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*

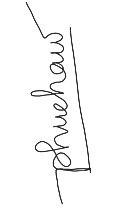
*Tác giả*

*(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*

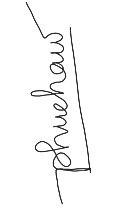
*Tác giả*

*(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 x](#_Toc174303360)

[DANH MỤC BẢNG BIỂU xi](#_Toc174303361)

[DANH MỤC CÁC CHỮ VIẾT TẮT xiii](#_Toc174303362)

[CHƯƠNG 1. GIỚI THIỆU ĐỀ TÀI 1](#_Toc174303363)

[1.1 Lý do chọn đề tài 1](#_Toc174303364)

[1.2 Mục tiêu thực hiện đề tài 1](#_Toc174303365)

[1.3 Phạm vi đề tài 2](#_Toc174303366)

[1.4 Ý nghĩa đề tài 2](#_Toc174303367)

[CHƯƠNG 2. CƠ SỞ LÝ THUYẾT 4](#_Toc174303368)

[2.1 Docker 4](#_Toc174303369)

[2.1.1 Tổng quan về Docker 4](#_Toc174303370)

[2.1.2 Các thành phần chính 4](#_Toc174303371)

[2.1.3 Các tính năng nổi bật 5](#_Toc174303372)

[2.2 Docker Swarm 6](#_Toc174303373)

[2.2.1 Tổng quan về Docker Swarm 6](#_Toc174303374)

[2.2.2 Cụm Docker Swarm (Swarm Cluster) 6](#_Toc174303375)

[2.2.3 Nút trong Docker Swarm (Nodes) 7](#_Toc174303376)

[2.2.4 Dịch vụ và nhiệm vụ (Services and Tasks) 7](#_Toc174303377)

[2.2.5 Cân bằng tải (Load Balancing) 8](#_Toc174303378)

[2.2.6 Các tính năng nổi bật 8](#_Toc174303379)

[2.3 Node.js & Express.js 9](#_Toc174303380)

[2.3.1 Giới thiệu về Node.js 9](#_Toc174303381)

[2.3.2 Giới thiệu về Express.js 10](#_Toc174303382)

[2.4 MySQL & Sequelize 11](#_Toc174303383)

[2.4.1 Giới thiệu về MySQL 11](#_Toc174303384)

[2.4.2 Giới thiệu về Sequelize 12](#_Toc174303385)

[2.5 WebSocket & WebAPI 13](#_Toc174303386)

[2.5.1 Giới thiệu về WebSocket 13](#_Toc174303387)

[2.5.2 Giới thiệu về WebAPI 14](#_Toc174303388)

[2.6 Microservice 14](#_Toc174303389)

[2.6.1 Giới thiệu về Microservice 14](#_Toc174303390)

[2.6.2 Giao tiếp giữa các Microservices 15](#_Toc174303391)

[2.7 RabbitMQ 16](#_Toc174303392)

[2.7.1 Giới thiệu về RabbitMQ 16](#_Toc174303393)

[2.7.2 Các mô hình giao tiếp 18](#_Toc174303394)

[2.8 Redis 19](#_Toc174303395)

[2.9 JWT, Access Token & Refresh Token 20](#_Toc174303396)

[2.9.1 Giới thiệu về JWT (JSON Web Token) 20](#_Toc174303397)

[2.9.2 Giới thiệu về Access Token 21](#_Toc174303398)

[2.9.3 Giới thiệu về Refresh Token 21](#_Toc174303399)

[2.9.4 Tại sao cần JWT, Access Token & Refresh Token trong hệ thống 22](#_Toc174303400)

[2.10 AWS & EC2 22](#_Toc174303401)

[2.10.1 Giới thiệu về AWS 22](#_Toc174303402)

[2.10.2 Giới thiệu về Amazon EC2 23](#_Toc174303403)

[2.10.3 Sử dụng EC2 cho hệ thống microservice 23](#_Toc174303404)

[CHƯƠNG 3. PHÂN TÍCH THIẾT KẾ 25](#_Toc174303405)

[3.1 Phân tích quy trình kinh doanh 25](#_Toc174303406)

[3.1.1 Tìm hiểu quy trình thực tế 25](#_Toc174303407)

[3.1.2 Quy trình nghiệp vụ trong hệ thống 26](#_Toc174303408)

[3.2 Phân tích yêu cầu 27](#_Toc174303409)

[3.2.1 Đặc tả hệ thống 27](#_Toc174303410)

[3.2.2 Đặc tả yêu cầu 28](#_Toc174303411)

[3.2.3 Context Diagram 32](#_Toc174303412)

[3.2.4 Xác định tác nhân và usecase 32](#_Toc174303413)

[3.2.5 Phân tích Usecase 35](#_Toc174303414)

[3.3 Thiết kế hệ thống 52](#_Toc174303415)

[3.3.1 Kiến trúc hệ thống 52](#_Toc174303416)

[3.3.2 Thiết kế cơ sở dữ liệu 55](#_Toc174303417)

[3.3.3 Thiết kế API 61](#_Toc174303418)

[CHƯƠNG 4. THỰC NGHIỆM 62](#_Toc174303419)

[4.1 Triển khai 62](#_Toc174303420)

[4.1.1 Sơ đồ triển khai tổng quát 62](#_Toc174303421)

[4.1.2 Cài đặt Docker Swarm 62](#_Toc174303422)

[4.1.3 Cấu hình dịch vụ 62](#_Toc174303423)

[4.1.4 Giám sát và Logging 62](#_Toc174303424)

[4.2 Kết quả đạt được 62](#_Toc174303425)

[4.2.1 Kiểm tra chức năng 62](#_Toc174303426)

[4.2.2 Kiểm tra tính năng 63](#_Toc174303427)

[4.2.3 Tính khả dụng cao (High Availability) 63](#_Toc174303428)

[4.2.4 Khắc phục sự cố 63](#_Toc174303429)

[4.3 Những mặt hạn chế 63](#_Toc174303430)

[4.3.1 Quản lý và Bảo trì 63](#_Toc174303431)

[4.4 Hướng phát triển trong tương lai 64](#_Toc174303432)

[4.4.1 Cấu Hình Cơ Chế Master-Slave 64](#_Toc174303433)

[4.4.2 Cơ Chế Auto Scale 65](#_Toc174303434)

[CHƯƠNG 5. TỔNG KẾT 67](#_Toc174303435)

[5.1 Kết quả đạt được 67](#_Toc174303436)

[5.2 Những lợi thế 67](#_Toc174303437)

[5.3 Những mặt hạn chế 67](#_Toc174303438)

[5.4 Ưu và nhược điểm của Docker Swarm 68](#_Toc174303439)

[5.5 So sánh giữa Docker Swarm và Kubernetes 69](#_Toc174303440)

[5.6 Dùng Docker Swarm trong trường hợp nào? 69](#_Toc174303441)

[5.7 Hướng phát triển trong tương lai 70](#_Toc174303442)

[TÀI LIỆU THAM KHẢO 72](#_Toc174303443)

# DANH MỤC HÌNH VẼ

[Hình 3.1 Sơ đồ ngữ cảnh 32](#_Toc174299886)

[Hình 3.2 Sơ đồ usecase tổng quát 36](#_Toc174299887)

[Hình 3.3 Kiến trúc tổng thể 54](#_Toc174299888)

[Hình 3.4 Sơ đồ ERD 61](#_Toc174299889)

# DANH MỤC BẢNG BIỂU

[Bảng 3.1 Các tác nhân trong hệ thống 33](#_Toc174299890)

[Bảng 3.2 Các usecase trong hệ thống 35](#_Toc174299891)

[Bảng 3.3 Usecase đăng nhập 38](#_Toc174299892)

[Bảng 3.4 Usecase đăng kí tài khoản 39](#_Toc174299893)

[Bảng 3.5 Usecase kích hoạt tài khoản 39](#_Toc174299894)

[Bảng 3.6 Usecase gửi mail kích hoạt tài khoản 40](#_Toc174299895)

[Bảng 3.7 Usecase đăng xuất 41](#_Toc174299896)

[Bảng 3.8 Usecase đổi mật khẩu 42](#_Toc174299897)

[Bảng 3.9 Usecase tạo đơn hàng 43](#_Toc174299898)

[Bảng 3.10 Usecase chuyển bàn 44](#_Toc174299899)

[Bảng 3.11 Usecase thêm món ăn vào phục vụ 45](#_Toc174299900)

[Bảng 3.12 Usecase thanh toán 46](#_Toc174299901)

[Bảng 3.13 Usecase quản lý phiếu tính tiền 47](#_Toc174299902)

[Bảng 3.14 Usecase quản lý nhân viên 48](#_Toc174299903)

[Bảng 3.15 Usecase quản lý phụ phí 49](#_Toc174299904)

[Bảng 3.16 Usecase quản lý món ăn 49](#_Toc174299905)

[Bảng 3.17 Usecase quản lý bàn phục vụ 50](#_Toc174299906)

[Bảng 3.18 Usecase xử lý món ăn 51](#_Toc174299907)

[Bảng 3.19 Usecase quản lý nguyên liệu 52](#_Toc174299908)

[Bảng 3.20 Bảng Category 56](#_Toc174299909)

[Bảng 3.21 Bảng Item 56](#_Toc174299910)

[Bảng 3.22 Bảng Order 57](#_Toc174299911)

[Bảng 3.23 Bảng OrderItem 57](#_Toc174299912)

[Bảng 3.24 Bảng Surcharge 58](#_Toc174299913)

[Bảng 3.25 Bảng Payment 58](#_Toc174299914)

[Bảng 3.26 Bảng PaymentSurcharge 59](#_Toc174299915)

[Bảng 3.27 Bảng Table 59](#_Toc174299916)

[Bảng 3.28 Bảng Role 59](#_Toc174299917)

[Bảng 3.29 Bảng User 60](#_Toc174299918)

[Bảng 5.1 So sánh giữa Docker Swarm và Kubernetes 69](#_Toc174299919)

# DANH MỤC CÁC CHỮ VIẾT TẮT

|  |  |
| --- | --- |
| JWT | Json Web Token |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

# 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

### Tổng quan về Docker

Docker là một nền tảng mã nguồn mở giúp tạo, triển khai và vận hành các ứng dụng thông qua việc sử dụng container. Container cung cấp môi trường cách ly, nhẹ và di động, đảm bảo rằng ứng dụng có thể chạy nhất quán từ máy phát triển đến môi trường sản xuất. Docker cho phép đóng gói ứng dụng cùng với tất cả các phụ thuộc vào một container, giúp đơn giản hóa quá trình phát triển, thử nghiệm và triển khai.

### Các thành phần chính

*Docker Daemon:* Chạy trên Docker Host và quản lý việc xây dựng, chạy và điều hành các container Docker. Docker Daemon lắng nghe các yêu cầu từ Docker Client và thực hiện các tác vụ tương ứng.

*Docker Client:* Giao diện dòng lệnh (CLI) hoặc giao diện người dùng đồ họa (GUI) để tương tác với Docker Daemon. Docker Client sử dụng Docker API để gửi các lệnh đến Docker Daemon.

*Docker Images:* Các template bất biến để tạo container. Mỗi image được xây dựng 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 Images có thể được chia sẻ và sử dụng lại, giúp duy trì tính nhất quán giữa các môi trường khác nhau.

*Docker Containers:* Các instance hoạt động của Docker Images. Containers cung cấp môi trường cách ly để chạy ứng dụng, đảm bảo rằng các ứng dụng hoạt động đồng nhất và tách biệt trong từng container, ngay cả khi chúng chia sẻ cùng một hệ điều hành.

*Docker Networks:* Cung cấp các phương thức kết nối giữa các container và với các dịch vụ bên ngoài. Docker hỗ trợ nhiều kiểu mạng, bao gồm bridge (cho kết nối giữa các container trên cùng một host), host (sử dụng mạng của host), và overlay (kết nối giữa các container trên nhiều host khác nhau).

*Docker Volumes:* Phương thức lưu trữ dữ liệu bền vững, không phụ thuộc vào vòng đời của container. Volumes cho phép chia sẻ dữ liệu giữa các container và giữa container với hệ thống máy chủ, đồng thời duy trì dữ liệu ngay cả khi container bị xóa hoặc khởi động lại.

*Dockerfile:* Tập tin chứa các chỉ thị để xây dựng Docker Images. Dockerfile định nghĩa các bước cần thiết để tải phần mềm, cài đặt các gói phụ thuộc và cấu hình ứng dụng, từ đó tạo ra một Docker Image có thể được sử dụng để khởi chạy container.

*Docker Compose:* Công cụ để định nghĩa và chạy nhiều container đồng thời. Docker Compose cho phép mô tả cấu hình của nhiều dịch vụ trong một tập tin "docker-compose.yml" và tự động hóa việc triển khai chúng, giúp quản lý các ứng dụng phức tạp với nhiều container dễ dàng hơn.

*Docker Registry:* Nơi lưu trữ Docker Images. Docker Hub là registry công cộng phổ biến nhất, ngoài ra còn có các registry riêng tư để lưu trữ images nội bộ.

### Các tính năng nổi bật

*Khả năng di động:* Docker cho phép đóng gói ứng dụng và tất cả các phụ thuộc vào một container, đảm bảo rằng ứng dụng có thể chạy đồng nhất trên bất kỳ môi trường nào từ máy phát triển đến môi trường sản xuất. Điều này giúp dễ dàng di chuyển ứng dụng giữa các hệ thống mà không gặp phải các vấn đề tương thích.

*Hiệu quả tài nguyên:* Containers 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 cải thiện hiệu suất hệ thống và giảm chi phí tài nguyên, giúp tối ưu hóa việc sử dụng phần cứng.

*Triển khai nhanh chóng:* Docker giúp tăng tốc quá trình triển khai ứng dụng bằng cách cho phép tạo và khởi động container trong vài giây. Điều này cho phép các nhà phát triển và quản trị viên hệ thống nhanh chóng triển khai các ứng dụng và dịch vụ, đồng thời dễ dàng phản ứng với các yêu cầu và thay đổi.

*Quản lý phiên bản và cập nhật dễ dàng:* Docker hỗ trợ quản lý phiên bản của các Docker Images và cho phép cập nhật ứng dụng một cách linh hoạt thông qua Dockerfile và Docker Compose. Người dùng có thể dễ dàng quay lại phiên bản trước đó nếu cần thiết và triển khai các bản cập nhật mới một cách hiệu quả.

*Tính nhất quán môi trường:* Docker đảm bảo rằng ứng dụng chạy với cùng một cấu hình và phụ thuộc trên tất cả các môi trường, từ phát triển đến sản xuất. Điều này giúp giảm thiểu sự khác biệt giữa các môi trường và tránh các lỗi phát sinh do sự không tương thích.

## Docker Swarm

### Tổng quan về Docker Swarm

Docker Swarm là một công cụ mạnh mẽ cho việc quản lý cụm (cluster) và điều phối các container trên nhiều máy chủ Docker. Nó cho phép các dịch vụ container được triển khai, quản lý và mở rộng một cách dễ dàng trên nhiều nút trong một hệ thống phân tán. Docker Swarm được tích hợp trực tiếp vào Docker Engine từ phiên bản 1.12, giúp đơn giản hóa việc triển khai và quản lý các dịch vụ.

### Cụm Docker Swarm (Swarm Cluster)

Một cụm Docker Swarm bao gồm nhiều máy chủ Docker chạy ở chế độ Swarm mode với các manager quản lý thành viên và phân chia công việc, và các worker thực thi các dịch vụ. Một máy chủ Docker có thể đóng vai trò là manager, worker, hoặc thực hiện cả hai vai trò cùng một lúc. Khi tạo dịch vụ, bạn định nghĩa trạng thái tối ưu – số lượng bản sao, tài nguyên mạng và lưu trữ, cổng dịch vụ, v.v. Docker sẽ duy trì trạng thái này. Nếu một worker node bị lỗi, Docker sẽ chuyển các tác vụ của nó sang các node khác. Một task là container đang chạy thuộc dịch vụ swarm và được swarm manager quản lý.

Một trong những ưu điểm chính của dịch vụ swarm so với các container độc lập là có thể thay đổi cấu hình của dịch vụ, bao gồm các mạng và volumes mà nó được kết nối, mà không cần phải khởi động lại dịch vụ thủ công. Docker sẽ cập nhật cấu hình, dừng các tác vụ dịch vụ có cấu hình lỗi thời, và tạo ra các tác vụ mới phù hợp với cấu hình mong muốn.

Khi Docker đang chạy ở chế độ Swarm mode, bạn vẫn có thể chạy các container độc lập trên bất kỳ Docker host nào tham gia vào swarm, cũng như các dịch vụ swarm. Một điểm khác biệt quan trọng giữa container độc lập và dịch vụ swarm là chỉ có swarm manager mới có thể quản lý swarm, trong khi các container độc lập có thể được khởi động trên bất kỳ daemon nào. Các Docker daemon có thể tham gia vào một swarm với vai trò manager, worker, hoặc cả hai.

### Nút trong Docker Swarm (Nodes)

Một nút (node) là một phiên bản của Docker Engine tham gia vào cụm Swarm. Mỗi nút có thể là một máy tính vật lý hoặc máy chủ trên đám mây. Trong môi trường sản xuất, các nút thường được phân bố trên nhiều máy vật lý và đám mây để đảm bảo tính khả dụng và độ tin cậy.

Manager Node: Đảm nhận việc quản lý cụm, duy trì trạng thái mong muốn của các dịch vụ (service) và phân công nhiệm vụ (task) cho các worker node. Có thể có nhiều manager node trong một cluster để tăng tính sẵn sàng. Sử dụng thuật toán đồng thuận Raft (Raft Consensus Algorithm) để duy trì tính nhất quán trong toàn bộ cluster nhằm thực hiện việc bầu chọn một leader để thực hiện các nhiệm vụ điều phối.

Worker Node: Nhận và thực thi các nhiệm vụ từ manager node. Theo mặc định, manager node cũng sẽ chạy các dịch vụ như một worker node, tuy nhiên, ta có thể cấu hình để chúng chỉ thực hiện các nhiệm vụ quản lý và không chạy các dịch vụ, tức là chỉ đóng vai trò của một manager node mà thôi. Mỗi worker node có một agent chạy bên trong, agent này có nhiệm vụ báo cáo về các tác vụ được giao cho nó. Worker node sẽ thông báo cho manager node về trạng thái hiện tại của các tác vụ được giao, giúp manager node duy trì trạng thái mong muốn của mỗi worker node.

### Dịch vụ và nhiệm vụ (Services and Tasks)

Dịch vụ (Service): Là cấu trúc trung tâm trong hệ thống Swarm, là điểm tương tác chính của người dùng với cụm. Khi tạo một dịch vụ, ta sẽ chỉ định Container Images và các lệnh để thực thi bên trong container đang chạy.

Nhiệm vụ (Task): Là đơn vị lập lịch cơ bản của swarm. Một task chứa một Docker container và các lệnh để chạy bên trong container đó. Manager node sẽ phân công các task cho worker node dựa trên số lượng bản sao (replicas) được thiết lập từ trước. Khi một task đã được gán cho một node, nó không thể di chuyển sang node khác. Task chỉ có thể chạy trên node đã được chỉ định hoặc thất bại.

### Cân bằng tải (Load Balancing)

Docker Swarm cung cấp khả năng cân bằng tải thông qua hai hình thức:

Cân bằng tải đầu vào: Được sử dụng để công khai các dịch vụ ra bên ngoài cụm. Swarm manager có thể tự động gán một cổng cho dịch vụ hoặc bạn có thể chỉ định một cổng cụ thể. Mọi nút trong cụm đều có thể định tuyến kết nối đầu vào đến một phiên bản nhiệm vụ đang chạy.

Cân bằng tải nội bộ: Sử dụng DNS nội bộ của Swarm để phân phối các yêu cầu giữa các dịch vụ trong cụm, dựa trên tên DNS của dịch vụ.

### Các tính năng nổi bật

*Quản lý cụm tích hợp với Docker Engine:* Docker Swarm tích hợp trực tiếp với Docker Engine, cho phép tạo một cụm Docker Engine và triển khai các dịch vụ ứng dụng mà không cần phần mềm điều phối bổ sung.

*Thiết kế phi tập trung:* Với thiết kế này, ta có thể xây dựng toàn bộ swarm từ một hình ảnh đĩa duy nhất. Điều này có nghĩa là chỉ cần một hình ảnh hệ điều hành hoặc một hình ảnh Docker để triển khai cả các node manager và worker. Việc này giúp đơn giản hóa quá trình triển khai, vì không cần phải tạo và cấu hình các node khác nhau từ các hình ảnh riêng biệt.

*Mô hình dịch vụ khai báo:* Docker Engine sử dụng cách tiếp cận khai báo, cho phép định nghĩa trạng thái mong muốn của các dịch vụ trong ngăn xếp ứng dụng. Ví dụ, ta có thể mô tả một ứng dụng bao gồm dịch vụ frontend web với các dịch vụ hàng đợi tin nhắn và backend cơ sở dữ liệu.

*Khả năng mở rộng:* Có thể khai báo số lượng task muốn chạy cho mỗi dịch vụ. Khi mở rộng hoặc thu hẹp, swarm manager tự động điều chỉnh bằng cách thêm hoặc loại bỏ các task để duy trì trạng thái mong muốn.

*Đối chiếu trạng thái mong muốn:* Swarm manager liên tục theo dõi trạng thái cụm và điều chỉnh những khác biệt giữa trạng thái thực tế và trạng thái mong muốn. Ví dụ, nếu một máy worker gặp sự cố và hai bản sao của container bị mất, swarm manager sẽ tạo lại hai bản sao mới để thay thế.

*Mạng đa máy chủ:* Có thể chỉ định một mạng overlay cho các dịch vụ của mình. Swarm manager tự động gán địa chỉ cho các container trên mạng overlay khi khởi tạo hoặc cập nhật ứng dụng.

*Khám phá dịch vụ (Service discovery):* Swarm manager gán mỗi dịch vụ trong swarm một tên DNS duy nhất và cân bằng tải các container đang chạy. Ta có thể truy vấn mọi container trong swarm thông qua máy chủ DNS tích hợp.

*Cân bằng tải (Load balancing):* Có thể công khai các cổng dịch vụ ra một bộ cân bằng tải bên ngoài. Bên trong, swarm cho phép chỉ định cách phân phối các container dịch vụ giữa các node.

*Bảo mật mặc định:* Mỗi node trong swarm bắt buộc phải sử dụng xác thực và mã hóa TLS để bảo mật giao tiếp giữa nó và các node khác. Ta có thể sử dụng chứng chỉ gốc tự ký hoặc từ một CA gốc tùy chỉnh.

*Cập Nhật Rolling (Rolling updates):* Khi triển khai dịch vụ, ta có thể áp dụng các cập nhật dịch vụ dần dần đến các node khác nhau. Swarm manager cho phép ta kiểm soát thời gian trễ giữa các đợt triển khai dịch vụ. Nếu có bất kỳ vấn đề nào xảy ra, bạn có thể quay lại phiên bản trước đó của dịch vụ.

## 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.

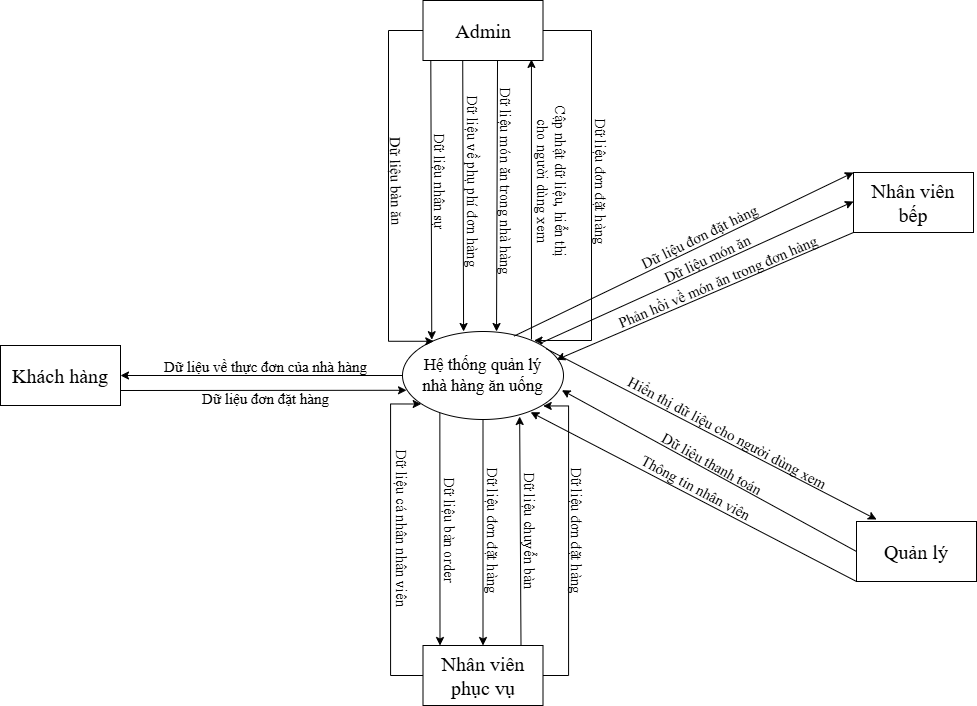
#### Yêu cầu chức năng

* 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

#### Phân chia dịch vụ

Hệ thống nhà hàng của chúng tôi được xây dựng theo kiến trúc microservices, một phương pháp hiện đại giúp từng dịch vụ hoạt động độc lập và tương tác với nhau thông qua các giao thức tiêu chuẩn. Mô hình này không chỉ tăng tính linh hoạt và khả năng mở rộng mà còn nâng cao khả năng bảo trì của hệ thống, đảm bảo các dịch vụ luôn hoạt động hiệu quả và có thể dễ dàng thích ứng với các thay đổi. Dưới đây là mô tả chi tiết về cách phân chia các dịch vụ trong hệ thống của chúng tôi:

*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.

*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.

*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.

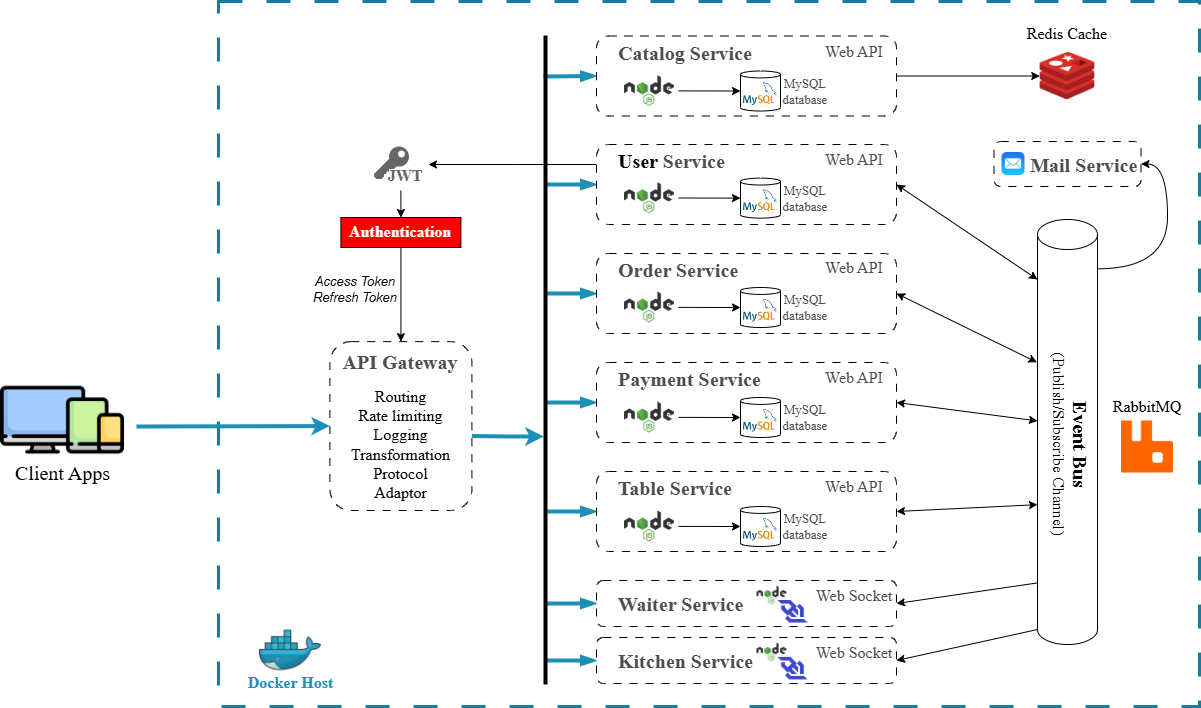
*Waiter Service*

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

*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.

#### Sơ đồ kiến trúc tổng thể



Hình 3.3 Kiến trúc tổng thể

#### Các công nghệ sử dụng

* Framework: Sử dụng Node.js (phiên bản 21.4.0) với Express.js framework (phiên bản 4.19.2) cho các dịch vụ microservice.
* WebSocket (phiên bản 8.17.1): 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) (phiên bản 9.0.2) để xác thực và ủy quyền người dùng.
* Cơ sở dữ liệu: MySQL (phiên bản 9.0) để lưu trữ dữ liệu, đảm bảo hiệu suất cao và khả năng mở rộng tốt.
* Message Broker: RabbitMQ (phiên bản ‘3.13-management-alpine’) để xử lý các tác vụ không đồng bộ và giao tiếp giữa các dịch vụ.
* Caching: Redis (phiên bản ‘7.2.5-alpine’) để tối ưu hóa hiệu suất truy xuất dữ liệu.

#### 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.

### Thiết kế cơ sở dữ liệu

#### Phân chia cơ sở dữ liệu

Thiết kế cơ sở dữ liệu là một phần quan trọng trong việc xây dựng hệ thống quản lý nhà hàng dựa trên kiến trúc microservices. Mỗi service trong hệ thống sẽ có cơ sở dữ liệu riêng để quản lý các dữ liệu liên quan đến chức năng của nó. Dưới đây là mô tả chi tiết về các bảng và liên kết giữa chúng trong các service tương ứng:

*Catalog Service gồm:*

* Bảng Category

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Thuộc tính* | *Mô tả* | *Kiểu dữ liệu* |
| ID (PK) | ID danh mục | INTEGER |
| Name | Tên danh mục | STRING |
| Description | Mô tả danh mục | STRING |
| Active | Trạng thái hoạt động của danh mục | BOOLEAN |
| CreatedAt | Ngày tạo danh mục | DATE |
| UpdatedAt | Ngày cập nhật danh mục | DATE |

Bảng 3.20 Bảng Category

* Bảng Item

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Thuộc tính* | *Mô tả* | *Kiểu dữ liệu* |
| ID (PK) | ID món ăn | INTEGER |
| CategoryID (FK) | ID danh mục liên kết | INTEGER |
| Name | Tên món ăn | STRING |
| Price | Giá món ăn | FLOAT |
| Image | Hình ảnh món ăn | STRING |
| Description | Mô tả món ăn | STRING |
| Available | Trạng thái phục vụ của món ăn | BOOLEAN |
| Active | Trạng thái hoạt động của món ăn | BOOLEAN |
| CreatedAt | Ngày tạo món ăn | DATE |
| UpdatedAt | Ngày cập nhật món ăn | DATE |

Bảng 3.21 Bảng Item

*Order Service gồm:*

* Bảng Order

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Thuộc tính* | *Mô tả* | *Kiểu dữ liệu* |
| ID (PK) | ID đơn hàng | INTEGER |
| UserID (FK) | ID người dùng liên kết | INTEGER |
| TableID (FK) | ID bàn liên kết | INTEGER |
| Status | Trạng thái phục vụ của đơn hàng  ("đang phục vụ", "hoàn tất", "đã hủy") | ENUM |
| Active | Trạng thái hoạt động của đơn hàng | BOOLEAN |
| CreatedAt | Ngày tạo đơn hàng | DATE |
| UpdatedAt | Ngày cập nhật đơn hàng | DATE |

Bảng 3.22 Bảng Order

* Bảng OrderItem

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Thuộc tính* | *Mô tả* | *Kiểu dữ liệu* |
| ID (PK) | ID mục đơn hàng | INTEGER |
| OrderID (FK) | ID đơn hàng liên kết | INTEGER |
| ItemID (FK) | ID món ăn liên kết | INTEGER |
| Quantity | Số lượng món ăn | INTEGER |
| Price | Giá món ăn tại thời điểm đặt | FLOAT |
| Amount | Tổng số tiền cho món ăn  (Quantity x Price) | FLOAT |
| Status | Trạng thái phục vụ của mục đơn hàng  ("đang chờ", "đang chuẩn bị", "hoàn tất", "đã hủy") | ENUM |
| Active | Trạng thái hoạt động của đơn hàng | BOOLEAN |
| CreatedAt | Ngày tạo mục đơn hàng | DATE |
| UpdatedAt | Ngày cập nhật mục đơn hàng | DATE |

Bảng 3.23 Bảng OrderItem

*Payment Service gồm:*

* Bảng Surcharge

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Thuộc tính* | *Mô tả* | *Kiểu dữ liệu* |
| ID (PK) | ID phụ phí | INTEGER |
| Name | Tên phụ phí | STRING |
| IsPercent | Có phải là phần trăm không | BOOLEAN |
| Value | Giá trị phụ phí | FLOAT |
| Description | Mô tả phụ phí | STRING |
| Active | Trạng thái hoạt động của phụ phí | BOOLEAN |
| CreatedAt | Ngày tạo phụ phí | DATE |
| UpdatedAt | Ngày cập nhật phụ phí | DATE |

Bảng 3.24 Bảng Surcharge

* Bảng Payment

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Thuộc tính* | *Mô tả* | *Kiểu dữ liệu* |
| ID (PK) | ID thanh toán | INTEGER |
| UserID (FK) | ID người dùng liên kết | INTEGER |
| OrderID (FK) | ID đơn hàng liên kết | INTEGER |
| SubAmount | Số tiền phụ | FLOAT |
| TotalSurcharge | Tổng số tiền phụ phí | FLOAT |
| TotalDiscount | Tổng số tiền giảm giá | FLOAT |
| TotalAmount | Tổng số tiền thanh toán | FLOAT |
| Note | Ghi chú thanh toán | STRING |
| CreatedAt | Ngày tạo thanh toán | DATE |
| UpdatedAt | Ngày cập nhật thanh toán | DATE |

Bảng 3.25 Bảng Payment

* Bảng PaymentSurcharge

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Thuộc tính* | *Mô tả* | *Kiểu dữ liệu* |
| ID (PK) | ID mục phụ phí của thanh toán | INTEGER |
| PaymentID (FK) | ID thanh toán liên kết | INTEGER |
| SurchargeID (FK) | ID phụ phí liên kết | INTEGER |
| Value | Giá trị phụ phí tại thời điểm áp dụng | FLOAT |
| Amount | Số tiền phụ phí | FLOAT |
| CreatedAt | Ngày tạo mục phụ phí của thanh toán | DATE |
| UpdatedAt | Ngày cập nhật mục phụ phí của thanh toán | DATE |

Bảng 3.26 Bảng PaymentSurcharge

*Table Service gồm:*

* Bảng Table

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Thuộc tính* | *Mô tả* | *Kiểu dữ liệu* |
| ID (PK) | ID bàn | INTEGER |
| No | Số bàn | STRING |
| Capacity | Số chỗ ngồi | INTEGER |
| IsVip | Có phải là bàn VIP không | BOOLEAN |
| Status | Trạng thái phục vụ của bàn  ("trống", "đang sử dụng", "đã đặt") | ENUM |
| Active | Trạng thái hoạt động của bàn | BOOLEAN |
| CreatedAt | Ngày tạo bàn | DATE |
| UpdatedAt | Ngày cập nhật bàn | DATE |

Bảng 3.27 Bảng Table

*User Service gồm:*

* Bảng Role

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Thuộc tính* | *Mô tả* | *Kiểu dữ liệu* |
| ID (PK) | ID vai trò | INTEGER |
| Name | Tên vai trò | STRING |
| Active | Trạng thái hoạt động của vai trò | BOOLEAN |
| CreatedAt | Ngày tạo vai trò | DATE |
| UpdatedAt | Ngày cập nhật vai trò | DATE |

Bảng 3.28 Bảng Role

* Bảng User

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Thuộc tính* | *Mô tả* | *Kiểu dữ liệu* |
| ID (PK) | ID người dùng. | INTEGER |
| RoleID (FK) | ID vai trò liên kết | INTEGER |
| FullName | Họ và tên | STRING |
| Gender | Giới tính | STRING |
| Phone | Số điện thoại | STRING |
| NationalID | Số CMND/CCCD | STRING |
| Gmail | Địa chỉ gmail của người dùng | STRING |
| Password | Mật khẩu người dùng | STRING |
| Active | Trạng thái hoạt động của người dùng | BOOLEAN |
| CreatedAt | Ngày tạo người dùng | DATE |
| UpdatedAt | Ngày cập nhật người dùng | DATE |

Bảng 3.29 Bảng User

*Kitchen Service*

* Không có bảng dữ liệu riêng, xử lý các đơn hàng qua WebSocket.

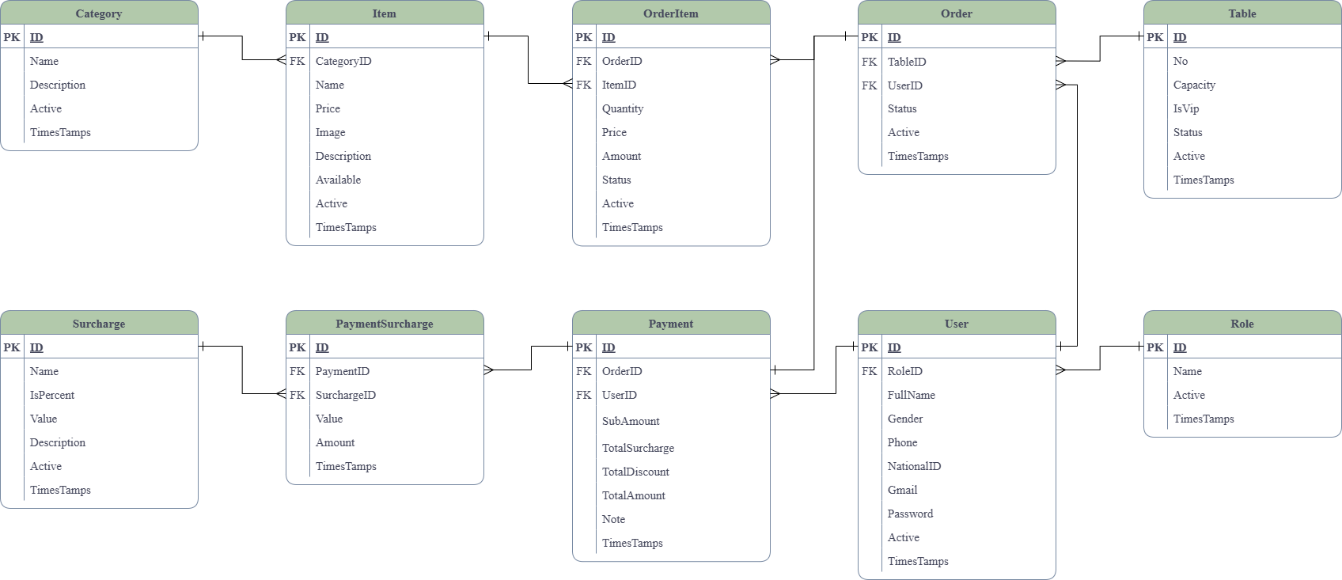
*Waiter Service*

* Không có bảng dữ liệu riêng, giao tiếp với nhà bếp qua WebSocket.

Mail Service

* Không có bảng dữ liệu riêng, xử lý việc gửi email thông báo.

#### Sơ đồ quan hệ (ERD) tổng quát



Hình 3.4 Sơ đồ ERD

### Thiết kế API

# THỰC NGHIỆM

## Triển khai

### Sơ đồ triển khai tổng quát

### Cài đặt Docker Swarm

Mô tả quá trình cài đặt Docker Swarm trên EC2 instances, bao gồm việc khởi tạo swarm và thêm các worker nodes.

Available zones

Cơ chế Raft

### Cấu hình dịch vụ

* Giải thích Docker compose
* Networking concepts, including service discovery

Service Discovery và Routing: Giải thích cách các dịch vụ được phát hiện và định tuyến thông qua Docker Swarm. Ví dụ, sử dụng DNS để tìm và kết nối các dịch vụ trong cluster.

* resource allocation, monitoring

### Giám sát và Logging

Phương pháp hay nhất để thiết kế và triển khai các web service -> không đặt các service stateful ở các node manager, vì node manager sập thì các task đang chạy sẽ không được phân phối qua node khác

Các công cụ và phương pháp sử dụng để giám sát và ghi log các hoạt động của hệ thống, chẳng hạn như sử dụng Prometheus, Grafana, hoặc ELK Stack.

## Kết quả đạt được

### Kiểm tra chức năng

Kết quả kiểm tra các tính năng chính của hệ thống để đảm bảo chúng hoạt động như mong đợi.

### Kiểm tra tính năng

health checks

Độ trễ thấp (Low Latency)

Rolling Updates: Cách thực hiện cập nhật các dịch vụ một cách liên tục mà không gây gián đoạn, sử dụng tính năng rolling updates của Docker Swarm. -> update service

Cân bằng tải (Load Balancing)

Mô tả cách Docker Swarm thực hiện cân bằng tải giữa các replicas của dịch vụ để đảm bảo phân phối công việc đồng đều. -> request api

Khả năng mở rộng (Scalable)

Service Replication (Scalable): Mô tả cách bạn sử dụng tính năng replication của Docker Swarm để tạo nhiều bản sao của dịch vụ nhằm tăng cường khả năng chịu tải và tính sẵn sàng. -> so sánh trước sau khi scale, load test / stress test

### Tính khả dụng cao (High Availability)

Kết quả của việc kiểm tra độ tin cậy và khả năng tự phục hồi của các dịch vụ khi gặp lỗi hoặc khi có sự cố. -> cho sập node, state less/ful

### Khắc phục sự cố

Cơ chế raft

## Những mặt hạn chế

### Quản lý và Bảo trì

Stateless stateful

Stateful Services:

Chuyển đổi node và dữ liệu mất mát: Một trong những thách thức lớn nhất đối với các dịch vụ stateful (lưu trữ trạng thái) như cơ sở dữ liệu MySQL là khi một node chứa dịch vụ này gặp sự cố và dịch vụ phải chuyển sang node khác, dữ liệu có thể bị mất nếu không có cơ chế sao lưu và phục hồi dữ liệu hiệu quả.

Quản lý lưu trữ: Việc quản lý và đồng bộ hóa dữ liệu giữa các node khác nhau trong cluster là một vấn đề phức tạp. Việc sử dụng volume và lưu trữ phân tán (distributed storage) cần được cấu hình cẩn thận để đảm bảo tính toàn vẹn và sẵn sàng của dữ liệu.

Hiệu suất: Việc đảm bảo hiệu suất cho các dịch vụ stateful trong môi trường phân tán có thể gặp khó khăn, đặc biệt khi cần xử lý nhiều giao dịch đồng thời và đảm bảo tính nhất quán của dữ liệu.

Hạn Chế Khi Khởi Động Lại Node Hoặc Thêm Node Mới:

Phân chia task không tự động: Khi một node bị sập và sau đó được khởi động lại, hoặc khi thêm một node mới vào cluster, Docker Swarm không có cơ chế tự động phân chia lại các task cho các node mới này. Điều này có thể dẫn đến việc một số node phải xử lý quá tải trong khi các node khác lại không có task nào. Người quản trị hệ thống cần can thiệp thủ công để phân chia lại các task, điều này có thể làm gián đoạn dịch vụ và tăng thời gian quản lý.

## Hướng phát triển trong tương lai

### Cấu Hình Cơ Chế Master-Slave

Cấu hình master-slave là một phương pháp phổ biến để đảm bảo tính sẵn sàng và độ tin cậy cao cho các dịch vụ stateful như cơ sở dữ liệu. Trong mô hình này, một node được chỉ định là master để xử lý các yêu cầu ghi, trong khi các node khác được chỉ định là slave để xử lý các yêu cầu đọc. Các node slave sẽ tự động sao chép dữ liệu từ node master để đảm bảo tính nhất quán.

#### Lợi ích

Tăng tính sẵn sàng: Nếu node master gặp sự cố, một trong các node slave có thể được nâng cấp lên làm master để tiếp tục xử lý các yêu cầu ghi, giảm thiểu thời gian gián đoạn dịch vụ.

Cải thiện hiệu suất: Phân chia các yêu cầu đọc và ghi giữa các node master và slave giúp tăng hiệu suất tổng thể của hệ thống.

Sao lưu và phục hồi: Dữ liệu được sao chép liên tục giữa các node, giúp việc sao lưu và phục hồi dữ liệu trở nên dễ dàng và nhanh chóng hơn.

#### Triển khai

Chọn công cụ phù hợp: Sử dụng các công cụ và phần mềm hỗ trợ cấu hình master-slave như MySQL Replication, PostgreSQL Streaming Replication, hoặc sử dụng các dịch vụ quản lý như Amazon RDS.

Cấu hình tự động chuyển đổi: Thiết lập cơ chế tự động chuyển đổi (failover) để khi node master gặp sự cố, một node slave sẽ tự động trở thành node master.

Giám sát và quản lý: Sử dụng các công cụ giám sát để theo dõi trạng thái của các node master và slave, đảm bảo việc sao chép dữ liệu diễn ra liên tục và chính xác.

### Cơ Chế Auto Scale

Auto scale (tự động mở rộng) là cơ chế cho phép hệ thống tự động điều chỉnh số lượng instances của các dịch vụ dựa trên tải trọng thực tế. Khi tải tăng lên, hệ thống sẽ tự động tạo thêm instances để đảm bảo hiệu suất. Khi tải giảm, hệ thống sẽ giảm bớt số lượng instances để tiết kiệm tài nguyên.

#### Lợi ích

Tối ưu hóa tài nguyên: Sử dụng tài nguyên hiệu quả hơn bằng cách chỉ chạy số lượng instances cần thiết dựa trên tải trọng hiện tại.

Đảm bảo hiệu suất: Giúp hệ thống duy trì hiệu suất cao ngay cả khi tải tăng đột ngột bằng cách tự động mở rộng số lượng instances.

Giảm chi phí: Tránh lãng phí tài nguyên và chi phí không cần thiết bằng cách giảm số lượng instances khi tải giảm.

#### Triển khai

Sử dụng công cụ auto scaling: Sử dụng các công cụ như Docker Swarm Auto-scaler, Kubernetes Horizontal Pod Autoscaler, hoặc các dịch vụ auto scaling của các nhà cung cấp đám mây như AWS Auto Scaling, Google Cloud Auto Scaling.

Thiết lập quy tắc auto scaling: Định nghĩa các quy tắc để xác định khi nào cần mở rộng hoặc thu hẹp số lượng instances dựa trên các chỉ số như CPU, RAM, hoặc số lượng request.

Giám sát và điều chỉnh: Liên tục giám sát hệ thống và điều chỉnh các quy tắc auto scaling để đảm bảo hệ thống hoạt động tối ưu.

# TỔNG KẾT

## Kết quả đạt được

- Hiểu được cơ chế vận hành và triển khai thành công lên Docker và Docker Swarm.

- Học hỏi, xây dựng và vận hành thành công hệ thống theo kiến trúc Microservice.

- Nắm vững lý thuyết và thực hành các công nghệ đã áp dụng trong bài dự án (API Gateway, JWT, Redis, RabbitMQ, …).

- Kinh nghiệm giải quyết vấn đề thực tế: đối mặt và giải quyết nhiều thách thức trong việc triển khai và quản lý hệ thống phân tán, từ việc cấu hình các dịch vụ đến xử lý các vấn đề liên quan đến hiệu suất và bảo mật.

## Những lợi thế

- Áp dụng nhiều công nghệ mới giúp nâng cao hiệu suất và khả năng mở rộng của hệ thống, đồng thời cải thiện quy trình phát triển và triển khai.

- Có sẵn nhiều tài liệu và nguồn tham khảo giúp chúng em dễ dàng học hỏi và áp dụng các công nghệ mới.

- Sự hỗ trợ của cộng đồng và các công cụ tự động hóa giúp giảm thiểu thời gian và công sức trong việc triển khai và quản lý hệ thống.

## Những mặt hạn chế

Ngoài những lợi thế trong quá trình hoàn thành dự án, song bên cạnh đó vẫn tồn tại những mặt hạn chế:

- Việc áp dụng nhiều công nghệ mới vào một dự án khá phức tạp, đòi hỏi kiến thức chuyên sâu, kinh nghiệm và kỹ năng lập trình nâng cao. Điều này đã làm tăng độ khó và thời gian phát triển.

- Hệ thống Microservice khá phức tạp nên khó khăn trong việc tìm hiểu và kết nối giữa các Microservice. Việc quản lý nhiều dịch vụ đồng thời cũng tiêu tốn nhiều tài nguyên hệ thống

- Hiệu suất hệ thống chưa được tối ưu hóa hoàn toàn, đặc biệt khi phải xử lý một lượng lớn yêu cầu đồng thời, gây ra độ trễ trong một số trường hợp.

## Ưu và nhược điểm của Docker Swarm

Ưu điểm:

- Dễ triển khai và quản lý: Docker Swarm dễ dàng cài đặt và cấu hình. Bạn có thể nhanh chóng chuyển đổi một Docker Engine đơn lẻ thành một cụm Swarm với các lệnh đơn giản.

- Tích hợp tốt với Docker: Docker Swarm tích hợp chặt chẽ với Docker, sử dụng các cú pháp và công cụ quen thuộc của Docker. Điều này làm cho việc chuyển từ môi trường phát triển sang môi trường sản xuất trở nên dễ dàng.

- Tự động cân bằng tải: Docker Swarm tự động phân phối các container trên các nút trong cụm, giúp đảm bảo tải được cân bằng đều và tài nguyên được sử dụng hiệu quả.

- Khả năng mở rộng: Docker Swarm cho phép bạn dễ dàng mở rộng hoặc thu hẹp quy mô cụm của mình bằng cách thêm hoặc loại bỏ các nút.

- Bảo mật: Docker Swarm cung cấp các tính năng bảo mật như TLS để mã hóa truyền thông giữa các nút và các chính sách bảo mật có thể định cấu hình để kiểm soát quyền truy cập.

- Khả năng chịu lỗi: Docker Swarm có khả năng tự phục hồi và tái khởi động các container nếu một nút bị hỏng, giúp duy trì tính sẵn sàng của ứng dụng.

Nhược điểm:

- Hạn chế tính năng so với Kubernetes: So với Kubernetes, Docker Swarm thiếu một số tính năng cao cấp như quản lý trạng thái phức tạp, các plugin và khả năng tùy chỉnh mạnh mẽ.

- Quản lý mạng phức tạp hơn: Mặc dù Docker Swarm hỗ trợ mạng overlay, nhưng việc cấu hình và quản lý mạng có thể trở nên phức tạp khi số lượng nút tăng lên.

- Hỗ trợ cộng đồng và tài liệu: Docker Swarm có ít tài liệu và hỗ trợ từ cộng đồng hơn so với Kubernetes, điều này có thể gây khó khăn khi bạn gặp vấn đề hoặc cần tìm hiểu sâu hơn.

- Khả năng mở rộng giới hạn: Docker Swarm hoạt động tốt với các cụm nhỏ đến trung bình, nhưng có thể gặp khó khăn khi mở rộng quy mô lên hàng nghìn nút, điều mà Kubernetes xử lý tốt hơn.

## So sánh giữa Docker Swarm và Kubernetes

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Tính năng* | *Docker Swarm* | *Kubernetes* |
| Cài đặt | Đơn giản | Phức tạp |
| Cân bằng tải | Tự động | Không tự động |
| Khả năng mở rộng | Hoạt động nhanh | Hoạt động chậm |
| Cụm | Dễ dàng thiết lập | Khó thiết lập |
| Thiết lập container | Triển khai trực tiếp | Triển khai thông qua hình thức thiết lập lại |
| Ghi nhật ký và giám sát | Các công cụ không cần thiết để ghi nhật ký và giám sát | Công cụ tích hợp để quản lý cả hai quy trình |
| Tính khả dụng | Tăng tính khả dụng | Tính khả dụng cao |
| Khối lượng dữ liệu | Có thể được chia sẻ với mọi container | Được chia sẻ với các container từ cùng một nhóm |

Bảng 5.1 So sánh giữa Docker Swarm và Kubernetes

## Dùng Docker Swarm trong trường hợp nào?

Triển khai ứng dụng phân tán: Khi cần triển khai các ứng dụng có nhiều container chạy trên nhiều máy chủ. Docker Swarm giúp dễ dàng quản lý và phối hợp các container này.

Cân bằng tải: Nếu muốn phân phối lưu lượng truy cập giữa nhiều container hoặc dịch vụ, Docker Swarm cung cấp khả năng cân bằng tải tự động.

Khả năng mở rộng: Khi cần mở rộng ứng dụng bằng cách thêm nhiều container hoặc máy chủ mới mà không cần phải cấu hình phức tạp.

Tự động khôi phục: Docker Swarm có khả năng tự động khôi phục các container bị lỗi hoặc không hoạt động, đảm bảo tính khả dụng cao của ứng dụng.

Quản lý cấu hình: Muốn dễ dàng quản lý và cấu hình các dịch vụ, mạng và volume trong môi trường phân tán.

Cài đặt đơn giản: Docker Swarm có cấu hình đơn giản hơn so với Kubernetes, phù hợp với những dự án nhỏ hoặc trung bình mà không yêu cầu quá nhiều tính năng.

Tính năng bảo mật: Docker Swarm cung cấp các tính năng bảo mật tích hợp, như mã hóa dữ liệu giữa các nút, giúp bảo vệ thông tin khi truyền tải qua mạng.

## Hướng phát triển trong tương lai

- Tối ưu hóa hiệu suất hệ thống: Nghiên cứu và thực hiện các giải pháp để cải thiện hiệu suất hệ thống, bao gồm tối ưu hóa mã nguồn, điều chỉnh cấu hình dịch vụ và sử dụng các công cụ giám sát để phát hiện và xử lý các điểm nghẽn.

- Mở rộng quy mô ứng dụng: Khám phá và triển khai các công nghệ và phương pháp mới để mở rộng quy mô ứng dụng, chẳng hạn như Kubernetes hoặc các dịch vụ quản lý container khác, nhằm đáp ứng nhu cầu ngày càng tăng và đảm bảo tính khả dụng cao.

- Tăng cường bảo mật: Nâng cao các biện pháp bảo mật của hệ thống bằng cách áp dụng các kỹ thuật mã hóa mới, tăng cường kiểm soát truy cập và thường xuyên đánh giá các lỗ hổng bảo mật để bảo vệ dữ liệu và hệ thống khỏi các mối đe dọa tiềm ẩn.

- Cải thiện giao diện người dùng và trải nghiệm: Đầu tư vào việc nâng cấp giao diện người dùng và cải thiện trải nghiệm người dùng bằng cách lắng nghe phản hồi và cập nhật các tính năng mới để đáp ứng nhu cầu và mong đợi của người dùng.

- Tích hợp công nghệ mới: Theo dõi xu hướng công nghệ và tích hợp các công nghệ mới vào hệ thống để nâng cao khả năng và tính năng của ứng dụng. Ví dụ, có thể xem xét tích hợp trí tuệ nhân tạo (AI) hoặc học máy (machine learning) để cải thiện dự đoán và phân tích dữ liệu.

- Tăng cường tự động hóa: Mở rộng tự động hóa trong quá trình triển khai, kiểm thử và giám sát hệ thống để giảm thiểu công việc thủ công và tăng tính chính xác và hiệu quả.

# TÀI LIỆU THAM KHẢO

Tiếng Việt

200lab. (2023, 8 18). *JWT là gì? Các thành phần chính trong JWT*. Được truy lục từ 200lab: https://200lab.io/blog/jwt-la-gi/

200lab. (2023, 9 14). *RabbitMQ là gì? RabbitMQ hoạt động như nào?* Được truy lục từ 200lab: https://200lab.io/blog/rabbitmq-la-gi/

200Lab. (2023, 8 17). *REST API là gì? Cách thiết kế RESTful API bạn chưa biết*. Được truy lục từ 200Lab: https://200lab.io/blog/rest-api-la-gi/

200Lab. (2023, 9 20). *WebSocket là gì? Lý do sử dụng WebSocket*. Được truy lục từ 200Lab: https://200lab.io/blog/websocket-la-gi/

FPTShop. (2023, 8 11). *Expressjs là gì? Mách bạn cách sử dụng Expressjs trong lập trình đạt kết quả tốt nhất*. Được truy lục từ FPT Shop: https://fptshop.com.vn/tin-tuc/danh-gia/express-js-la-gi-174976

ITViec. (2023, 12 4). *NodeJS là gì: Tổng quan kiến thức NodeJS và Top 5 NodeJS framework*. Được truy lục từ ITViec: https://itviec.com/blog/nodejs-la-gi/?nowprocket=1

Sunteco. (không ngày tháng). *Microservices là gì ? Ứng dụng của kiến trúc Microservices thế nào?* Được truy lục từ Sunteco: https://sunteco.vn/microservices-la-gi-ung-dung-cua-kien-truc-nay-nhu-the-nao/

TopDev. (2023, 8 10). *Docker là gì? Tìm hiểu về Docker* . Được truy lục từ TopDev: https://topdev.vn/blog/docker-la-gi/

TopDev. (không ngày tháng). *Redis là gì? Ưu điểm của nó và ứng dụng*. Được truy lục từ TopDev: https://topdev.vn/blog/redis-la-gi/

Viblo. (2020, 2 20). *Tìm hiểu Docker Swarm với ví dụ cơ bản*. Được truy lục từ Viblo: https://viblo.asia/p/tim-hieu-docker-swarm-voi-vi-du-co-ban-4P856JmR5Y3

Tiếng Anh

Descope. (n.d.). *What Is an Access Token (and How Does It Work)?* Retrieved from Descope: https://www.descope.com/learn/post/access-token