HANOI UNIVERSITY OF SCIENCE AND TECHNOLOGY

SCHOOL OF INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY

.____



PROJECT REPORT OBJECT ORIENTED PROGRAMMING

Giáo viên hướng dẫn: Trịnh Tuấn Đạt

Nhóm: 23	Mã lớp: 143578
Ngô Đức Quang Anh	20215259
Hồ Tuấn Hải	20210304
Trần Văn Đức Chính	20215263
Nguyễn Hùng Cường	20215264
Hoàng Nguyễn Trường Giang	20215270
Đặng Nhật Duy	20210269

Hanoi, 2023

MỤC LỤC:

I. PHÂN CÔNG THÀNH VIÊN TRONG NHÓM	4
II. Thống kê thu thập dữ liệu	
III. Biểu đồ UML	
1. Package diagram:	5
2. Class diagram:	5
IV. Giải thích thiết kế:	8
V. Các kỹ thuật lập trình hướng đối tượng đã áp dụng	12
1. Tính đóng gói	12
2. Tính kế thừa	13
3. Tính trừu tượng	13
4. Đa hình	13
VI. Công nghệ sử dụng và thuật toán	14
1. Công nghệ	14
2. Thuật toán sử dụng	14
VII. Demo:	15
1. Màn hình chính:	16
2. Màn hình Tweet Analyse:	16
2.1. Nút View all Tweets :	16
2.2. Nút Find Tweet by HashTag:	17
2.3. Nút Hottest Hashtag by Day:	17
2.4. Nút Hottest Hashtag by Month:	18
2.5. Find Hottest Hashtag:	19
2.6. Sắp xếp dữ liệu	19
3. Màn hình NFT Analyse:	21
3.1. Chức năng tìm kiếm thông tin:	21
3.2. Chức năng Discount on OpenSea:	22
3.3. Gợi ý đầu tư (người dùng chỉ nên tham khảo)	22
3.4. Thống kê có bao nhiêu bài Tweet có nhắc đến NFT	23
3.5. Chức năng của Table:	23

LỜI NÓI ĐẦU

NFT (Non-Fungible Token) đã trở thành một hiện tượng trong thế giới công nghệ và nghệ thuật số. Dù chỉ mới xuất hiện trên thị trường vào năm 2014 song NFT đã phát triển nhanh chóng và dần đi vào nhiều lĩnh vực trong cuộc sống. Việc theo dõi và thu thập dữ liệu về NFT giúp chúng ta hiểu rõ hơn về xu hướng, giá trị và ảnh hưởng của chúng đối với thị trường và cộng đồng. Đó cũng chính là lý do chúng em quyết định xây dựng một **hệ thống thu thập tổng hợp thông tin NFT.**

Chương trình của nhóm được thiết kế dựa trên các nguyên tắc của Lập trình hướng đối tượng và viết bằng ngôn ngữ lập trình Java. Chương trình không chỉ giúp người dùng xem và tìm kiếm thông tin theo hashtag, tag, hay keyword mà còn cung cấp khả năng phân tích sâu sắc về sự tương quan giữa các yếu tố quan trọng như trending, giá trị NFT, và khối lượng giao dịch. Quá trình tiếp cận của chúng em bao gồm việc thu thập đa dạng dữ liệu, từ đó xử lý và trình bày chúng một cách logic và dễ hiểu trong giao diện người dùng.

Mặc dù đã cố gắng hoàn thiện sản phẩm nhưng không thể tránh khỏi những thiếu hụt về kiến thức và sai sót trong kiểm thử. Chúng em mong muốn nhận được những nhận xét thẳng thắn, chi tiết đến từ thầy và các bạn để tiếp tục hoàn thiện hơn nữa. Cuối cùng, nhóm chúng em xin được gửi lời cảm ơn đến thầy Trịnh Tuấn Đạt đã hướng dẫn bọn em trong suốt quá trình hoàn thiện bài tập lớn.

I.PHÂN CÔNG THÀNH VIÊN TRONG NHÓM

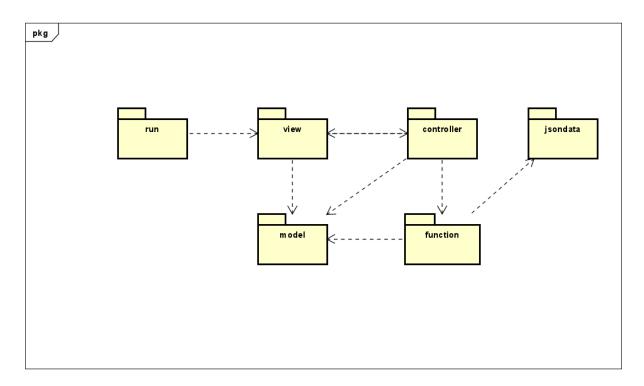
Họ và tên	Tổng hợp công việc thực hiện	Đánh giá
Ngô Đức Quang Anh-20215259	-Viết controller ,chức năng của ứng dụng -Thu thập dữ liệu	19%
Hồ Tuấn Hải-20210304		
Trần Văn Đức Chính-2021526 3	-Thêm một số kỹ thuật OOP vào -Thu thập dữ liệu - Làm slide thuyết trình	18%
Nguyễn Hùng Cường-202152 64	Gröng-202152	
Hoàng Nguyễn Trường Giang-2021527 0 -Phát triển giao diện người dùng -Xử lý dữ liệu trong Tweet -Viết báo cáo		18%
Đặng Nhật Duy -20210269 -Viết báo cáo		14%

II. Thống kê thu thập dữ liệu

- Dữ liệu từ Twitter: Lấy những bài tweet từ nhiều trang liên quan đến NFT (số lượng hơn 2000 bài)
- Dữ liệu từ Opensea: Lấy danh sách NFT hot nhất từ trang Opensea.io (số lượng 2196 NFTs)

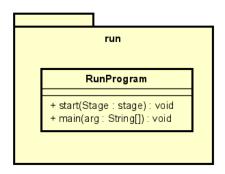
III. Biểu đồ UML

1. Package diagram:

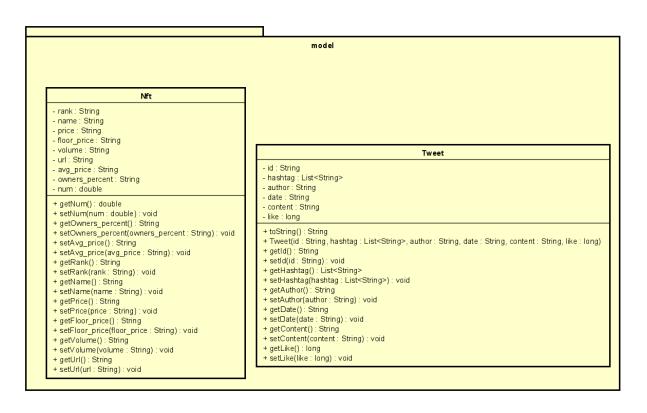


2. Class diagram:

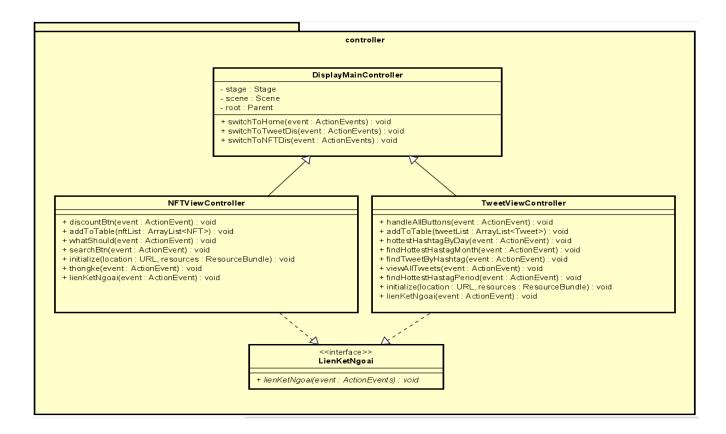
1.Class RunProgram



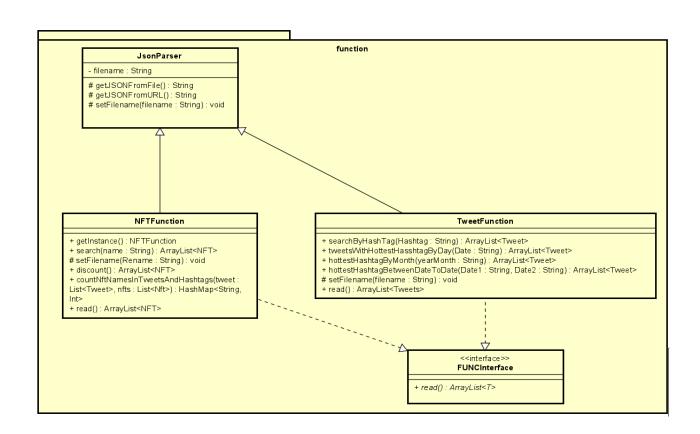
2.Class Nft và Tweet



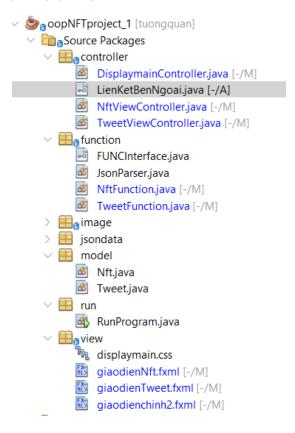
3.Các class trong package controller



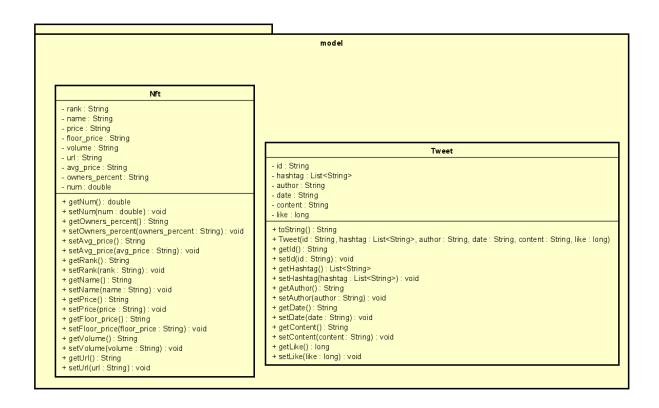
4. Các class trong package function



IV. Giải thích thiết kế:



- 1. Package jsondata: Chứa những file data dưới dạng json thu thập được
- 2. Package model: Chứa các lớp đại diện cho các đối tượng, định nghĩa thuộc tính và hành vi của đối tượng. Gồm 2 lớp : Nft và Tweet.



- 3. Package view: Bao gồm các file FXML và CSS được sử dụng để xây dựng giao diện người dùng của ứng dụng.
- 4. Package controller: Chứa các lớp điều khiển của ứng dụng. Các lớp này xử lý hành vi của người dùng thông qua các tệp FXML trong package view.
- Lớp interface LienKetBenNgoai: Định nghĩa một hành vi liên kết đến bên ngoài, và các lớp khác sẽ cung cấp logic cụ thể khi implement interface này.



- Lớp DisplayMainController: Xử lý các nút menu điều khiển truy cập trang giao diện chức năng của Nft và Tweet. Các lớp controller khác(TweetViewController, NftViewController) sẽ kế thừa chức năng

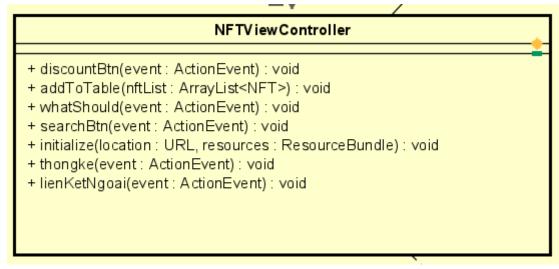
này.

- stage : Stage - scene : Scene - root : Parent + switchToHome(event : ActionEvents) : void + switchToTweetDis(event : ActionEvents) : void + switchToNFTDis(event : ActionEvents) : void

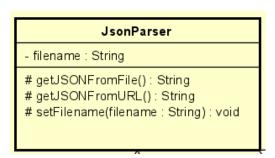
- Lớp TweetViewController: Xử lý các chức năng của trang giao diên Tweet

TweetViewController + handleAllButtons(event : ActionEvent) : void + addToTable(tweetList : ArrayList<Tweet>) : void + hottestHashtagByDay(event : ActionEvent) : void + findHottestHastagMonth(event : ActionEvent) : void + findTweetByHashtag(event : ActionEvent) : void + viewAllTweets(event : ActionEvent) : void + findHottestHastagPeriod(event : ActionEvent) : void + initialize(location : URL, resources : ResourceBundle) : void + lienKetNgoai(event : ActionEvent) : void

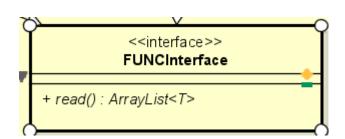
Lớp NftViewController: Xử lý các chức năng của trang NFT



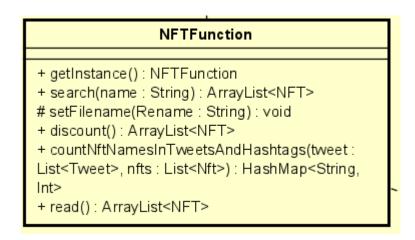
- 5. Package function: Bao gồm các lớp chứa các hàm và chức năng cụ thể được sử dụng trong ứng dụng
- Lớp JsonParser: Cung cấp các phương thức có thể tái sử dụng để lấy dữ liệu từ file JSON mà có thể được sử dụng bởi các lớp con trong cùng gói, như NftFunction và TweetFunction.



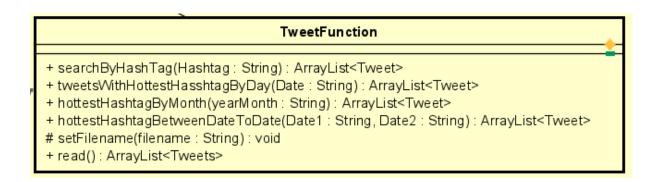
- Lớp interface FUNCInterface: Xác định phương thức read() cần được triển khai bởi các lớp NftFunction và TweetFunction để đọc dữ liệu và trả về danh sách các đối tượng Nft hoặc Tweet tương ứng.



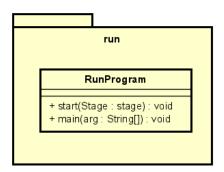
- Lớp NftFunction: Là lớp chịu trách nhiệm đọc, xử lý và cung cấp các phương tiện để làm việc với dữ liệu NFT, bao gồm cả tìm kiếm, sắp xếp, lọc và phân tích dữ liệu từ tweet và hashtags liên quan đến các tên NFT.



- Lớp TweetFunction: Là lớp chịu trách nhiệm đọc, xử lý và cung cấp các phương tiện để làm việc với dữ liệu tweet, bao gồm cả tìm kiếm, lọc và phân tích dữ liệu từ các hashtag và ngày tháng trong các tweet.



6. Package run: Chứa lớp RunProgram để chạy chương trình



V. Các kỹ thuật lập trình hướng đối tượng đã áp dụng

- 1. Tính đóng gói
- Dự án có tính đóng gói thông qua việc sử dụng các phạm vi truy cập private và protected cho các thuộc tính và cung cấp các phương thức public(ví dụ getter và setter) để tương tác với các

thuộc tính này. Điều này góp phần tạo ra tính bao đóng và che giấu dữ liệu, một trong những nguyên tắc cơ bản của nguyên lý đóng gói trong lập trình hướng đối tượng.

2. Tính kế thừa

- Lớp NftFunction và TweetFunction mở rộng từ JsonParser. Việc sử dụng extends JsonParser cho phép NftFunction và TweetFunction kế thừa các phương thức được định nghĩa trong JsonParser, bao gồm getJSONFromFile() và các phương thức được bảo vệ (protected) mà các lớp này có thể sử dung mà không cần định nghĩa lai chúng.
- Tương tự Lớp TweetViewController, NftViewController kế thừa từ DisplaymainController.

3. Tính trừu tượng

- Trừu tượng trong lập trình hướng đối tượng là việc tạo ra các lớp và phương thức mô tả các tính chất chung mà không quan tâm đến chi tiết cụ thể của một đối tượng hay tác vụ nào đó. Tính trừu tượng được thể hiện bằng việc Interface FUNCInterface được sử dụng để tạo ra một phương thức read() có kiểu trả về là ArrayList<T>, trong đó T có thể được chỉ định bởi lớp triển khai.
- Cả NftFunction và TweetFunction đều triển khai FUNCInterface, nhưng mỗi lớp triển khai phương thức read() theo cách của nó, đọc và xử lý dữ liệu cụ thể mà nó cần.

4. Đa hình

- Đa hình là một khái niệm cơ bản trong lập trình hướng đối tượng (OOP) cho phép các đối tượng thuộc các lớp khác nhau được coi là các thể hiện của một siêu lớp chung. Trong Java, tính đa hình đạt được thông qua việc ghi đè phương thức và nạp chồng phương thức.
- Chương trình có tính chất đa hình qua việc sử dụng interface LienKetBenNgoai. Interface này chứa một phương thức lienKetNgoai(ActionEvent event), và nó được triển khai trong class NftViewController và TweetViewController, cho phép mỗi class triển khai có thể cung cấp logic cụ thể cho phương thức lienKetNgoai. Ví dụ, NftViewController sử dụng phương thức này để mở một URL tới trang web của OpenSea, trong khi TweetViewController sử dụng nó để chuyển hướng đến trang web Twitter.

VI. Công nghệ sử dụng và thuật toán

1. Công nghệ

- **Java:** Đây là ngôn ngữ lập trình chính được sử dụng trong chương trình. Các thư viện cơ bản như java.util, java.time, java.io, java.net được sử dụng cho việc xử lý dữ liệu, thời gian, đọc ghi tệp, và làm việc với mạng.
- **JSON Simple Library:** Thư viện JSON Simple được sử dụng để đọc và phân tích các tệp JSON. Được sử dụng để parse JSON từ tệp và từ URL.
- **JavaFX:** JavaFX cung cấp một loạt các thành phần GUI như cửa sổ, nút, text field, danh sách, bảng, và nhiều thành phần khác để xây dựng các ứng dụng desktop chuyên nghiệp. Nó cho phép tạo giao diện người dùng linh hoạt thông qua CSS, điều khiển sự kiện và tương tác người dùng bằng cách sử dụng code Java.

2. Thuật toán sử dụng

- HashMap: Nhiều đối tượng với nhiều thuộc tính khác nhau đều có thể được lưu trữ trong một HashMap với key là thuộc tính và giá trị của HashMap với khóa tương ứng là giá trị của thuộc tính đó.

Thuật toán này được áp dụng trong chương trình như sau:

```
public LinkedHashMap<String, Integer> countNftNamesInTweetsAndHashtags(List<Tweet> tweets, List<Nft> nfts) {
   Map<String, Integer> nftNameCount = new HashMap<>();
    // Lấy danh sách tên nft
   List<String> nftNames = nfts.stream().map(Nft::getName).collect(collector:Collectors.toList());
    // xử lý từng tweets
    for (Tweet tweet : tweets) {
        // nội dung tweet bỏ dấu cachs và chuyển hết về lowercase
       String content = tweet.getContent().replaceAll(regex: "\\s", replacement: "").toLowerCase();
       boolean nftFoundInContent = false;
        // xử lý từng nft, bỏ dấu cách trong tên nft và chuyển về lowercase
        for (String nftName : nftNames) {
            String processedNftName = nftName.replaceAll(regex: "\\s", replacement: "").toLowerCase();
            if (content.contains(s: processedNftName) && !nftFoundInContent) {
                nftNameCount.put(key:nftName, nftNameCount.getOrDefault(key:nftName, defaultValue: 0) + 1);
                nftFoundInContent = true;
        if (!nftFoundInContent) {
            List<String> hashtags = tweet.getHashtag();
            for (String hashtag: hashtags) {
                for (String nftName : nftNames) {
                    String processedNftName = nftName.replaceAll(regex: "\\s", replacement: "").toLowerCase();
                    if (hashtag.replaceAll(regex: "\\s", replacement: "").toLowerCase().contains(s: processedNftName)) {
                        nftNameCount.put(key:nftName, nftNameCount.getOrDefault(key:nftName, defaultValue: 0) + 1);
```

Đây là chức năng thống kê mỗi NFT có bao nhiêu bài tweet về nó. Lọc từng tên của những NFT và tìm kiếm tên đó có trong nội dung của những bài Tweet hay hashtag không. Kết quả trả về một HashMap lưu khóa là tên NFT, và giá trị là số bài tweet có đề cập đến.

VII. Demo:

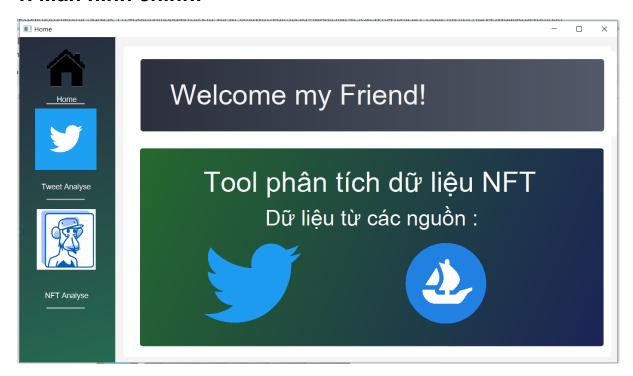
Các nút chức năng bên trái:

+ Nút Home: trở về màn hình chính

+ Nút Tweet: vào trang chức năng Tweet Analyse

+ Nút NFT Analyse: vào trang chức năng NFT Analyse

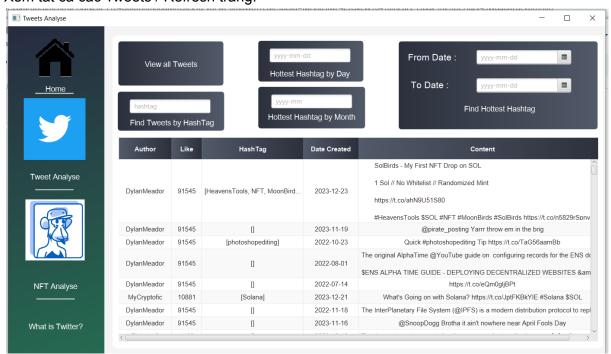
1. Màn hình chính:



2. Màn hình Tweet Analyse:

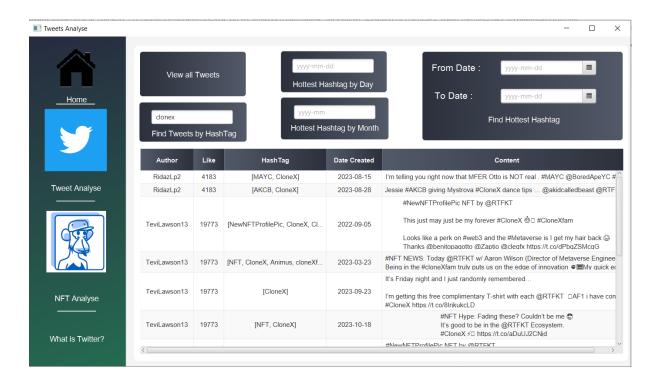
2.1. Nút View all Tweets:

Xem tất cả các Tweets / Refresh trang:



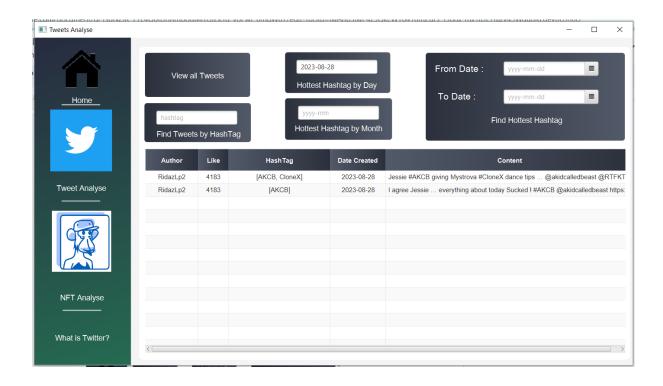
2.2. Nút Find Tweet by HashTag:

Gõ hashTag vào textField để tìm kiếm:



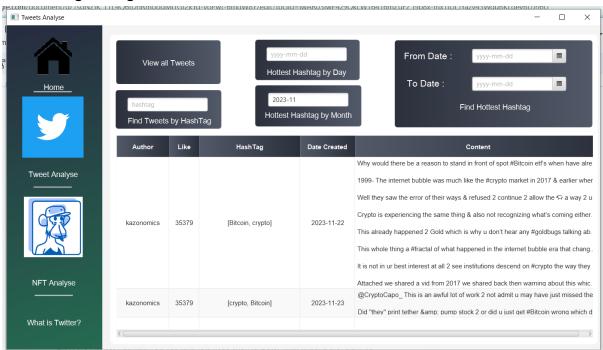
2.3. Nút Hottest Hashtag by Day:

Gõ ngày theo đinh dạng yyyy-mm-dd , trả về dữ liệu có số hashtag nhiều nhất trong ngày vào table



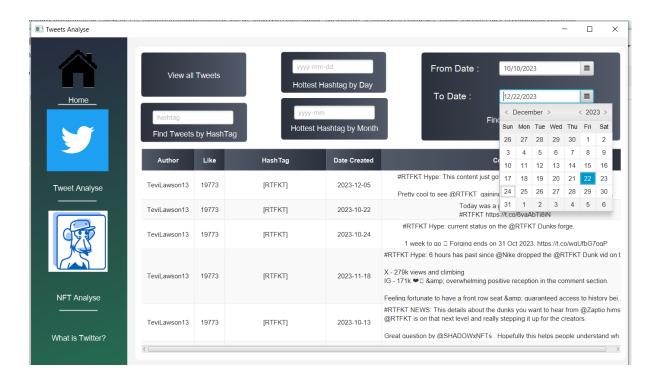
2.4. Nút Hottest Hashtag by Month:

Gõ ngày theo đinh dạng yyyy-mm , trả về dữ liệu có số hashtag nhiều nhất trong tháng vào table



2.5. Find Hottest Hashtag:

Gõ vào textField hoặc chọn từ DatePicker khoảng thời gian, trả về dữ liệu có số hashtag nhiều nhất trong khoảng thời gian đó vào table



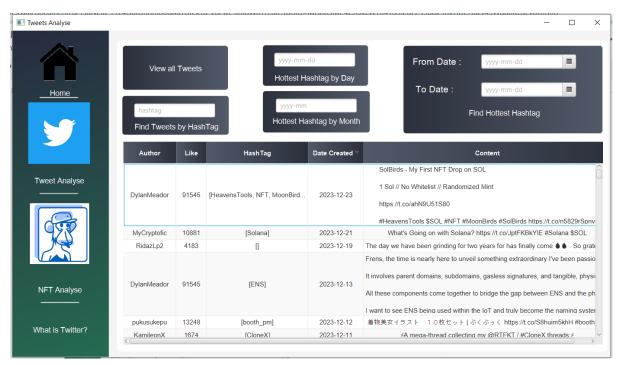
2.6. Sắp xếp dữ liệu

Sắp xếp dữ liệu theo thứ tự từ trên xuống/ dưới lên theo Author,Like,HashTag,DateCreated,Content bằng cách click vào cột cụ thể:

Ví dụ:

Sắp xếp theo bài viết theo thứ tự mới đây nhất :



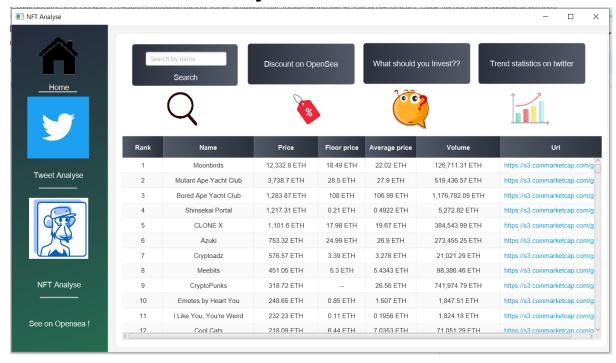


+ Bài viết cũ nhất



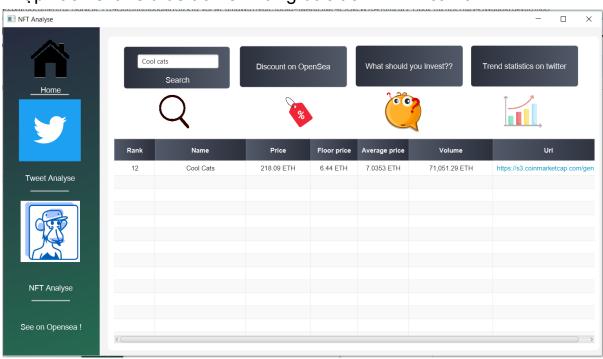


3. Màn hình NFT Analyse:



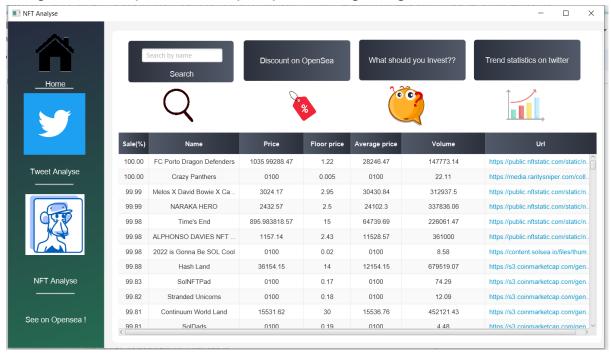
3.1. Chức năng tìm kiếm thông tin:

Nhập vào TextField để trả về những bức tranh NFT cần tìm:



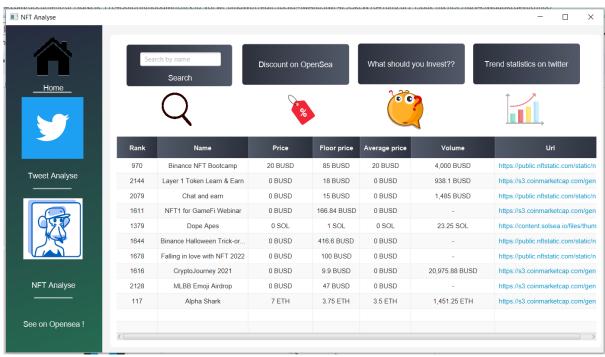
3.2. Chức năng Discount on OpenSea:

Từ trang OpenSea tìm những bức tranh nào có giá sàn thấp hơn giá trung bình, kết quả trả về sắp xếp theo % giảm giá.



3.3. Gợi ý đầu tư (người dùng chỉ nên tham khảo)

Trả về TOP 10 bức tranh NFT nên đầu tư

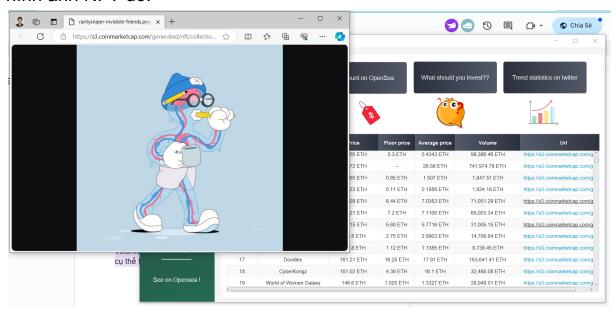


3.4. Thống kê có bao nhiều bài Tweet có nhắc đến NFT



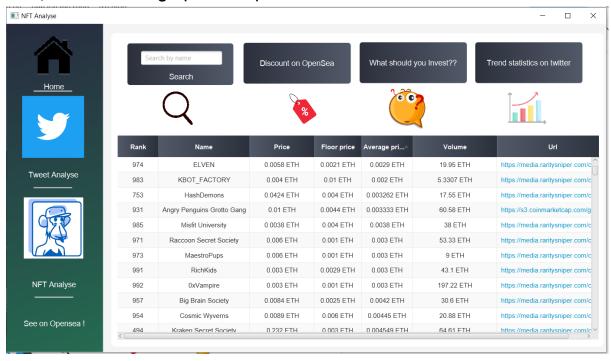
3.5. Chức năng của Table:

+ Click vào đường dẫn URL của 1 NFT, sẽ tạo ra 1 cửa sổ để xem hình ảnh NFT đó:



+ Sắp xếp theo Rank/Name/Price/Floor Price/Average Price / Volume theo thứ tự từ dưới lên hoặc trên xuống bằng cách nhấn vào cột cụ thể trên

Ví dụ: Theo average price thấp lên cao



Ví dụ: Theo average price cao xuống thấp

