TỔNG LIÊN ĐOÀN LAO ĐỘNG VIỆT NAM

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC TÔN ĐỨC THẮNG**

**KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**



**LÝ TUẤN AN – 52000620**

**PHÙNG PHÚC HẬU – 52000443**

**TRIỂN KHAI DỊCH VỤ WEB  
 CÓ KHẢ NĂNG MỞ RỘNG  
SỬ DỤNG DOCKER SWARM**

**DỰ ÁN CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

**KỸ THUẬT PHẦN MỀM**

**THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH, NĂM 2024**

TỔNG LIÊN ĐOÀN LAO ĐỘNG VIỆT NAM

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC TÔN ĐỨC THẮNG**

**KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**



**LÝ TUẤN AN – 52000620**

**PHÙNG PHÚC HẬU – 52000443**

**TRIỂN KHAI DỊCH VỤ WEB  
CÓ KHẢ NĂNG MỞ RỘNG  
SỬ DỤNG DOCKER SWARM**

**DỰ ÁN CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

**KỸ THUẬT PHẦN MỀM**

Người hướng dẫn

**ThS. Mai Văn Mạnh**

**THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH, NĂM 2024**

**LỜI CẢM ƠN**

Lời đầu tiên, chúng em xin gửi lời cảm ơn chân thành và sâu sắc nhất đến Thầy Mai Văn Mạnh, người đã tận tình giải đáp các thắc mắc và chia sẻ các kiến thức mới trong quá trình chúng em tìm hiểu và thực hiện dự án công nghệ thông tin. Sự hỗ trợ quý báu của thầy đã giúp chúng em vượt qua nhiều khó khăn và hoàn thành bài dự án một cách tốt đẹp.

Lời cảm ơn thứ hai, chúng em xin gửi tới khoa Công nghệ thông tin và các thầy cô bộ môn tại trường Đại học Tôn Đức Thắng đã tạo điều kiện cho chúng em được lựa chọn và thực hiện đề tài này. Thông qua bài dự án công nghệ thông tin, chúng em đã có cơ hội tiếp thu nhiều kiến thức mới mẻ, từ đó trang bị cho chúng em những hành trang quý báu để tự tin bước vào môi trường làm việc thực tế ở các doanh nghiệp.

Một lần nữa, chúng em xin chân thành cảm ơn.

*TP. Hồ Chí Minh, ngày 1 tháng 8 năm 2024*

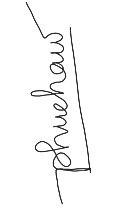
*Tác giả*

*(Ký tên và ghi rõ họ tên)*

*A signature of a person

Description automatically generated*

*Lý Tuấn An*



*Phùng Phúc Hậu*

**PHIẾU ĐÁNH GIÁ CỦA GIẢNG VIÊN HƯỚNG DẪN**

Tên giảng viên hướng dẫn:

Ý kiến nhận xét:

Điểm tổng theo phiếu đánh giá rubrik:

*TP. Hồ Chí Minh, ngày tháng năm 2024*

*Giảng viên hướng dẫn*

*(Ký tên và ghi rõ họ tên)*

**CÔNG TRÌNH ĐƯỢC HOÀN THÀNH**

**TẠI TRƯỜNG ĐẠI HỌC TÔN ĐỨC THẮNG**

Nhóm chúng tôi xin cam đoan đây là công trình nghiên cứu của riêng chúng tôi và được sự hướng dẫn khoa học của ThS. Mai Văn Mạnh. Các nội dung nghiên cứu, kết quả trong đề tài này là trung thực và chưa công bố dưới bất kỳ hình thức nào trước đây. Những số liệu trong các bảng biểu phục vụ cho việc phân tích, nhận xét, đánh giá được chính tác giả thu thập từ các nguồn khác nhau có ghi rõ trong phần tài liệu tham khảo.

Ngoài ra, trong báo cáo còn sử dụng một số nhận xét, đánh giá cũng như số liệu của các tác giả khác, cơ quan tổ chức khác đều có trích dẫn và chú thích nguồn gốc.

**Nếu phát hiện có bất kỳ sự gian lận nào nhóm chúng tôi xin hoàn toàn chịu trách nhiệm về nội dung Báo cáo Dự án CNTT của mình**. Trường Đại học Tôn Đức Thắng không liên quan đến những vi phạm tác quyền, bản quyền do chúng tôi gây ra trong quá trình thực hiện (nếu có).

*TP. Hồ Chí Minh, ngày tháng năm 2024*

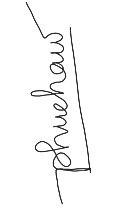
*Tác giả*

*(Ký tên và ghi rõ họ tên)*

*A signature of a person

Description automatically generated*

*Lý Tuấn An*



*Phùng Phúc Hậu*

**TRIỂN KHAI DỊCH VỤ WEB CÓ KHẢ NĂNG MỞ RỘNG SỬ DỤNG DOCKER SWARM**

**TÓM TẮT**

(Time New Romans – 13)

**DEPLOYING SCALABLE WEB SERVICES  
WITH DOCKER SWARM**

**ABSTRACT**

(Time New Romans – 13)

**MỤC LỤC**

[DANH MỤC HÌNH VẼ ix](#_Toc173859669)

[DANH MỤC BẢNG BIỂU x](#_Toc173859670)

[DANH MỤC CÁC CHỮ VIẾT TẮT xi](#_Toc173859671)

[CHƯƠNG 1. GIỚI THIỆU ĐỀ TÀI 1](#_Toc173859672)

[1.1 Lý do chọn đề tài 1](#_Toc173859673)

[1.2 Mục tiêu thực hiện đề tài 1](#_Toc173859674)

[1.3 Phạm vi đề tài 2](#_Toc173859675)

[1.4 Ý nghĩa đề tài 2](#_Toc173859676)

[CHƯƠNG 2. CƠ SỞ LÝ THUYẾT 4](#_Toc173859677)

[2.1 Docker 4](#_Toc173859678)

[2.1.1 Định nghĩa 4](#_Toc173859679)

[2.1.2 Tại sao cần Docker? 4](#_Toc173859680)

[2.1.3 Các thành phần chính 4](#_Toc173859681)

[2.2 Docker Swarm 5](#_Toc173859682)

[2.2.1 Định nghĩa 5](#_Toc173859683)

[2.2.2 Tại sao cần Docker Swarm 6](#_Toc173859684)

[2.2.3 Các thành phần chính 6](#_Toc173859685)

[2.3 Node.js & Express.js 7](#_Toc173859686)

[2.3.1 Giới thiệu về Node.js 7](#_Toc173859687)

[2.3.2 Giới thiệu về Express.js 8](#_Toc173859688)

[2.4 MySQL & Sequelize 9](#_Toc173859689)

[2.4.1 Giới thiệu về MySQL 9](#_Toc173859690)

[2.4.2 Giới thiệu về Sequelize 10](#_Toc173859691)

[2.5 WebSocket & WebAPI 11](#_Toc173859692)

[2.5.1 Giới thiệu về WebSocket 11](#_Toc173859693)

[2.5.2 Giới thiệu về WebAPI 12](#_Toc173859694)

[2.6 Microservice 12](#_Toc173859695)

[2.6.1 Giới thiệu về Microservice 12](#_Toc173859696)

[2.6.2 Giao tiếp giữa các Microservices 13](#_Toc173859697)

[2.7 RabbitMQ 14](#_Toc173859698)

[2.7.1 Giới thiệu về RabbitMQ 14](#_Toc173859699)

[2.7.2 Các mô hình giao tiếp 15](#_Toc173859700)

[2.8 Redis 17](#_Toc173859701)

[2.9 JWT, Access Token & Refresh Token 18](#_Toc173859702)

[2.9.1 Giới thiệu về JWT (JSON Web Token) 18](#_Toc173859703)

[2.9.2 Giới thiệu về Access Token 19](#_Toc173859704)

[2.9.3 Giới thiệu về Refresh Token 19](#_Toc173859705)

[2.9.4 Tại sao cần JWT, Access Token & Refresh Token trong hệ thống 20](#_Toc173859706)

[2.10 AWS & EC2 20](#_Toc173859707)

[2.10.1 Giới thiệu về AWS 20](#_Toc173859708)

[2.10.2 Giới thiệu về Amazon EC2 20](#_Toc173859709)

[2.10.3 Sử dụng EC2 cho hệ thống microservice 21](#_Toc173859710)

[CHƯƠNG 3. PHÂN TÍCH THIẾT KẾ 22](#_Toc173859711)

[3.1 Phân tích quy trình kinh doanh 22](#_Toc173859712)

[3.1.1 Tìm hiểu quy trình thực tế 22](#_Toc173859713)

[3.1.2 Quy trình nghiệp vụ trong hệ thống 23](#_Toc173859714)

[3.2 Phân tích yêu cầu 24](#_Toc173859715)

[3.2.1 Đặc tả hệ thống 24](#_Toc173859716)

[3.2.2 Đặc tả yêu cầu 25](#_Toc173859717)

[3.2.3 Context Diagram 29](#_Toc173859718)

[3.2.4 Xác định tác nhân và usecase 29](#_Toc173859719)

[3.2.5 Phân tích Usecase 32](#_Toc173859720)

[3.3 Thiết kế hệ thống 49](#_Toc173859721)

[3.3.1 Kiến trúc hệ thống 49](#_Toc173859722)

[3.3.2 Thiết kế Docker Swarm 52](#_Toc173859723)

[3.3.3 Thiết kế cơ sở dữ liệu 52](#_Toc173859724)

[3.3.4 Thiết kế API 53](#_Toc173859725)

[CHƯƠNG 4. THỰC NGHIỆM 54](#_Toc173859726)

[4.1 Kết quả đạt được 54](#_Toc173859727)

[4.2 Những mặt hạn chế 54](#_Toc173859728)

[4.3 Hướng phát triển trong tương lai 54](#_Toc173859729)

[CHƯƠNG 5. TỔNG KẾT 55](#_Toc173859730)

[5.1 Kết quả đạt được 55](#_Toc173859731)

[5.2 Những mặt hạn chế 55](#_Toc173859732)

[5.3 Hướng phát triển trong tương lai 55](#_Toc173859733)

[TÀI LIỆU THAM KHẢO 57](#_Toc173859734)

# DANH MỤC HÌNH VẼ

[Hình 3.1 Context diagram 27](#_Toc173323442)

[Hình 3.2 Sơ đồ usecase tổng quan 28](#_Toc173323443)

[Hình 3.3 Sơ đồ ERD 45](#_Toc173323444)

# DANH MỤC BẢNG BIỂU

[Bảng 3.1 Các tác nhân trong hệ thống 24](#_Toc173322624)

[Bảng 3.2 Các usecase trong hệ thống 26](#_Toc173322625)

[Bảng 3.3 Usecase đăng nhập 28](#_Toc173322626)

[Bảng 3.4 Usecase đăng kí tài khoản 30](#_Toc173322627)

[Bảng 3.5 Usecase kích hoạt tài khoản 30](#_Toc173322628)

[Bảng 3.6 Usecase gửi mail kích hoạt tài khoản 31](#_Toc173322629)

[Bảng 3.7 Usecase đăng xuất 32](#_Toc173322630)

[Bảng 3.8 Usecase đổi mật khẩu 33](#_Toc173322631)

[Bảng 3.9 Usecase tạo đơn hàng 34](#_Toc173322632)

[Bảng 3.10 Usecase chuyển bàn 35](#_Toc173322633)

[Bảng 3.11 Usecase thêm món ăn vào phục vụ 36](#_Toc173322634)

[Bảng 3.12 Usecase thanh toán 37](#_Toc173322635)

[Bảng 3.13 Usecase quản lý phiếu tính tiền 38](#_Toc173322636)

[Bảng 3.14 Usecase quản lý nhân viên 39](#_Toc173322637)

[Bảng 3.15 Usecase quản lý phụ phí 40](#_Toc173322638)

[Bảng 3.16 Usecase quản lý món ăn 41](#_Toc173322639)

[Bảng 3.17 Usecase quản lý bàn phục vụ 41](#_Toc173322640)

[Bảng 3.18 Usecase xử lý món ăn 42](#_Toc173322641)

[Bảng 3.19 Usecase quản lý nguyên liệu 43](#_Toc173322642)

# DANH MỤC CÁC CHỮ VIẾT TẮT

|  |  |
| --- | --- |
| BERT | Bidirectional Encoder Representations from Transformers |
| GEC | Grammatical Error Correction |
| MLM | Masked Language Model |
| NLP | Natural Language Processing |
| NSP | Next Sentence Prediction |

# GIỚI THIỆU ĐỀ TÀI

## Lý do chọn đề tài

Là sinh viên chuyên ngành Kỹ thuật phần mềm, việc chọn đề tài *"Triển khai dịch vụ web có khả năng mở rộng sử dụng Docker Swarm"* mang lại nhiều lợi ích thiết thực trong việc phát triển kiến thức và kỹ năng. Đầu tiên, đề tài này giúp chúng tôi tiếp cận và nắm vững các khái niệm về containerization, một công nghệ đang ngày càng phổ biến và quan trọng trong ngành công nghiệp phần mềm. Việc hiểu và sử dụng Docker Swarm sẽ cung cấp cho chúng tôi kiến thức sâu sắc hơn về cách quản lý và điều phối các container, một kỹ năng cần thiết cho sự nghiệp tương lai.

Hơn nữa, triển khai dịch vụ web theo mô hình microservice sử dụng Docker Swarm giúp chúng tôi hiểu rõ hơn về cách xây dựng và quản lý các hệ thống phân tán. Đây là một lĩnh vực quan trọng trong phát triển phần mềm hiện đại, đặc biệt là khi các ứng dụng ngày càng yêu cầu khả năng mở rộng cao. Thông qua việc thực hiện đề tài này, chúng tôi có cơ hội học cách thiết lập và quản lý các cluster Docker Swarm, cũng như cách tối ưu hóa hiệu suất và bảo đảm tính sẵn sàng của hệ thống.

Ngoài ra, đề tài giúp chúng tôi nâng cao kỹ năng lập trình và quản lý dự án, làm việc với nhiều công cụ và công nghệ khác nhau, cải thiện khả năng giải quyết vấn đề. Cuối cùng, kinh nghiệm thực tiễn từ đề tài này sẽ là điểm cộng lớn trong hồ sơ, giúp chúng tôi chuẩn bị tốt hơn cho công việc sau khi tốt nghiệp.

## Mục tiêu thực hiện đề tài

Nghiên cứu và áp dụng Docker Swarm: Hiểu rõ và áp dụng Docker Swarm trong việc quản lý và điều phối container, bao gồm các khái niệm như service replication, rolling updates, và health checks.

Thiết lập và cấu hình môi trường Docker Swarm: Thiết lập một Docker Swarm cluster, có thể là trên máy tính cá nhân hoặc trên đám mây, để triển khai và kiểm thử các dịch vụ web. Sử dụng thành thạo các lệnh Docker để xây dựng, chạy và quản lý container.

Triển khai dịch vụ web theo mô hình microservice: Triển khai các dịch vụ web theo mô hình microservice, đảm bảo khả năng mở rộng và tính khả dụng của hệ thống. Áp dụng các nguyên tắc phát triển dịch vụ web như HTTP, RESTful APIs và kiến trúc microservice.

Quản lý mạng và cấu hình dịch vụ: Hiểu và áp dụng các khái niệm mạng như service discovery, load balancing và routing trong môi trường phân tán. Cấu hình và tối ưu hóa các dịch vụ để đảm bảo hiệu suất và tính sẵn sàng.

Đánh giá và cải thiện: Đánh giá hiệu quả của việc triển khai dịch vụ web sử dụng Docker Swarm, từ đó áp dụng các phương pháp tốt nhất cho việc thiết kế, triển khai và bảo trì dịch vụ web, bao gồm phân bổ tài nguyên, giám sát và xử lý sự cố.

## Phạm vi đề tài

Trong dự án này, chúng tôi tập trung vào việc phát triển và triển khai hệ thống quản lý nhà hàng, với mục tiêu đáp ứng các quy trình trực tiếp tại một nhà hàng. Cụ thể, chúng tôi sẽ:

* Triển khai các dịch vụ web chính: Phát triển và triển khai các dịch vụ web cần thiết cho hệ thống quản lý nhà hàng, bao gồm quản lý thực đơn, đặt bàn, xử lý đơn hàng, thanh toán, và các chức năng khác liên quan đến hoạt động của nhà hàng.
* Sử dụng Docker Swarm: Ứng dụng Docker Swarm để quản lý và điều phối các container cho các dịch vụ web này, nhằm đảm bảo tính khả dụng, mở rộng và hiệu suất của hệ thống.

Tuy nhiên, đề tài không bao gồm việc phát triển các giao diện người dùng chi tiết hoặc tích hợp với các hệ thống bên ngoài không thuộc phạm vi của hệ thống quản lý nhà hàng. Mục tiêu chính là xây dựng một nền tảng vững chắc cho việc quản lý nhà hàng hiệu quả và mở rộng trong tương lai.

## Ý nghĩa đề tài

Trước hết, về mặt học thuật, việc nghiên cứu và ứng dụng Docker Swarm trong triển khai dịch vụ web giúp mở rộng kiến thức về containerization và hệ thống phân tán. Đề tài này cung cấp cái nhìn sâu sắc về cách quản lý và điều phối các container trong môi trường sản xuất, đồng thời làm quen với các công nghệ và phương pháp hiện đại trong quản lý dịch vụ web. Điều này không chỉ nâng cao khả năng kỹ thuật mà còn tạo nền tảng vững chắc cho các nghiên cứu và dự án tương lai liên quan đến DevOps và phát triển phần mềm.

Về mặt thực tiễn, hệ thống quản lý nhà hàng được triển khai có khả năng mở rộng và đảm bảo tính sẵn sàng, giúp các nhà hàng quản lý hoạt động một cách hiệu quả hơn. Docker Swarm cung cấp giải pháp linh hoạt và mạnh mẽ để triển khai các dịch vụ web, đáp ứng nhu cầu mở rộng khi nhà hàng phát triển hoặc khi có sự thay đổi trong quy mô hoạt động. Điều này giúp tối ưu hóa hiệu suất hệ thống, giảm thiểu thời gian gián đoạn và nâng cao trải nghiệm khách hàng.

Ngoài ra, dự án cũng tạo điều kiện cho việc nghiên cứu và thực hành các kỹ thuật quản lý container và dịch vụ phân tán, góp phần phát triển kỹ năng và kinh nghiệm của sinh viên trong lĩnh vực công nghệ phần mềm. Từ đó, đề tài đóng góp vào việc cải tiến công nghệ quản lý nhà hàng, cung cấp nền tảng vững chắc cho các ứng dụng và dịch vụ tương lai, đồng thời đáp ứng nhu cầu của thị trường và nâng cao hiệu quả hoạt động của các cơ sở dịch vụ ăn uống.

# CƠ SỞ LÝ THUYẾT

## Docker

### Định nghĩa

Docker là một nền tảng mã nguồn mở được thiết kế để dễ dàng tạo, triển khai và chạy các ứng dụng bằng cách sử dụng các container. Các container là các môi trường cách ly, nhẹ và di động, giúp ứng dụng chạy đồng nhất trên bất kỳ môi trường nào từ máy phát triển đến môi trường sản xuất.

Docker cho phép các nhà phát triển đóng gói ứng dụng cùng với tất cả các phụ thuộc của nó vào một container, đảm bảo rằng ứng dụng có thể chạy một cách nhất quán trên mọi nền tảng. Điều này giúp đơn giản hóa việc phát triển, thử nghiệm và triển khai ứng dụng.

### Tại sao cần Docker?

Khả năng di động (Portability): Docker cho phép đóng gói ứng dụng và tất cả các phụ thuộc của nó vào một container, đảm bảo rằng ứng dụng có thể chạy đồng nhất trên mọi môi trường, từ máy phát triển đến môi trường sản xuất.

Hiệu quả tài nguyên (Resource Efficiency): Các container sử dụng ít tài nguyên hệ thống hơn so với các máy ảo truyền thống vì chúng chia sẻ cùng một kernel hệ điều hành. Điều này giúp cải thiện hiệu suất và giảm chi phí tài nguyên.

Triển khai nhanh chóng (Rapid Deployment): Docker giúp tăng tốc quá trình triển khai ứng dụng bằng cách cho phép tạo và khởi động container trong vài giây. Điều này giúp các nhà phát triển và quản trị viên hệ thống phản ứng nhanh hơn với các yêu cầu và thay đổi.

### Các thành phần chính

Docker Daemon: Là một là chương trình chạy trên Docker Host (máy cài Docker), và chịu trách nhiệm xây dựng, chạy và quản lý các container Docker.

Docker Client: Là một giao diện dòng lệnh (CLI) hoặc giao diện người dùng đồ họa (GUI) để tương tác với Docker Daemon và thực hiện các hoạt động Docker. Docker client sử dụng Docker API để giao tiếp với Docker Daemon.

Docker Images: Là các template không thay đổi để tạo ra các container. Mỗi image được tạo ra từ một Dockerfile và chứa tất cả các thành phần cần thiết để chạy ứng dụng, bao gồm mã nguồn, thư viện, và các thiết lập môi trường.

Docker Containers: Là các instance hoạt động của Docker images. Container cung cấp môi trường thực thi ứng dụng cách ly với các container khác và hệ thống bên ngoài.

Docker Networks: Cho phép các container giao tiếp với nhau và với các dịch vụ bên ngoài. Docker cung cấp nhiều kiểu mạng như bridge, host, và overlay.

Docker Volumes: Là phương thức lưu trữ dữ liệu bền vững, độc lập với vòng đời của container. Volumes giúp chia sẻ dữ liệu giữa các container và với hệ thống máy chủ.

Dockerfile: Chứa các chỉ thị để tải các phần mềm, công cụ cần thiết, cài đặt các gói phụ thuộc, cấu hình ứng dụng,... từ đó có thể xây dựng ra một image Docker.

Docker Compose: Là công cụ được sử dụng để quản lý, triển khai và tự động hóa việc chạy nhiều container cùng một lúc.

Docker Registry: Là nơi lưu trữ Docker images. Docker Hub là registry công khai phổ biến nhất, ngoài ra còn có các registry riêng tư để lưu trữ images nội bộ.

## Docker Swarm

### Định nghĩa

Docker Swarm là một công cụ quản lý container orchestration tích hợp sẵn trong Docker, cho phép bạn biến một nhóm Docker Host thành một cluster có thể quản lý được. Trong một cluster Swarm, Docker Swarm tự động điều phối việc triển khai và quản lý các container, giúp đơn giản hóa việc mở rộng và quản lý các dịch vụ container trong môi trường phân tán. Swarm đảm bảo tính khả dụng cao và khả năng mở rộng dễ dàng cho các ứng dụng.

### Tại sao cần Docker Swarm

Khả năng Mở rộng (Scalability): Docker Swarm giúp mở rộng ứng dụng dễ dàng bằng cách phân phối các container trên nhiều node. Bạn có thể dễ dàng thêm hoặc bớt node để đáp ứng nhu cầu tài nguyên thay đổi.

Khả năng Chịu Lỗi (Fault Tolerance): Swarm tự động khôi phục các dịch vụ và container khi có sự cố xảy ra, đảm bảo tính sẵn sàng cao cho ứng dụng.

Quản lý Đơn giản (Simplified Management): Cung cấp các lệnh đơn giản để quản lý và điều phối các dịch vụ container trên toàn bộ cluster, giúp giảm bớt khối lượng công việc của quản trị viên hệ thống.

Cân Bằng Tải (Load Balancing): Swarm tự động phân phối các yêu cầu đến các container trong dịch vụ, đảm bảo cân bằng tải và tối ưu hóa hiệu suất.

Cập Nhật Rolling (Rolling Updates): Cho phép cập nhật dịch vụ mà không làm gián đoạn dịch vụ hiện tại, bằng cách thay thế các container cũ với các container mới theo từng bước.

### Các thành phần chính

#### Node

Trong Docker Swarm, một node là một instance của Docker Engine tham gia vào cluster. Có hai loại node chính:

* Manager Node: Chịu trách nhiệm quản lý toàn bộ cluster, bao gồm việc duy trì trạng thái của cluster, phân phối các task tới các worker node, và quản lý dịch vụ. Manager node sử dụng Raft Consensus Algorithm để duy trì tính nhất quán trong toàn bộ cluster. Có thể có nhiều manager node trong một cluster để tăng tính sẵn sàng.
* Worker Node: Thực hiện các task được phân phối từ manager node. Worker node chỉ chạy container và không tham gia vào việc quản lý cluster. Worker node gửi báo cáo trạng thái và các số liệu về các task của nó cho manager node.

#### Service

Một service trong Docker Swarm là một abstraction mô tả cách Docker Swarm nên triển khai các containers. Service định nghĩa một số lượng replicas (bản sao) của một container mà Docker Swarm sẽ duy trì. Có hai loại service chính:

* Replicated Service: Docker Swarm sẽ duy trì một số lượng xác định các replicas của container, phân phối chúng trên các node trong cluster.
* Global Service: Docker Swarm sẽ triển khai một container duy nhất trên mỗi node trong cluster.

#### Task

Task là đơn vị công việc cơ bản trong Docker Swarm. Mỗi task tương ứng với một container. Docker Swarm phân phối các task này tới các node trong cluster dựa trên cấu hình của service. Một task chứa thông tin về container sẽ chạy như image Docker, các thông số mạng, và các biến môi trường.

#### Overlay Network

Docker Swarm sử dụng các overlay network để cho phép các container trên các node khác nhau có thể giao tiếp với nhau một cách an toàn và hiệu quả. Overlay network được tạo ra và quản lý bởi Docker Swarm, cung cấp một lớp mạng logic trên các node vật lý trong cluster.

## Node.js & Express.js

### Giới thiệu về Node.js

Node.js là một nền tảng (platform) mã nguồn mở, đa nền tảng, được xây dựng trên công cụ JavaScript V8 của Google. Node.js cho phép thực thi mã JavaScript trên phía server, thay vì chỉ trên phía client như các trình duyệt web truyền thống.

***Các đặc điểm chính của Node.js***

* Hiệu suất cao: Node.js sử dụng event-driven, non-blocking I/O model, giúp xử lý các tác vụ đồng thời một cách hiệu quả và tối ưu hóa hiệu suất.
* Single-threaded nhưng có thể mở rộng: Node.js chạy trên một luồng đơn (single-threaded) nhưng có thể xử lý nhiều kết nối đồng thời nhờ vào kiến trúc event-driven.
* Môi trường JavaScript trên server: Node.js cho phép sử dụng JavaScript để viết các ứng dụng server-side, thống nhất ngôn ngữ lập trình trên cả phía client và server.
* Hệ sinh thái phong phú: Node.js có một hệ sinh thái module rất phong phú và mạnh mẽ, với npm (Node Package Manager) là hệ thống quản lý package lớn nhất thế giới.

***Các ứng dụng của Node.js***

* Ứng dụng web: Phù hợp cho việc xây dựng các ứng dụng web thời gian thực như chat, game online, và các ứng dụng truyền thông.
* API services: Thường được sử dụng để xây dựng các RESTful API và microservices.
* Ứng dụng mạng: Tạo các ứng dụng mạng như proxy, load balancer, và các công cụ mạng khác.

### Giới thiệu về Express.js

Express.js là một framework web nhẹ và linh hoạt cho Node.js, cung cấp một bộ công cụ mạnh mẽ để xây dựng các ứng dụng web và API nhanh chóng và dễ dàng hơn. Đây là một trong những framework web phổ biến nhất cho Node.js nhờ vào sự đơn giản, linh hoạt và hiệu suất cao.

***Các đặc điểm chính của Express.js***

* Nhẹ và linh hoạt: Express.js là một framework minimalistic, cung cấp các tính năng cơ bản và cho phép mở rộng theo nhu cầu của ứng dụng.
* Routing mạnh mẽ: Cung cấp hệ thống định tuyến linh hoạt, giúp quản lý các route và điều hướng các yêu cầu HTTP một cách dễ dàng.
* Middleware: Express.js hỗ trợ sử dụng middleware, cho phép thêm các tính năng như xử lý lỗi, phân tích dữ liệu request, và quản lý xác thực một cách dễ dàng.
* Tích hợp dễ dàng: Dễ dàng tích hợp với các cơ sở dữ liệu, công cụ xác thực, và các thư viện khác, giúp xây dựng các ứng dụng web hoàn chỉnh và mạnh mẽ.
* Hỗ trợ RESTful: Express.js là lựa chọn phổ biến để xây dựng các RESTful API, nhờ vào khả năng xử lý các phương thức HTTP và quản lý route hiệu quả.

***Cách hoạt động của Express.js***

* Thiết lập server: Tạo một server Node.js sử dụng Express.js và lắng nghe các yêu cầu HTTP từ client.
* Định nghĩa route: Sử dụng các phương thức HTTP như GET, POST, PUT, DELETE để định nghĩa các route và xử lý các yêu cầu tương ứng.
* Sử dụng middleware: Thêm các middleware để xử lý dữ liệu request, xác thực người dùng, quản lý lỗi, và thực hiện các tác vụ khác trước khi gửi phản hồi tới client.
* Gửi phản hồi: Xử lý yêu cầu và gửi phản hồi về cho client dưới dạng JSON, HTML, hoặc các định dạng khác.

## MySQL & Sequelize

### Giới thiệu về MySQL

MySQL là một hệ quản trị cơ sở dữ liệu quan hệ (RDBMS - Relational Database Management System) mã nguồn mở, được phát triển và duy trì bởi Oracle Corporation. Nó được thiết kế để quản lý dữ liệu trong các bảng, cho phép truy vấn và xử lý dữ liệu một cách hiệu quả.

***Các đặc điểm chính của MySQL***

* Hiệu suất cao: MySQL được tối ưu hóa cho hiệu suất cao và xử lý hàng triệu truy vấn mỗi ngày trong các hệ thống lớn.
* Khả năng mở rộng: MySQL có khả năng mở rộng từ các ứng dụng nhỏ đến các hệ thống doanh nghiệp lớn với khối lượng dữ liệu khổng lồ.
* Bảo mật: MySQL cung cấp các tính năng bảo mật mạnh mẽ, bao gồm xác thực người dùng, mã hóa dữ liệu và quản lý quyền truy cập.
* Hỗ trợ đa nền tảng: MySQL có thể chạy trên nhiều hệ điều hành khác nhau như Windows, Linux, và macOS.

### Giới thiệu về Sequelize

Sequelize là một ORM (Object-Relational Mapping) cho Node.js, giúp kết nối ứng dụng với cơ sở dữ liệu MySQL, PostgreSQL, SQLite và Microsoft SQL Server. Nó cung cấp một API đơn giản để thao tác với cơ sở dữ liệu, đồng thời hỗ trợ các tính năng như migrations và seeding.

***Các tính năng chính của Sequelize***

* Định nghĩa mô hình: Sequelize cho phép định nghĩa các mô hình dữ liệu bằng cách sử dụng các lớp (classes) và thuộc tính (attributes), giúp quản lý và tương tác với dữ liệu một cách có cấu trúc.
* Quản lý kết nối: Cung cấp các phương thức để kết nối, đồng bộ hóa và quản lý cơ sở dữ liệu.
* Tạo và thực hiện truy vấn: Cung cấp API để tạo và thực hiện các truy vấn SQL mà không cần viết mã SQL thủ công.
* Migrations: Hỗ trợ di chuyển cơ sở dữ liệu bằng cách tạo và thực hiện các thay đổi cấu trúc cơ sở dữ liệu theo thời gian.
* Seeding: Cho phép thêm dữ liệu mẫu vào cơ sở dữ liệu để phục vụ cho mục đích phát triển và thử nghiệm.
* Quan hệ giữa các mô hình: Hỗ trợ định nghĩa và quản lý các quan hệ giữa các mô hình dữ liệu như one-to-one, one-to-many và many-to-many.

***Cách hoạt động của Sequelize***

* Kết nối cơ sở dữ liệu: Thiết lập kết nối tới cơ sở dữ liệu thông qua các thông tin cấu hình như hostname, username, password và database.
* Định nghĩa mô hình: Tạo các mô hình dữ liệu bằng cách sử dụng các lớp và thuộc tính, định nghĩa các quan hệ giữa các mô hình.
* Thao tác với dữ liệu: Sử dụng các phương thức của Sequelize để thực hiện các thao tác CRUD (Create, Read, Update, Delete) và các truy vấn phức tạp khác.
* Quản lý schema: Sử dụng migrations để quản lý các thay đổi trong cấu trúc cơ sở dữ liệu và seeding để thêm dữ liệu mẫu.

## WebSocket & WebAPI

### Giới thiệu về WebSocket

WebSocket là một giao thức giao tiếp hai chiều được thiết kế để thiết lập các kết nối liên tục giữa client và server thông qua một kết nối TCP duy nhất. WebSocket cho phép truyền dữ liệu nhanh chóng và hiệu quả, giảm thiểu độ trễ so với các phương pháp truyền thống như HTTP.

***Các đặc điểm chính của WebSocket***

* Giao tiếp hai chiều: Cả client và server đều có thể gửi và nhận dữ liệu đồng thời, không cần phải chờ đợi lẫn nhau.
* Kết nối liên tục: Kết nối WebSocket được duy trì cho đến khi client hoặc server đóng kết nối, giúp giảm thiểu overhead do việc thiết lập và phá vỡ kết nối liên tục.
* Hiệu suất cao: WebSocket sử dụng ít băng thông hơn do không cần gửi các tiêu đề HTTP lặp đi lặp lại.
* Thích hợp cho ứng dụng thời gian thực: WebSocket rất phù hợp cho các ứng dụng yêu cầu cập nhật dữ liệu thời gian thực như trò chuyện trực tuyến, trò chơi trực tuyến, và các ứng dụng theo dõi thị trường chứng khoán.

***Cách hoạt động của WebSocket***

* Handshake: Kết nối WebSocket bắt đầu bằng một yêu cầu HTTP từ client tới server để thiết lập kết nối WebSocket. Server phản hồi bằng cách chấp nhận kết nối này.
* Giao tiếp: Sau khi kết nối được thiết lập, dữ liệu có thể được gửi qua lại giữa client và server mà không cần thiết lập lại kết nối.
* Đóng kết nối: Kết nối có thể được đóng bởi client hoặc server khi không còn cần thiết nữa.

### Giới thiệu về WebAPI

WebAPI (Application Programming Interface) là một tập hợp các giao diện và phương thức được cung cấp qua giao thức HTTP(S) để cho phép các ứng dụng tương tác với nhau. WebAPI cho phép các ứng dụng khác nhau trao đổi dữ liệu và thực hiện các chức năng thông qua các yêu cầu HTTP.

***Các đặc điểm chính của WebAPI***

* Giao tiếp thông qua HTTP: WebAPI sử dụng các phương thức HTTP như GET, POST, PUT, DELETE để thao tác với tài nguyên.
* Tương thích đa nền tảng: WebAPI có thể được sử dụng trên nhiều nền tảng khác nhau, bao gồm web, di động và các ứng dụng máy tính để bàn.
* Dữ liệu trả về: Dữ liệu được trao đổi thông qua WebAPI thường được định dạng dưới dạng JSON hoặc XML, giúp dễ dàng phân tích và xử lý.
* Mở rộng và tích hợp: WebAPI cho phép mở rộng chức năng của ứng dụng bằng cách tích hợp với các dịch vụ bên ngoài như thanh toán, bản đồ, và mạng xã hội.

***Cách hoạt động của WebAPI***

* Yêu cầu: Client gửi một yêu cầu HTTP tới một endpoint của API để thực hiện một hành động hoặc lấy dữ liệu.
* Xử lý: Server nhận yêu cầu, thực hiện các xử lý cần thiết (như truy vấn cơ sở dữ liệu, tính toán) và chuẩn bị dữ liệu phản hồi.
* Phản hồi: Server gửi lại một phản hồi HTTP cho client, thường chứa mã trạng thái và dữ liệu yêu cầu.

## Microservice

### Giới thiệu về Microservice

Microservices là một kiến trúc phần mềm trong đó một ứng dụng lớn được chia thành nhiều dịch vụ nhỏ, độc lập, và có thể triển khai riêng biệt. Mỗi dịch vụ trong kiến trúc microservice chịu trách nhiệm cho một chức năng cụ thể và có thể giao tiếp với các dịch vụ khác thông qua các giao thức nhẹ như HTTP/HTTPS hoặc message queue. Mỗi microservice có thể được phát triển bằng công nghệ và ngôn ngữ lập trình khác nhau, và thường có cơ sở dữ liệu riêng để quản lý dữ liệu.

***Các đặc điểm chính của Microservice***

* Độc lập và tự chủ: Mỗi dịch vụ có thể được phát triển, triển khai, và mở rộng độc lập mà không ảnh hưởng đến các dịch vụ khác.
* Tập trung vào một chức năng cụ thể: Mỗi microservice đảm nhận một phần chức năng rõ ràng của ứng dụng, giúp dễ dàng quản lý và phát triển.
* Giao tiếp nhẹ: Các dịch vụ giao tiếp với nhau thông qua các giao thức nhẹ như RESTful API hoặc message queue, giảm thiểu độ phức tạp trong việc tích hợp.
* Khả năng mở rộng: Dễ dàng mở rộng các phần của ứng dụng bằng cách nhân bản các dịch vụ cần thiết mà không ảnh hưởng đến toàn bộ hệ thống.
* Độc lập về công nghệ: Mỗi microservice có thể được viết bằng một ngôn ngữ lập trình và công nghệ khác nhau, phù hợp với yêu cầu cụ thể của từng dịch vụ.

### Giao tiếp giữa các Microservices

Cách các dịch vụ giao tiếp, bao gồm:

* API: Các microservices thường giao tiếp với nhau qua API, thường là HTTP/REST hoặc gRPC. API cung cấp các điểm cuối (endpoints) mà các dịch vụ có thể gọi để thực hiện các thao tác hoặc lấy dữ liệu.
* Message Queues: Message queues như RabbitMQ hoặc Kafka được sử dụng để giao tiếp bất đồng bộ giữa các dịch vụ. Điều này cho phép gửi và nhận thông điệp mà không cần thiết lập kết nối trực tiếp.

Các mô hình giao tiếp, bao gồm:

* Synchronous: Trong mô hình đồng bộ, các dịch vụ giao tiếp qua API, và các yêu cầu cần phải được xử lý ngay lập tức. Ví dụ, một dịch vụ A gửi yêu cầu đến dịch vụ B và chờ đợi phản hồi trước khi tiếp tục.
* Asynchronous: Trong mô hình bất đồng bộ, các dịch vụ giao tiếp qua message queues. Các dịch vụ gửi thông điệp vào queue và không cần chờ đợi phản hồi ngay lập tức. Điều này giúp cải thiện khả năng mở rộng và giảm độ trễ, vì các dịch vụ có thể xử lý thông điệp khi có sẵn tài nguyên.

## RabbitMQ

### Giới thiệu về RabbitMQ

RabbitMQ là một hệ thống quản lý hàng đợi tin nhắn mã nguồn mở (message broker), được thiết kế để quản lý và điều phối các thông điệp giữa các hệ thống và ứng dụng. RabbitMQ dựa trên giao thức AMQP (Advanced Message Queuing Protocol), nhưng cũng hỗ trợ nhiều giao thức khác như MQTT và STOMP, giúp linh hoạt trong việc tích hợp với nhiều loại ứng dụng khác nhau.

***Các đặc điểm chính của RabbitMQ***

* Giao thức AMQP: Hỗ trợ AMQP, một giao thức chuẩn cho message-oriented middleware, đảm bảo tính tương thích và tính di động của ứng dụng.
* Đa giao thức: Ngoài AMQP, RabbitMQ còn hỗ trợ các giao thức khác như MQTT và STOMP, giúp tích hợp dễ dàng với các ứng dụng IoT và các hệ thống khác.
* Độ tin cậy cao: RabbitMQ đảm bảo độ tin cậy và an toàn cho thông điệp, với các tính năng như xác nhận thông điệp (message acknowledgment), duy trì thông điệp (message persistence), và chính sách quản lý hàng đợi (queue policies).
* Quản lý hàng đợi: Hỗ trợ các cơ chế quản lý hàng đợi linh hoạt, bao gồm việc tạo và xóa hàng đợi động, điều chỉnh kích thước hàng đợi, và cấu hình ưu tiên hàng đợi.
* Khả năng mở rộng: Có khả năng mở rộng ngang (horizontal scaling) bằng cách thêm các nút (node) vào cluster, giúp tăng khả năng xử lý và độ sẵn sàng của hệ thống.
* Giao diện quản lý: Cung cấp giao diện quản lý web và API quản lý, giúp theo dõi và quản lý các hàng đợi, kết nối, và các nút trong cluster một cách dễ dàng.

***Cách hoạt động của RabbitMQ***

* Producers và Consumers: Producers gửi thông điệp tới RabbitMQ, nơi các thông điệp được lưu trữ trong các hàng đợi (queues). Consumers lấy thông điệp từ hàng đợi và xử lý chúng.
* Exchanges và Queues: RabbitMQ sử dụng exchanges để định tuyến thông điệp tới các hàng đợi. Có nhiều loại exchanges khác nhau như direct, topic, fanout, và headers, mỗi loại có cách định tuyến thông điệp riêng.
* Bindings: Bindings xác định quy tắc định tuyến giữa exchanges và queues, quyết định thông điệp nào sẽ được gửi tới hàng đợi nào.
* Xác nhận thông điệp: RabbitMQ hỗ trợ cơ chế xác nhận thông điệp, đảm bảo rằng thông điệp đã được nhận và xử lý thành công bởi consumer trước khi xóa khỏi hàng đợi.
* Quản lý và giám sát: Sử dụng giao diện quản lý web hoặc API để theo dõi và quản lý trạng thái của các hàng đợi, exchanges, bindings, và các nút trong hệ thống.

***Các ứng dụng của RabbitMQ***

* Phân tán công việc: RabbitMQ có thể được sử dụng để phân tán các tác vụ công việc giữa các worker, giúp cải thiện hiệu suất và khả năng chịu tải của hệ thống.
* Xử lý thông điệp: Sử dụng RabbitMQ để xử lý và định tuyến thông điệp giữa các hệ thống, đảm bảo tính nhất quán và liên tục của dữ liệu.
* Ứng dụng thời gian thực: RabbitMQ có thể được sử dụng trong các ứng dụng thời gian thực như chat, thông báo, và các dịch vụ truyền thông.
* Tích hợp hệ thống: Sử dụng RabbitMQ để tích hợp các hệ thống khác nhau, giúp trao đổi dữ liệu và thông điệp một cách hiệu quả và tin cậy.

### Các mô hình giao tiếp

RabbitMQ hỗ trợ nhiều mô hình giao tiếp khác nhau để định tuyến và quản lý thông điệp giữa các thành phần của hệ thống. Các mô hình này giúp tối ưu hóa việc truyền tải thông điệp và đảm bảo tính linh hoạt trong cách các ứng dụng tương tác với nhau.

***Các mô hình giao tiếp chính của RabbitMQ***

* Point-to-Point (Direct Exchange): Trong mô hình này, thông điệp được gửi từ một producer đến một consumer qua một hàng đợi (queue) cụ thể. Phù hợp cho các tác vụ yêu cầu sự xử lý đơn lẻ hoặc phân công công việc cụ thể giữa các worker.
* Publish/Subscribe (Fanout Exchange): Thông điệp được gửi từ một producer đến tất cả các consumers đã đăng ký nhận thông điệp từ một exchange cụ thể. Mỗi hàng đợi được kết nối với exchange này sẽ nhận một bản sao của thông điệp. Phù hợp cho các hệ thống thông báo, nơi một thông điệp cần được phát tới nhiều người nhận cùng một lúc.
* Routing (Topic Exchange): Thông điệp được gửi dựa trên các khóa routing (routing keys). Các queues sẽ nhận thông điệp dựa trên sự phù hợp của các khóa routing với các pattern định trước. Phù hợp cho các hệ thống mà thông điệp cần được định tuyến một cách linh hoạt dựa trên các tiêu chí khác nhau.
* Header Exchange: Thông điệp được định tuyến dựa trên các thuộc tính (headers) thay vì các khóa routing. Các thuộc tính này được kiểm tra để xác định hàng đợi nhận thông điệp. Phù hợp cho các trường hợp cần kiểm soát chi tiết các thuộc tính của thông điệp để định tuyến.
* Request/Reply: Đây là mô hình mà một producer gửi yêu cầu và chờ đợi một phản hồi từ consumer. Thông điệp yêu cầu được gửi đến một queue và consumer sẽ xử lý và gửi phản hồi lại qua một queue khác. Phù hợp cho các dịch vụ yêu cầu phản hồi ngay lập tức sau khi xử lý yêu cầu.

***Cách sử dụng các mô hình giao tiếp trong RabbitMQ***

* Cấu hình Exchanges và Queues: Sử dụng các lệnh hoặc giao diện quản lý của RabbitMQ để tạo và cấu hình các exchanges và queues phù hợp với mô hình giao tiếp.
* Bindings: Định nghĩa các bindings giữa exchanges và queues để thiết lập các quy tắc định tuyến thông điệp.
* Producers và Consumers: Cấu hình các ứng dụng để gửi thông điệp tới exchanges và nhận thông điệp từ các queues dựa trên mô hình giao tiếp đã chọn.

## Redis

Redis là một hệ quản trị cơ sở dữ liệu dạng key-value, lưu trữ dữ liệu trong bộ nhớ (in-memory), cho phép truy xuất dữ liệu với tốc độ cực nhanh nhờ việc giữ tất cả dữ liệu trong bộ nhớ RAM. Redis được sử dụng rộng rãi trong các ứng dụng yêu cầu hiệu suất cao và thời gian phản hồi nhanh. Ngoài việc lưu trữ các cặp key-value đơn giản, Redis còn hỗ trợ nhiều cấu trúc dữ liệu phức tạp như strings, hashes, lists, sets, sorted sets, bitmaps, hyperloglogs và các geospatial indexes.

***Các đặc điểm chính của Redis***

* In-memory: Dữ liệu được lưu trữ hoàn toàn trong bộ nhớ, giúp truy xuất và xử lý dữ liệu với tốc độ cực nhanh.
* Persistent Storage: Redis hỗ trợ các cơ chế lưu trữ dữ liệu xuống đĩa để đảm bảo tính bền vững của dữ liệu.
* Transactions: Hỗ trợ các thao tác transaction với các lệnh MULTI, EXEC, DISCARD và WATCH.
* Pub/Sub: Hỗ trợ cơ chế publish/subscribe để xây dựng các ứng dụng real-time.

***Cách hoạt động của Redis***

* Client Request: Khi một client gửi yêu cầu đến Redis, Redis nhận yêu cầu qua giao thức TCP.
* Command Parsing: Redis phân tích lệnh và xác định loại dữ liệu và thao tác cần thực hiện.
* Data Processing: Redis thực hiện các thao tác trên dữ liệu trong bộ nhớ hoặc ghi dữ liệu vào đĩa nếu cần.
* Response: Redis gửi kết quả của thao tác trở lại client.

***Các ứng dụng của Redis***

* Caching: Redis thường được sử dụng để làm bộ nhớ đệm (cache) nhằm giảm tải cho cơ sở dữ liệu chính và tăng tốc độ truy xuất dữ liệu.
* Session Storage: Lưu trữ phiên làm việc (session) của người dùng trong các ứng dụng web.
* Real-time Analytics: Xử lý và lưu trữ các dữ liệu phân tích thời gian thực.
* Messaging: Sử dụng cơ chế Pub/Sub để xây dựng các hệ thống thông báo và chat real-time.
* Leaderboards/Counters: Lưu trữ và quản lý các bảng xếp hạng, bộ đếm.
* Data Streams: Xử lý và quản lý các luồng dữ liệu.

## JWT, Access Token & Refresh Token

### Giới thiệu về JWT (JSON Web Token)

JWT là một tiêu chuẩn mở (RFC 7519) để truyền thông tin giữa các phần của hệ thống một cách an toàn và tin cậy. JWT thường được sử dụng trong các hệ thống xác thực và phân quyền để đại diện cho một đối tượng người dùng hoặc một yêu cầu.

***Các thành phần chính của JWT***

* Header (Phần tiêu đề): Chứa thông tin về loại token và thuật toán mã hóa được sử dụng (như HMAC SHA256 hoặc RSA).
* Payload (Phần nội dung): Chứa dữ liệu (claims) mà ta muốn truyền đi. Claims có thể là thông tin về người dùng, quyền truy cập hoặc thông tin khác.
* Signature (Chữ ký): Được tạo ra bằng cách mã hóa phần header và payload với một khóa bí mật (hoặc khóa public/private nếu sử dụng thuật toán RSA) và thuật toán mã hóa đã chỉ định. Chữ ký đảm bảo rằng token không bị thay đổi và xác thực nguồn gốc của nó.

### Giới thiệu về Access Token

Access Token là một loại token được cấp cho người dùng sau khi họ xác thực thành công. Access Token chứa thông tin về quyền truy cập của người dùng và được gửi kèm trong các yêu cầu đến các dịch vụ bảo mật để xác thực và phân quyền.

***Các đặc điểm chính của Access Token***

* Thời gian sống ngắn: Access Token thường có thời gian sống ngắn để giảm thiểu rủi ro khi token bị lộ.
* Được sử dụng để truy cập tài nguyên: Được gửi trong header của các yêu cầu HTTP để xác thực và cấp quyền truy cập vào các tài nguyên hoặc dịch vụ.
* Có thể được mã hóa bằng JWT: Access Token có thể là một JWT, chứa các claims về quyền truy cập và thông tin người dùng.

Ví dụ: Khi người dùng đăng nhập vào một ứng dụng, server tạo một Access Token và gửi về cho người dùng. Token này sau đó được sử dụng để thực hiện các yêu cầu đến API để truy cập tài nguyên.

### Giới thiệu về Refresh Token

Refresh Token là một loại token được sử dụng để yêu cầu một Access Token mới khi Access Token hiện tại hết hạn. Refresh Token thường có thời gian sống dài hơn so với Access Token và không được sử dụng trực tiếp để truy cập tài nguyên.

***Các đặc điểm chính của Refresh Token***

* Thời gian sống dài hơn: Refresh Token thường có thời gian sống lâu hơn để cho phép người dùng duy trì trạng thái đăng nhập mà không cần phải đăng nhập lại thường xuyên.
* Chỉ được sử dụng để làm mới Access Token: Refresh Token không được gửi cùng với các yêu cầu API để truy cập tài nguyên, mà chỉ được gửi đến endpoint làm mới token để yêu cầu một Access Token mới.
* Bảo mật cao: Refresh Token cần được bảo mật cẩn thận vì nếu bị lộ, nó có thể dẫn đến việc người dùng bị mất quyền kiểm soát tài khoản.

Ví dụ: Khi Access Token của người dùng hết hạn, client gửi Refresh Token đến server để yêu cầu Access Token mới. Nếu Refresh Token còn hợp lệ, server tạo và gửi Access Token mới về cho client.

### Tại sao cần JWT, Access Token & Refresh Token trong hệ thống

JWT, Access Token và Refresh Token đóng vai trò quan trọng trong việc quản lý phiên làm việc và bảo mật hệ thống. JWT giúp lưu trữ thông tin phiên làm việc trong token, giảm tải cho server và đơn giản hóa việc quản lý trạng thái. Access Token cung cấp cơ chế xác thực quyền truy cập vào các tài nguyên, giúp kiểm soát ai có quyền thực hiện hành động nào trong hệ thống. Khi Access Token hết hạn, Refresh Token cho phép làm mới Access Token mà không yêu cầu người dùng phải đăng nhập lại thường xuyên, cải thiện trải nghiệm người dùng và duy trì trạng thái đăng nhập liên tục.

Việc phân tách giữa Access Token và Refresh Token giúp quản lý thời gian sống của token một cách hiệu quả: Access Token có thời gian sống ngắn hơn để giảm thiểu rủi ro bảo mật, trong khi Refresh Token có thời gian sống dài hơn để duy trì phiên làm việc. Điều này không chỉ giúp giảm tải cho server, vì không cần lưu trữ trạng thái phiên làm việc, mà còn nâng cao bảo mật và cải thiện hiệu suất hệ thống.

## AWS & EC2

### Giới thiệu về AWS

Amazon Web Services (AWS) là một nền tảng điện toán đám mây toàn diện và được sử dụng rộng rãi trên toàn cầu. AWS cung cấp một loạt các dịch vụ điện toán, lưu trữ, cơ sở dữ liệu, phân tích, mạng, bảo mật, và nhiều dịch vụ khác, giúp doanh nghiệp triển khai, quản lý và mở rộng ứng dụng của họ một cách linh hoạt và hiệu quả. Các dịch vụ của AWS được cung cấp trên cơ sở pay-as-you-go, cho phép doanh nghiệp chỉ trả tiền cho những tài nguyên và dịch vụ mà họ thực sự sử dụng.

### Giới thiệu về Amazon EC2

Amazon Elastic Compute Cloud (EC2) là một dịch vụ quan trọng của AWS, cung cấp khả năng mở rộng điện toán trên đám mây. EC2 cho phép người dùng triển khai và quản lý các máy chủ ảo, gọi là instances, với nhiều cấu hình phần cứng và hệ điều hành khác nhau.

***Các tính năng chính của Amazon EC2***

* Tính Linh Hoạt: EC2 cho phép lựa chọn từ nhiều loại instance với các cấu hình khác nhau để phù hợp với yêu cầu của ứng dụng, từ các instance với khả năng tính toán cao đến các instance tối ưu hóa cho bộ nhớ và lưu trữ.
* Khả Năng Mở Rộng: EC2 hỗ trợ tự động mở rộng (auto-scaling) để điều chỉnh số lượng instances dựa trên nhu cầu sử dụng. Điều này giúp hệ thống luôn sẵn sàng và hiệu quả về chi phí.
* Quản Lý Dễ Dàng: AWS Management Console và các công cụ dòng lệnh giúp quản lý và cấu hình instances dễ dàng. EC2 cũng hỗ trợ các công cụ DevOps để tự động hóa triển khai và quản lý.
* Tính Bảo Mật: EC2 tích hợp với các dịch vụ bảo mật của AWS như Virtual Private Cloud (VPC) và Security Groups, cung cấp khả năng kiểm soát truy cập và bảo mật cho các instances.
* Tích Hợp Với Các Dịch Vụ AWS Khác: EC2 có thể được tích hợp với các dịch vụ khác của AWS như RDS (Relational Database Service), S3 (Simple Storage Service), và CloudWatch (giám sát và cảnh báo), giúp xây dựng và quản lý các hệ thống phức tạp một cách dễ dàng.

### Sử dụng EC2 cho hệ thống microservice

Khi triển khai hệ thống microservice trên EC2, ta có thể tận dụng khả năng mở rộng và linh hoạt của EC2 để quản lý và điều chỉnh các dịch vụ của mình. Mỗi microservice có thể được triển khai trên các instance riêng biệt hoặc nhiều instance, tùy thuộc vào yêu cầu về tài nguyên và hiệu suất. EC2 cung cấp nền tảng vững chắc cho việc triển khai, mở rộng và duy trì hệ thống microservice, đồng thời hỗ trợ tích hợp với các dịch vụ AWS khác để xây dựng một hệ thống mạnh mẽ và hiệu quả.

# PHÂN TÍCH THIẾT KẾ

## Phân tích quy trình kinh doanh

### Tìm hiểu quy trình thực tế

*Quy trình phục vụ thực khách trực tiếp tại nhà hàng:*

* Khách hàng vào nhà hàng.
* Nhân viên phục vụ tiến hành mở bàn ăn phù hợp với số lượng thực khách đến.
* Order món

*Trường hợp 1* – Khách hàng tự order món thông qua Digital Menu

* + Nhân viên cung cấp Digital Menu (iPad, Tablet) cho khách hàng.
    - Khách hàng thực hiện thêm hoặc điều chỉnh các món đã chọn.

*Trường hợp 2* – Khách hàng order món thông qua nhân viên phục vụ

* + - Nhân viên phục vụ cung cấp menu cứng cho khách hàng.
    - Khách hàng thực hiện chọn và order món với nhân viên phục vụ.
    - Nhân viên phục vụ thực hiện thêm hoặc điều chỉnh các món ăn thông qua thiết bị làm việc (Smartphone).
* Thông báo của đơn hàng cùng các món ăn được gửi đến thiết bị làm việc của nhân viên bếp.
* Nhân viên bếp tiếp nhận thông báo và tiến hành chuẩn bị các món ăn đó.
* Sau khi nhân viên bếp đánh dấu hoàn tất món ăn, thông báo sẽ được gửi cho nhân viên phục vụ.
* Nhân viên phục vụ tiếp nhận thông báo và tiến hành vào khu vực bếp mang các món ăn đã hoàn tất đến vị trí bàn đã order.

*Quy trình thanh toán:*

* Sau khi hoàn tất quá trình ăn uống, khách hàng gọi nhân viên phục vụ và yêu cầu thanh toán.
* Nhân viên phục vụ chuyển tiếp thông tin đơn hàng cần thanh toán cho người quản lý.
* Người quản lý tiếp nhận thông tin và tiến hành kiểm tra, tạo và in hóa đơn thanh toán cho đơn hàng đó.
* Khách hàng kiểm tra hóa đơn và tiến hành thanh toán.

*Quy trình tổng kết và thống kê:*

* Cuối ngày làm việc, nhân viên quản lý kiểm kê số lượng hóa đơn đã thanh toán trong ngày.
* Nhân viên quản lý tổng hợp và báo cáo doanh thu, số lượng đơn hàng, và các số liệu khác lên cấp trên.

### Quy trình nghiệp vụ trong hệ thống

Từ quy trình cung cấp dịch vụ ngoài thực tế, ta tiến hành triển khai sang các quy trình nghiệp vụ mà hệ thống hỗ trợ.

*Mở bàn phục vụ – Tạo mới đơn hàng*

* Bước 1: Khi có khách hàng vào nhà hàng, nhân viên phục vụ chọn bàn phù hợp dựa trên số lượng khách hàng.
* Bước 2: Nhân viên tiến hành mở bàn (tạo đơn hàng mới) và hệ thống cập nhật lại trạng thái của bàn hiện tại thành 'đang sử dụng'.
* Bước 3: Hệ thống tạo mã đơn hàng duy nhất cho bàn để theo dõi quá trình phục vụ và thanh toán.

*Thêm món ăn vào bàn phục vụ*

* Bước 1: Khách hàng chọn món ăn từ menu (menu cứng hoặc Digital Menu)
* Bước 2: Khách hàng hoặc nhân viên phục vụ thực hiện thêm và điều chỉnh món ăn đã chọn vào hệ thống.
* Bước 3: Hệ thống cập nhật và lưu trữ thông tin món ăn vào đơn hàng tương ứng.

*Xử lý món ăn*

* Bước 1: Nhân viên bếp tiếp nhận đơn hàng và các món ăn qua hệ thống.
* Bước 2: Nhân viên cập nhật trạng thái qua từng giai đoạn thực hiện (ví dụ: 'đang chuẩn bị', 'đã hoàn tất') trên hệ thống.
* Bước 3: Hệ thống thông báo trạng thái món ăn cho nhân viên phục vụ.

*Thiếu nguyên liệu nấu món ăn*

* Bước 1: Nhân viên bếp tắt trạng thái món ăn.
* Bước 2: Hệ thống cập nhật trạng thái món ăn đã hết nguyên liệu và gửi thông báo tới hệ thống menu.
* Bước 2: Khách hàng nhận biết món ăn đã hết trên Digital Menu hoặc nhân viên phục vụ thông báo trực tiếp với khách hàng về các món ăn đã hết và giới thiệu những món khác.

*Chuyển bàn*

* Bước 1: Trong quá trình ăn uống, khách hàng có nhu cầu muốn chuyển sang bàn khác. Nhân viên phục vụ truy cập vào bàn phục vụ hiện tại và nhấn nút "Chuyển bàn".
* Bước 3: Một danh sách bàn ăn còn trống được hiển thị trên hệ thống, nhân viên chọn một bàn trống phù hợp với yêu cầu của khách hàng.
* Bước 4: Sau khi hoàn tất việc chuyển bàn, hệ thống cập nhật trạng thái của bàn mới thành 'đang phục vụ' và bàn cũ thành 'trống'.
* Bước 5: Hệ thống chuyển toàn bộ thông tin đơn hàng sang bàn mới.

*Thanh toán*

* Bước 1: Nhân viên phục vụ nhấn nút yêu cầu thanh toán trên hệ thống.
* Bước 2: Quản lý kiểm tra và tạo một hóa đơn cho bàn cần thanh toán.
* Bước 3: Sau khi thanh toán thành công, hệ thống cập nhật trạng thái của bàn thành 'trống'.
* Bước 4: Hệ thống lưu trữ thông tin thanh toán và cập nhật số liệu thống kê doanh thu.

## Phân tích yêu cầu

### Đặc tả hệ thống

Hệ thống web quản lý nhà hàng ăn uống được xây dựng nhằm mục đích cải thiện hiệu quả quản lý đơn hàng và dịch vụ, giảm thiểu tình trạng chậm trễ món ăn và sự không công bằng trong phục vụ, từ đó nâng cao sự hài lòng của khách hàng.

*Đối với khách hàng*, hệ thống cung cấp các chức năng tiện ích bao gồm khả năng chọn và thêm món ăn vào đơn hàng thông qua menu, bao gồm cả menu cứng và Digital Menu. Khi bữa ăn kết thúc, khách hàng có thể yêu cầu thanh toán và thực hiện thanh toán hóa đơn ngay tại bàn.

*Nhân viên phục vụ* có nhiệm vụ tạo đơn hàng mới khi khách hàng đến nhà hàng. Điều này bao gồm việc chọn bàn và mở đơn hàng mới, với hệ thống tự động cập nhật trạng thái của bàn thành 'đang sử dụng'. Khi khách hàng yêu cầu chuyển bàn, nhân viên phục vụ sẽ chọn bàn mới và cập nhật thông tin trên hệ thống. Họ cũng theo dõi và quản lý trạng thái món ăn, đảm bảo rằng trạng thái món ăn được cập nhật đúng khi món ăn được phục vụ cho khách.

*Nhân viên bếp* chịu trách nhiệm xử lý các đơn hàng. Khi đơn hàng có trạng thái "Created", nhân viên bếp tiếp nhận đơn hàng và cập nhật trạng thái món ăn từ "Pending" sang "In progress" khi bắt đầu chế biến. Sau khi món ăn được chế biến xong, nhân viên bếp cập nhật trạng thái món ăn từ "In progress" sang "Finished", và món ăn được đưa lên bàn phục vụ cho khách. Nhân viên bếp cũng cần quản lý nguyên liệu bằng cách cập nhật tình trạng món ăn khi nguyên liệu hết, nhằm tránh tình trạng khách hàng đặt món không còn sẵn có.

*Nhân viên quản lý* có nhiệm vụ xuất hóa đơn thanh toán cho khách hàng và giao cho nhân viên phục vụ để thực hiện thanh toán. Họ cũng quản lý lịch sử phiếu tính tiền, một chức năng chỉ dành cho nhân viên quản lý. Ngoài ra, nhân viên quản lý quản lý và phân công công việc cho các nhân viên trong ca trực.

*Admin*, thường là CEO hoặc Giám đốc của nhà hàng, có quyền quản lý các yếu tố quan trọng của hệ thống. Họ có thể cài đặt và điều chỉnh các khoản phụ phí liên quan đến dịch vụ, thêm, sửa đổi hoặc xóa món ăn trong menu, và quản lý thông tin về các bàn phục vụ, bao gồm số lượng và trạng thái của các bàn.

### Đặc tả yêu cầu

#### Yêu cầu kinh doanh

*Vấn đề hiện tại*

* Quy trình thủ công: Các quy trình thực hiện như ghi nhận đơn hàng, quản lý nguyên liệu và thanh toán hiện đang được thực hiện bằng thủ công, dẫn đến hiệu suất làm việc thấp và dễ xảy ra sai sót.
* Ghi nhận order bằng giấy: Việc ghi lại đơn hàng của khách hàng bằng giấy không chỉ tốn thời gian mà còn dễ bị mất mát hoặc nhầm lẫn.
* Thiếu nguyên liệu không cập nhật kịp thời: Khi nguyên liệu hết, thông tin không được cập nhật nhanh chóng trên menu, dẫn đến việc khách hàng đợi lâu và không nhận được món ăn đã chọn.
* Quản lý order chậm: Quy trình ghi nhận và xử lý đơn hàng thêm món ăn hiện tại quá chậm vì yêu cầu phải thông báo qua nhiều bước, từ nhân viên phục vụ đến quản lý.

*Cơ hội với hệ thống mới*

* Cải thiện quy trình và giảm thao tác thủ công: Sử dụng hệ thống quản lý web sẽ tự động hóa các quy trình, giảm thiểu lỗi do thao tác thủ công và cải thiện hiệu quả công việc.
* Quản lý order nhanh chóng và chính xác: Hệ thống giúp quản lý đơn hàng hiệu quả hơn, giảm thiểu nhầm lẫn giữa các bàn và cải thiện tốc độ xử lý đơn hàng.
* Cập nhật nguyên liệu nhanh chóng: Hệ thống sẽ tự động cập nhật trạng thái nguyên liệu, giúp khách hàng biết ngay món ăn nào còn sẵn và lựa chọn món khác nếu cần.
* Tăng cường sự hài lòng của khách hàng: Khách hàng sẽ được phục vụ nhanh chóng và chính xác hơn, nâng cao trải nghiệm và sự hài lòng.
* Xử lý order thêm nhanh chóng: Thông tin về đơn hàng thêm món sẽ được cập nhật ngay lập tức, cho phép nhân viên bếp xử lý nhanh hơn và lược bỏ các thao tác không cần thiết.
* Giảm tác động đến sức khỏe nhân viên: Giảm khối lượng công việc thủ công giúp giảm căng thẳng và cải thiện sức khỏe cho nhân viên.

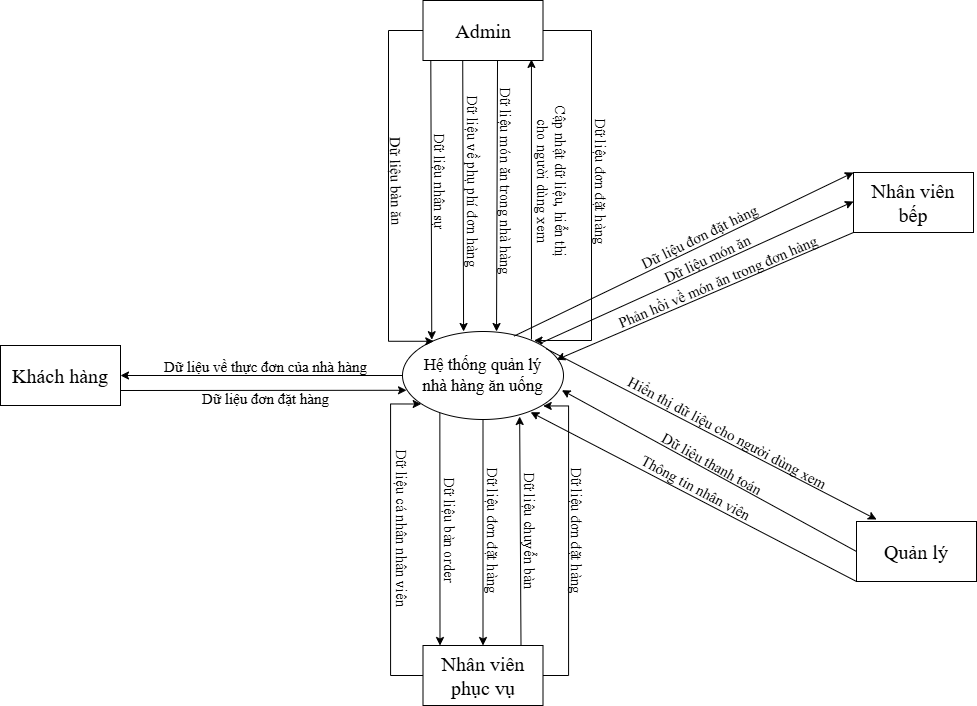
#### Yêu cầu chức năng

* Xem Menu: Khách hàng có thể xem nhanh menu của nhà hàng để chọn món ăn. Menu cần được hiển thị rõ ràng, bao gồm các thông tin cần thiết về món ăn như tên, mô tả, giá cả, và trạng thái (còn sẵn hoặc hết).
* Thêm và Điều chỉnh Món Ăn: Khách hàng có thể thêm món ăn vào đơn hàng và điều chỉnh các món đã chọn qua giao diện Digital Menu hoặc menu cứng. Điều chỉnh có thể bao gồm thay đổi số lượng hoặc thêm yêu cầu đặc biệt.
* Tạo Order (Mở Bàn): Nhân viên phục vụ có khả năng tạo đơn hàng mới khi khách hàng đến nhà hàng, bao gồm việc chọn bàn và ghi nhận các món ăn đã chọn. Hệ thống sẽ cập nhật trạng thái của bàn từ 'trống' thành 'đang sử dụng'.
* Chuyển Bàn: Nhân viên phục vụ có thể chuyển khách hàng sang bàn khác nếu khách hàng yêu cầu. Nhân viên phục vụ chọn bàn mới và cập nhật thông tin trên hệ thống để phản ánh trạng thái bàn mới và cũ.
* Xử Lý Món Ăn: Nhân viên bếp có thể tiếp nhận đơn hàng và xử lý các món ăn mới. Họ sẽ cập nhật trạng thái của món ăn từ "Created" sang "In progress" khi bắt đầu chế biến và từ "In progress" sang "Finished" khi món ăn hoàn tất.
* Quản Lý Nguyên Liệu: Nhân viên bếp có thể quản lý nguyên liệu của món ăn bằng cách cập nhật trạng thái của món ăn khi nguyên liệu đã hết. Hệ thống sẽ tự động cập nhật trạng thái món ăn trong menu để khách hàng không thể đặt những món không còn sẵn có.
* Quản Lý Thanh Toán: Nhân viên quản lý có thể xử lý thanh toán bằng cách tạo và xuất hóa đơn cho các đơn hàng. Họ sẽ giao hóa đơn cho nhân viên phục vụ để thực hiện thanh toán với khách hàng.
* Quản Lý Nhân Viên: Nhân viên quản lý có thể quản lý và phân công công việc cho các nhân viên trong ca trực. Điều này bao gồm việc theo dõi hiệu suất và sắp xếp lịch làm việc.
* Quản Lý Phiếu Tính Tiền: Nhân viên quản lý có thể theo dõi và quản lý lịch sử phiếu tính tiền của ngày, bao gồm việc xem lại các hóa đơn đã được tạo và thanh toán.
* Quản Lý Phụ Phí: Admin (Giám đốc/CEO) có quyền quản lý các khoản phụ phí liên quan đến dịch vụ, bao gồm việc cài đặt và điều chỉnh các khoản phụ phí có thể áp dụng trên hóa đơn.
* Quản Lý Món Ăn: Admin (Giám đốc/CEO) có thể thêm, sửa đổi hoặc xóa các món ăn trong menu của nhà hàng. Điều này bao gồm việc cập nhật thông tin về món ăn như tên, mô tả, giá cả, và trạng thái.
* Quản Lý Bàn Phục Vụ: Admin (Giám đốc/CEO) có quyền quản lý thông tin về các bàn phục vụ trong nhà hàng, bao gồm việc cập nhật số lượng, trạng thái, và bố trí của các bàn.

#### Yêu cầu phi chức năng

* Hiệu năng: Cải thiện thời gian phản hồi và khả năng xử lý đồng thời để hệ thống hoạt động mượt mà và hiệu quả trong các giờ cao điểm.
* Độ tin cậy: Đảm bảo hệ thống có độ sẵn sàng cao và khả năng khôi phục sau sự cố nhanh chóng.
* Bảo mật ứng dụng: Hệ thống phải có cơ chế để phát hiện và xử lý lỗi bảo mật kịp thời. Đảm bảo các phiên làm việc (session) được quản lý an toàn để tránh các cuộc tấn công giả mạo hoặc lạm dụng.
* Khả Năng Mở Rộng:Hệ thống cần được thiết kế để có khả năng mở rộng dễ dàng khi số lượng người dùng hoặc khối lượng dữ liệu tăng lên.
* Dễ bảo trì: Đảm bảo mã nguồn được tổ chức và tài liệu hóa tốt để dễ dàng bảo trì và cập nhật.
* Tính đa dạng thiết bị: Đảm bảo hệ thống hoạt động tốt trên nhiều loại thiết bị khác nhau.
* Tính Tương Tác: Cung cấp giao diện người dùng thân thiện và dễ sử dụng để nâng cao trải nghiệm người dùng.

### Context Diagram



Hình 3.1 Sơ đồ ngữ cảnh

### Xác định tác nhân và usecase

#### Xác định tác nhân

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **STT** | **Tác nhân** | **Đặc tả** |
| 1 | Người dùng | Là người có những chức năng được sử dụng hệ thống web quản lý nhà hàng ăn uống. |
| 2 | Khách hàng | Là người sử dụng các chức năng mà hệ thống web quản lý nhà hàng ăn uống bao gồm các chức năng sau: them và điều chỉnh món vào bàn phục vụ. |
| 3 | Nhân viên phục vụ | Nhân viên phục vụ là những người thao tác chính trong nhà hàng, sẽ thực hiện những chức năng sau: tạo đơn hàng (tạo bàn phục vụ), chuyển bàn. |
| 4 | Nhân viên bếp | Nhân viên bếp được hỗ trợ các chức năng như sau: xử lý món ăn mới (đánh dấu những món ăn đã hoàn thành), quản lý nguyên liệu món ăn (Bật/tắt món ăn khi hết nguyên liệu) |
| 5 | Quản lý | Người quản lý trong hệ thống sẽ có những chức năng sau: thanh toán, quản lý phiếu tính tiền, quản lý nhân viên. |
| 6 | Admin | Người quản trị hệ thống bao gồm các chức năng sau: quản lý phụ phí, quản lý món ăn, quản lý bàn phục vụ. |

Bảng 3.1 Các tác nhân trong hệ thống

#### Xác định usecase

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ID | Tên use case | Mô tả | Actor |
| UC01 | Đăng nhập | Chức năng đăng nhập tài khoản cho phép các actor có thể đăng nhập vào hệ thống. Tùy từng loại actor mà có quyền truy cập khác nhau | Admin  Quản lý  Nhân viên phục vụ  Nhân viên bếp |
| UC02 | Đăng kí tài khoản | Chức năng cho phép actor khi truy cập vào có thể tạo tài khoản cho nhân viên. | Admin  Quản lý |
| UC03 | Kích hoạt tài khoản | Chức năng cho phép actor khi truy cập vào đường link sẽ thực hiện kích hoạt tài khoản. | Quản lý  Nhân viên phục vụ  Nhân viên bếp |
| UC04 | Gửi mail kích hoạt tài khoản | Chức năng cho phép actor khi truy cập vào có thể gửi mail chứa link kích hoạt tài khoản cho nhân viên. | Admin  Quản lý |
| UC05 | Đăng xuất | Chức năng cho phép các actor khi truy cập vào tài khoản có thể đăng xuất khỏi tài khoản | Admin  Quản lý  Nhân viên phục vụ  Nhân viên bếp |
| UC06 | Đổi mật khẩu | Chức năng cho phép các actor có thể đổi mật khẩu tài khoản | Admin  Quản lý  Nhân viên phục vụ  Nhân viên bếp |
| UC07 | Tạo đơn hàng | Hệ thống cho phép các actor có quyền thực hiện tạo mới đơn hàng khi có khách hàng đến ăn tại nhà hàng | Nhân viên phục vụ |
| UC08 | Chuyển bàn | Hệ thống cho phép các actor có quyền thực hiện chuyển bàn khi khách hàng có nhu cầu thay đổi bàn ăn. | Nhân viên phục vụ |
| UC09 | Thêm và điều chỉnh món ăn vào bàn phục vụ | Hệ thống cho phép các actor có quyền them hoặc điều chỉnh món ăn vào order cụ thể. | Khách hàng |
| UC10 | Thanh toán | Hệ thống cho phép actor có quyền tạo và in hóa đơn thanh toán. | Quản lý |
| UC11 | Quản lý phiếu tính tiền | Hệ thống cho phép actor có quyền tổng hợp phiếu tính tiền, xem thống kê, xem lịch sử của phiếu tính tiền theo ngày, tháng, năm | Quản lý |
| UC12 | Quản lý nhân viên | Hệ thống cho phép actor có quyền quản lý tài khoản của nhân viên. | Admin Quản lý |
| UC13 | Quản lý phụ phí | Hệ thống cho phép actor có quyền quản lý phụ phí: xem, thêm, xóa, sửa phụ phí cho hóa đơn | Admin |
| UC14 | Quản lý món ăn | Hệ thống cho phép actor có quyền quản lý thực đơn bao gồm thể thoại món ăn và thông tin món ăn | Admin |
| UC15 | Quản lý bàn phục vụ | Hệ thống cho phép actor có quyền xem, thêm, sửa, xóa bàn phục vụ | Admin |
| UC16 | Xử lý món ăn | Hệ thống cho phép nhân viên bếp đánh dấu món ăn đã phục vụ | Nhân viên bếp |
| UC17 | Quản lý nguyên liệu làm món ăn | Hệ thống cho phép nhân viên bếp có quyền bật/ tắt món ăn khi hết nguyên liệu chế biến. | Nhân viên bếp |

Bảng 3.2 Các usecase trong hệ thống

### Phân tích Usecase

#### Sơ đồ usecase tổng quát

A diagram of a company

Description automatically generated

Hình 3.2 Sơ đồ usecase tổng quát

#### Đặc tả usecase

**Đăng nhập**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Usecase:* Đăng nhập | *ID:* UC01 | *Priority:* High |
| *Actor:* Admin, quản lý, nhân viên phục vụ, nhân viên bếp. | | |
| *Description:* Khi actor được phân quyền muốn truy cập vào hệ thống web quản lý nhà hàng ăn uống. | | |
| *Trigger:* Actor được phân quyền phải đăng nhập vào hệ thống thì mới được sử dụng các chức năng. | | |
| *Precondition:* tài khoản của các actor phân quyền đã được kích hoạt. | | |
| *Normal Course* | *Information for steps* | |
| 1. Actor chọn đăng nhập. | 1.1 Hệ thống hiển thị màn hình chứa form đăng nhập. | |
| 2. Actor nhập username và password. | 2.1 Hệ thống hiển thị dữ liệu actor vừa nhập  + Username: hiển thị rõ dữ liệu mà người dùng nhập.  + Password: hiển thị dạng ẩn với ký tự. | |
| 3. Actor nhấn nút Đăng nhập. | 3.1 Hệ thống hiển thị thông báo thành công và chuyển hướng người dùng đến trang chức năng của hệ thống. | |
| *Postconditions:* Đăng nhập thành công vào hệ thống, actor được chuyển hướng đến trang chức năng của hệ thống. | | |
| *Exception:*   * Người dùng nhập sai username hoặc password hoặc cả 2 trường hợp. * Người dùng không nhấn nút Đăng nhập sau khi nhập thông tin. * Tài khoản của người dùng chưa được kích hoạt. | | |

Bảng 3.3 Usecase đăng nhập

**Đăng kí tài khoản**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Usecase:* Đăng kí | *ID:* UC02 | *Priority:* High |
| *Actor:* Admin, quản lý. | | |
| *Description:* Khi actor được phân quyền muốn tạo tài khoản cho actor khác để truy cập vào hệ thống web quản lý nhà hàng ăn uống. | | |
| *Trigger:* Khi có nhân viên làm việc mới tại nhà hàng tham gia vào hệ thống. | | |
| *Precondition:* Tài khoản của các actor phân quyền đã được kích hoạt. | | |
| *Normal Course* | *Information for steps* | |
| 1. Actor chọn đăng kí. | 1.1 Hệ thống hiển thị màn hình chứa form đăng kí. | |
| 2. Actor nhập fullName, nationalId, phone, gmail và chọn gender. | 2.1 Hệ thống hiển thị dữ liệu actor vừa nhập và chọn.  + Fullname, nationalId, phone, gmail, gender hiển thị rõ dữ liệu mà người dùng nhập và chọn. | |
| 3. Actor nhấn nút Đăng kí. | 3.1 Hệ thống hiển thị thông báo thành công và chuyển hướng đến trang chức năng quản lý nhân viên. | |
| *Postconditions:*   * Đăng kí thành công tài khoản trên hệ thống. * Hệ thống gửi link kích hoạt tài khoản mới đến gmail đăng ký. | | |
| *Exception:*   * Người dùng nhập và chọn thiếu một trong các trường dữ liệu (fullName, gender, nationalId, phone, gmail). * Một trong các trường bị trùng dữ liệu với tài khoản khác (nationalId, phone, gmail). * Người dùng không nhấn nút Đăng kí sau khi nhập thông tin. | | |

Bảng 3.4 Usecase đăng kí tài khoản

**Kích hoạt tài khoản**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Usecase:* Kích hoạt tài khoản | *ID:* UC03 | *Priority:* High |
| *Actor:* Quản lý, nhân viên phục vụ, nhân viên bếp | | |
| *Description:* Khi actor được phân quyền muốn truy cập vào hệ thống bằng tài khoản thì tài khoản phải được kích hoạt. | | |
| *Trigger:* Khi nhân viên mới cần tài khoản đã kích hoạt để có thể truy cập vào hệ thống. | | |
| *Precondition:* Tài khoản của các actor phân quyền đã được tạo. | | |
| *Normal Course* | *Information for steps* | |
| 1. Actor chọn vào link kích hoạt mà hệ thống đã gửi qua email tài khoản đã đăng kí. | 1.1 Hệ thống hiển thị thông báo đã kích hoạt tài khoản thành công. | |
| *Postconditions:* Kích hoạt thành công tài khoản trên hệ thống. | | |
| *Exception:* Người dùng không nhấn link kích hoạt tài khoản. | | |

Bảng 3.5 Usecase kích hoạt tài khoản

**Gửi mail kích hoạt tài khoản**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Usecase:* Gửi mail kích hoạt tài khoản | *ID:* UC04 | *Priority:* High |
| *Actor:* Admin, quản lý | | |
| *Description:* Khi actor được phân quyền muốn gửi lại mail chứa link kích hoạt. | | |
| *Trigger:* Khi nhân viên mới cần kích hoạt tài khoản để có thể truy cập vào hệ thống. | | |
| *Precondition:* Tài khoản của các actor phân quyền đã được kích hoạt. | | |
| *Normal Course* | *Information for steps* | |
| 1. Actor nhấn nút “Gửi mail kích hoạt” theo email muốn gửi. | 1.1 Hệ thống hiển thị thông báo đã gửi mail kích hoạt tài khoản thành công cho email đã chọn. | |
| *Postconditions:*   * Gửi mail kích hoạt thành công cho email. | | |
| *Exception:*   * Người dùng không nhấn nút “Gửi mail kích hoạt”. | | |

Bảng 3.6 Usecase gửi mail kích hoạt tài khoản

**Đăng xuất**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Usecase:* Đăng xuất | *ID:* UC05 | *Priority:* High |
| *Actor:* Admin, quản lý, nhân viên phục vụ, nhân viên bếp. | | |
| *Description:* Khi người dùng được phân quyền đã sử dụng xong hệ thống và có nhu cầu thoát khỏi hệ thống để thực hiện bảo mật. | | |
| *Trigger:* Người dùng nhấn chọn đăng xuất | | |
| *Precondition:* Người dùng đã đăng nhập thành công vào hệ thống | | |
| *Normal Course* | *Information for steps* | |
| 1. Người dùng chọn nút đăng xuất | 1.1 Hệ thống đăng xuất thông tin của người dùng và trở về màn hình đăng nhập. | |
| *Postconditions:* Đăng xuất thành công, khi người dùng muốn vào lại hệ thống bắt buộc phải đăng nhập | | |
| *Exception:* Không có | | |

Bảng 3.7 Usecase đăng xuất

**Đổi mật khẩu**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Usecase:* Đổi mật khẩu | *ID:* UC06 | *Priority:* High |
| *Actor:* Admin, quản lý, nhân viên phục vụ, nhân viên bếp. | | |
| *Description:* Khi người dùng được phân quyền muốn đổi mật khẩu tài khoản để đảm bảo bảo mật. | | |
| *Trigger:* Người dùng nhấn chọn đổi mật khẩu. | | |
| *Precondition:* Người dùng đã đăng nhập thành công vào hệ thống. | | |
| *Normal Course* | *Information for steps* | |
| 1. Người dùng chọn nút đổi mật khẩu. | 1.1 Hệ thống hiển thị form chứa thông tin đổi mật khẩu. | |
| 2. Người dùng nhập mật khẩu cũ, mật khẩu mới, xác nhận mật khẩu mới. | 2.1 Hệ thống hiển thị thông tin người dùng nhập.  +Mật khẩu cũ, mật khẩu mới, xác nhận mật khẩu hiển thị dữ liệu dạng ẩn với kí tự mà người dùng nhập. | |
| 3. Người dùng nhấn nút Xác nhận. | 3.1 Hệ thống hiển thị thông báo thành công và chuyển hướng đến trang đăng nhập. | |
| *Postconditions:* Đổi mật khẩu thành công. | | |
| *Exception:*   * Người dùng nhập và chọn thiếu một trong các trường dữ liệu (mật khẩu cũ, mật khẩu mới, xác nhận mật khẩu mới). * Người dùng nhập sai mật khẩu cũ. * Người dùng nhập xác nhận mật khẩu mới không trùng khớp mới mật khẩu mới. * Người dùng không nhấn nút Xác nhận sau khi nhập thông tin. * Tài khoản người dùng chưa được kích hoạt. * Người dùng chưa đăng nhập vào hệ thống. | | |

Bảng 3.8 Usecase đổi mật khẩu

**Tạo đơn hàng**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Usecase:* Tạo đơn hàng | *ID:* UC07 | *Priority:* High |
| *Actor:* Nhân viên phục vụ | | |
| *Description:* Khi có khách hàng mới đến cửa hàng ăn uống. | | |
| *Trigger:*   * Khách hàng muốn ăn uống tại cửa hàng thì phải thực hiện order * Nhân viên phục vụ là người tạo ra đơn hàng cho khách hàng | | |
| *Precondition:* Bàn phục vụ ở trạng thái trống | | |
| *Normal Course* | *Information for steps* | |
| 1. Người dùng chọn nút thêm mới order trên màn hình tablet | 1.1 Hệ thống hiển thị form chứa thông tin cần thiết cho một order. | |
| 2. Trên màn hình order, khách hàng chọn các món ăn trên màn hình mà khách muốn ăn. |  | |
| 3. Khách hàng nhấn nút ok | 3.1 Hệ thống hiển thị các món ăn mà khách đã chọn. | |
| 4. Nhân viên phục vụ nhấn nút gửi order. | 4.1 Màn hình hiển thị đơn hàng đã được tạo thành công. | |
| *Postconditions:* Tạo đơn hàng thành công | | |
| *Exception:*   * Khách hàng không chọn món ăn cho đơn hàng * Nhân viên phục vụ cung cấp thiếu các thông tin bắt buộc trong form tạo * Nhân viên phục không nhấn nút gửi đơn hàng đi | | |

Bảng 3.9 Usecase tạo đơn hàng

**Chuyển bàn**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Usecase:* Chuyển bàn | *ID:* UC08 | *Priority:* High |
| *Actor:* Nhân viên phục vụ | | |
| *Description:* Khi khách hàng có nhu cầu thay đổi bàn ăn hoặc số lượng khách đến sau của bàn tăng lên quá nhiều, không đủ chỗ ngồi. | | |
| *Trigger:* Khách hàng yêu cầu chuyển bàn | | |
| *Precondition:*   * Đơn hàng ở trạng thái đang phục vụ * Bàn cần chuyển ở trạng thái trống | | |
| *Normal Course* | *Information for steps* | |
| 1. Nhân viên phục vụ xem bàn phục vụ đang trống | 1.1 Hệ thống hiển thị danh sách bàn phục vụ có trạng thái trống | |
| 2. Nhân viên phục vụ truy cập vào bàn phục vụ đang ở có khách hàng đang yêu cầu chuyển bàn | 2.1 Hệ thống hiển thị màn hình bàn phục vụ vừa chọn | |
| 3. Nhân viên phục vụ nhấn nút chuyển bàn | 3.1 Hệ thống hiển thị popup chứa các bàn đang đóng | |
| 4. Nhân viên phục vụ chọn bàn đủ sức chứa để chuyển. | 4.1 Hệ thống hiển thị thông báo chuyển bàn thành công | |
| *Postconditions:*   * Chuyển bàn thành công * Bàn phục vụ cũ ở trạng thái trống * Bàn phục vụ mới chuyển ở trạng thái đang phục vụ | | |
| *Exception:* Nhân viên chọn bàn đã phục vụ khác. | | |

Bảng 3.10 Usecase chuyển bàn

**Thêm món ăn**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Usecase:* Thêm món ăn | *ID:* UC09 | *Priority:* High |
| *Actor:* Khách hàng | | |
| *Description:* Khách hàng chọn món ăn để order | | |
| *Trigger:* Khách hàng nhấn gửi danh sách món đã chọn | | |
| *Precondition:*   * Đơn hàng ở trạng thái đang phục vụ * Danh sách món ăn là hợp lệ | | |
| *Normal Course* | *Information for steps* | |
| 1. Khách hàng chọn các món ăn trong menu trên màn hình tablet | 1.1 Hệ thống hiển thị màn hình chứa danh sách món ăn hiện có của nhà hàng. | |
| 2. Khách hàng nhấn chọn món ăn cần order | 2.1 Hệ thống tick vào các món ăn mà khách hàng đã chọn | |
| 3. Khách hàng nhấn nút Xác nhận | 3.1 Hệ thống cập nhật các món ăn đã chọn vào đơn hàng hiện tại. | |
| *Postconditions:* Thêm món ăn vào đơn hàng thành công | | |
| *Exception:* Khách hàng không chọn bất kỳ món ăn nào | | |

Bảng 3.11 Usecase thêm món ăn vào phục vụ

**Thanh toán**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Usecase:* Thanh toán | *ID:* UC10 | *Priority:* High |
| *Actor:* Quản lý | | |
| *Description:* Khách hàng có yêu cầu thanh toán sau khi dùng bữa xong. | | |
| *Trigger:* Khách hàng yêu cầu thanh toán | | |
| *Precondition:* Đơn hàng ở trạng thái đang phục vụ | | |
| *Normal Course* | *Information for steps* | |
| 1. Quản lý chọn đơn hàng của bàn phục vụ khách hàng đang yêu cầu thanh toán | 1.1 Màn hình hiển thị thông tin chi tiết của đơn hàng | |
| 2. Quản lý chọn các phụ phí cần thiết cho đơn hàng | 2.1 Hệ thống hiển thị danh sách các loại phụ phí hiện có | |
| 3. Quản lý nhấn nút thanh toán | 3.1 Hệ thống hiển thị màn hình popup có thông tin chi tiết hóa đơn | |
| 4. Quản lý nhấn nút Xuất hóa đơn | 4.1 Hệ thống kết nối với máy in và thông báo xuất thành cống | |
| *Postconditions:* Thanh toán thành công | | |
| *Exception:* Kết nối máy in có vấn đề, không xuất được hóa đơn. | | |

Bảng 3.12 Usecase thanh toán

**Quản lý phiếu tính tiền**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Usecase:* Quản lý phiều tính tiền | *ID:* UC11 | *Priority:* High |
| *Actor:* Quản lý | | |
| *Description:* Quản lý phiếu tính tiền giúp người quản lý có thể thống kê lại các hóa đơn của cửa hàng. | | |
| *Trigger:* Khi người quản lý báo cáo lại tổng hợp phiếu tính tiền cho cấp trên. | | |
| *Precondition:* Các hóa đơn đã được thanh toán thành công gọi là phiếu tính tiền | | |
| *Normal Course* | *Information for steps* | |
| 1. Quản lý chọn chức năng Quản lý phiếu tính tiền | 1.1 Hệ thống hiển thị màn hình chứa danh sách các phiếu tính tiền | |
| *Postconditions:* Danh sách các phiếu tính tiền hiển thị trên màn hình. | | |
| *Exception:* Không có | | |

Bảng 3.13 Usecase quản lý phiếu tính tiền

**Quản lý nhân viên**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Usecase:* Quản lý nhân viên | *ID:* UC12 | *Priority:* High |
| *Actor:* Quản lý | | |
| *Description:* Quản lý thực hiện quản lý các nhân viên làm việc tại nhà hàng. | | |
| *Trigger:*   * Quản lý thực hiện quản lý các tài khoản liên quan đến nhà hàng khi nhân viên làm việc tại nhà hàng. * Quản lý thông tin nhân viên. | | |
| *Precondition:* Tài khoản của nhân viên đã tồn tại | | |
| *Normal Course* | *Information for steps* | |
| 1. Quản lý chọn chức năng quản lý nhân viên | 1.1 Hệ thống hiển thị màn hình chứa danh sách các tài khoản nhân viên hiện có và thông tin nhân viên. | |
| 2.Quản lý thực hiện các tùy chọn đối với nhân viên cụ thể. | 2.1 Hệ thống hiển thị màn hình chứa thông tin mà quản lý đã tùy chọn người dùng đã cập nhật. | |
| *Postconditions:*   * Danh sách nhân viên hiển thị * Quản lý có thể xem/ sửa thông tin nhân viên. | | |
| *Exception:* Không có | | |

Bảng 3.14 Usecase quản lý nhân viên

**Quản lý phụ phí**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Usecase:* Quản lý phụ phí | *ID:* UC13 | *Priority:* High |
| *Actor:* Admin | | |
| *Description:* Admin thực hiện quản lý các khoản phụ phí có thể phát sinh. | | |
| *Trigger:* Phụ phí được đính kèm theo quy định bàn hành của nhà nước. | | |
| *Precondition:* Nhà hàng đã thực hiện đăng ký thuế với nhà nước. | | |
| *Normal Course* | *Information for steps* | |
| 1. Admin chọn quản lý phụ phí | 1.1 Hệ thống hiển thị màn hình thông tin các loại phụ phí hiện có | |
| 2. Admin thực hiện các tùy chọn trong quản lý thuế | 2.1 Hệ thống hiển thị màn hình chứa thông tin mà Admin đã tùy chọn cập nhật. | |
| *Postconditions:* Admin có thể tùy chỉnh phụ phí Xem/Thêm/Sửa/Xóa | | |
| *Exception:* Không có | | |

Bảng 3.15 Usecase quản lý phụ phí

**Quản lý món ăn**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Usecase:* Quản lý món ăn | *ID:* UC14 | *Priority:* High |
| *Actor:* Admin | | |
| *Description:* Admin thực hiện quản lý các món ăn trong nhà hàng. | | |
| *Trigger:* Danh sách món ăn giúp khách hàng dễ dàng hơn trong việc order món. | | |
| *Precondition:* Các món ăn trước đó đã có trong hệ thống. | | |
| *Normal Course* | *Information for steps* | |
| 1. Admin chọn quản lý món ăn | 1.1 Hệ thống hiển thị màn hình thông tin chứa danh sách các món ăn hiện có trong hệ thống. | |
| 2. Admin thực hiện các tùy chọn trong quản lý món ăn. | 2.1 Hệ thống hiển thị màn hình chứa thông tin mà Admin đã tùy chọn cập nhật. | |
| *Postconditions:* Admin có thể tùy chỉnh món ăn Xem/Thêm/Sửa/Xóa | | |
| *Exception:* Không có | | |

Bảng 3.16 Usecase quản lý món ăn

**Quản lý bàn phục vụ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Usecase:* Quản lý bàn phục vụ | *ID:* UC15 | *Priority:* High |
| *Actor:* Admin | | |
| *Description:* Admin thực hiện quản lý các bàn phục vụ trong nhà hàng. | | |
| *Trigger:*   * Khi một khách hàng vào nhà hàng thì nhân viên phục vụ sẽ tìm bàn phù hợp * Một bàn phục vụ sẽ mở khi có khách hàng mới đến. | | |
| *Precondition:* Bàn phục vụ đã có tồn tại trước đó. | | |
| *Normal Course* | *Information for steps* | |
| 1. Admin chọn quản lý bàn phục vụ | 1.1 Hệ thống hiển thị màn hình thông tin chứa danh sách các bàn phục vụ hiện có ở nhà hàng. | |
| 2. Admin thực hiện các tùy chọn trong quản lý bàn phục vụ | 2.1 Hệ thống hiển thị màn hình chứa thông tin mà Admin đã tùy chọn cập nhật. | |
| *Postconditions:* Admin có thể tùy chỉnh bàn phục vụ Xem/Thêm/Sửa/Xóa | | |
| *Exception:* Không có | | |

Bảng 3.17 Usecase quản lý bàn phục vụ

**Xử lý món ăn**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Usecase:* Xử lý món ăn | *ID:* UC16 | *Priority:* High |
| *Actor:* Nhân viên bếp | | |
| *Description:* Nhân viên bếp thực hiện đánh dấu món ăn đã phục vụ cho khách hàng. | | |
| *Trigger:*   * Khi có một order cụ thể từ khách hàng. * Nhân viên bếp đánh dấu món ăn đã phục vụ giúp cho nhân viên phục vụ có thể thông tin được khi nào món ăn hoàn tất và mang lên bàn phục vụ cho thực khách. | | |
| *Precondition:* Khi có một order từ khách hàng | | |
| *Normal Course* | *Information for steps* | |
| 1. Nhân viên bếp xem danh sách món ăn của một đơn hàng | 1.1 Hệ thống hiển thị màn hình thông tin chứa danh sách món ăn trong đơn hàng. | |
| 2. Nhân viên bếp tiến hành chế biến món ăn |  | |
| 3. Nhân viên bếp chế biến xong món ăn và đánh dấu đã phục vụ vào hệ thống. | 3.1 Hệ thống hiển thì thông tin món ăn trong đơn hàng đã được thực hiện xong cho nhân viên phục vụ. | |
| *Postconditions:* Nhân viên bếp đánh dấu món ăn đã phục vụ thành công. | | |
| *Exception:* Không có | | |

Bảng 3.18 Usecase xử lý món ăn

**Quản lý nguyên liệu**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Usecase:* Quản lý nguyên liệu | *ID:* UC17 | *Priority:* High |
| *Actor:* Nhân viên bếp | | |
| *Description:*   * Nhân viên bếp thực hiện quản lý nguyên liệu chế biến món ăn. * Nhân viên bếp sẽ bật / tắt khi nguyên liệu còn hoặc hết đối với món ăn cụ thể. | | |
| *Trigger:* Nhân viên bếp bật / tắt món ăn khi hết hoặc còn nguyên liệu | | |
| *Precondition:* Nhân viên bếp kiểm tra nguyên liệu trước khi chế biến món ăn. | | |
| *Normal Course* | *Information for steps* | |
| 1. Nhân viên bếp chọn quản lý nguyên liệu | 1.1 Hệ thống hiển thị màn hình thông tin chứa danh sách các món ăn. | |
| 2 Nhân viên bếp nhấn bật/ tắt món ăn | 2.1 Hệ thống hiển thị màn hiển thị món ăn (bật) hoặc ẩn món ăn (tắt) đi. | |
| *Postconditions:* Nhân viên bếp bật/ tắt được món ăn khi hết nguyên liệu. | | |
| *Exception:* Không có | | |

Bảng 3.19 Usecase quản lý nguyên liệu

## Thiết kế hệ thống

### Kiến trúc hệ thống

#### Mô tả tổng quan kiến trúc

Hệ thống nhà hàng của chúng tôi được xây dựng theo kiến trúc microservices, nơi mỗi dịch vụ hoạt động độc lập và tương tác với nhau thông qua các giao thức tiêu chuẩn. Mô hình này giúp tăng tính linh hoạt, khả năng mở rộng và bảo trì của hệ thống.

#### Phân chia dịch vụ

*Catalog Service*

* Quản lý danh mục: Tạo, cập nhật, xóa và lấy thông tin chi tiết về các danh mục sản phẩm.
* Quản lý sản phẩm: Tạo, cập nhật, xóa và lấy thông tin chi tiết về các món ăn, bao gồm thông tin về giá cả, mô tả, v.v.
* Quản lý trạng thái của sản phẩm: Bật/tắt trạng thái (có sẵn hoặc không) của một hoặc nhiều món ăn.
* Tìm kiếm và lọc: Cung cấp khả năng tìm kiếm và lọc món ăn dựa trên các tiêu chí khác nhau như danh mục, giá cả, v.v.

*Kitchen Service*

* Xử lý các yêu cầu đặt món từ khách hàng: Nhận và quản lý các đơn đặt hàng đến các thiết bị của nhân viên bếp qua WebSocket.

*Mail Service*

* Gửi email thông báo: Gửi các thông báo khác như xác nhận đăng ký tài khoản hoặc các thông báo quan trọng khác.

*Order Service*

* Quản lý đơn hàng: Tạo, cập nhật, xóa và lấy thông tin chi tiết về các đơn hàng.
* Thay đổi bàn: Quản lý việc thay đổi bàn cho đơn hàng.
* Hủy đơn hàng: Quản lý việc hủy đơn hàng.
* Quản lý các món ăn trong đơn hàng: Thêm, cập nhật và xóa các món ăn trong đơn hàng.

*Payment Service*

* Quản lý thanh toán và giao dịch: Tạo, cập nhật và xóa các thanh toán.
* Quản lý phụ phí: Thêm, cập nhật và xóa các phụ phí trong thanh toán.
* Thống kê: Lấy thông tin chi tiết về các thanh toán dựa trên các tiêu chí khác nhau như ngày, tháng, năm, v.v.

*Table Service*

* Quản lý bàn trong nhà hàng: Tạo, cập nhật, xóa và lấy thông tin chi tiết về các bàn.
* Quản lý sơ đồ chỗ ngồi: Cung cấp sơ đồ chỗ ngồi của nhà hàng và phân bổ chỗ ngồi cho khách hàng.

*User Service*

* Quản lý thông tin người dùng: Đăng ký, cập nhật, xóa và lấy thông tin chi tiết về người dùng.
* Quản lý tài khoản: Đăng nhập, đăng xuất, kích hoạt tài khoản, gửi lại email kích hoạt tài khoản, đặt lại mật khẩu và thay đổi mật khẩu.

*Waiter Service*

* Giao tiếp với nhà bếp: Truyền tải các đơn hàng và yêu cầu đến các thiết bị của nhân viên phục vụ qua WebSocket.

#### Sơ đồ kiến trúc tổng thể

A diagram of a software application

Description automatically generated

#### Giao tiếp giữa các dịch vụ

Các microservices trong hệ thống giao tiếp với nhau thông qua gọi API trực tiếp trong mạng nội bộ hoặc sử dụng RabbitMQ để xử lý các tác vụ không đồng bộ.

Gọi API trực tiếp trong mạng nội bộ: Các dịch vụ có thể gọi trực tiếp các API của nhau thông qua địa chỉ mạng nội bộ. Việc này giúp tối ưu hóa tốc độ phản hồi và giảm độ trễ so với việc phải đi qua một API Gateway trung gian.

RabbitMQ: Được sử dụng để xử lý các tác vụ không đồng bộ và truyền thông điệp giữa các dịch vụ. Các dịch vụ có thể gửi và nhận thông điệp từ các hàng đợi RabbitMQ để đảm bảo tính linh hoạt và khả năng chịu tải cao.

#### Các công nghệ sử dụng

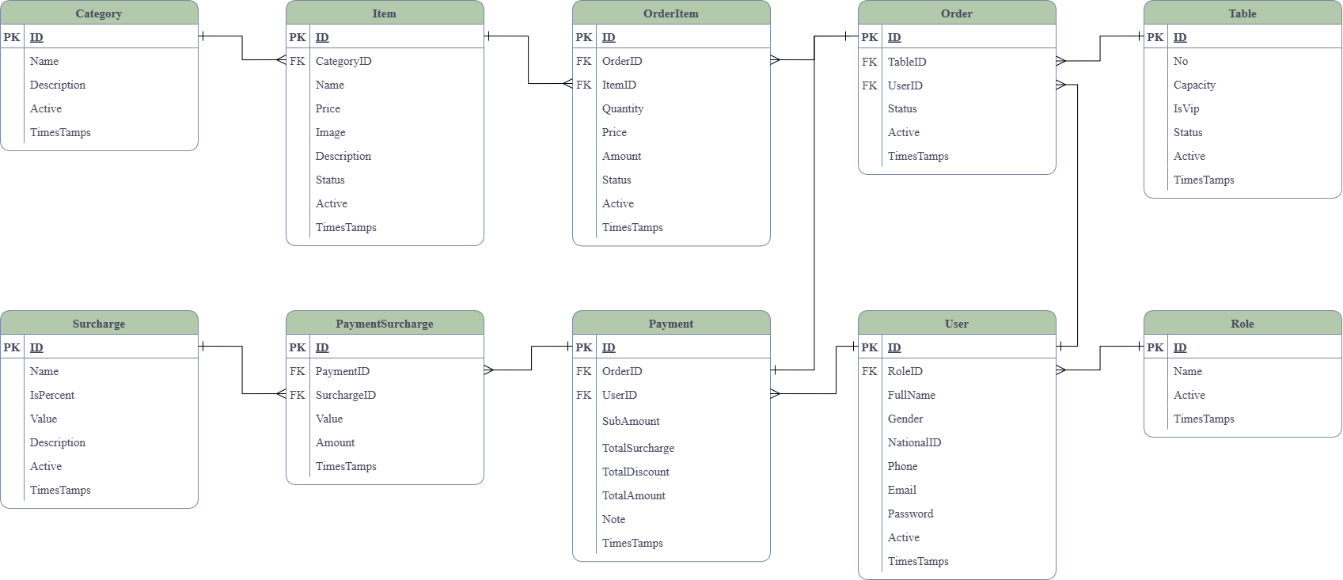
* Framework: Sử dụng Node.js với Express.js framework cho các dịch vụ microservice.
* WebSocket: Cho giao tiếp thời gian thực, đảm bảo kết nối liên tục và truyền tải dữ liệu nhanh chóng.
* Web API: Được sử dụng cho các yêu cầu và phản hồi từ phía người dùng thông qua HTTP.
* Authentication: Sử dụng JSON Web Token (JWT) để xác thực và ủy quyền người dùng.
* Cơ sở dữ liệu: MySQL để lưu trữ dữ liệu, đảm bảo hiệu suất cao và khả năng mở rộng tốt.
* Message Broker: RabbitMQ để xử lý các tác vụ không đồng bộ và giao tiếp giữa các dịch vụ.
* Caching: Redis để tối ưu hóa hiệu suất truy xuất dữ liệu.

### Thiết kế Docker Swarm

Ccc

### Thiết kế cơ sở dữ liệu

#### ERD



Hình 3.3 Sơ đồ ERD

### Thiết kế API

# THỰC NGHIỆM

## Kết quả đạt được

## Những mặt hạn chế

## Hướng phát triển trong tương lai

# TỔNG KẾT

## Kết quả đạt được

- Sử dụng Docker: Docker đã được sử dụng để đóng gói và triển khai các ứng dụng, giúp dễ dàng quản lý và di chuyển các dịch vụ.

- Triển khai thành công Docker Swarm: Hệ thống đã được thiết lập và triển khai thành công trên Docker Swarm, cho phép quản lý và điều phối các container một cách hiệu quả và linh hoạt.

- Kiến trúc Microservice: Hệ thống web được thiết kế theo kiến trúc Microservice, giúp tăng cường tính linh hoạt và khả năng mở rộng các dịch vụ.

- Sử dụng API Gateway: API Gateway được triển khai để quản lý các yêu cầu đến các Microservice, giúp đơn giản hóa việc quản lý và điều phối dịch vụ.

- Xác thực bằng JWT: Hệ thống đã tích hợp thành công phương thức xác thực bằng JWT, đảm bảo quản lý các Role khi truy cập vào hệ thống, an toàn thông tin và dữ liệu.

- Sử dụng Redis để lưu cache: Tích hợp để lưu cache, giúp tăng cường hiệu suất làm việc và giảm tải cho hệ thống cơ sở dữ liệu.

- Pub/Sub dữ liệu bằng RabbitMQ: sử dụng để thực hiện Pub/Sub dữ liệu, đảm bảo việc giao tiếp giữa các Microservice diễn ra một cách hiệu quả.

## Những mặt hạn chế

- Hiệu suất hệ thống: hiệu suất chưa được tối ưu hóa, khi một lượng lớn yêu cầu diễn ra sẽ gây độ trễ cho hệ thống.

- Phức tạp trong quản lý: Quản lý và bảo trì hệ thống Microservice cần đòi hỏi kiến thức chuyên sâu và phức tạp.

- Độ tin cậy của mạng: Phụ thuộc vào mạng, nếu xảy ra sự cố có thể ảnh hưởng đến tính khả thi của các dịch vụ.

## Hướng phát triển trong tương lai

# TÀI LIỆU THAM KHẢO

Tiếng Việt

…

Tiếng Anh

Hochreiter, S., & Schmidhuber, J. (1997). Long Short-term Memory. *Neural Computation*, *9*, 1735–1780. https://doi.org/10.1162/neco.1997.9.8.1735

Vaswani, A., Shazeer, N., Parmar, N., Uszkoreit, J., Jones, L., Gomez, A. N., Kaiser, L., & Polosukhin, I. (2023). *Attention Is All You Need* (arXiv:1706.03762). arXiv. https://doi.org/10.48550/arXiv.1706.03762