Bài tập lớn:

Đề tài: Quản lý kho kiếm (sd Java core và Java FX)

Mã SV: 650868 - Họ tên: Đàm Thuận Hiếu - Lớp: K65CNPMB

I: Mô tả bài làm

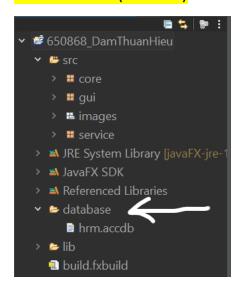
I.1: Các đối tượng chính trong bài tập

-id: String	User
-name: String -height: float	-userName: String -password: String
-weight: float -madeln: String -material: String -price: float -image: String	+User(): void +User(username: String, password: String): void +equals(obj: Object): boolean +getUserName(): String +setUserName(userName: String): void
+Sword(): void +Sword(): void +all getter and setter of properties()	+getPassword(): String +setPassword(password: String): void

-jdbcURL: String
-jdbcUsername: String
-jdbcPassword: String
-jdbcPassword: String
-conn: Connection

+HRMDB(jdbcURL: String, jdbcUsername: String, jdbcPassword: String): void
+addSword(sword: Sword): boolean
+updateSword(sword: Sword): boolean
+deleteSword(id: String): boolean
+getSwordList(): List<Sword>
+addUser(user: User): boolean
+getUserList(): List<User>

I.2: Database (Access)



Hình 2.1: File database được lưu trữ trong folder database của bài làm.



Hình 2.2: Bảng tblsword chứa các bảng ghi của đối tượng Sword.



Hình 2.3: Bảng tbluser chứa các bản ghi của đối tượng user. (Dùng để đăng nhập và ktra đăng nhập khi người đăng nhập là Master).

Account dùng để đăng nhập

Account 1: Username: damThuanHieu

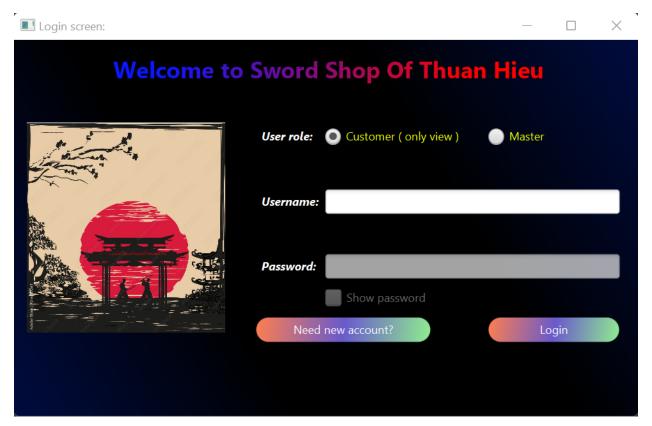
Password: 650868

Account 2: Username: master123

Password: 123

I.3: Màn hình đăng nhập (Login Screen)

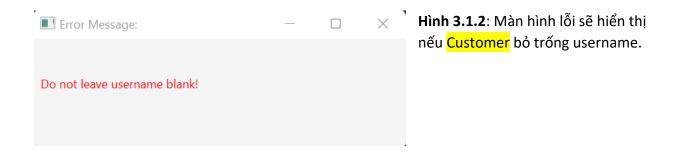
- Khi ng dùng đăng nhập sẽ ở màn hình đăng nhập (LoginScreen)
 - O Sẽ có 2 lựa chọn là người dùng (Customer) và chủ (Master).

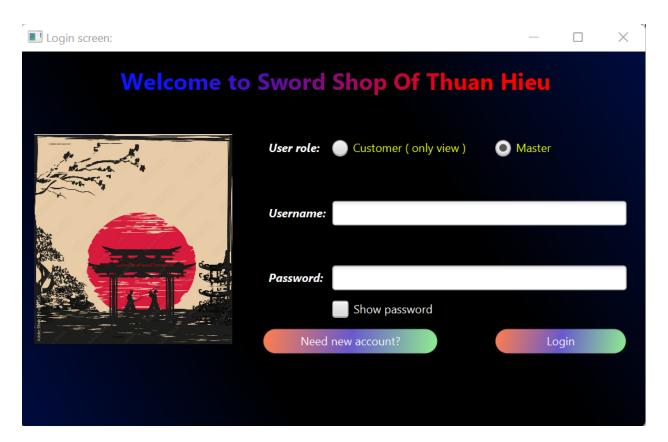


Hình 3.1.1: Màn hình đăng nhập của khách hàng (Customer)

Customer chỉ cần nhập tên là sẽ đăng nhập được (không qua ktra). Customer không có quyền thêm – sửa – xóa sản phẩm, ảnh sản phẩm. (chỉ xem, đọc).

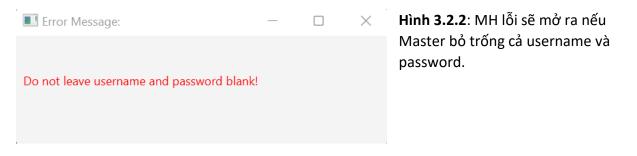
Password text và check box sẽ bị ẩn (disable) khi là Customer.





Hình 3.2.1: Màn hình đăng nhập của chủ (Master).

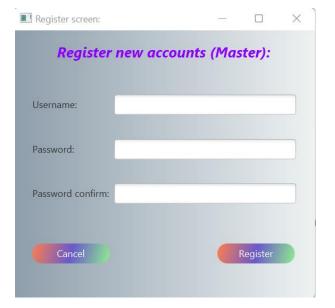
Master khi đăng nhập sẽ cần nhập cả username và password để đăng nhập (sẽ thông qua ktra dữ liệu trong database). Master sẽ toàn quyền (thêm sửa xóa các sp, ảnh...).



■ Error Message:	_	×	Hình 3.2.3 : MH lỗi mở ra nếu Master bỏ trống username.
Do not leave username blank!			
Error Message:	_	×	Hình 3.2.4 : MH lỗi mở ra nếu Master bỏ trống password.
5			so trong passive at
Do not leave password blank!			
. Error Message:	_	×	Hình 3.2.5: MH lỗi sẽ mở ra khi Master nhập sai username hoặc
, and the second			
User name or password is wrong!			pasword.

I.4: Màn hình đăng ký (RegisterScreen)

- Màn hình RegisterScreen mở ra khi nút Need new account? ở màn hình đăng nhập được ấn.



Hình 4.1: Màn hình đăng ký (RegisterScreen).

- Khi ấn <mark>nút register</mark> mà vẫn bỏ trống 1 trong 3 text field trên thì sẽ mở mh lỗi và thông báo các lỗi tương ứng.
- Sẽ có ktra trong database nếu username đã tồn tại sẽ không cho đăng ký và thông báo lỗi (Can't register).
- Nếu đăng ký thành công thì username và password sẽ được thêm vào database (cụ thể là bảng tbluser trong hrm.accdb trong tệp database) và thông báo (Register successful!).
- Nến ấn nút Cancel thì màn hình RegisterScreen sẽ đóng lại và màn hình LoginScreen được mở ra.

I.5: Màn hình chính (HomeScreen)

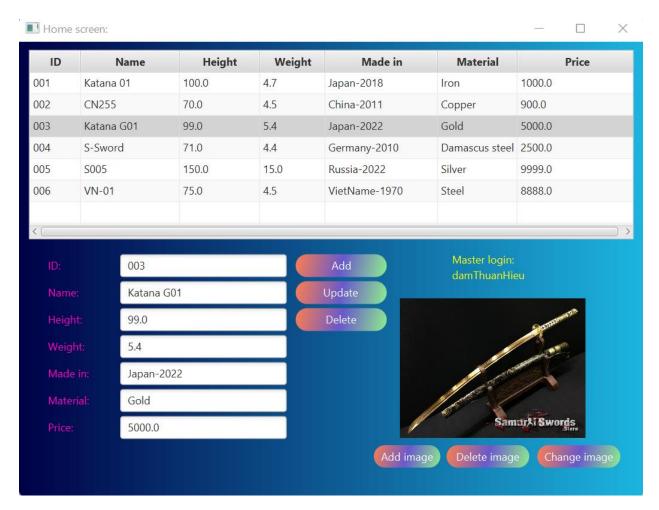


Hình 5.1.1: Màn hình HomeScreen của Customer (bị vô hiệu hóa – disable – tất cả các text field và button).



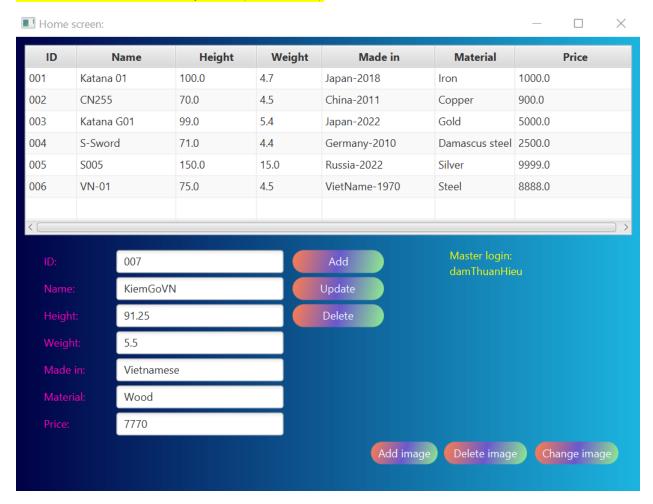
Hình 5.1.2: Customer vẫn có thể đọc và xem thông tin của sản phẩm, ảnh sản phẩm.

•••

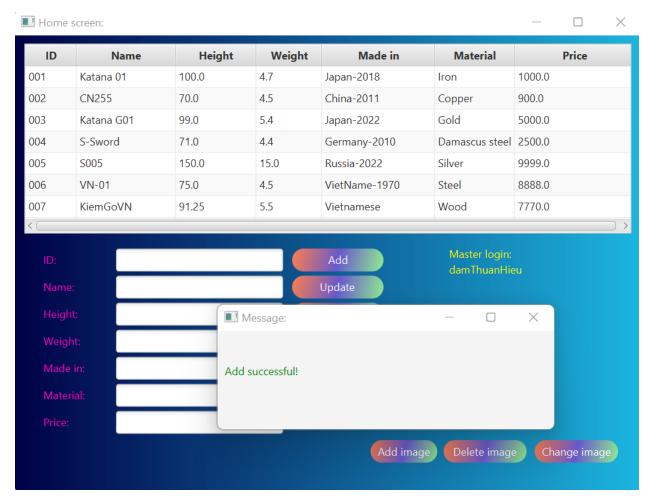


Hình 5.2.1: Màn hình HomeScreen của Master (toàn quyền thêm-sửa-xóa)

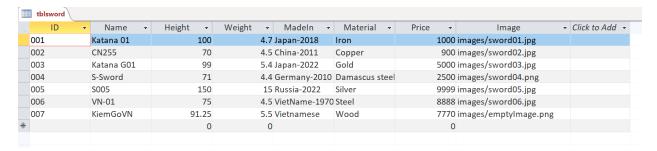
I.5.1: Sự kiện thêm sản phẩm (Nút Add)



Hình 6.1: Trước khi ấn nút Add

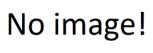


Hình 6.2: Sau khi ấn nút Add (dữ liệu cũng sẽ được thêm vào database)

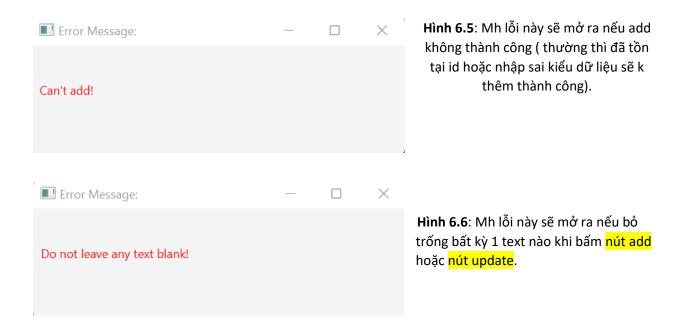


Hình 6.3: Sau khi ấn nút Add, dữ liệu tự động thêm vào database.

Chú ý: thuộc tính image ban đầu (default) sẽ là "images/emptylmage.png". Phục vụ cho hiển thị k bị báo lỗi url.

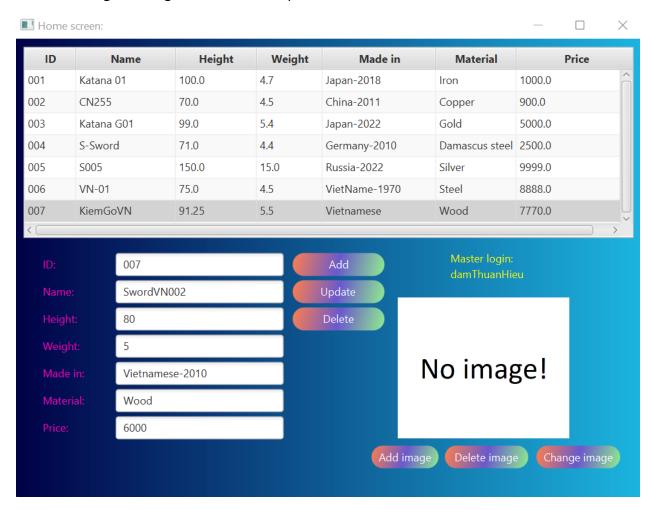


Hình 6.4: Hình ảnh có url là "images/emptylmage.png". Sẽ là ảnh hiển thị sản phẩm được thêm bởi <mark>nút add</mark>. Có thể thay đổi = cách ấn nút add image.

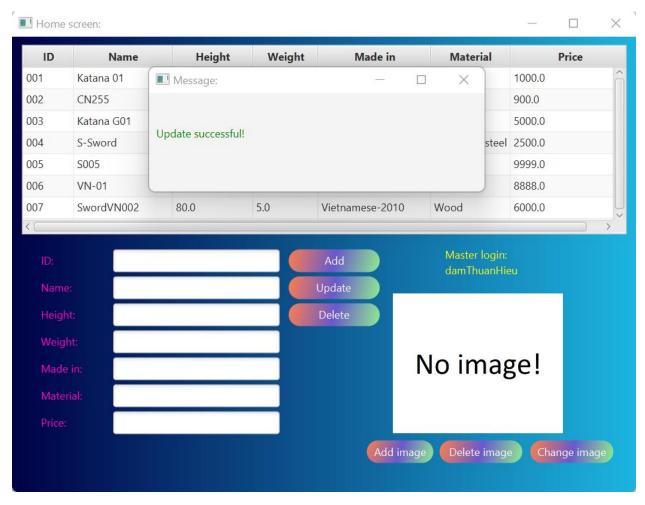


I.5.2: Sự kiện sửa sản phẩm (Nút Update)

- Phải chọn 1 bản ghi trên bảng của HomeScreen mới thực hiện update được. (Vì có lệnh ktra nếu selectionIndex >=0 thì mới thực hiện update).
- Nếu bỏ trống 1 trường nào đó khi click update button thì cx sẽ có màn hình lỗi như hình 6.6.



Hình 7.1: Trước khi ấn nút update (đã nhập dữ liệu để thay thế)

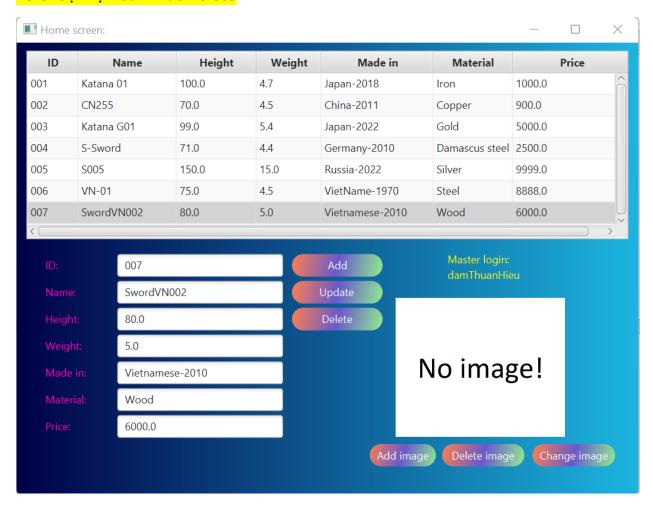


Hình 7.2: Sau khi bấm nút Update. (dữ liệu sẽ được thay vào cột và database)

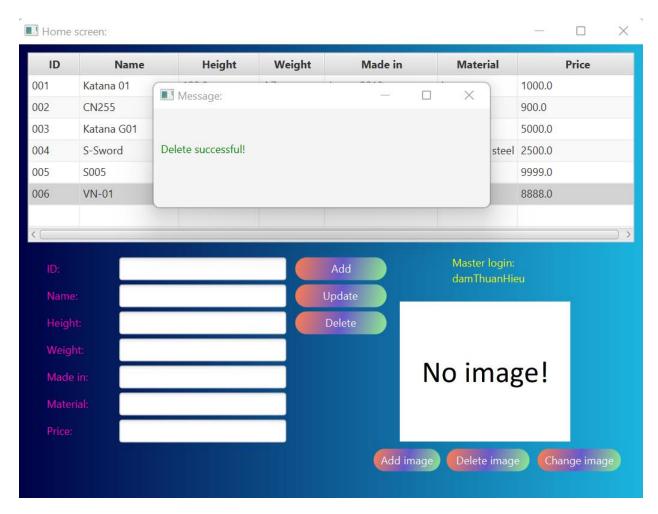


Hình 7.3: Database sẽ được cập nhật khi bấm nút Update

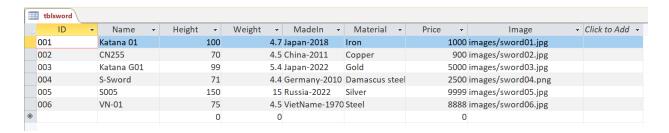
<mark>I.5.3: Sự kiện bấm nút Delete</mark>



Hình 8.1: Mh HomeScreen trước khi bấm nút xóa.

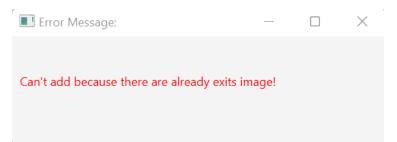


Hình 8.2: Mh HomeScreen sau khi ấn nút Delete

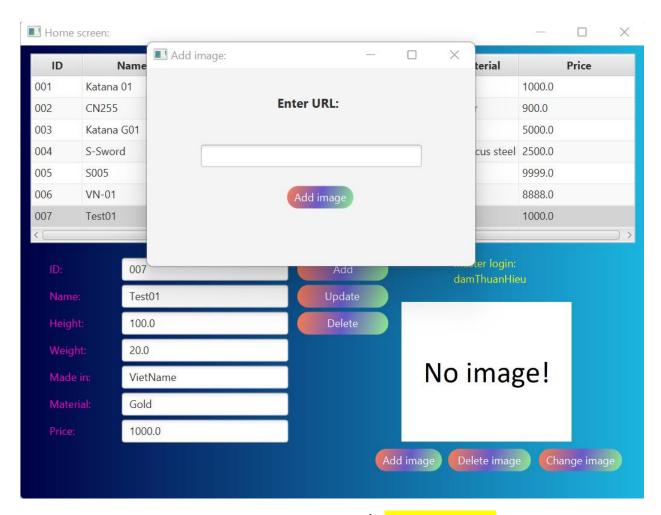


Hình 8.3: Database sẽ tự động xóa bản ghi bị xóa trong bảng sau khi bấm nút xóa.

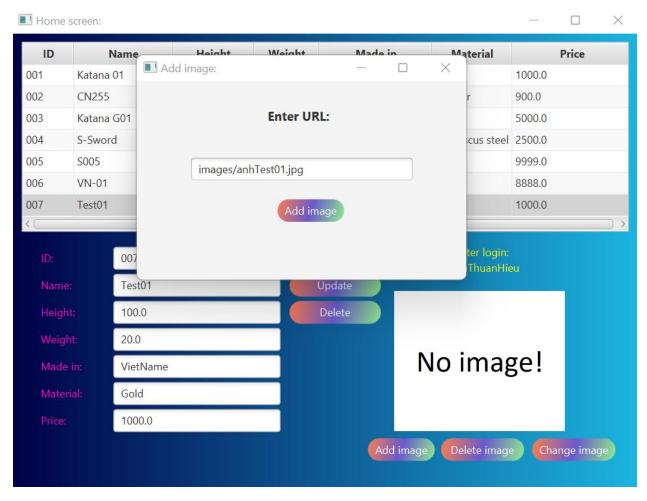
I.5.4: Sự kiện bấm <mark>nút Add image</mark>



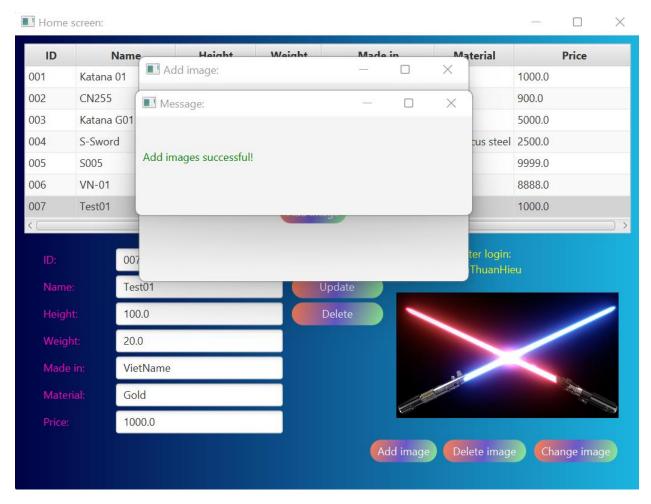
Hình 9.1: Mh lỗi này sẽ mở ra nếu đã tồn tại ảnh mà ấn nút Add image.



Hình 9.2: Mh EnterURL sẽ được hiện lên khi ấn <mark>nút Add image</mark> với các sp chưa có ảnh.



Hình 9.3: Sau khi nhập url cho sp (chưa ấn nút Add image của EnterURL)

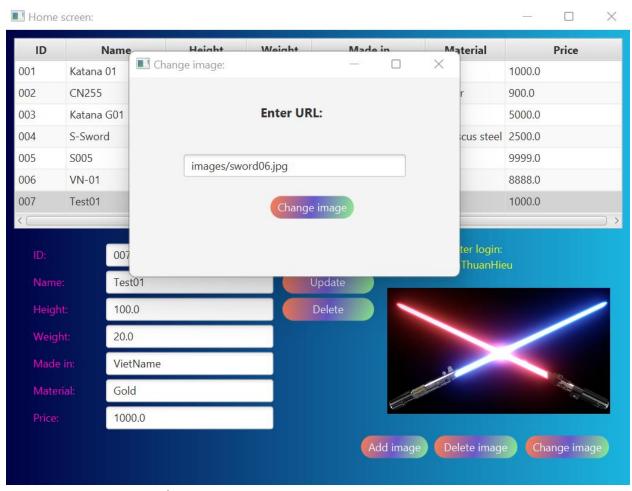


Hình 9.4: Sau khi bấm nút Add image của mh EnterURL

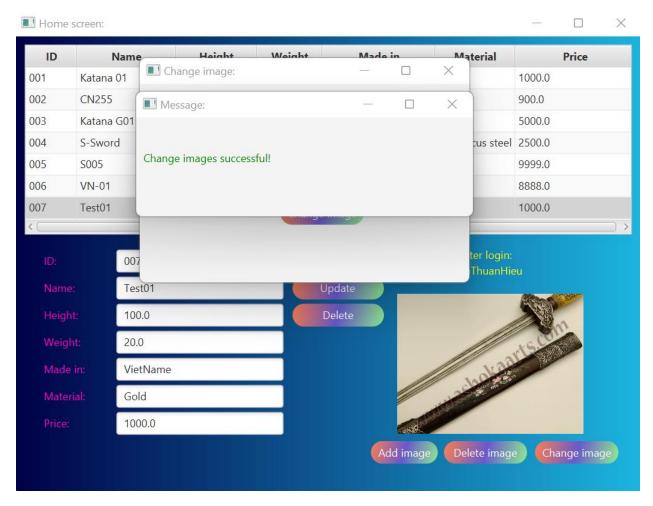


Hình 9.5: dữ liệu ở cột image của đối tượng được chọn sẽ thay đổi thành URL đã nhập.

I.5.5: Sự kiện bấm <mark>nút Change image</mark>



Hình 10.1: Sau khi bấm nút Change image thì màn hình EnterURL sẽ được mở lên. (Em đã nhập dữ liệu để thực hiện thay đổi nhưng chưa bấm nút Change image của mh EnterURL)

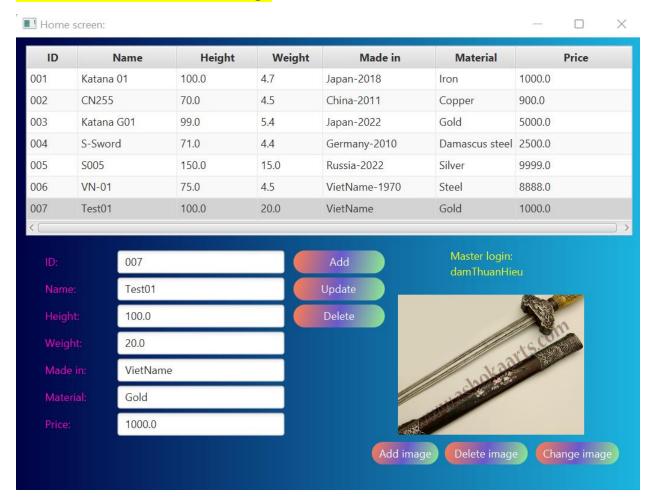


Hình 10.2: Sau khi bấm nút Change image của màn hình EnterURL (thuộc tính image của đối tượng Sword đã đc thay đổi).

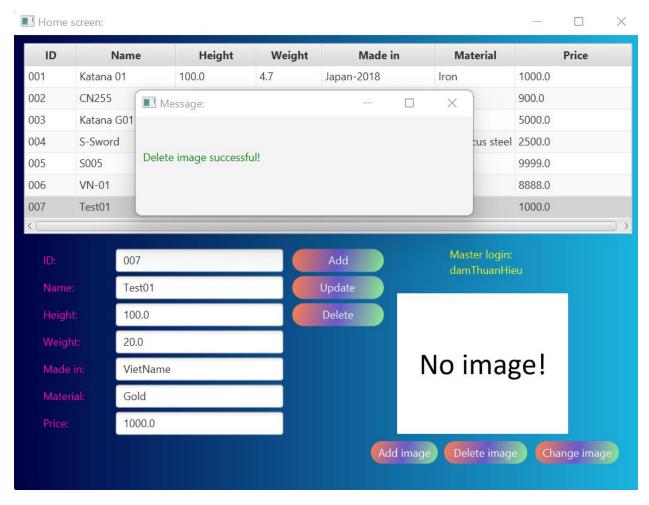


Hình 10.3: Trong database, cột Image của đối tượng được chọn cũng sẽ được thay đổi .

I.5.6: Sự kiện ấn nút Delete image



Hình 11.1: Trước khi ấn nút Delete image



Hình 11.2: Sau khi ấn Delete image (thuộc tính image của đối tượng Sword này sẽ trở thành url của ảnh No image "images/emptyImage.png")



Hình 11.3: Cột image của bản ghi được chọn cx sẽ được cập nhật thành url của ảnh trống.