TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN &

TRUYỀN THÔNG VIỆT HÀN

**Khoa Khoa Học Máy Tính**



BÁO CÁO ĐỒ ÁN MÔN THIẾT KẾ WEB

**ĐỀ TÀI: XÂY DỰNG WEBSITE GIỚI THIỆU BẢN THÂN**

Sinh viên thực hiện: **HỒ ĐĂNG NGUYỆN**

Lớp: **21IT5**

Giảng viên hướng dẫn: Ths. Nguyễn Ngọc Huyền Trân

Đà Nẵng, tháng 06 năm 2022

TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN &

TRUYỀN THÔNG VIỆT HÀN

**Khoa Khoa Học Máy Tính**



BÁO CÁO ĐỒ ÁN MÔN THIẾT KẾ WEB

**ĐỀ TÀI: XÂY DỰNG WEBSITE GIỚI THIỆU BẢN THÂN**

Sinh viên: **HỒ ĐĂNG NGUYỆN** Mã: 21IT363

Giảng viên hướng dẫn: Ths. Nguyễn Ngọc Huyền Trân

Đà Nẵng, tháng 06 năm 2022

# NHẬN XÉT CỦA GIẢNG VIÊN HƯỚNG DẪN

# 

# 

# 

# 

# 

# 

# 

# LỜI CẢM ƠN

Em xin chân thành cảm ơn cô giáo - ThS. Nguyễn Ngọc Huyền Trân đã nhiệt tình hướng dẫn chúng em trong quá trình thực hiện đề tài cũng như báo cáo đề tài nghiên cứu này.

Trong quá trình thực hiện đề tài nghiên cứu, em đã cố gắng nỗ lực, tuy nhiên không tránh khỏi sai sót. Em mong nhận được sự góp ý của thầy cô giáo, và từ phía hội đồng để đề tài nghiên cứu của chúng em được hoàn thiện hơn.

*Em xin chân thành cảm ơn!*

*Sinh viên,*

Hồ Đăng Nguyện

**MỤC LỤC**

[DANH MỤC HÌNH VẼ 1](#_Toc104733038)

[MỞ ĐẦU 2](#_Toc104733039)

[1. Giới thiệu 2](#_Toc104733040)

[2. Mục tiêu của đề tài 2](#_Toc104733041)

[3. Nội dung và kế hoạch thực hiện 3](#_Toc104733042)

[4. Bố cục báo cáo 3](#_Toc104733043)

[Chương 1. TỔNG QUAN VỀ ĐỒ ÁN 4](#_Toc104733044)

[1. Cơ sở lý thuyết 4](#_Toc104733045)

[1.1. Khái niệm về Website 4](#_Toc104733046)

[1.2. Lợi ích của Website 4](#_Toc104733047)

[2. Công nghệ sử dụng 4](#_Toc104733048)

[2.1. Tổng quan HTML 4](#_Toc104733049)

[2.2. Tổng quan CSS 5](#_Toc104733050)

[2.3. Tổng quan ngôn ngữ lập trình JavaScript 6](#_Toc104733051)

[3.3. Tổng quan về thư viện Font Awesome 7](#_Toc104733052)

[3. Kết chương 1 7](#_Toc104733053)

[Chương 2. PHÂN TÍCH THIẾT KẾ HỆ THỐNG 8](#_Toc104733054)

[1. Mô hình tổng quan của hệ thống nghiên cứu 8](#_Toc104733055)

[1.1. Phân tích thiết kế đối tượng 8](#_Toc104733056)

[1.2. Mô tả hệ thống 8](#_Toc104733057)

[1.3. Thiết kế chi tiết 8](#_Toc104733058)

[2. Kết chương 2 8](#_Toc104733059)

[Chương 3. XÂY DỰNG HỆ THỐNG 9](#_Toc104733060)

[1.Giao diện người dùng 9](#_Toc104733061)

[1.1. Phần đầu trang (header) 9](#_Toc104733062)

[1.2. Phần chân trang (footer) 9](#_Toc104733063)

[1.3. Trang chủ (home) 9](#_Toc104733064)

[1.5. Trang sản phẩm (products) 13](#_Toc104733065)

[1.6. Trang hệ thống bán (sale systems) 15](#_Toc104733066)

[2. Kết chương 3 15](#_Toc104733067)

[KẾT LUẬN 16](#_Toc104733068)

[1. Kết quả đạt được 16](#_Toc104733069)

[1.1. Ưu điểm 16](#_Toc104733070)

[1.2. Nhược điểm 16](#_Toc104733071)

[2. Hướng nghiên cứu 16](#_Toc104733072)

[TÀI LIỆU THAM KHẢO 17](#_Toc104733073)

# DANH MỤC HÌNH VẼ

[Hình 1. Logo HTML 5](file:///C:\Users\OS\Desktop\TRƯỜNG-ĐẠI-HỌC-CÔNG-NGHỆ-THÔNG-TIN.docx#_Toc104751507)

[Hình 2. Logo CSS 6](#_Toc104751508)

[Hình 3. Logo JavaScript 7](#_Toc104751509)

[Hình 4. Font Awesome 7](#_Toc104751510)

[Hình 5. Phần header của trang web 8](#_Toc104751511)

[Hình 6. Header 9](#_Toc104751512)

[Hình 7. Phần footer 9](file:///C:\Users\OS\Desktop\TRƯỜNG-ĐẠI-HỌC-CÔNG-NGHỆ-THÔNG-TIN.docx#_Toc104751513)

[Hình 8. Logo trang web 10](#_Toc104751514)

[Hình 9. Mã màu chủ đạo 10](#_Toc104751515)

[Hình 10. Slider trang chủ 10](#_Toc104751516)

[Hình 11. Phần giới thiệu trend 11](#_Toc104751517)

[Hình 12. Phần giới thiệu sản phẩm 11](#_Toc104751518)

[Hình 13. Phần giới thiệu hệ thống bán giày 11](#_Toc104751519)

[Hình 14. Phần tổng hợp tin tức 12](#_Toc104751520)

[Hình 15. Phần hướng dẫn phối đồ 12](#_Toc104751521)

[Hình 16. Trang tin tức 13](#_Toc104751522)

[Hình 17. Phần slider của trang sản phẩm 14](#_Toc104751523)

[Hình 18. Phần sản phẩm mới 14](#_Toc104751524)

[Hình 19. Phần sản phẩm bán chạy nhất 14](#_Toc104751525)

[Hình 20. Phần liên kết các thương hiệu giày 15](#_Toc104751526)

# MỞ ĐẦU

## 1. Giới thiệu

Website giới thiệu bản thân là trang web trong đó chứa sơ yếu lí lịch, hoặc dạng blog chia sẻ bài viết trong đó. Trang web cá nhân thường đều là trang tĩnh, nghĩa là không có khả năng thêm, xóa, chỉnh sửa nội dung, người dùng truy cập chỉ có thể đọc và có thể bình luận dưới bài viết (nếu có). Một trang tĩnh chỉ cần kết hợp của html, css, và javascript là được, không cần lưu trữ thông tin, chỉnh sửa dễ dàng. Phần còn lại là trang động, kết hợp với những bài blog của cá nhân đó, được phép bình luận, tương tác.

Vì mong muốn tạo cho mình một website giới thiệu bản thân mình với mọi người, kết hợp blog chia sẻ những trải nghiệm cá nhân, em đã xây dựng lên website thương hiệu của riêng mình, chứa các thông tin cơ bản về bản thân, trình độ học vấn, chuyên môn, kỹ năng, phẩm chất của bản thân.

## 2. Mục tiêu của đề tài

Xây dựng được website đầy đủ các thành phần cơ bản, bố cục, có màu sắc chủ đạo hài hòa, phù hợp, dễ quan sát và sử dụng, tương tác. Giao diện đơn giản, dễ dùng và dễ chỉnh sửa. Tương thích đa nền tảng thiết bị và giao diện đơn giản nhưng hiện đại.

Đưa những thông tin cần thiết, hữu ích, thiết thực nhất đúng với mục đích lên website. Quảng cáo thương hiệu bản thân đến người dùng nhanh chóng và chuyên nghiệp. Trang web giới thiệu bản thân kết hợp blog duy trì với sự tập trung mục tiêu đề ra. Xây dựng và phát triển web giới thiệu bản thân giúp chính bản thân thành thạo nhiều kỹ năng.

## 3. Nội dung và kế hoạch thực hiện

|  |  |
| --- | --- |
| **Thời gian** | **Nội dung thực hiện** |
| Tuần thứ 1 (1/6 tới 7/6) | Lên kế hoạch, chuẩn bị các công cụ, tài liệu hỗ trợ cho việc xây dựng web. |
| Tuần thứ 2 (8/6 tới 15/6) | Xây dựng trang web từ cơ bản đến hoàn chỉnh. |
| Tuần thứ 3 (16/6 tới 22/6) | Viết báo cáo, kiểm tra tổng quan lại trang web. |

## 4. Bố cục báo cáo

Sau phần *Mở đầu*, báo cáo được trình bày trong ba chương, cụ thể như sau:

Chương 1. *Tổng quan về đồ án.*

Chương 2. *Phân tích thiết kế hệ thống*.

Chương 3. *Xây dựng hệ thống*

Cuối cùng là *Kết luận*, *Tài liệu tham khảo* liên quan đến đề tài.

# 

# Chương 1. TỔNG QUAN VỀ ĐỒ ÁN

### 1. Cơ sở lý thuyết

### 1.1. Khái niệm về Website

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

Trang mạng có thể xây dựng bằng nhiều ngôn ngữ lập trình khác nhau như HTML (trang mạng tĩnh), PHP, Java …

### 1.2. Lợi ích của Website

* Quảng cáo không giới hạn và tiết kiệm tối đa
* Dễ dàng tiếp cận khách hàng
* Nắm bắt được nhu cầu và thị hiếu của khách hàng
* Mở rộng phạm vi khách hàng
* Xây dựng thương hiệu
* Dễ dàng tuyển dụng
* Tăng năng lực cạnh tranh
* Tăng tính tương tác, phạm vi khách hàng
* Cập nhật thông tin nhanh chóng
* Dễ dàng lấy ý kiến từ khách hàng
* Phân tích sản phẩm

## 2. Công nghệ sử dụng

## 2.1. Tổng quan HTML

#### 2.1.1. HTML là gì?

HTML (viết tắt của từ Hypertext Markup Language, hay là "Ngôn ngữ Đánh dấu Siêu văn bản") là một ngôn ngữ đánh dấu được thiết kế ra để tạo nên các trang web trên World Wide Web. Cùng với CSS và JavaScript, HTML là một trong những ngôn ngữ quan trọng trong lĩnh vực thiết kế website.

Hiện nay, phiên bản mới nhất của ngôn ngữ này là HTML5.

Hình 1. Logo HTML

#### 2.1.2. Lịch sử HTML.

**HTML** được tạo ra bởi Tim Berners-Lee, một nhà vật lý học của trung tâm nghiên cứu CERN ở Thụy Sĩ. Hiện nay, HTML đã trở thành một chuẩn Internet được tổ chức W3C (World Wide Web Consortium) vận hành và phát triển. Bạn có thể tự tìm kiếm tình trạng mới nhất của HTML tại bất kỳ thời điểm nào trên Website của W3C.

Phiên bản đầu tiên của **HTML** xuất hiện năm 1991, gồm 18 tag HTML. Phiên bản HTML 4.01 được xuất bản năm 1999. Sau đó, các nhà phát triển đã thay thế HTML bằng XHTML vào năm 2000.

Đến năm 2014, HTML được nâng cấp lên chuẩn HTML5 với nhiều tag được thêm vào markup, mục đích là để xác định rõ nội dung thuộc loại là gì (ví dụ như: <article>, <header>, <footer>,…).

**Theo Mozilla Developer Network** thì **HTML Element Reference** hiện nay có khoảng **hơn 140 tag**. Tuy nhiên một vài tag trong số đó đã bị tạm ngưng (do không được hỗ trợ bởi các trình duyệt hiện hành).

### 2.2. Tổng quan CSS

#### 2.2.1. CSS là gì?

**CSS** là chữ viết tắt của Cascading Style Sheets, nó là một ngôn ngữ được sử dụng để **tìm và định dạng** lại các phần tử được tạo ra bởi các ngôn ngữ đánh dấu (HTML). Nói ngắn gọn hơn là ngôn ngữ tạo phong cách cho trang web. Bạn có thể hiểu đơn giản rằng, nếu HTML đóng vai trò định dạng các phần tử trên website như việc tạo ra các đoạn văn bản, các tiêu đề, bảng,…thì CSS sẽ giúp chúng ta có thể thêm style vào các phần tử HTML đó như đổi bố cục, màu sắc trang, đổi màu chữ, font chữ, thay đổi cấu trúc…



Hình 2. Logo CSS

#### 2.2.2. Lịch sử Css.

CSS lần đầu tiên được đề xuất bởi Håkon Wium Lie vào ngày 10 tháng 10 năm 1994. Vào thời điểm đó, Lie đang làm việc với Tim Berners-Lee tại CERN. Một số ngôn ngữ định kiểu khác cho web đã được đề xuất cùng lúc và các cuộc thảo luận về danh sách gửi thư cộng đồng cũng như đồng thuận trong World Wide Web Consortium dẫn đến CSS W3C đầu tiên (CSS1) được phát hành vào năm 1996. Đặc biệt, một đề nghị của Bert Bos có ảnh hưởng hơn đó là ông trở thành đồng tác giả của CSS1 và được coi là đồng sáng tạo CSS.

Tập tin định kiểu theo tầng đã tồn tại ở dạng này hay dạng khác kể từ khi bắt đầu Ngôn ngữ đánh dấu tổng quát tiêu chuẩn (SGML -Standard Generalized Markup Language) vào những năm 1980 và CSS được phát triển để cung cấp biểu định kiểu cho web. Một yêu cầu đối với ngôn ngữ biểu định kiểu web là nó đến từ các nguồn khác nhau trên web. Do đó, các ngôn ngữ biểu định kiểu hiện có như DSSSL và FOSI không phù hợp. Mặt khác, CSS để cho kiểu của tài liệu bị ảnh hưởng bởi nhiều biểu định kiểu theo kiểu “cascading”

Khi HTML phát triển, nó đã bao gồm nhiều phong cách hơn để đáp ứng nhu cầu của các nhà phát triển web. Sự phát triển này đã cho nhà thiết kế kiểm soát nhiều hơn về diện mạo trang web. Một điều nữa đó là chi phí HTML phức tạp hơn. Sự khác biệt trong việc triển khai trình duyệt web, chẳng hạn như ViolaWWW và WorldWideWeb, khiến giao diện trang web nhất quán trở nên khó khăn và người dùng ít kiểm soát hơn cách hiển thị nội dung web.

### 2.3. Tổng quan ngôn ngữ lập trình JavaScript

#### 2.3.1. Khái niệm về JavaScript

JavaScript là 1 trong 3**ngôn ngữ chính của lập trình web**, và nó được dùng phổ biến trong suốt 20 năm qua. Từ thuở sơ khai, nó còn có tên là **Mocha**(năm 1995), sau đó được đổi thành Mona, Livescript, và cuối cùng là JavaScript như hiện nay.

JavaScript là một ngôn ngữ lập trình dựa trên nguyên mẫu với cú pháp phát triển từ C. Giống như C, JavaScript có khái niệm từ khóa, do đó, JavaScript gần như không thể được mở rộng. Cũng giống như C, JavaScript không có bộ xử lý xuất/nhập (input/output) riêng.



Hình 3. Logo JavaScript

### 2.4. Tổng quan về thư viện Font Awesome

Font Awesome là một bộ công cụ phông chữ và biểu tượng dựa trên CSS và Less. Nó được tạo ra bởi Dave Gandy để sử dụng với Bootstrap, và sau đó được tích hợp vào BootstrapCDN. Font Awesome có 38% thị phần được báo cáo trong số các trang web sử dụng tập lệnh phông chữ của bên thứ ba trên nền tảng của họ, xếp nó ở vị trí thứ hai sau Google Fonts.



Hình 4. Font Awesome

### 2.5. Tổng quan về jQuery

## 2.5.1. Khái niệm về jQuery

jQuery là thư viện được viết từ JavaScript, jQuery giúp xây dựng các chức năng bằng Javascript dễ dàng, nhanh và giàu tính năng hơn.

jQuery được tích hợp nhiều module khác nhau. Từ module hiệu ứng cho đến module truy vấn selector. jQuery được sử dụng đến 99% trên tổng số website trên thế giới.

Các module phổ biến của jQuery bao gồm:

* Ajax – xử lý Ajax
* Atributes – Xử lý các thuộc tính của đối tượng HTML
* Effect – xử lý hiệu ứng
* Event – xử lý sự kiện
* Form – xử lý sự kiện liên quan tới form
* DOM – xử lý Data Object Model
* Selector – xử lý luồng lách giữa các đối tượng HTML

jQuery không phải là một ngôn ngữ lập trình riêng biệt mà hoạt động liên kết với JavaScript. Với jQuery, bạn có thể làm được nhiều việc hơn mà lại tốn ít công sức hơn. jQuery cung cấp các API giúp việc duyệt tài liệu HTML, hoạt ảnh, xử lý sự kiện và thao tác AJAX đơn giản hơn. jQuery hoạt động tốt trên nhiều loại trình duyệt khác nhau.

## 3. Kết chương 1

Thông qua tìm hiểu cơ sở lý thuyết, công nghệ cần phải sử dụng. Từ đó, làm cơ sở cho việc phân tích hệ thống sẽ được trình bày trong chương tiếp theo.

# Chương 2. PHÂN TÍCH THIẾT KẾ HỆ THỐNG

### 1. Mô hình tổng quan của hệ thống nghiên cứu

## 1.1. Phân tích thiết kế đối tượng

* Người dùng
* Quản trị

## 1.2. Mô tả hệ thống

* Người dùng:
  + Truy cập các trang trong website, xem, tương tác, bình luận.
* Quản trị (định hướng phát triển):
  + Truy cập, chỉnh sửa, thêm mới, xóa bớt, cập nhật, .. các nội dung trên website
  + Xem, tiếp nhận thông tin, lượng truy cập của người dùng.

## 1.3. Thiết kế chi tiết

* Giao diện người dùng:
  + Hiển thị các thông tin về đối tượng đang được giới thiệu trên website
  + Người dùng có thể tương tác như bình luận, yêu thích các bài blog
* Giao diện quản trị: (đang phát triển)

### 2. Kết chương 2

Thông qua phân tích, thiết kế hệ thống xác định được mục tiêu để xây dựng hệ thống trang web.

# Chương 3. XÂY DỰNG HỆ THỐNG

### 1.Giao diện người dùng

## 1.1. Phần đầu trang (header)

* Phần header gồm:
  + Logo thương hiệu: giúp nhận diện thương hiệu của cá nhân.
  + Thanh điều hướng: giúp truy cập vào các trang con.

## 1.2. Phần chân trang (footer)

* Phần footer chia làm 2 thành phần chính:
  + Bên phải với 2 cột gồm các liên kết đến các trang con khác.
  + Bên trái với logo các thương hiệu, phần thông tin cơ bản của tác giả trang web.

## 1.3. Trang chủ

Trang web sử dụng nhiều hiệu ứng chuyển động mượt mà, tăng trải nghiệm người dùng. Toàn bộ trang web được thiết kế phối theo màu theo logo và màu chữ đen làm chủ đạo.

Trang chủ bao gồm các phần sau:

* About me
* My resume
* My testimonials
* My photo
* Blog
* Contact

## 1.4. Blog

## 2. Kết chương 3

Dựa vào kết quả của chương 2, hệ thống website đã được xây dựng một cách phù hợp:

* Trang web được phối màu, giao diện đơn giản hợp lí, đầy đủ các thành phần cơ bản.
* Phần header, footer phù hợp, nội dung ở trên trang web được trình bày rõ ràng, mạch lạc, thân thiện với người dùng.
* Các hiệu ứng chuyển động, chuyển trang mượt mà, đẹp mắt tạo nên hiệu quả vượt trội.

# KẾT LUẬN

### 1. Kết quả đạt được

## 1.1. Ưu điểm

* Giao diện website đơn giản nhưng mà đầy đủ thông tin cần thiết.
* Mục đích của website là truyền tải thông tin cá nhân đến người khác một cách nhanh chóng, tiện lợi.
* Website hiển thị được trên đa phương tiện, biến đổi giao diện linh hoạt, phù hợp cho các loại thiết bị khác nhau.
* Trang web không chứa nhiều dữ liệu, rất nhẹ, tải trang không quá lâu, không ảnh hưởng đến trải nghiệm khó chịu cho người dùng.

## 1.2. Nhược điểm

* Giao diện có thể không phù hợp với một số người dùng (ý kiến chủ quan)
* Chưa phân quyền giữa quản trị và người xem, người dùng một cách rõ ràng

### 2. Hướng nghiên cứu

Với những hạn chế và tồn tại nêu trên, hướng nghiên cứu trong tương lai dự kiến như sau:

* Tìm hiểu, tiếp tục phát triển phần giao diện hiện đại hơn, thẩm mỹ hơn.
* Bổ sung cơ sở dữ liệu
* Hoàn thành website hoàn chỉnh bằng những ngôn ngữ lập trình sẽ được học trong các kì tới.

# TÀI LIỆU THAM KHẢO

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

<https://www.converse.com/us>

<https://www.nike.com/vn>

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

x

x

x