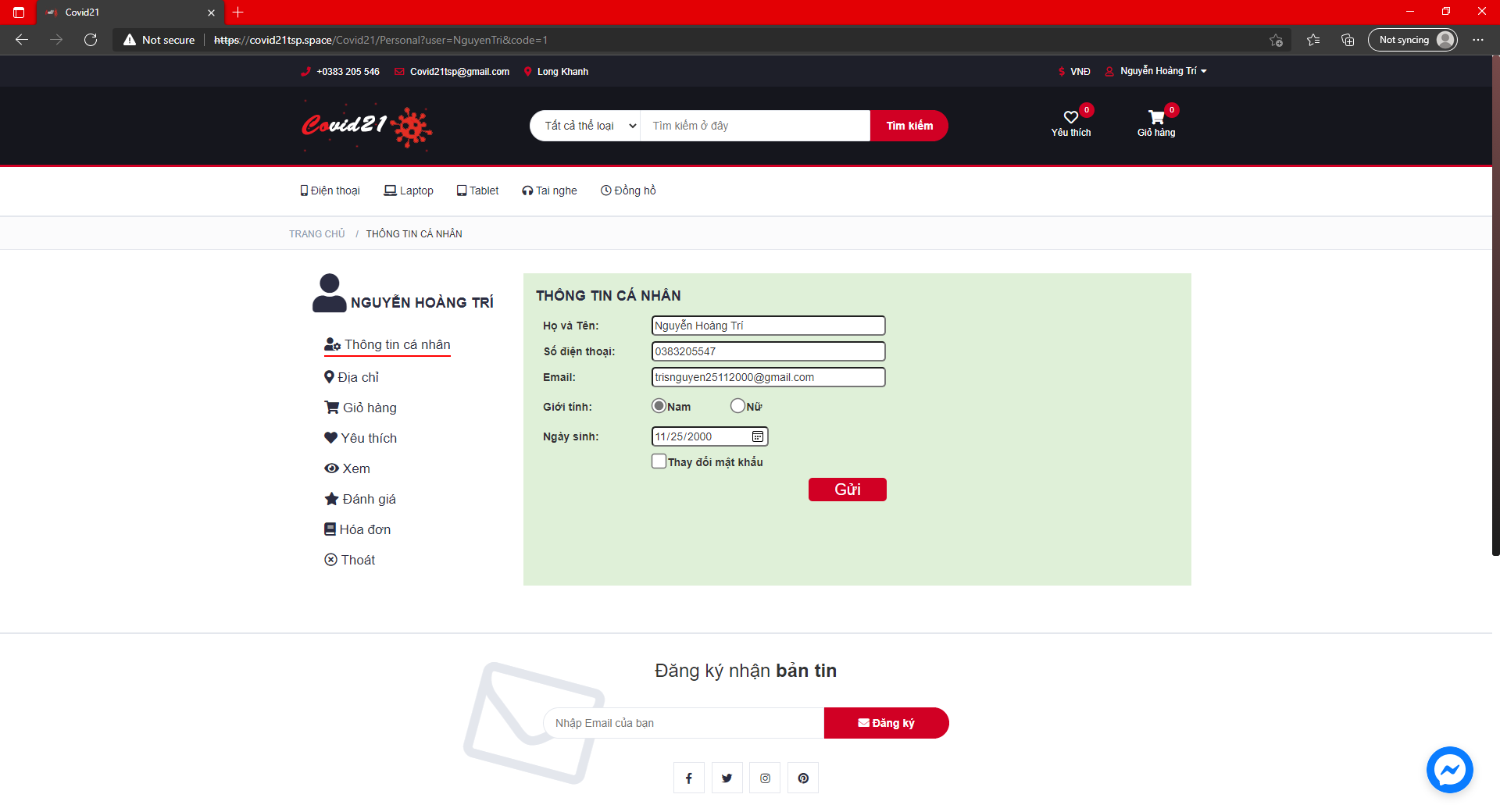
* Giao diện sản phẩm



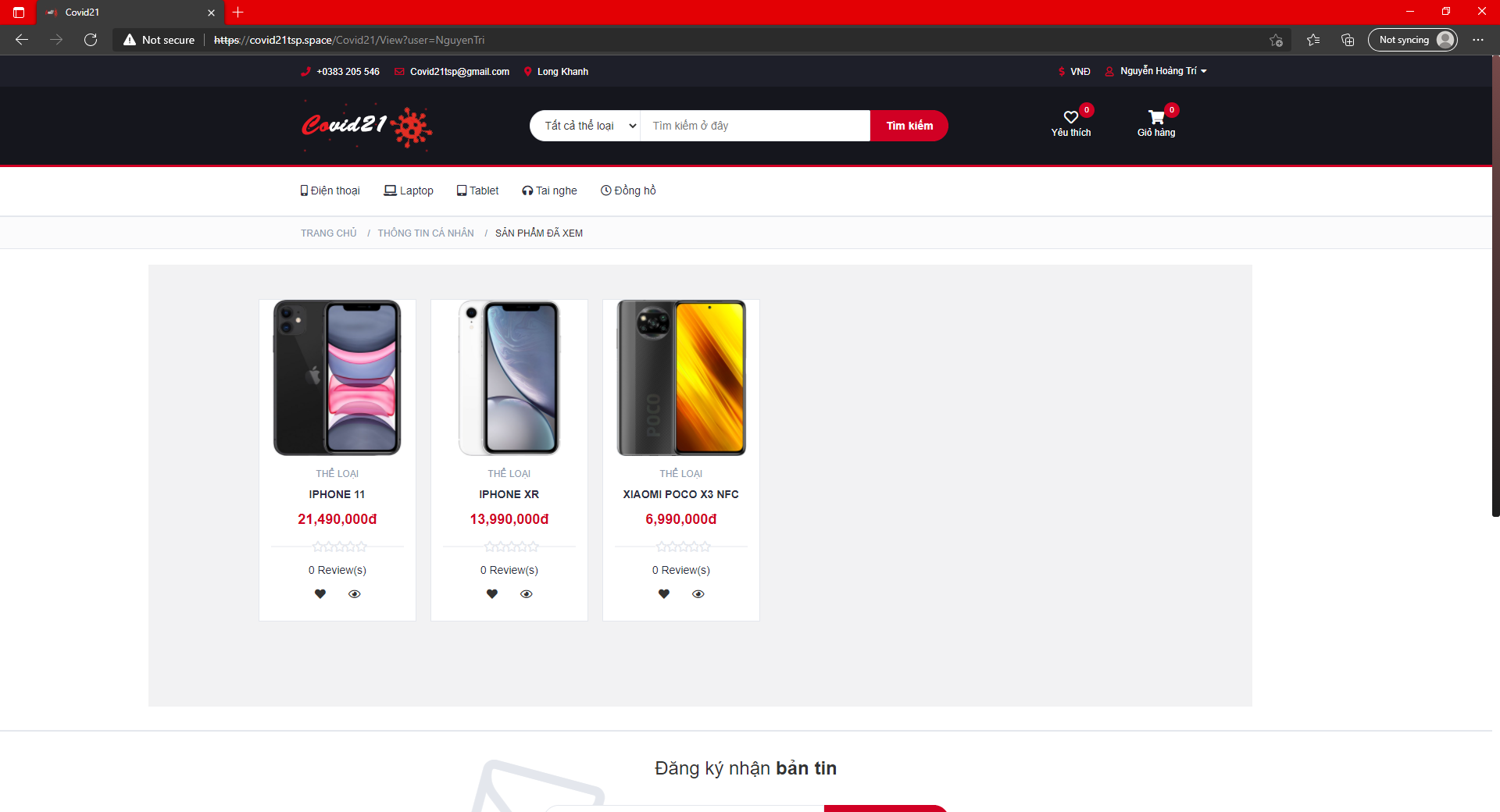
* Giao diện đếm ngược



* Giao diện Thông tin cá nhân



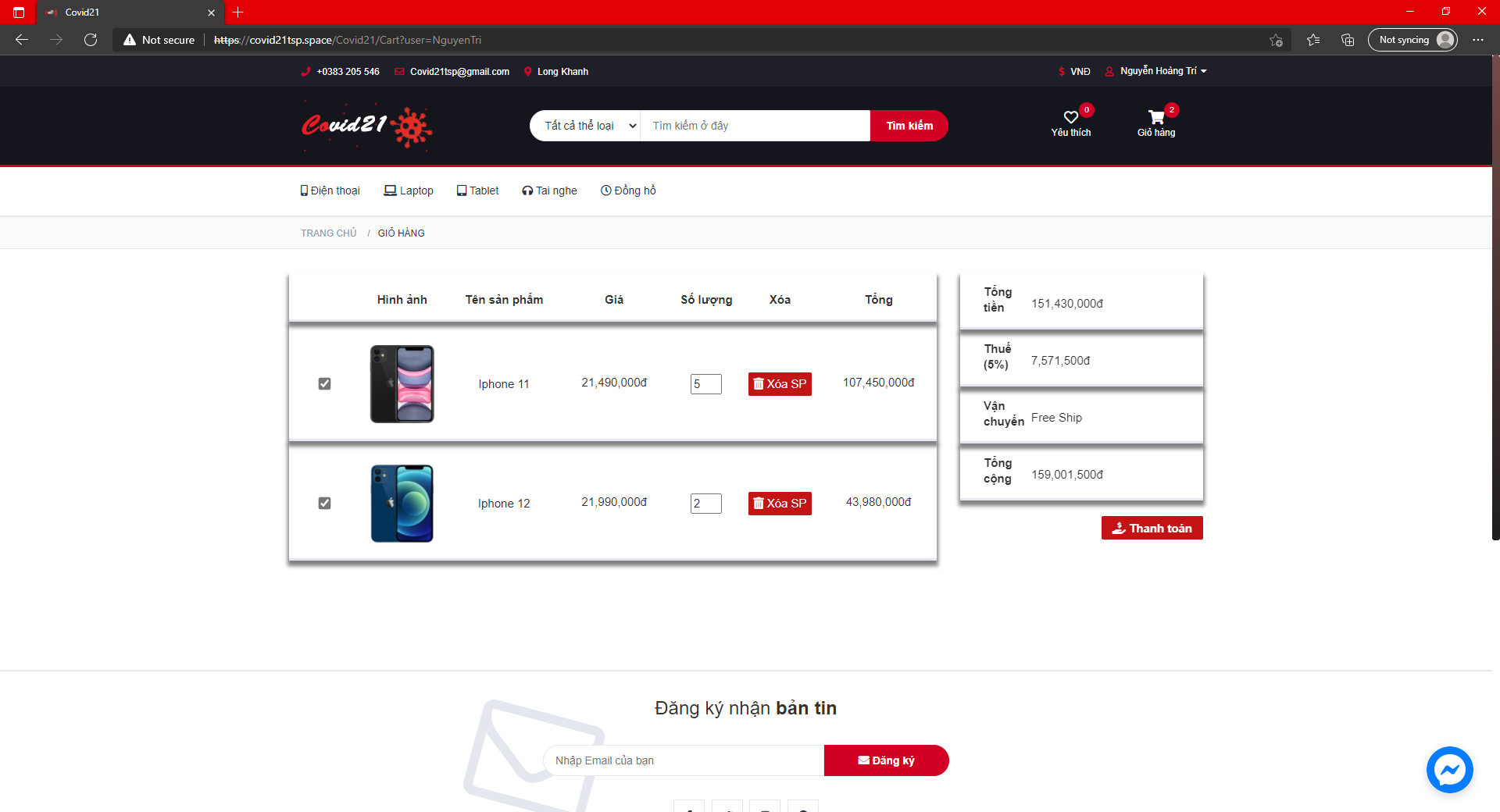
* Giao diện sản phẩm đã xem



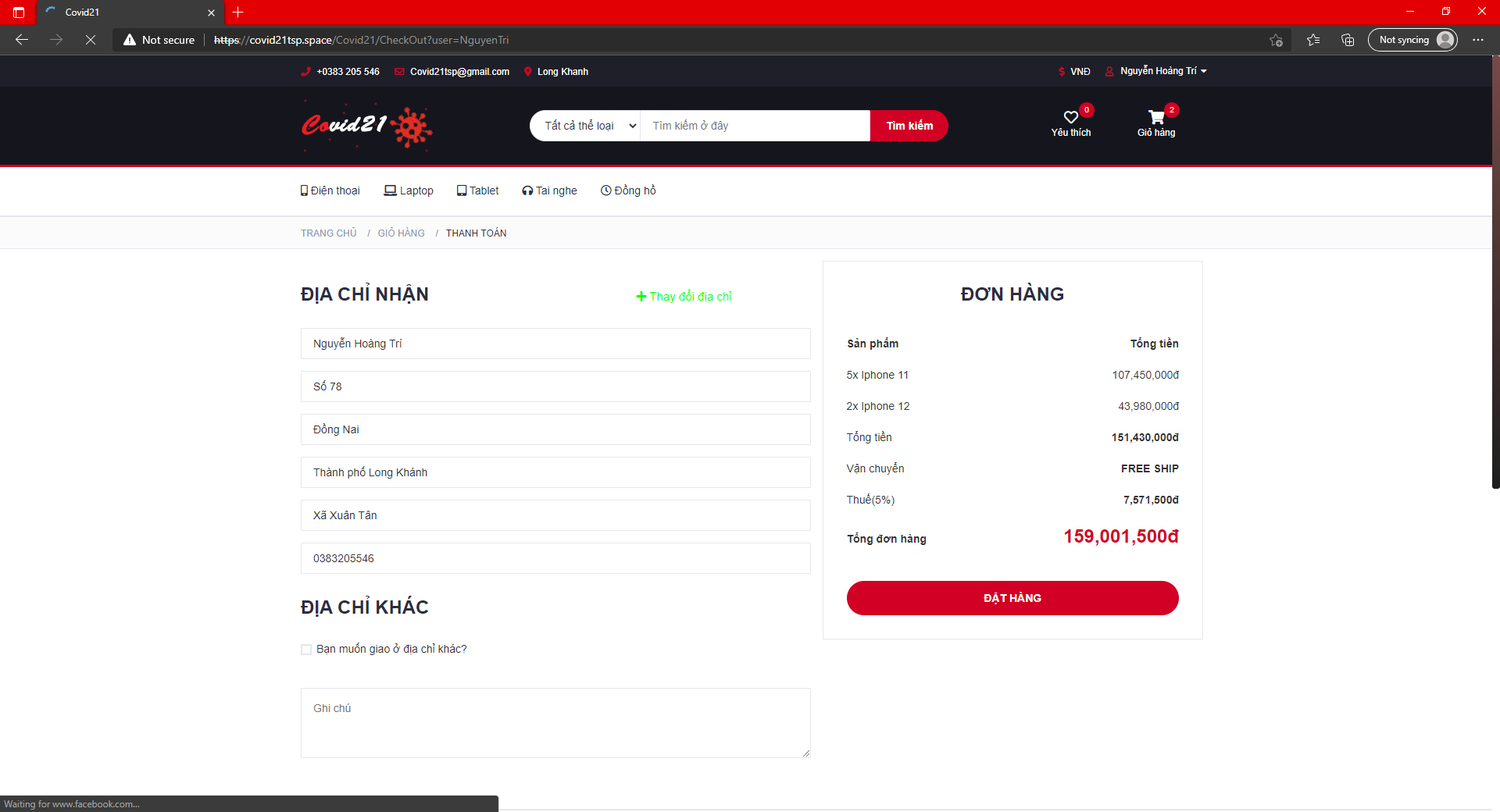
* Giao diện thêm địa chỉ



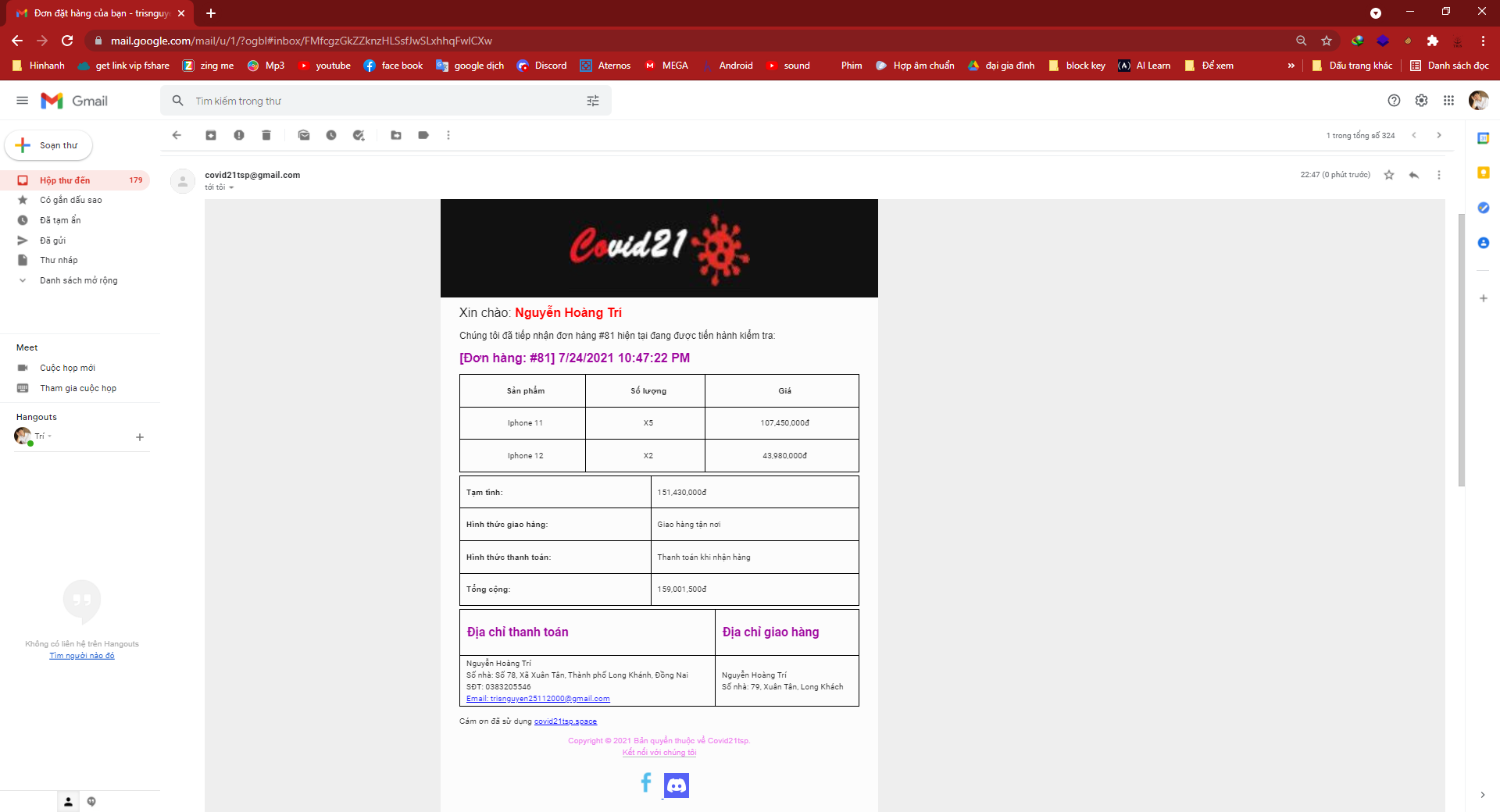
* Giao diện giõ hàng



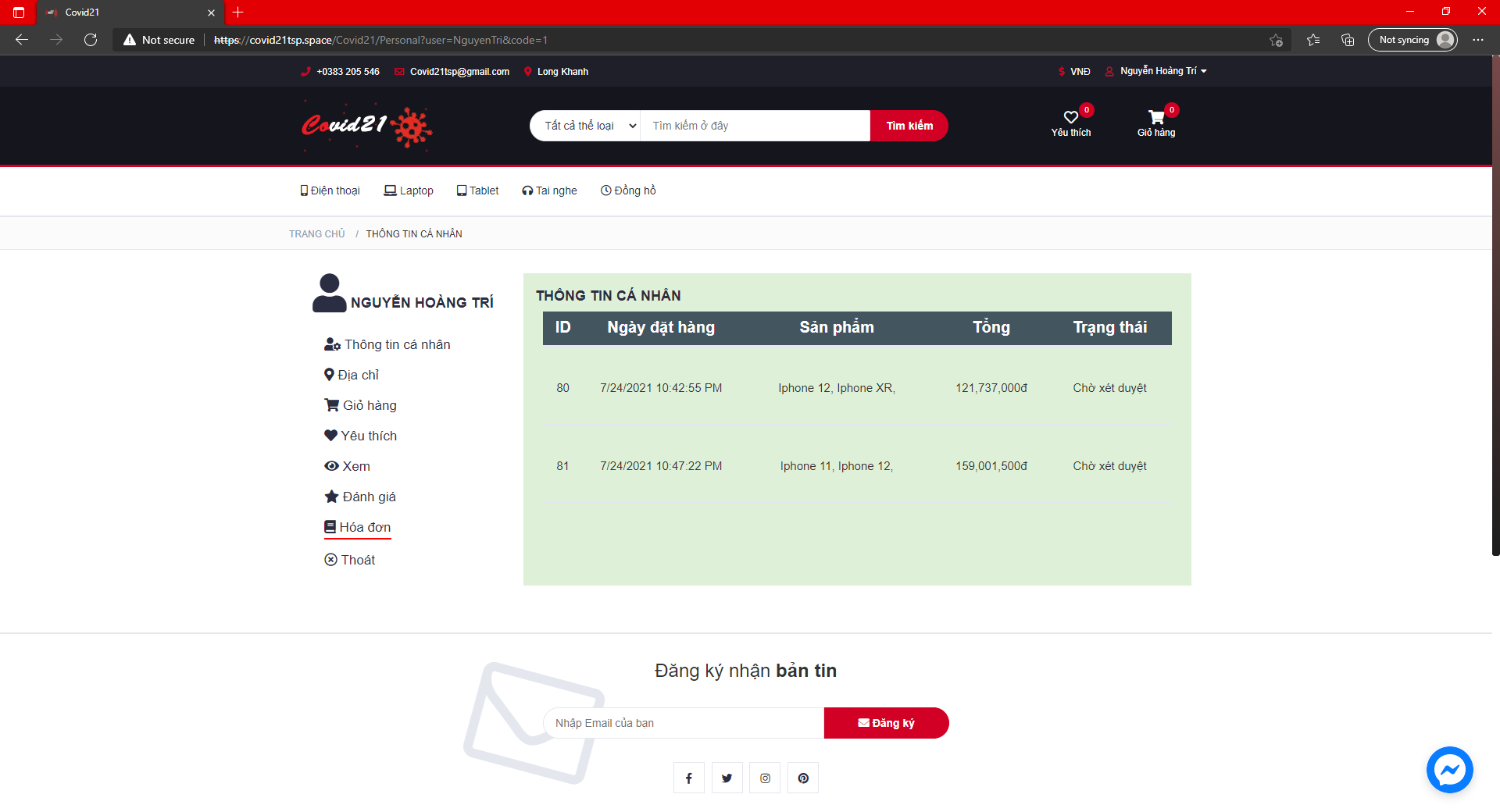
* Giao diện thanh toán



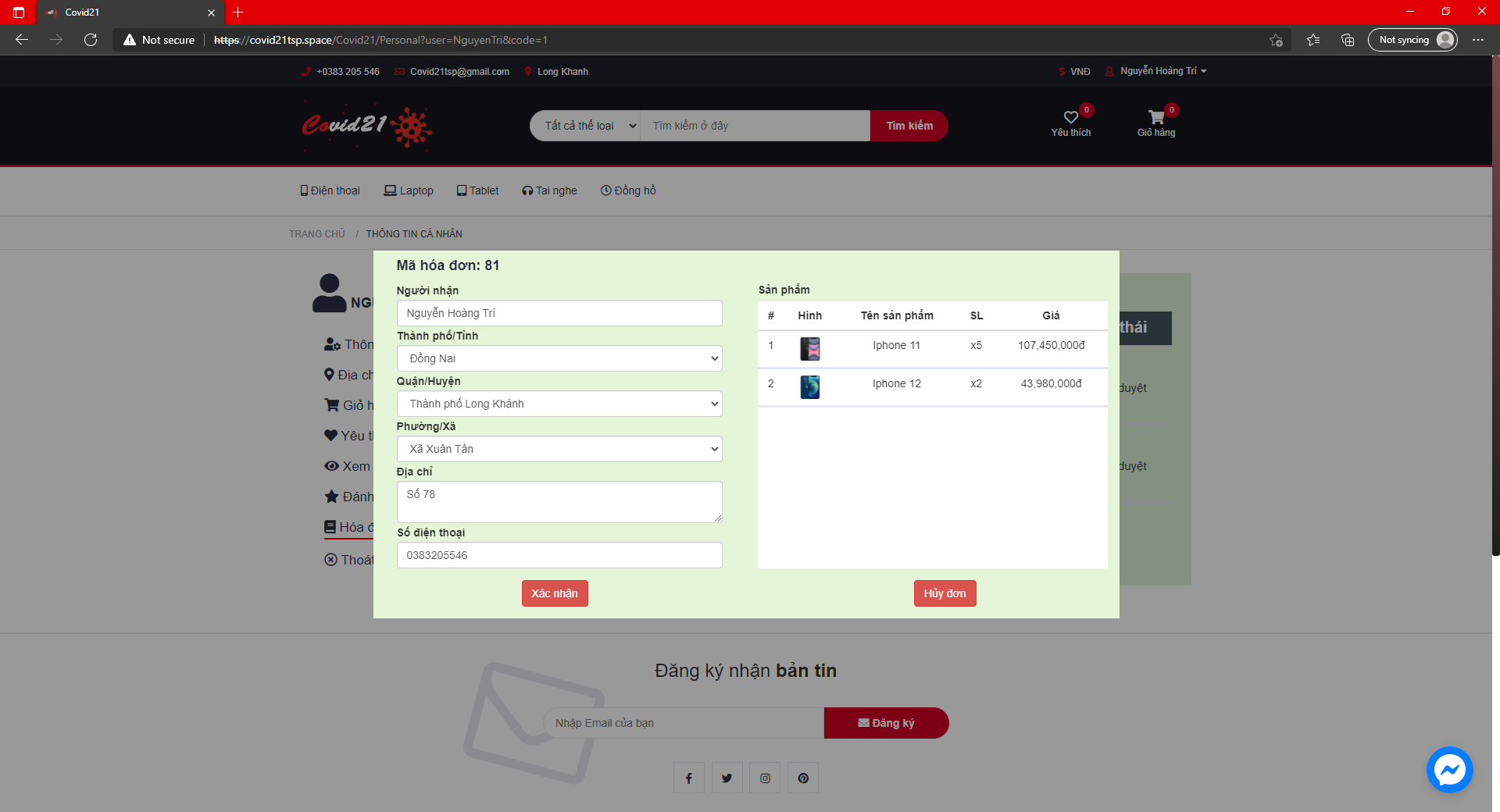
* Giao diện Mail đã gửi



* Giao diện sản phẫm đã mua



* Giao diện chi tiết sản phẩm đã mua



# CHƯƠNG IV. KẾT LUẬN VÀ ĐÁNH GIÁ

## Kết quả đạt được

- Sử dụng GitHub để các thành viên trong nhóm tương tác với nhau

- Dùng SQL Server vào mục định lưu dữ liệu

- Giao diện sử dụng Bootstrap và chỉnh sửa bằng Visual Code

- Viết phần xử lí trên phần mềm Visual Studio với ASP.NET MVC

- Sử dụng ENTITY Framework nhằm liên kết với Database

## Đánh giá ứng dụng

### Ưu điểm

* + Web dễ sử dụng
  + không load lại trang nhiều lần
  + Hiệu ứng thêm giỏ hàng
  + Có hosting riêng
  + Với những chức năng xử lý sẵn có, phần mềm sẽ giúp người dùng dễ dàng tiếp cận được với hệ thống.
  + Việc lưu trữ các thông tin đơn giản, không cần phải có nơi lưu trữ lớn.
  + Sử dụng API để chọn tỉnh, huyện, xã,…
  + Plugin nhắn tin bằng messenger
  + Có phần đếm ngược sản phẩm hot

### Nhược điểm

* Bảo mật trang web chưa cao
* Chưa sửa được lỗi hiện tim ở trang chủ
* Dữ liệu chưa được đầy đủ chưa chính xác.

### Những thuận lợi và khó khăn

* Thuận lợi
  + - Có nhiều tài liệu để tra cứu
    - . Cộng đồng công nghệ thông tin hiện nay hỗ trợ rất nhiệt tình, mọi câu hỏi đặt ra điều được giải đáp ngay.
* Khó khăn
  + - .Không đọc được tài liệu tiếng anh
    - Thời gian có hạn
    - Sản phẩm phải làm lại từ đầu, tốn nhiều thời gian phân tích thiết kế.

.

## Hướng phát triển

* Client
* Yêu thích sản phẩm và bỏ yêu thích
* Tạo ra những gói ưu đãi
* Có phần chatbot để giải đáp thắc mắc
* Khi đặt hàng, hệ thống gửi thông báo về điện thoại
* Hệ thống gửi sản phẩm mới về những mail đăng ký nhận thông báo
* Thanh toán khi đặt hàng bằng hình thức online hay qua atm
* Có nhiều lựa chọn về 1 sản phẩm hơn như màu, kích thước, bộ nhớ
* Chỉnh sửa đơn hàng khi đã đặt
* Admin
* Trả lời được bình luận của khách hàng khi đánh giá vào sản phẩm
* Cấu hình của sản phẩm được phân biệt rõ ràng hơn
* Từ chối đơn hàng vì lý do khách quan
* Phân quyền cho quản trị viên
* Hủy đơn hàng theo yêu cầu của khách hàng (hệ thống gữi mã về điện thoại khách hàng để xác nhận)

# Tài liệu tham khảo

<https://stackoverflow.com/>

<https://www.w3schools.com/>

<https://dinhnt.com/>

<https://www.howkteam.vn/>

<https://www.codingnepalweb.com/>

<https://tedu.com.vn/>