ĐẠI HỌC BÁCH KHOA HÀ NỘI VIỆN TOÁN ỨNG DỤNG VÀ TIN HỌC

SOSO * * * CBCB



BÀI TẬP LỚN CUỐI KỲ HỌC KỸ THUẬT LẬP TRÌNH

CHỦ ĐỀ: QUẢN LÝ THƯ VIỆN

Giảng viên hướng dẫn: TS. Vũ Thành Nam

Sinh viên thực hiện: Nguyễn Đình Nam

MSSV: **20216859**

Lớp: **142297**

LỜI MỞ ĐẦU

Trước đây, khi mà công nghệ thông tin còn chưa phát triển mạnh mẽ và được biết đến rộng rãi thì các thư viện, hiệu sách khá mất thời gian và gặp nhiều vấn đề trong việc quản lý sách. Hầu hết việc quản lý sách, tác giả, khách hàng theo hình thức ghi chép trên sổ giấy. Điều này dễ gây ra sự mất thời gian, sai sốt cũng như nhầm lẫn và mất mát.

Không chỉ vậy việc quản lý độc giả mượn, trả sách bằng việc ghi chép cũng khó để quản lý và bảo quản trong sổ giấy.

Bằng với sự phát triển không ngừng của công nghệ thông tin, việc ứng dụng công nghệ vào quản lý sẽ giúp các tiệm sách, thư viện dễ dàng quản lý, tiện lợi hơn rất nhiều so với việc làm thủ công ghi chép trên sổ sách.

Thông qua môn học Kỹ thuật lập trình, kiến thức lập trình cũng như các kỹ năng, môn học liên quan, em xin phép được mô tả lại một chương trình quản lý thư viện bằng bằng ngôn ngữ Python.

Tuy nhiên do kiến thức của em còn hạn chế, nên bản báo cáo này không thể tránh khỏi những thiếu sót, em rất mong nhận được ý kiến đóng góp chỉ đạo từ thầy để bản báo cáo của em có thể hoàn thiện hơn!

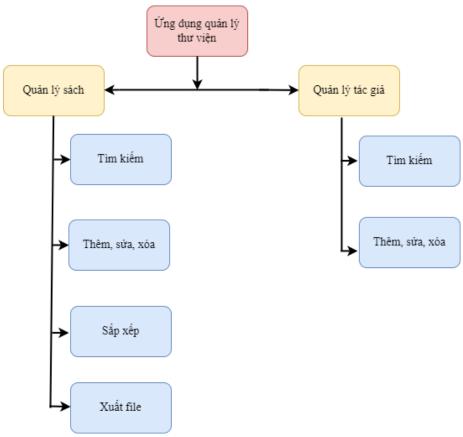
Em xin chân thành cảm ơn!

Mục lục

CHƯƠNG I. MÔ TẢ THIẾT KẾ CHƯƠNG TRÌNH	1
I.1. Yêu cầu bài toán	1
I.2. Phân tích chương trình	2
I.3. Mô tả cấu trúc chương trình	3
CHƯƠNG II. CÁC KỸ THUẬT LẬP TRÌNH ĐÃ SỬ DỤNG	4
Chương III. CÁC TÌNH HUỐNG KIỂM THỬ VÀ CHẠY KẾT QUẢ	5
III.1. Menu chính	5
III.2. Chức năng quản lý sách	5
III.2.1. Hiển thị	5
III.2.2. Tìm kiếm sách	5
III.2.3. Tạo mới sách	6
III.2.4. Sắp xếp theo số ISBN	8
III.2.5. Sắp xếp theo NXB	8
III.2.6. Chỉnh sửa thông tin	9
III.2.7. Xóa sách	10
III.2.8. Xuất file	10
III.3. Quản lý tác giả	11
LỜI KẾT	13
Môt số tài liêu sử dung:	14

CHƯƠNG I. MÔ TẢ THIẾT KẾ CHƯƠNG TRÌNH

I.1. Yêu cầu bài toán



- Dựa vào các hoạt động cơ bản của hệ thống thư viện hiện nay, ta có thể dễ dàng thấy được yêu cầu cơ bản của một hệ thống quản lý thư viện:
- Nhập liệu các thông tin cơ bản của sách bao gồm:
 - Tên sách
 - Năm sáng tác
 - Tên nhà xuất bản
 - Tên tác giả
 - Thể loại sách
- Nhập liệu thông tin tác giả bao gồm:
 - Tên tác giả
 - Năm sinh
 - Quốc tịch
 - Số ISBN (độ dài 10)
- Cập nhập thông tin sách, tác giả mới, chỉnh sửa thông tin sách khi có sai sót.
- > Tìm kiếm thông tin sách, tác giả theo các thông tin cơ bản của sách.
- Sắp xếp sách: Theo số đăng ký ISBN và theo nhà xuất bản.

Lưu ra file, đọc dữ liệu từ file.

I.2. Phân tích chương trình

Dể thuận lợi cho việc nhập liệu, thao tác của người dùng, ta sẽ tạo một Menu chức năng. Vì đây chỉ là một chương trình cơ bản nên em xin phép hướng đến 2 đối tượng chính là: Sách và Tác giả.



➤ Nhập liệu thông tin sách:

Người dùng có thể nhập vào các thông tin như: Tên sách, Năm sáng tác, Tên nhà xuất bản, Tên tác giả, Thể loại sách, Số ISBN có độ dài là 10. Thể loại sách được chọn từ một mảng các thể loại có sẵn. Mỗi sách được quản lý bằng một mã sách. Ví dụ: BOOK1, BOOK2,...Nếu thêm sách thành công sẽ có thông báo. Đồng thời người dùng cũng có thể nhập thông tin về tác giả: Tên, Năm sinh, Quốc tịch. Mã tác giả: AU1, AU2,...

> Tìm kiếm thông tin sách, tác giả:

Chức năng cho phép người dùng tìm kiếm sách, tác giả mà họ mong muốn dựa vào các thông tin cơ bản được hiện thị trên màn hình. Khi mà không tìm thấy thì màn hình sẽ không hiển thị gì cả.

> Chỉnh sửa, xóa sách hoặc tác giả:

Người dùng có thể nhấn vào nút "Edit" hoặc "Delete" để chỉnh sửa hoặc xóa. Nếu thành công sẽ có thông báo hiện lên. Khi chỉnh sửa sẽ hiện lên cửa sổ chỉnh sửa.

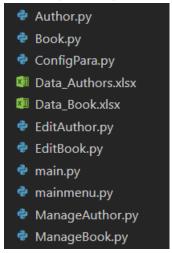
Lưu danh sách ra file:

Khi muốn lưu danh sách ta nhấn vào nút "Xuất file" và thực hiện lưu file như những gì đã biết.

Thoát chương trình ta chỉ việc nhấn dấu "X" góc trên bên phải như một ứng dụng bình thường.

I.3. Mô tả cấu trúc chương trình

Chương trình gồm các file sau:



Trong đó:

- 1. Main.py: Chạy chương trình
- 2. Book.py và Author.py: có nhiệm vụ lấy thông tin từ file. Gồm class BookModel và AuthorModel.
- 3. Mainmenu.py: tạo ra giao diện Menu chính. Gồm class PnlMenu hiển thị giao diện và MainMenu xử lý các sự kiện khi click vào "Quản lý sách" hoặc "Quản lý tác giả".
- 4. ManagerBook.py và ManagerAuthor.py: giao diện làm việc với sách và tác giả. Tại đây ta có thể thực hiện các chức năng mà ta mong muốn bằng việc click vào các ô tương ứng.
 - a. ManagerBook.py: Gồm class
 - PnlMngBook: Hiển thị giao diện.
 - MngBook: Xử lý các sự kiện nút chức năng mà ta click vào.
 - b. ManagerAuthors.py: Gồm class
 - PnlMngAuthor: Hiển thị giao diện.
 - MngAuthor: Xử lý các sự kiện nút chức năng mà ta click vào.
- 5. EditBook.py và EditAuthor.py: giao diện sau khi ta click vào các ô chức năng

- a. EditBook: Gồm class EditBook hiển thị cửa sổ sau nút click và thực hiện thao tác nhập liệu, lưu.
- b. EditAuthor: Gồm class EditAuthor và tương tự như EditBook.
- 6. ConfigPara.py: Lưu biến toàn cục thường được thay đổi được tạo mặc định là:

```
glbAuthorID = "AU"
glbBookID = "BOOK"
```

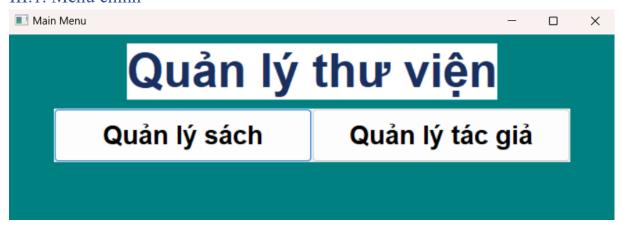
7. File DataAuthors và DataBook là 2 file dữ liệu mẫu.

CHƯƠNG II. CÁC KỸ THUẬT LẬP TRÌNH ĐÃ SỬ DỤNG

- Cấu trúc chương trình được xây dựng theo hướng tiếp cận Module hóa. Hàm main chỉ có nhiệm vụ hướng đến các lớp của file khác. Mỗi chức năng sẽ được xây dựng thành một hàm, một lớp riêng. Chương trình được thực hiện theo mô thức lập trình hướng đối tượng, hướng mệnh lệnh và hướng sư kiên.
- Phong cách lập trình được áp dụng để có phong cách lập trình tốt
 - ❖ Nhất quán:
 - Tuân thủ quy tắc đặt tên biến, hàm, lớp theo một quy tắc nhất định
 - Nhất quán khi dùng các biến toàn cục, cục bộ
 - Khúc triết:
 - Mỗi hàm, class có nhiệm vụ rõ ràng được đặt tên theo mục đích của nó
 - Tương đối ngắn ngọn để nắm bắt
 - Số tham số trong hàm không quá nhiều
 - ❖ Rõ ràng:
 - Chú thích đầu các hàm, các đoạn chương trình, biến quan trọng
 - ❖ Bao đóng:
 - Hàm chỉ tác động tới tối đa một giá trị trả về
 - Không thay đổi giá trị của biến chạy trong thân vòng lặp
 - Tuân thủ bảo mật của hướng đối tượng

Chương III. CÁC TÌNH HUỐNG KIỂM THỬ VÀ CHẠY KẾT QUẢ

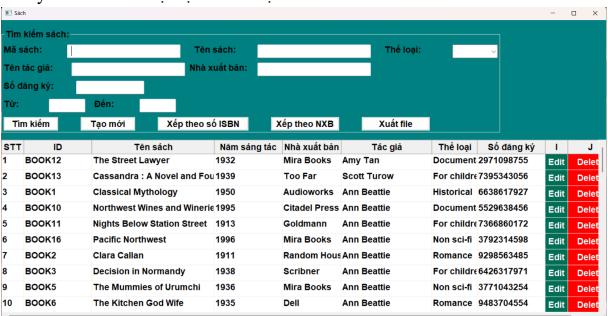
III.1. Menu chính



III.2. Chức năng quản lý sách

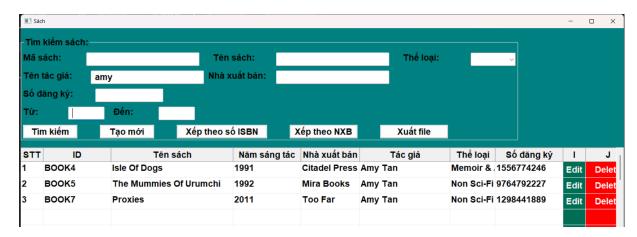
III.2.1. Hiển thị

Ở đây em đã chuẩn bị một vài dữ liệu mẫu



III.2.2. Tìm kiếm sách

Ta nhập các thông tin mà ta muốn tin vào các ô tương ứng. Giả sử ta muốn tìm cuốn sách của tác giả "amy" mà chúng ta có thể không cần để ý đến việc viết hoa và viết thường.



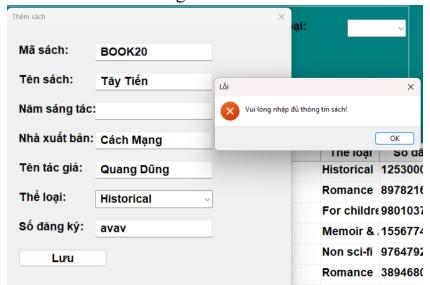
 Ta tiếp tìm tìm thêm các thông tin các như sáng tác từ năm 2000 của nhà xuất bản có chữ "C" chẳng hạn



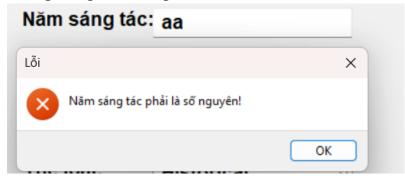
III.2.3. Tao mới sách

Nhấn vào "Tạo mới", cửa sổ tạo mới tác giả sẽ hiển thị lên yêu cầu người dùng tạo mới tác giả sau đó mới có thể tạo mới sách. Ví dụ ta sẽ nhập vào thông tin cơ bản của tác phẩm "Tây Tiến".

Khi mà năm ta bỏ trống ô nào đó



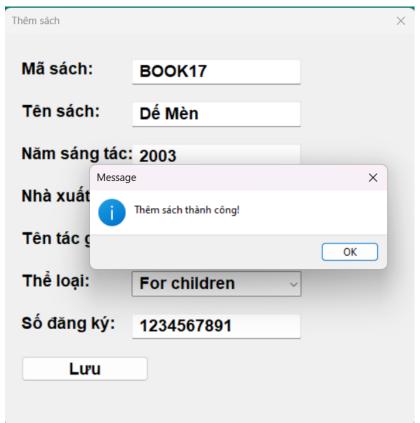
Hoặc ta nhập không đúng năm sáng tác

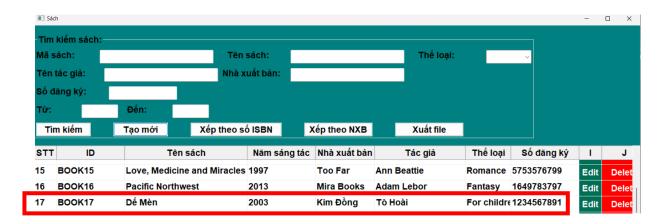


Khi ta nhập trùng mã sách hoặc là số ISBN không đúng 10 số thì sẽ có thông báo in ra yêu cầu ta nhập lại:



Sau khi ta nhập đúng tác phẩm sẽ hiển thị lên màn hình. Giả sử đó là tác phẩm "Dế Mèn"

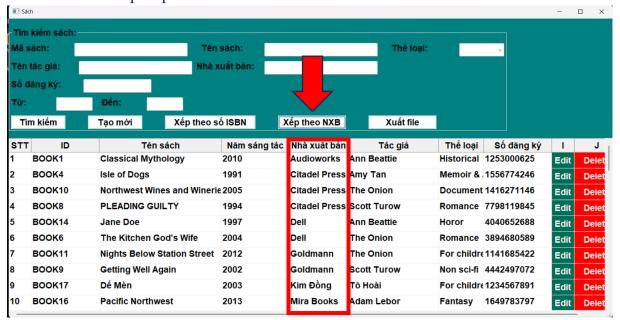




III.2.4. Sắp xếp theo số ISBN

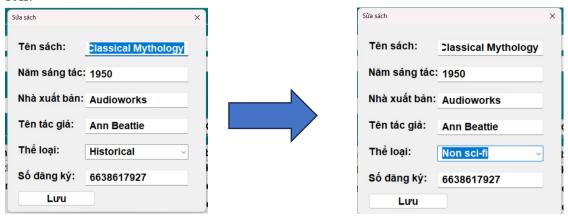


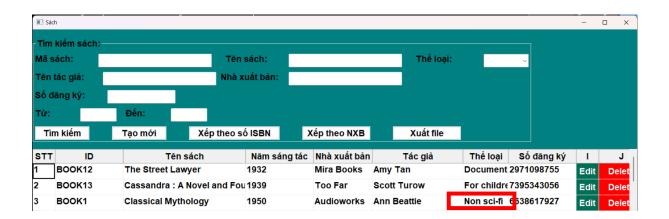
III.2.5. Sắp xếp theo NXB



III.2.6. Chỉnh sửa thông tin

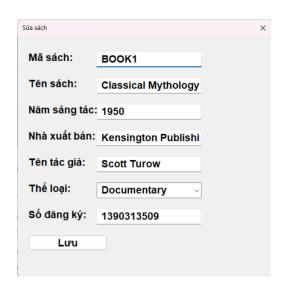
Ta click vào "Edit" cuốn sách muốn thay đổi. Giả sử ta nhập nhầm thể loại của cuốn sách đầu tiên ta muốn sửa nó. Click vào cửa sổ chỉnh sửa sẽ hiện lên với các thông tin cũ mà ta đã nhập trước đó. Chỉnh sửa thành công sẽ có thông báo hiện lên.

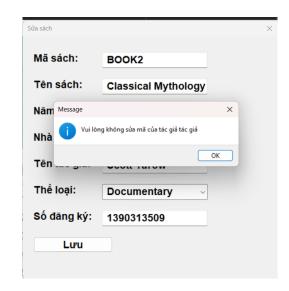




Trong trường hợp mà các thông tin được nhập không đủ thì cũng sẽ hiện lên thông báo giống với khi thêm mới sách

Hệ thống sẽ không cho phép sửa thông tin mã sách nếu cố ý sửa thì sẽ có thông báo tương ứng. Giả sử ở đây là muốn sửa mã sách BOOK1 thành BOOK2.



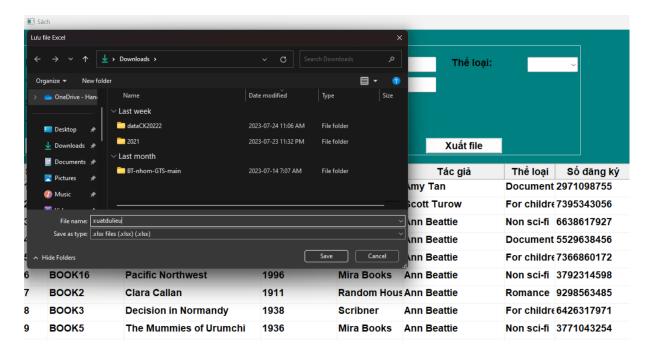


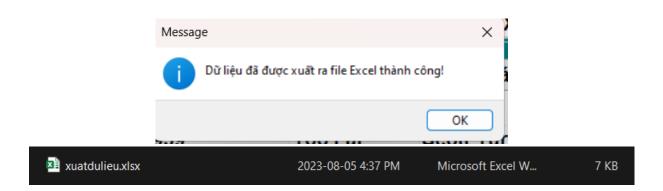
III.2.7. Xóa sách

Ta click vào "Delete". Xóa sách thành công sẽ có thông báo hiển thị xóa thành công. Giả sử ta muốn xóa cuốn sách "Dế Mèn".



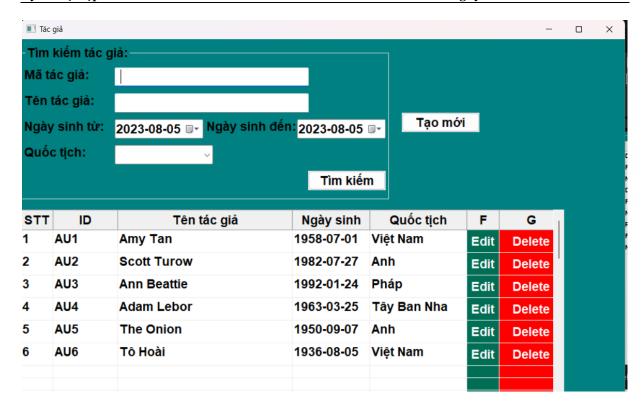
III.2.8. Xuất file





III.3. Quản lý tác giả

Tương tự như bên quản lý sách thì bên tác giả cũng có các chức năng và cách sử dụng tương tự.



LÒI KẾT

- 1. Có thể nói rằng đây là chương trình khá lớn từ khi học lập trình đến nay mà em thực hiện vì vậy có thể có những chỗ chưa hợp lý, trình bày còn sơ sài
- Giao diện của chương trình trên khá cơ bản, dễ dàng sử dụng.
- Tên hàm, tên biến được đặt theo ý nghĩa của hàm, biến.
- Có sử dụng chú thích rõ ràng.
- Tuy nhiên vẫn còn một vài sai sót như việc đặt tên có thể có chỗ tiếng Anh và Viêt.
- Giao diện còn đơn giản và thiếu thẩm mỹ
- Phần mềm đạt mục tiêu nhất định tuy nhiên có thể sẽ gặp lỗi nhỏ mong thầy có thể châm chước.
- 2. Đề xuất cải tiến:
- Ở đây em chỉ tạo một lượng dữ liệu nhỏ, hoàn toàn có thể phát triển lên một lượng lớn dữ liệu nhưng việc quản lý bằng excel sẽ có nhiều hạn chế nên ta có thể sử dụng cơ sở dữ liệu để quản lý.
- Ngoài ra chúng ta cũng cần bổ sung những chức năng của thư viện như chức năng mượn trả sách, quản lý người đọc, phân cấp phân quyền cho hệ thống,...

Em xin chân thành cảm ơn!

Một số tài liệu sử dụng:

- Bài giảng kỹ thuật lập trình của thầy Vũ Thành Nam
- Stackoverflow.com
- Chat.openai.com
- Lập trình GUI, quản lý thư viện của Youtuber Python AI Tech Vlog
- Kết nối MySQL Python và một số trang web khác