

TRƯỜNG ĐẠI HỌC THÀNH ĐÔNG
KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN



BÀI TẬP LỚN
LẬP TRÌNH DOTNET

XÂY DỰNG ỨNG DỤNG
QUẢN LÝ CỬA HÀNG GIÀY DÉP

Giáo viên hướng dẫn: ThS. Trần Đức Cường
Sinh viên thực hiện: Nhóm 9

Hải Dương, ngày 16 tháng 09 năm 2016

XÂY DỰNG ỨNG DỤNG QUẢN LÝ CỬA HÀNG GIÀY DÉP

Phiên bản: 1.0

Cập nhật lần cuối: 15/09/2016

Giáo viên hướng dẫn: ThS. Trần Đức Cường

Nhóm 9:

Lê Xuân Hùng(Trưởng nhóm), Bùi Hồng Duy, Nguyễn Trung Cang,Nguyễn Hà Kim
Hoàng,Nguyễn Mạnh Cường,Phạm Xuân Tùng,Nguyễn Hiệp,Nguyễn Hữu Nam,Hà Thị
Khuyến,Nguyễn Thị Ngọc Yên,Trần Ngọc Minh,Lã Việt Huyền,Nguyễn Mạnh Tiến

.

Nguồn dự án công bố:

<https://github.com/forteast-university/ssms>

Nguồn tài liệu công bố:

<https://drive.google.com/drive/folders/0Bz8yXf9Yha3aOHNmQVVuT3R5Z0E?usp=sharing>

Biên tập tài liệu: Bùi Hồng Duy

MỤC LỤC

1. MÔ TẢ BÀI TOÁN.....	1
1.1. ACTOR.....	2
1.2. USE CASE	3
1.3. YÊU CẦU PHI CHỨC NĂNG	4
1.3.1. PHẦN MỀM.....	4
1.3.2. PHẦN CỨNG	4
2. THIẾT KẾ PHẦN MỀM.....	5
2.1. BIỂU ĐỒ USE CASE	5
2.1.1. Biểu đồ use case “Ứng dụng tổng quan”.....	5
2.1.2. Biểu đồ use case “Sản phẩm”.....	6
2.1.3. Biểu đồ use case “Hóa đơn nhập”.....	7
2.1.4. Biểu đồ use case “Hóa đơn bán”.....	7
2.1.5. Biểu đồ use case “Báo cáo”	8
2.1.6. Biểu đồ use case “Cấu hình”.....	9
2.1.7. Biểu đồ use case “Chất liệu”	10
2.1.8. Biểu đồ use case “Màu”	11
2.1.9. Biểu đồ use case “Đối tượng”	11
2.1.10. Biểu đồ use case “Nước sản xuất”	12
2.1.11. Biểu đồ use case “Thẻ loại”	12
2.1.12. Biểu đồ use case “Kích cỡ”.....	13
2.1.13. Biểu đồ use case “Mùa”	13
2.1.14. Biểu đồ use case “Công việc”	14
2.1.15. Biểu đồ use case “Nhân viên”	14
2.1.16. Biểu đồ use case “Nhà cung cấp”	15
2.1.17. Biểu đồ use case “Khách hàng”	15
2.2. BIỂU ĐỒ TRÌNH TỰ.....	17
2.2.1. Biểu đồ trình tự “Đăng nhập”.....	17
2.2.2. Biểu đồ trình tự “Xem danh sách sản phẩm”	18
2.2.3. Biểu đồ trình tự “Tạo sản phẩm”	19
2.2.4. Biểu đồ trình tự “Sửa sản phẩm”	20
2.2.5. Biểu đồ trình tự “Xem chi tiết sản phẩm”	21
2.2.6. Biểu đồ trình tự “Xem danh sách hóa đơn bán”	22
2.2.7. Biểu đồ trình tự “Tạo hóa đơn bán”	22

2.2.8.	Biểu đồ trình tự “Xem chi tiết hóa đơn bán”	22
2.2.9.	Biểu đồ trình tự “Xem danh sách hóa đơn nhập”	23
2.2.10.	Biểu đồ trình tự “Tạo hóa đơn nhập”	24
2.2.11.	Biểu đồ trình tự “Xem chi tiết hóa đơn nhập”	25
2.3.	MẪU THIẾT KẾ.....	26
3.	XÂY DỰNG PHẦN MỀM.....	30
3.1.	SƠ ĐỒ CÂY PHÂN CẤP CHỨC NĂNG.....	30
3.2.	BIỂU ĐỒ KIẾN TRÚC.....	31
3.3.	BIỂU ĐỒ THÀNH PHẦN	32
3.4.	BIỂU ĐỒ TRIỂN KHAI	33
3.5.	PHÁT SINH MÃ	33
4.	KẾT LUẬN	34
4.1.	Các vấn đề đã giải quyết được	34
4.2.	Mục tiêu phát triển sản phẩm.....	34
5.	TÀI LIỆU THAM KHẢO	35
6.	PHỤ LỤC	36
6.1.	KÝ HIỆU VIẾT TẮT VÀ TIẾNG ANH.....	36

THÔNG TIN CHUNG

Tên đề tài: **XÂY DỰNG ỨNG DỤNG QUẢN LÝ CỬA HÀNG GIÀY DÉP**

Ngày nộp báo cáo:.....

SINH VIÊN THỰC HIỆN

Số TT	Họ và tên	Nhiệm vụ
1	Nhóm	Thảo luận và phân tích đề tài
2	Lê Xuân Hùng	Khởi tạo dự án trên drive, github, tạo diễn đàn thảo luận bài tập trên facebook Chuẩn hóa database version 4,5,6 Phân tích dự án version 2.0 Lên khung ứng dụng version 2.0 Phát triển ứng dụng version 2.0
3	Nguyễn Trung Cang	Lên khung ứng dụng version 1.0 Phát triển ứng dụng version 2.0 Sửa lỗi thiếu sót trong ứng dụng
5	Nguyễn Hữu Nam	Thiết kế database, chuẩn hóa database version 1,2,3
6	Bùi Hồng Duy	Lên khung báo version 2 Cập nhật diagram hoàn thiện báo cáo
7	Nguyễn Thị Ngọc Yến	Lên khung báo cáo version 1
8	Nguyễn Hà Kim Hoàng	Kiểm nghiệm dự án – Module cấu hình
9	Nguyễn Mạnh Cường	Kiểm nghiệm dự án - triển khai thử trên máy khách
10	Phạm Xuân Tùng	Kiểm nghiệm dự án - triển khai thử trên máy khách
11	Nguyễn Hiệp	Phân tích dự án phiên bản 1.0
12	Hà Thị Khuyến	Kiểm nghiệm dự án– Module hóa đơn nhập
13	Trần Ngọc Minh	Kiểm nghiệm dự án– Module hóa đơn bán
14	Lã Việt Huyền	Kiểm nghiệm dự án– Module sản phẩm
15	Nguyễn Mạnh Tiến	Kiểm nghiệm dự án – Tổng thể ứng dụng Kiểm tra hoàn thiện tài liệu

LỜI CAM ĐOAN

Tôi/chúng tôi xin cam đoan kết quả đạt được trong báo cáo là sản phẩm nghiên cứu, tìm hiểu của riêng nhóm 9. Trong toàn bộ nội dung của báo cáo, những điều được trình bày hoặc là của cá nhân tôi/chúng tôi hoặc là được tổng hợp từ nhiều nguồn tài liệu. Tất cả các tài liệu tham khảo đều có xuất xứ rõ ràng và được trích dẫn hợp pháp.

Tôi/chúng tôi xin hoàn chịu trách nhiệm và chịu mọi hình thức kỷ luật theo quy định cho lời cam đoan của mình.

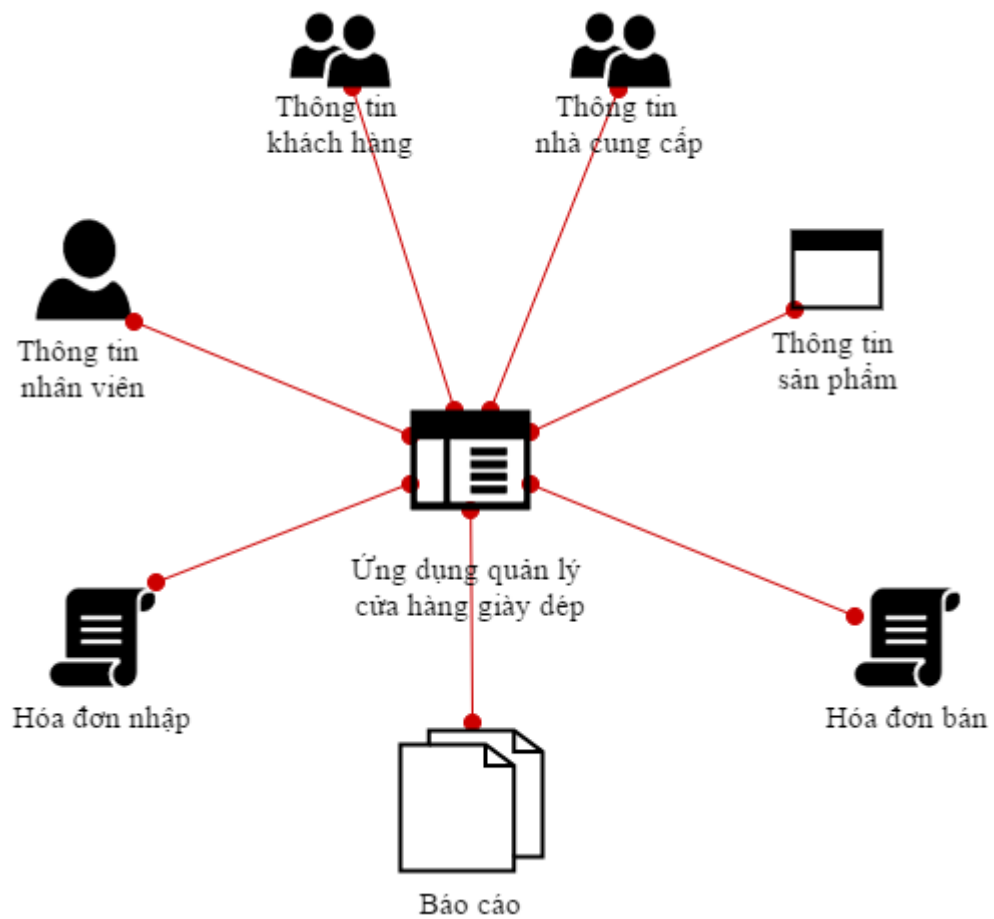
Hải Dương, ngày 16 tháng 9 năm 2016
ĐẠI DIỆN SINH VIÊN THỰC HIỆN

1. MÔ TẢ BÀI TOÁN

Tiểu luận xây dựng ứng dụng quản lý cửa hàng giày dép trên ngôn ngữ C# và công nghệ MS .Net Framework 4.0

Với các yêu cầu như sau:

- Hệ thống cho phép đăng ký và đăng nhập
- Hệ thống cho phép quản lý hóa đơn nhập hàng
- Hệ thống cho phép quản lý hóa đơn bán hàng
- Hệ thống cho phép quản lý thông tin sản phẩm và các thông tin phụ trợ cho sản phẩm
- Hệ thống cho phép quản lý thông tin cơ bản của nhân viên
- Hệ thống cho phép quản lý thông tin cơ bản của nhà cung cấp
- Hệ thống cho phép quản lý thông tin cơ bản của khách hàng
- Số lượng trong bảng Sản phẩm được tự động cập nhật khi nhập hàng và bán hàng
- Giá nhập trong bảng Sản phẩm được tự động cập nhật khi nhập hàng
- Giá bán trong bảng Sản phẩm được tự động cập nhật = 110% Giá nhập
- Tìm kiếm sản phẩm theo: mã sản phẩm, nhãn hiệu...
- Tìm kiếm các HĐ nhập, HĐ bán theo: mã hàng, NV thực hiện, khách hàng hoặc NCC
- Hệ thống cho phép xem hóa đơn theo các tiêu chí:
 - o Sản phẩm tồn kho
 - o Tổng tiền nhập hàng theo quý cho biết quý và năm
 - o Tổng tiền bán hàng của một nhân viên cho biết mã nhân viên
 - o Thống kê của 3 khách hàng mua nhiều nhất



Hình 1: Mô phỏng bài toán quản lý giày dép

1.1.ACTOR

- **Người dùng:** Nhân viên quản lý cửa hàng.



Hình 2: Actor trong hệ thống.

1.2.USE CASE

Tên use case	Tác nhân	Mô tả
1.0 UC.App	Người dùng	Cho phép người dùng tương tác với các chức năng chính trong hệ thống.
1.1 UC.App.SanPham	Người dùng	Cho phép người dùng tạo, xem, sửa và xóa thông tin sản phẩm
1.2 UC.App.HoaDonNhap	Người dùng	Cho phép người dùng xem danh sách, tạo, xem chi tiết, xóa hóa đơn nhập
1.3 UC.App.HoaDonBan	Người dùng	Cho phép người dùng xem danh sách, tạo, xem chi tiết, xóa hóa đơn bán
1.4 UC.App.Baocao	Người dùng	Cho phép người dùng xem báo cáo với chức năng lọc thông tin đầu vào
1.5 UC.App.CauHinh	Người dùng	Cho phép người dùng thực hiện quản lý thông tin thêm sửa và xóa với: Chất liệu, màu, đối tượng, nước sản xuất, thể loại, kích cỡ, màu, công việc, khách hàng, nhà cung cấp và nhân viên
1.5.1 UC.App.CauHinh.ChatLieu	Người dùng	Cho phép người dùng tạo, xem, sửa và xóa thông tin chất liệu
1.5.2 UC.App.CauHinh.Mau	Người dùng	Cho phép người dùng tạo, xem, sửa và xóa thông tin màu
1.5.3 UC.App.CauHinh.DoiTuong	Người dùng	Cho phép người dùng tạo, xem, sửa và xóa thông tin đối tượng
1.5.4 UC.App.CauHinh.NuocSanXuat	Người dùng	Cho phép người dùng tạo, xem, sửa và xóa thông tin nước sản xuất
1.5.5 UC.App.CauHinh.TheLoai	Người dùng	Cho phép người dùng tạo, xem, sửa và xóa thông tin thể loại
1.5.6 UC.App.CauHinh.KichCo	Người dùng	Cho phép người dùng tạo, xem, sửa và xóa thông tin kích cỡ
1.5.7 UC.App.CauHinh.Mua	Người dùng	Cho phép người dùng tạo, xem, sửa và xóa thông tin mùa
1.5.8 UC.App.CauHinh.CongViec	Người dùng	Cho phép người dùng tạo, xem, sửa và xóa thông tin công việc
1.5.9 UC.App.CauHinh.NhanVien	Người dùng	Cho phép người dùng tạo, xem, sửa và xóa thông tin nhân viên
1.5.10 UC.App.CauHinh.NhaCungCap	Người dùng	Cho phép người dùng tạo, xem, sửa và xóa thông tin nhà cung cấp
1.5.11 UC.App.CauHinh.KhachHang	Người dùng	Cho phép người dùng tạo, xem, sửa và xóa thông tin khách hàng

1.3.YÊU CẦU PHI CHỨC NĂNG

1.3.1. PHẦN MỀM

Công cụ phát triển:

- MS Visual Studio 2010-2013, MS SQL Server Management 2008 r2
- MS Office Plus, MS Office Visio 2008
- Draw.IO 5.5.1
- Visual Paradigm for UML 10.0

Ngôn ngữ:

- C#, Winforms View, SQL, LinQ lambada
- .Net Framework 4.0

Môi trường triển khai:

- Window OS(XP, Win7, Win8, Edge, Window server 2008 r2)
- .Net Framework 4.0
- MS SQL Server 2008 v11.0

1.3.2. PHẦN CỨNG

Máy triển khai cấu hình tối thiểu:

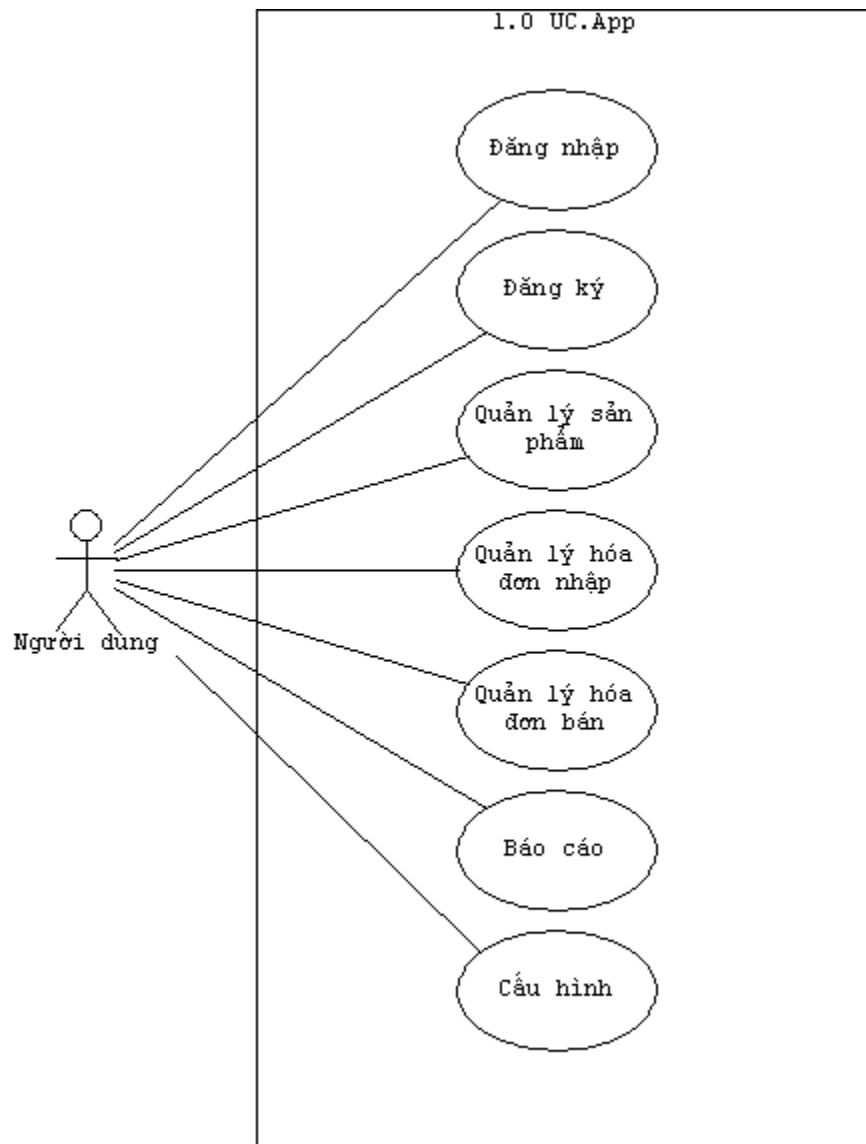
- Processor : Pentium 4 2.2 GHz
- RAM : 4 GB
- Hard Disk : 32GBs

2. THIẾT KẾ PHẦN MỀM

- Use Case diagram
- Sequence diagram

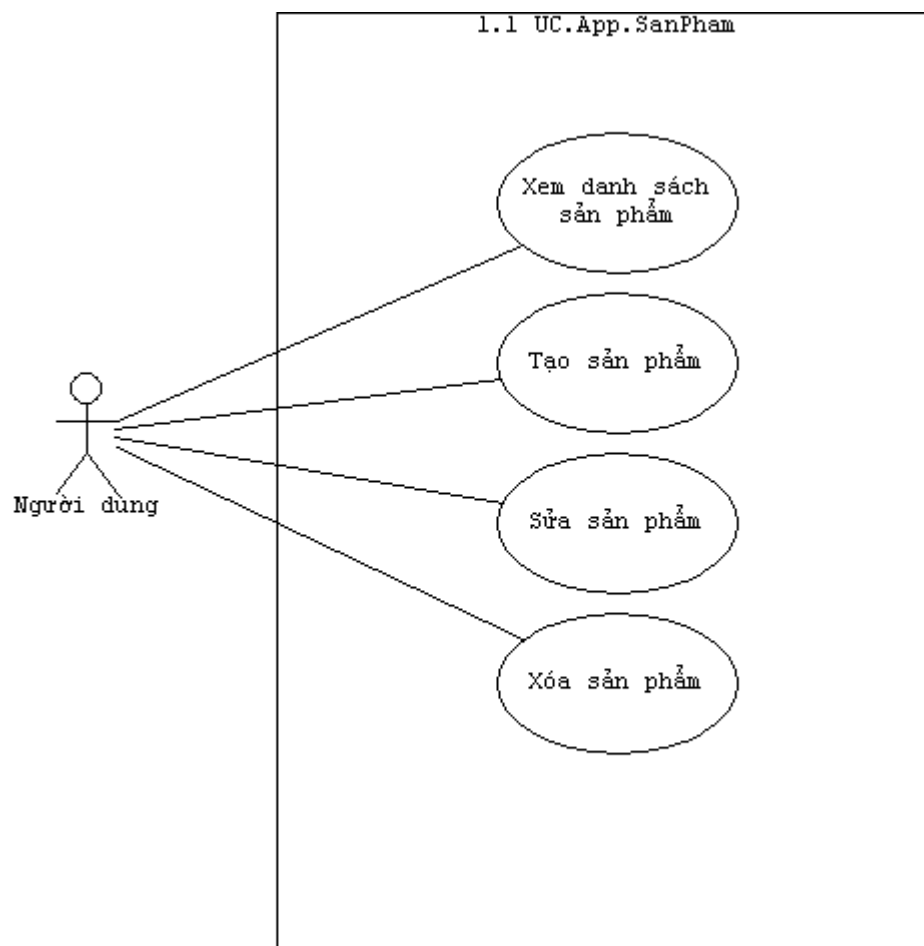
2.1. BIỂU ĐỒ USE CASE

2.1.1. Biểu đồ use case “Ứng dụng tổng quan”



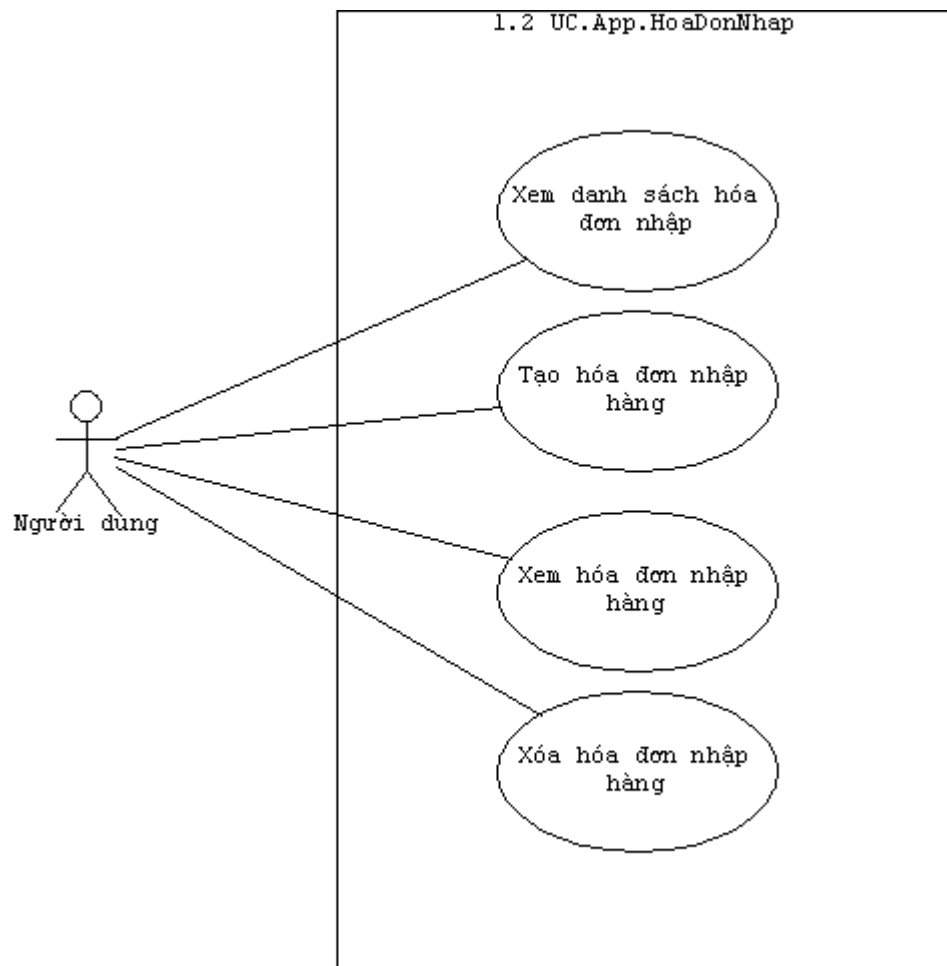
Hình 3: Biểu đồ use case gói tổng quan.

2.1.2. Biểu đồ use case “Sản phẩm”



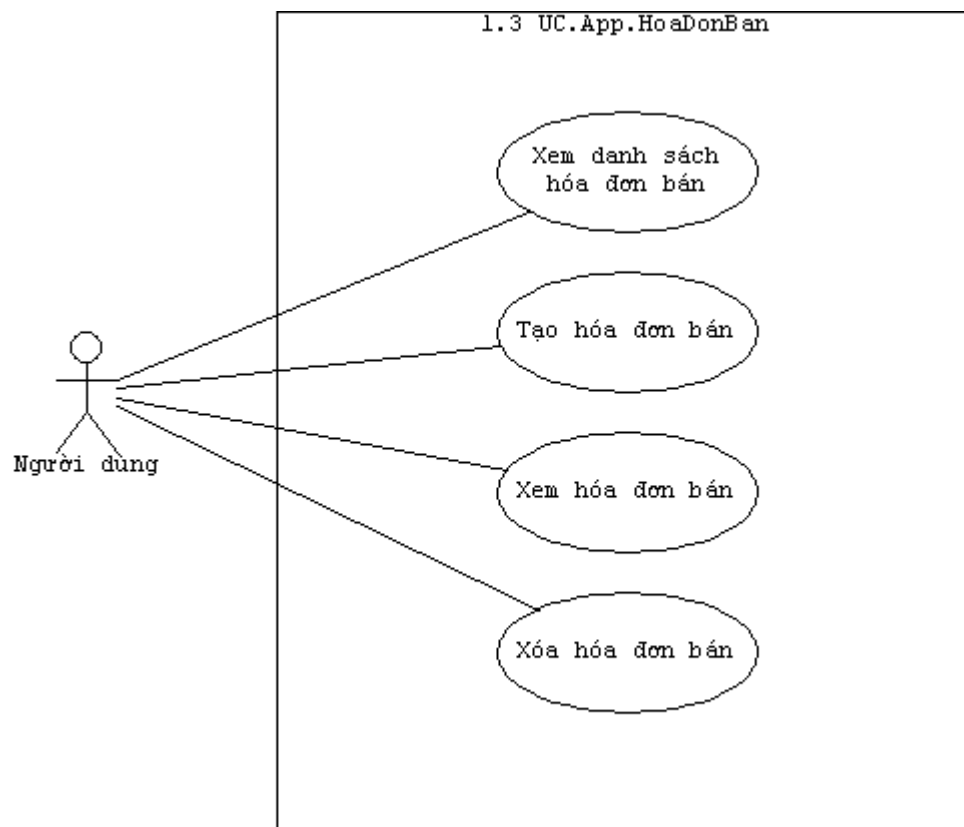
Hình 4: Biểu đồ use case gói sản phẩm.

2.1.3. Biểu đồ use case “Hóa đơn nhập”



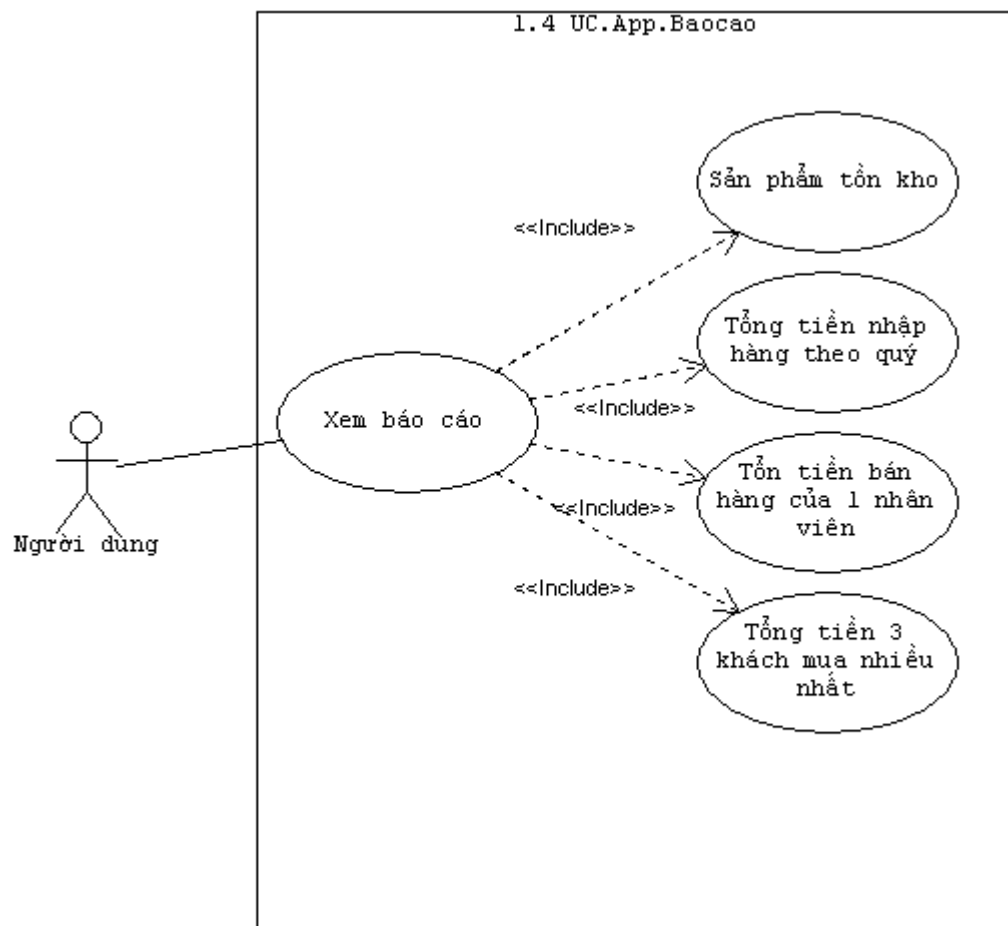
Hình 5: Biểu đồ use case gói hóa đơn nhập.

2.1.4. Biểu đồ use case “Hóa đơn bán”



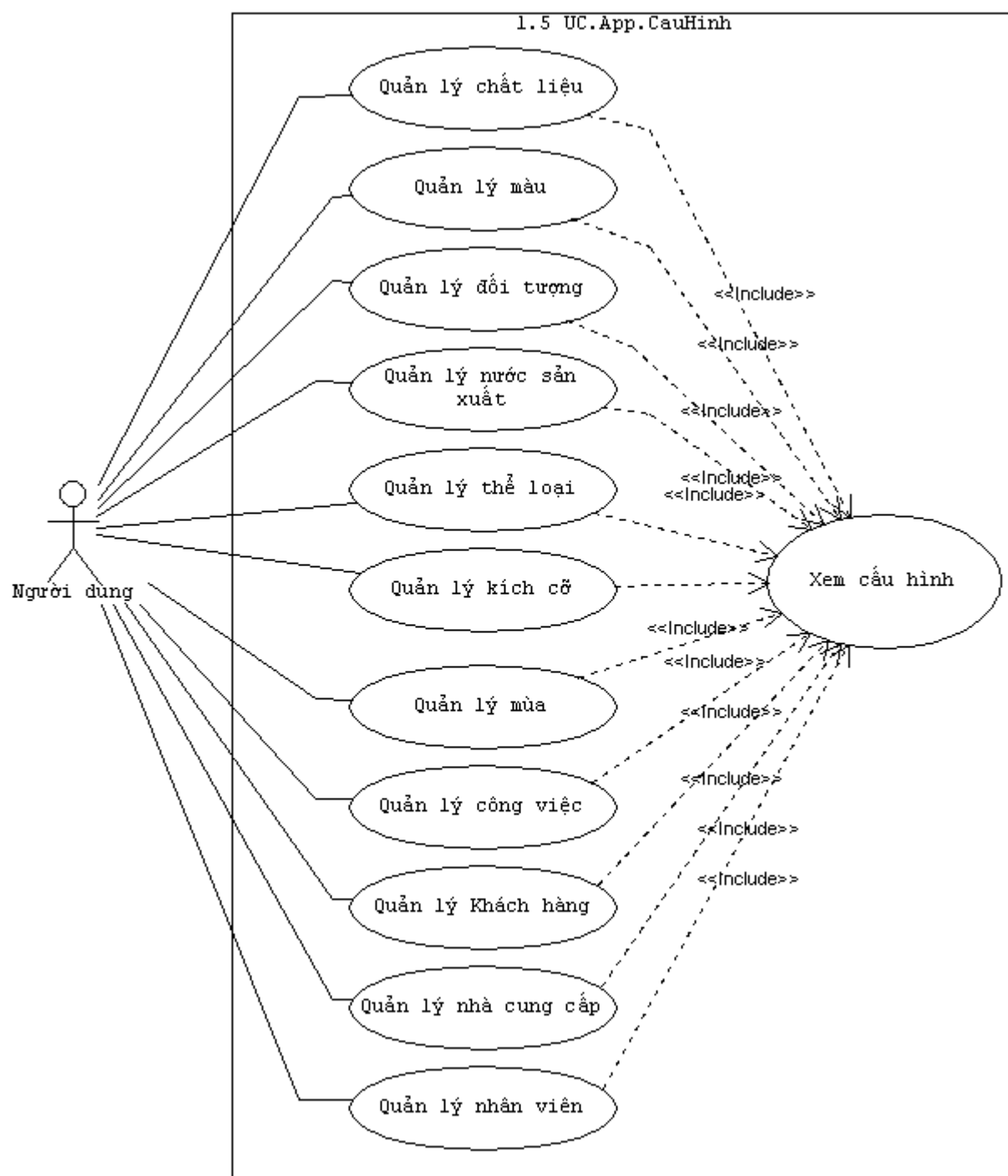
Hình 6: Biểu đồ use case gói hóa đơn bán.

2.1.5. Biểu đồ use case “Báo cáo”



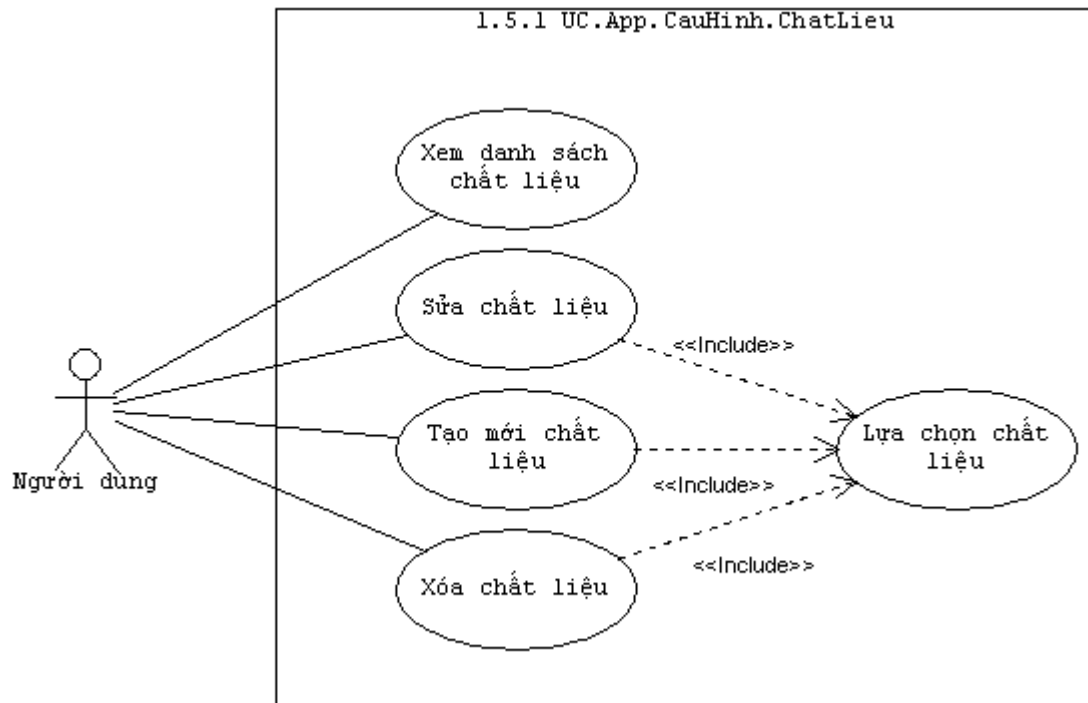
Hình 7: Biểu đồ use case gói báo có.

2.1.6. Biểu đồ use case “Cấu hình”



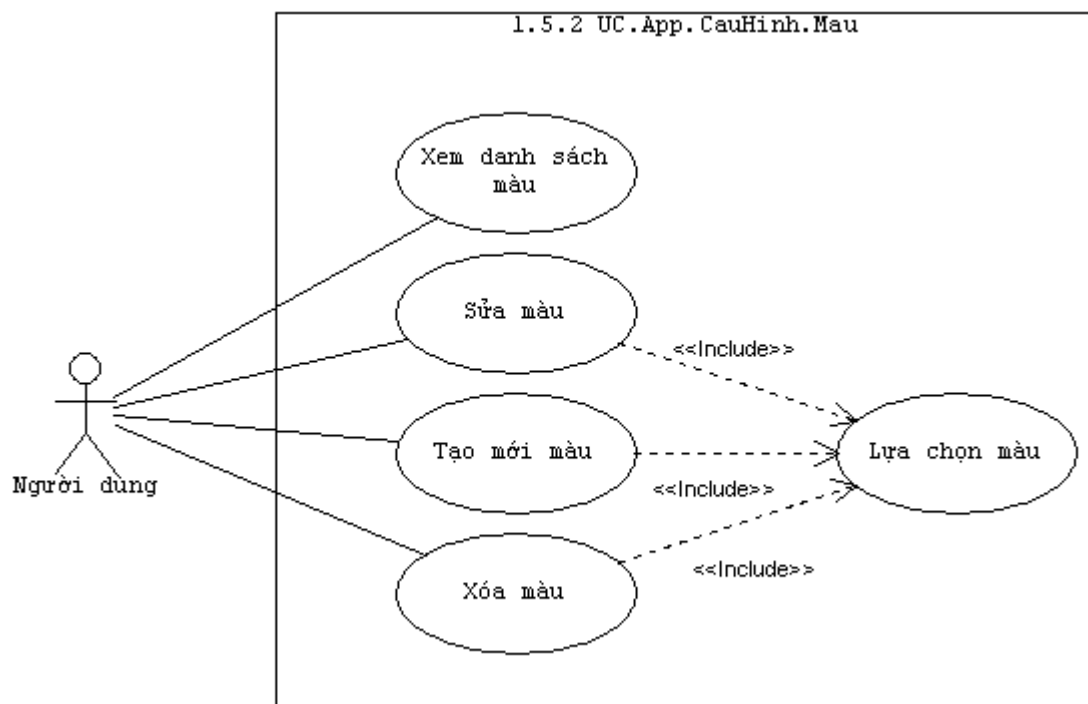
Hình 8: Biểu đồ use case gói cấu hình.

2.1.7. Biểu đồ use case “Chất liệu”



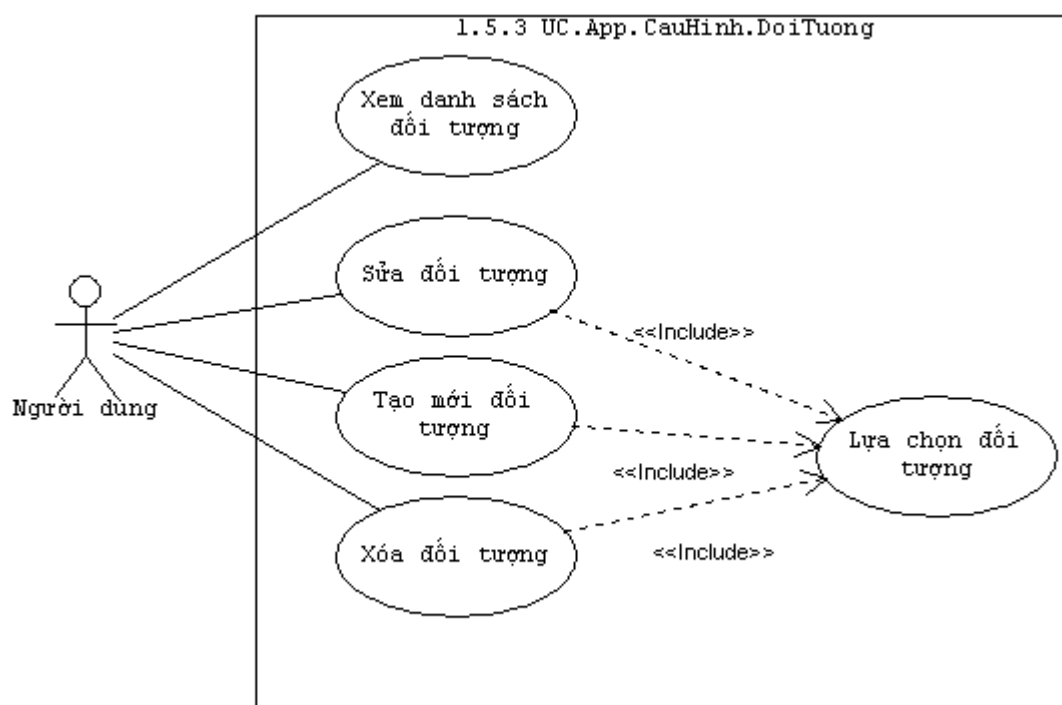
Hình 9: Biểu đồ use case gói chất liệu.

2.1.8. Biểu đồ use case “Màu”



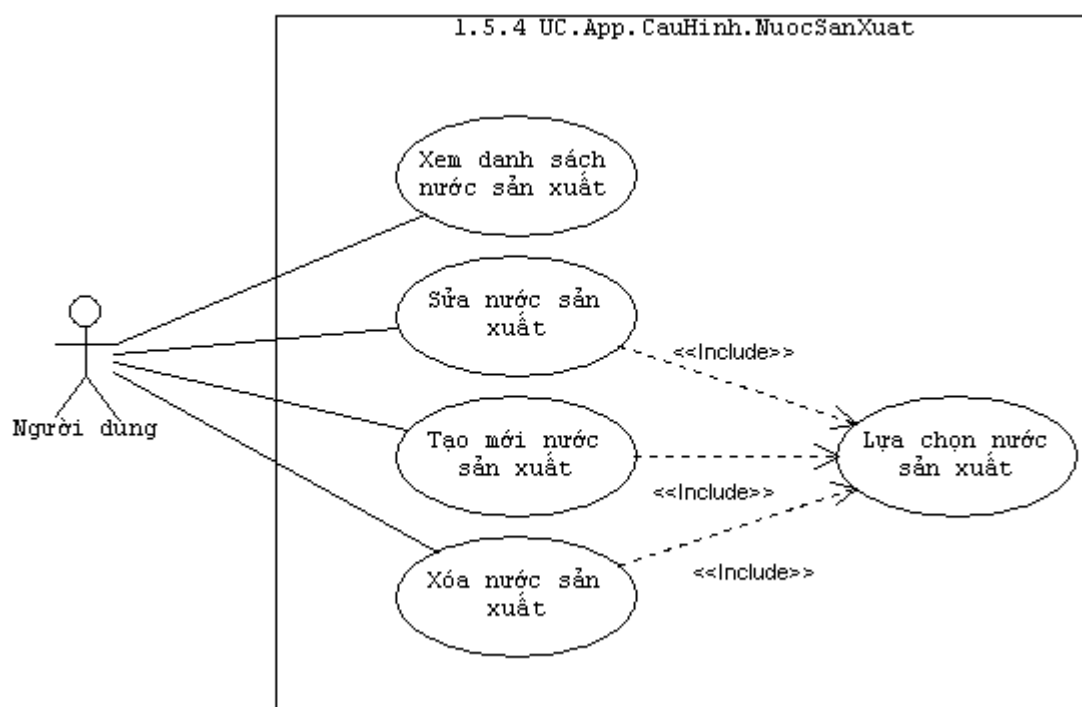
Hình 10: Biểu đồ use case gói màu.

2.1.9. Biểu đồ use case “Đối tượng”



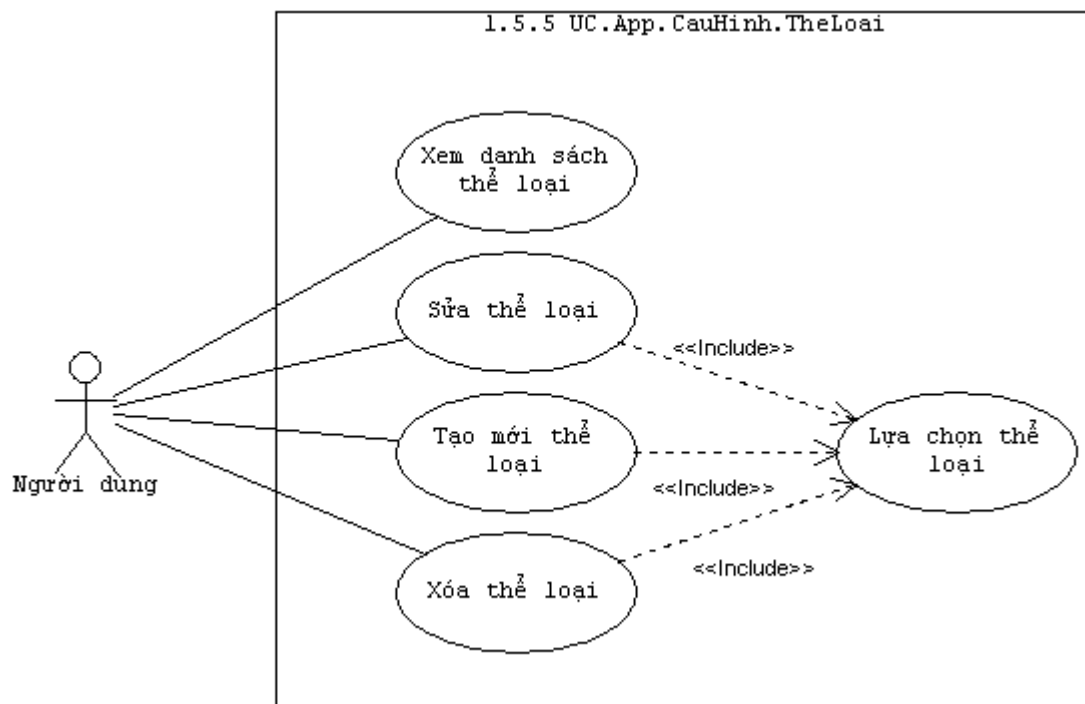
Hình 11: Biểu đồ use case gói đối tượng.

2.1.10. Biểu đồ use case “Nước sản xuất”



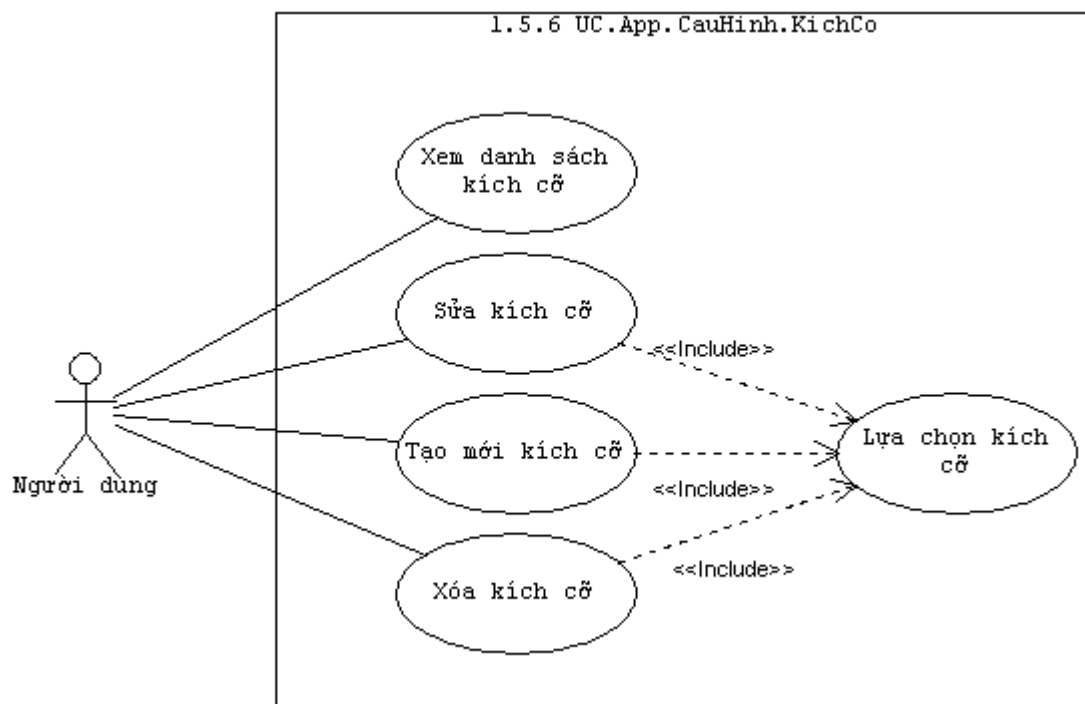
Hình 12: Biểu đồ use case gói nước sản xuất.

2.1.11. Biểu đồ use case “Thể loại”



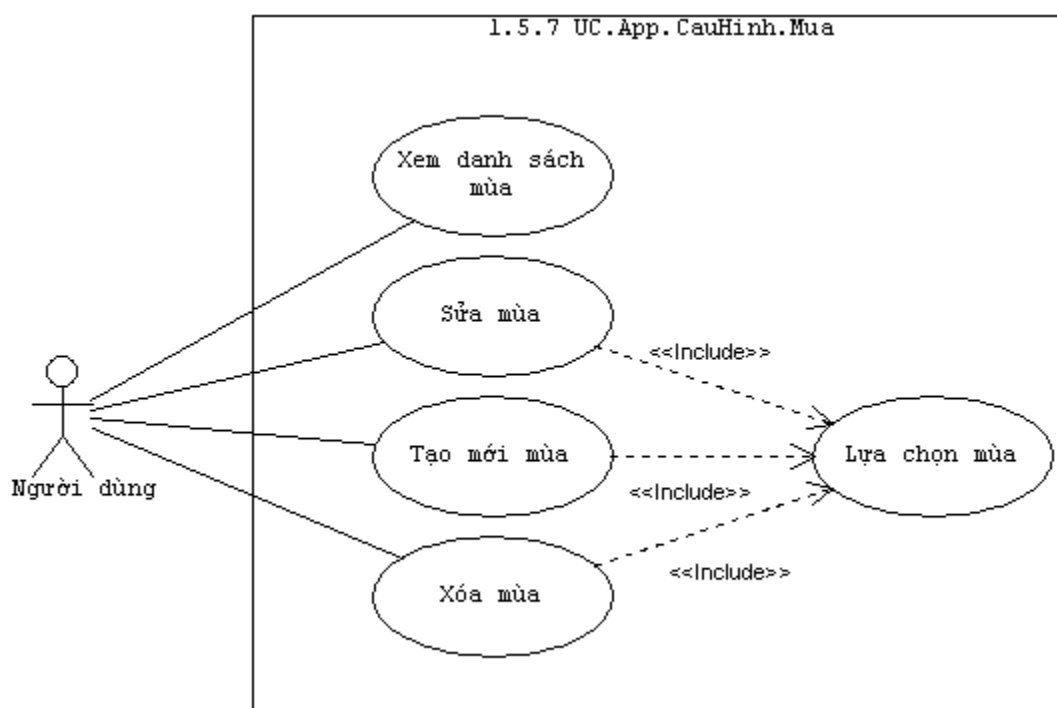
Hình 13: Biểu đồ use case gói thẻ loại.

2.1.12. Biểu đồ use case “Kích cỡ”



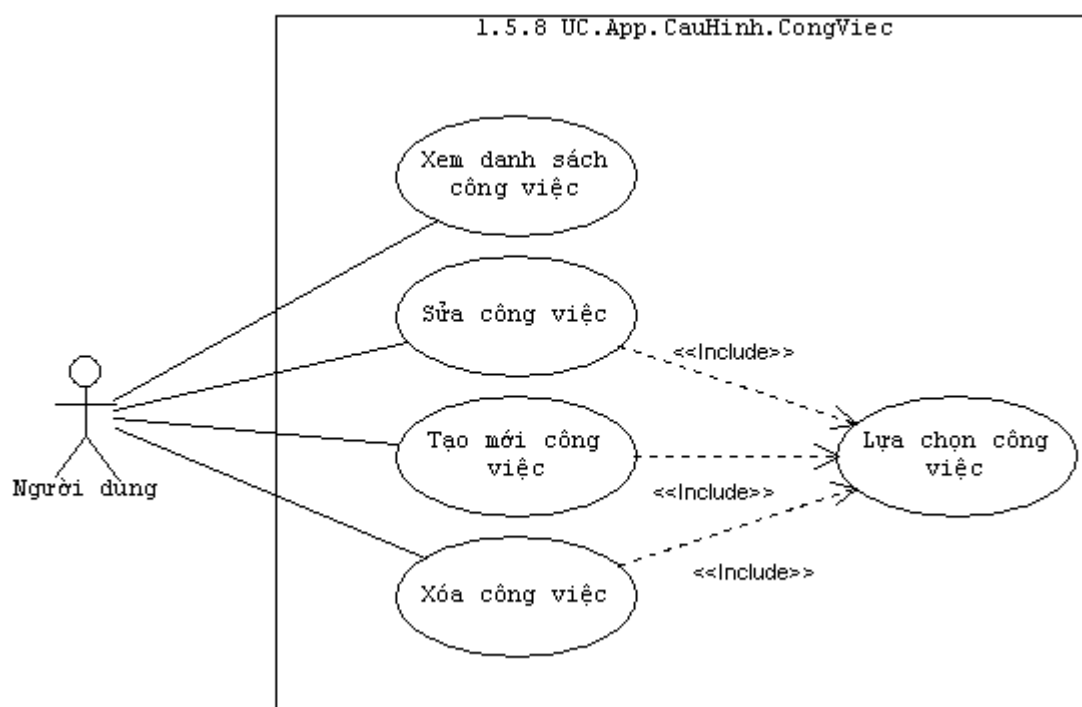
Hình 14: Biểu đồ use case gói kích cỡ.

2.1.13. Biểu đồ use case “Mùa”



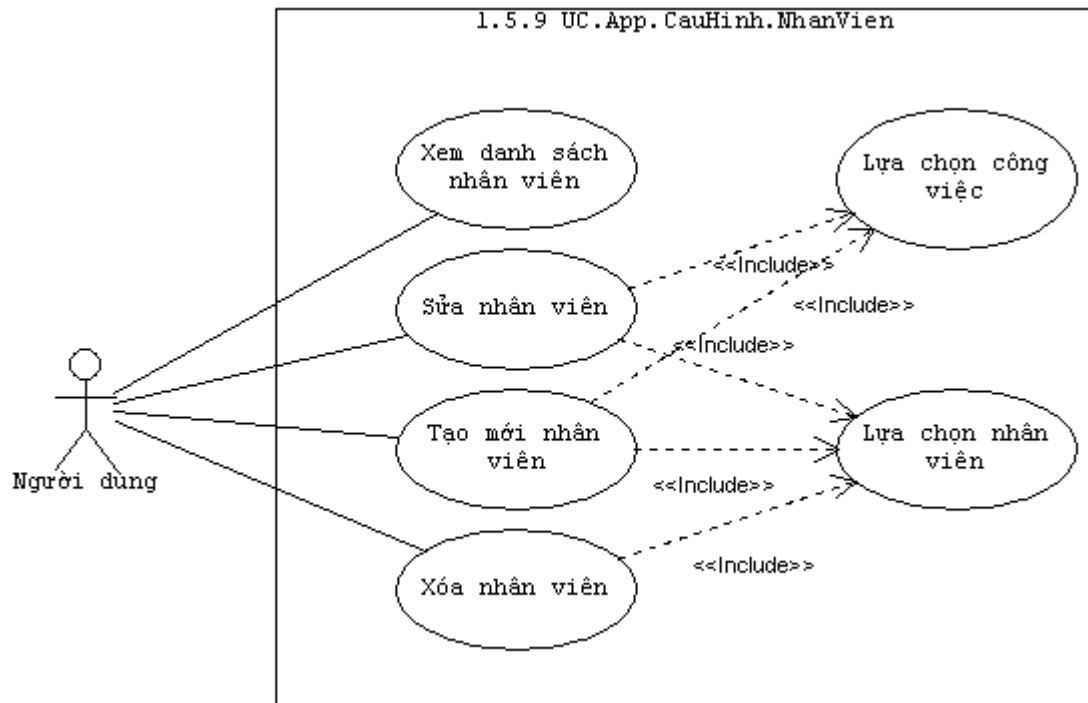
Hình 15: Biểu đồ use case gói mùa.

2.1.14. Biểu đồ use case “Công việc”



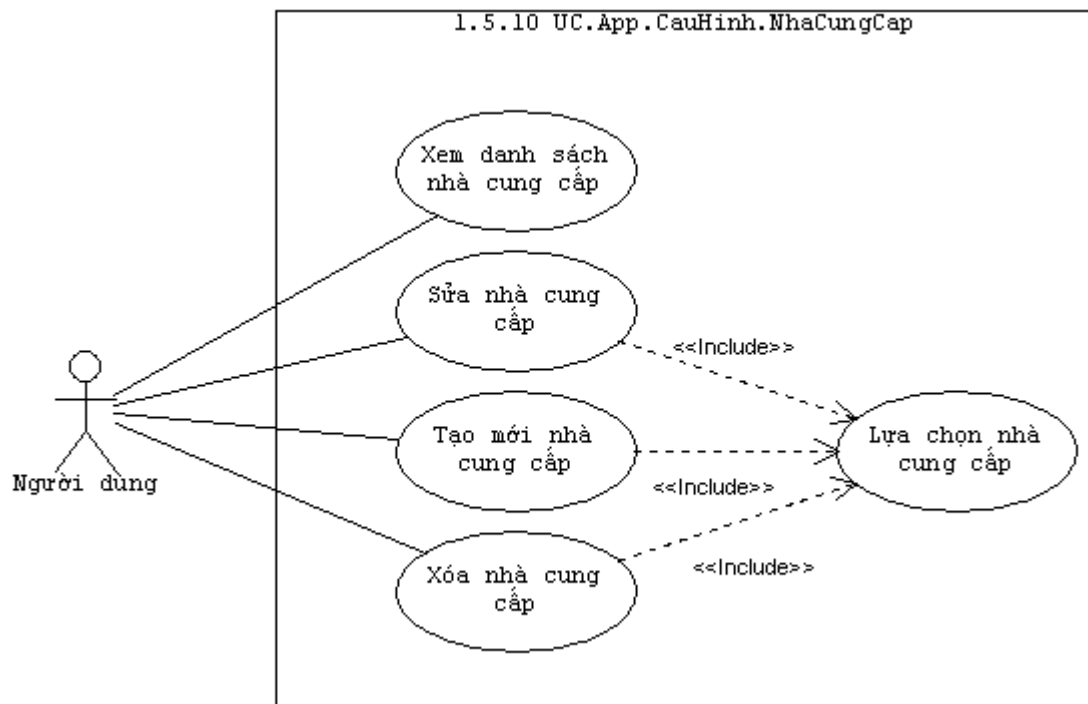
Hình 16: Biểu đồ use case gói công việc.

2.1.15. Biểu đồ use case “Nhân viên”



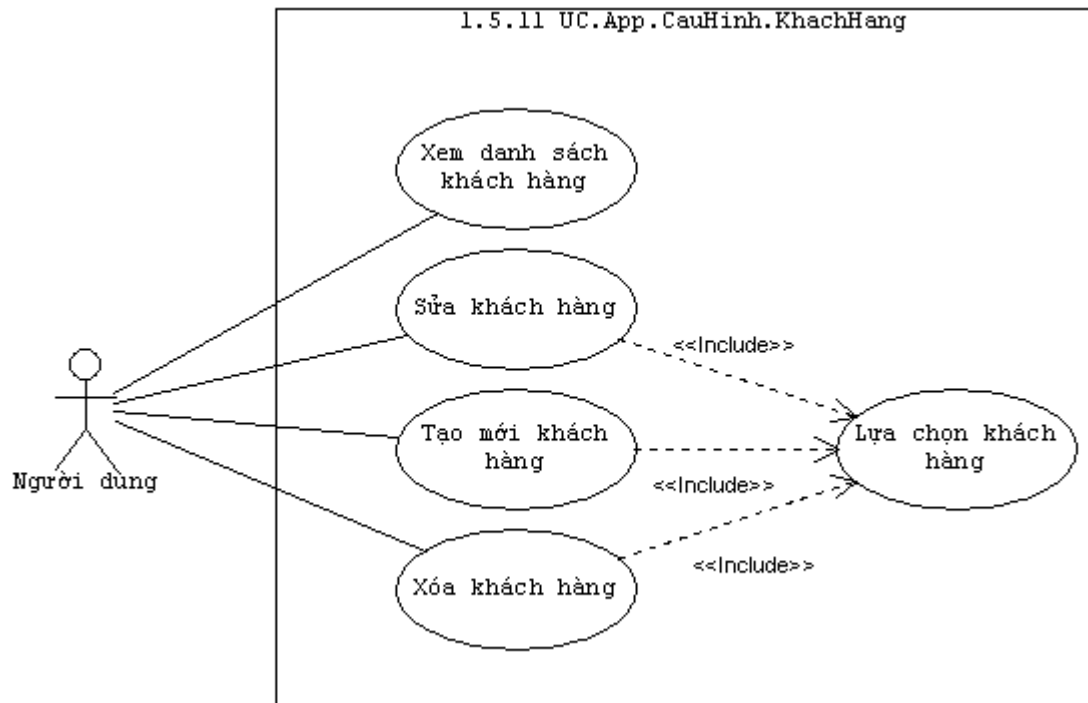
Hình 17: Biểu đồ use case gói nhân viên.

2.1.16. Biểu đồ use case “Nhà cung cấp”



Hình 18: Biểu đồ use case gói nhà cung cấp.

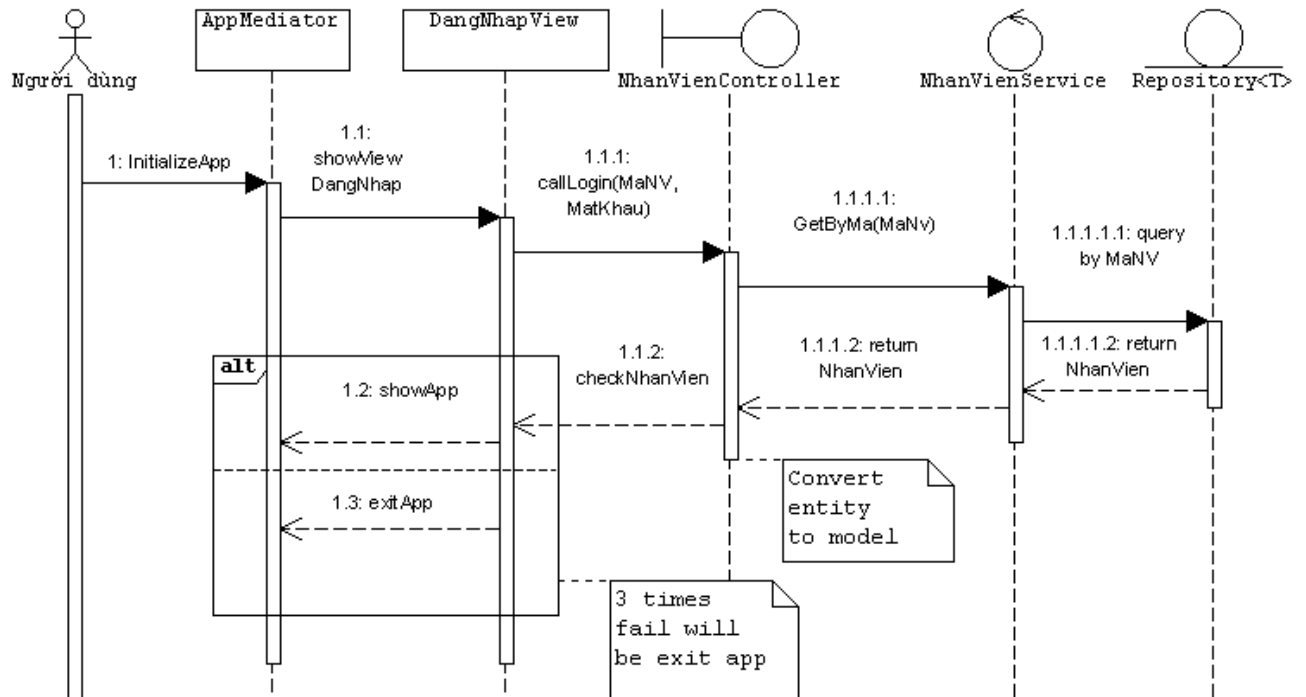
2.1.17. Biểu đồ use case “Khách hàng”



Hình 19: Biểu đồ use case gói khách hàng.

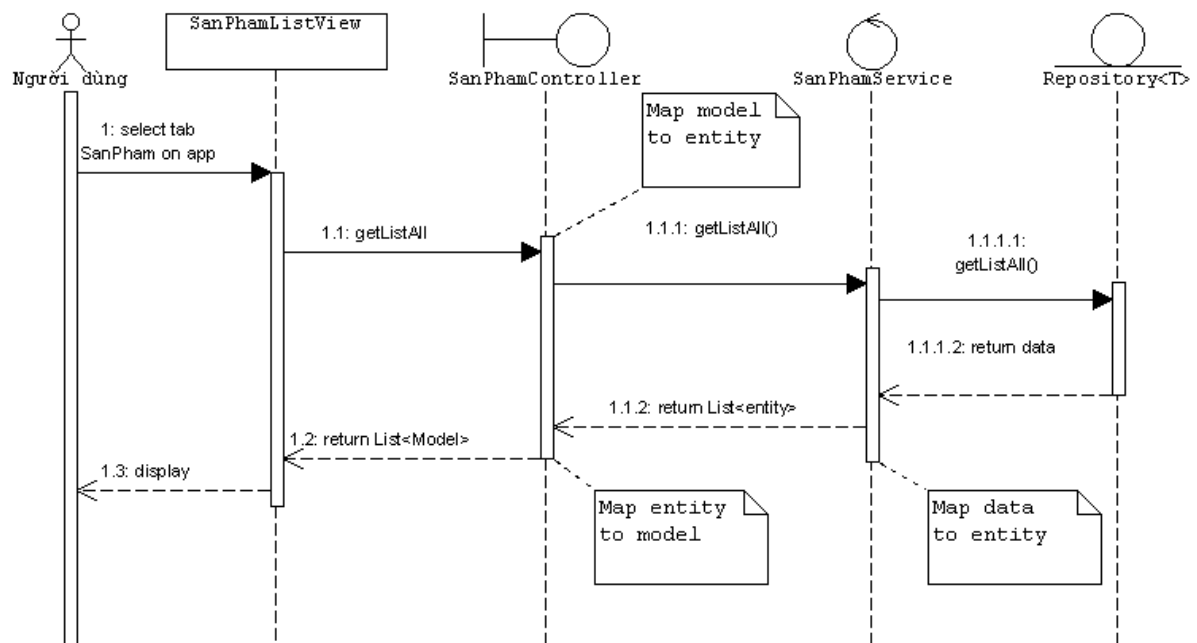
2.2.BIỂU ĐỒ TRÌNH TỰ

2.2.1. Biểu đồ trình tự “Đăng nhập”



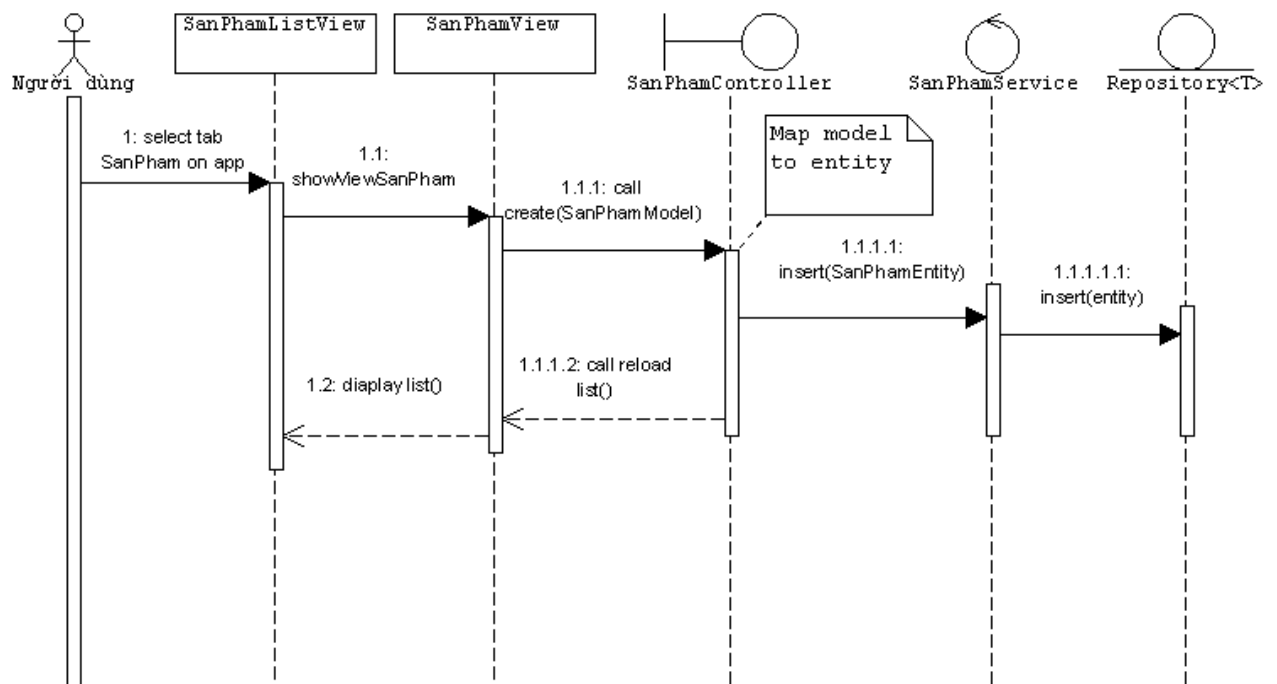
Hình 20: Biểu đồ trình tự ca sử dụng “Đăng nhập”

2.2.2. Biểu đồ trình tự “Xem danh sách sản phẩm”



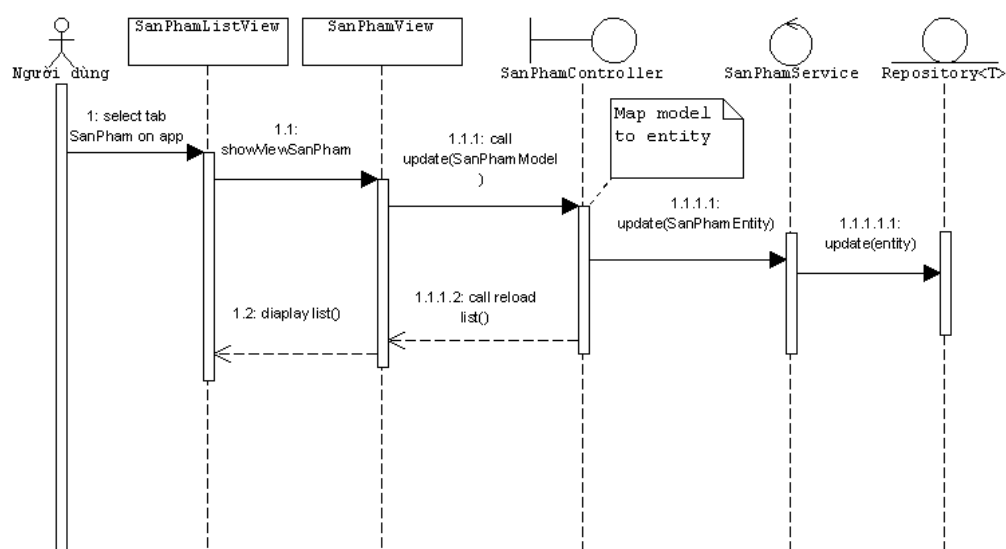
Hình 21: Biểu đồ trình tự ca sử dụng “Xem danh sách sản phẩm”

2.2.3. Biểu đồ trình tự “Tạo sản phẩm”



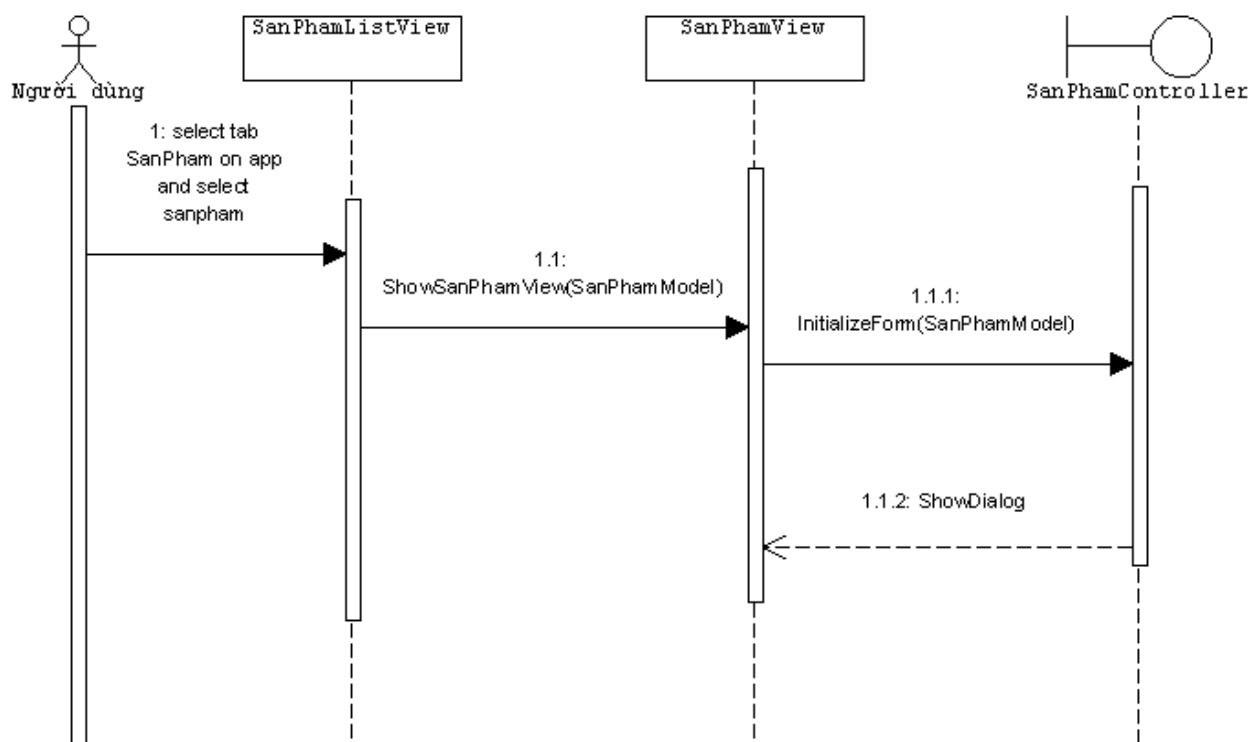
Hình 22: Biểu đồ trình tự ca sử dụng “Tạo sản phẩm”

2.2.4. Biểu đồ trình tự “Sửa sản phẩm”



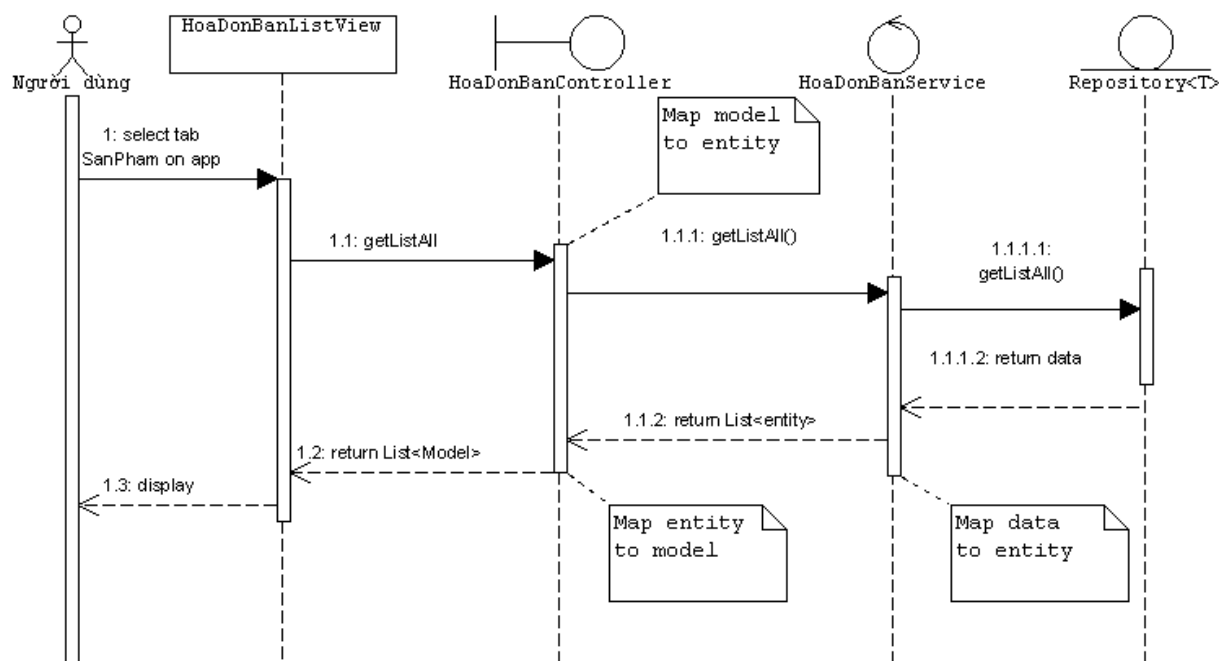
Hình 23: Biểu đồ trình tự ca sử dụng “Sửa sản phẩm”.

2.2.5. Biểu đồ trình tự “Xem chi tiết sản phẩm”



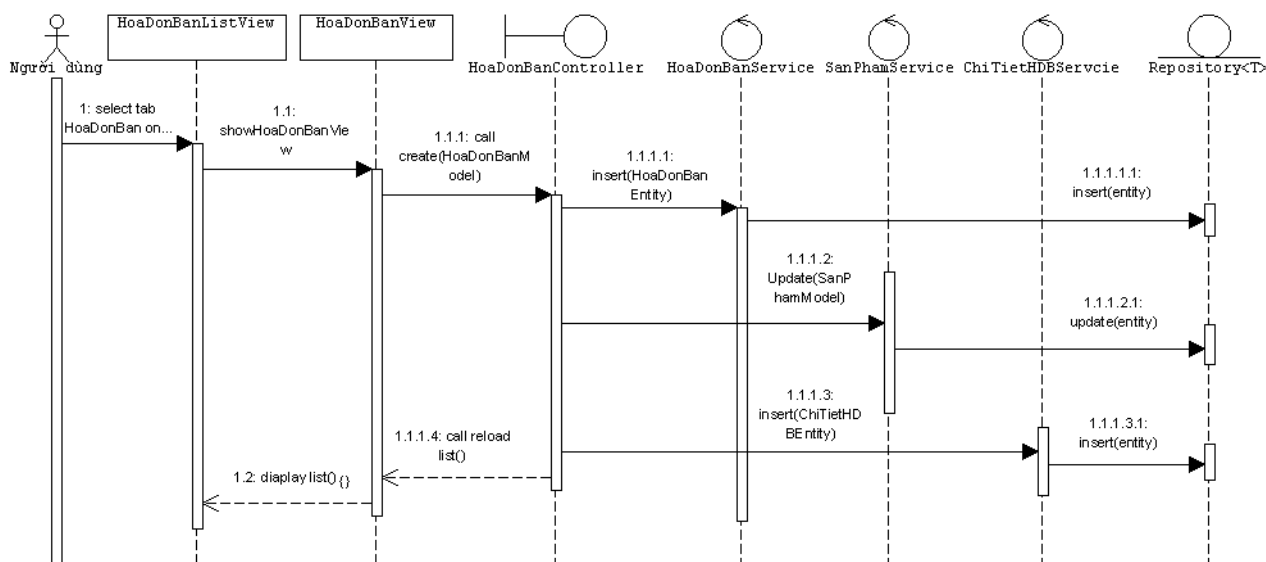
Hình 24: Biểu đồ trình tự ca sử dụng “Xem chi tiết sản phẩm”

2.2.6. Biểu đồ trình tự “Xem danh sách hóa đơn bán”



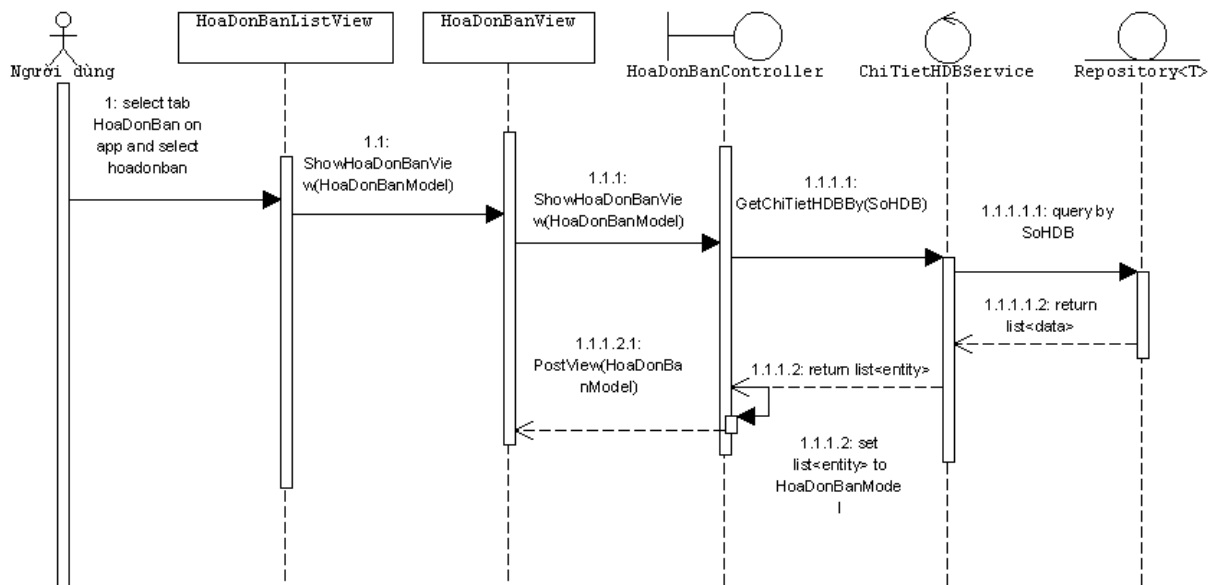
Hình 25: Biểu đồ trình tự ca sử dụng “Xem danh sách hóa đơn bán”

2.2.7. Biểu đồ trình tự “Tạo hóa đơn bán”



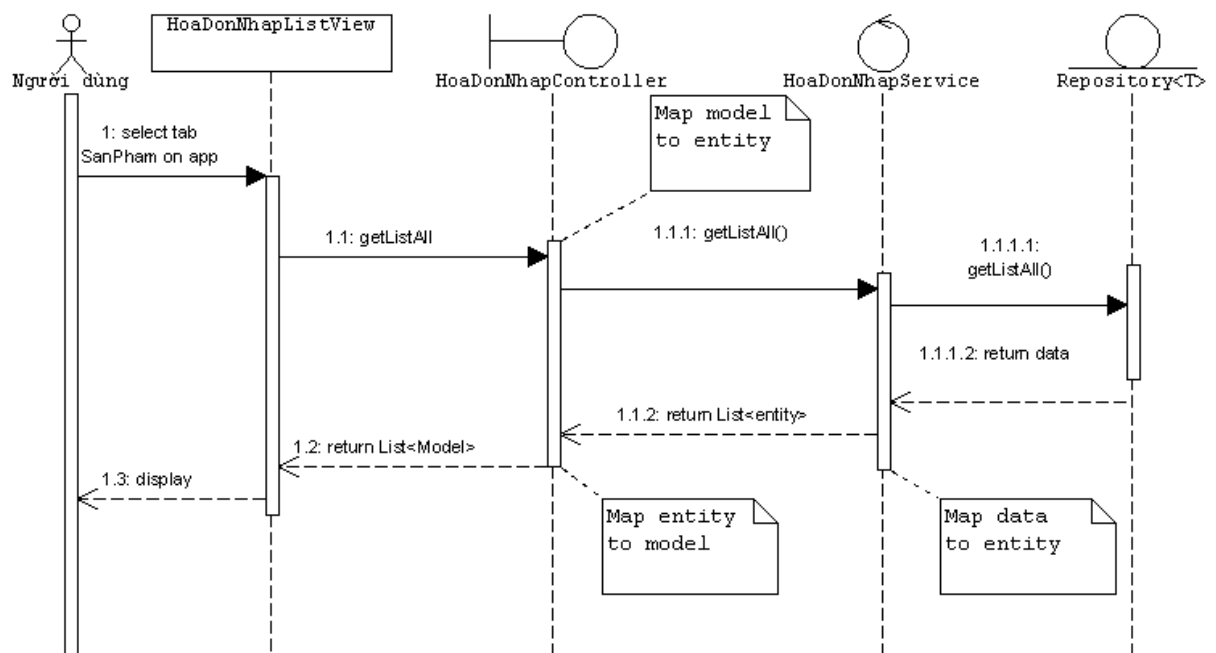
Hình 26: Biểu đồ trình tự ca sử dụng “Tạo hóa đơn bán”

2.2.8. Biểu đồ trình tự “Xem chi tiết hóa đơn bán”



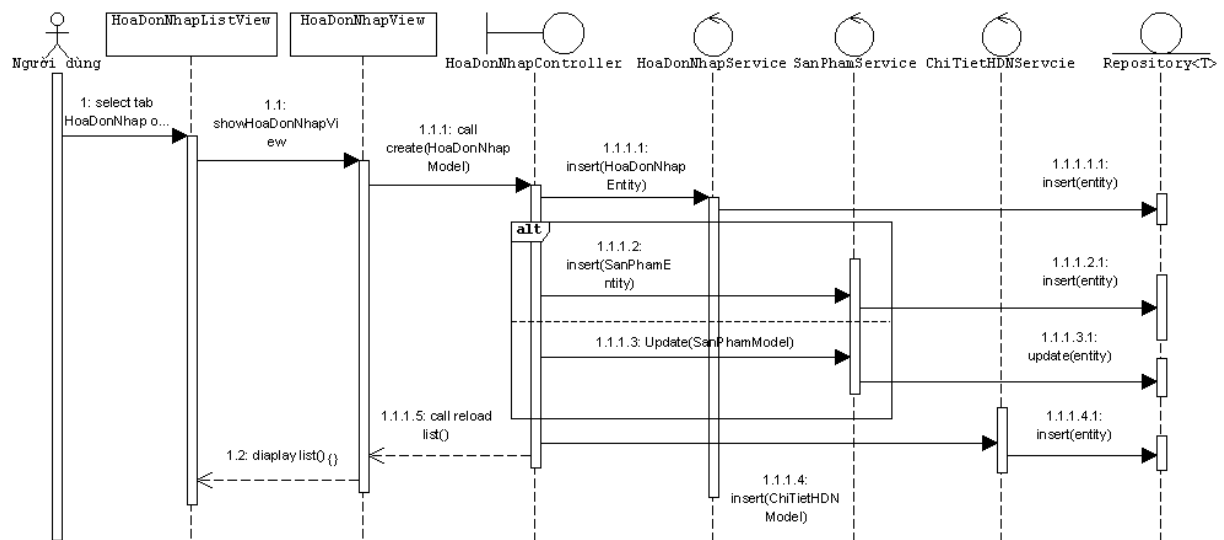
Hình 27: Biểu đồ trình tự ca sử dụng “Xem chi tiết hóa đơn bán”

2.2.9. Biểu đồ trình tự “Xem danh sách hóa đơn nhập”



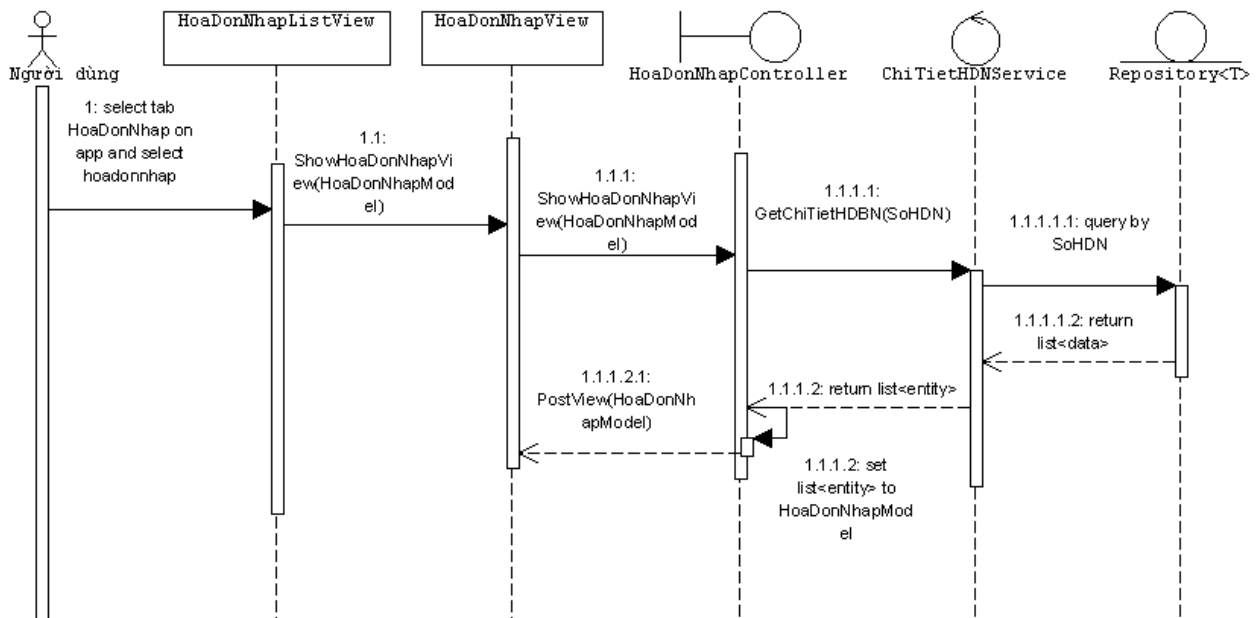
Hình 28: Biểu đồ trình tự ca sử dụng “Xem danh sách hóa đơn nhập”

2.2.10. Biểu đồ trình tự “Tạo hóa đơn nhập”



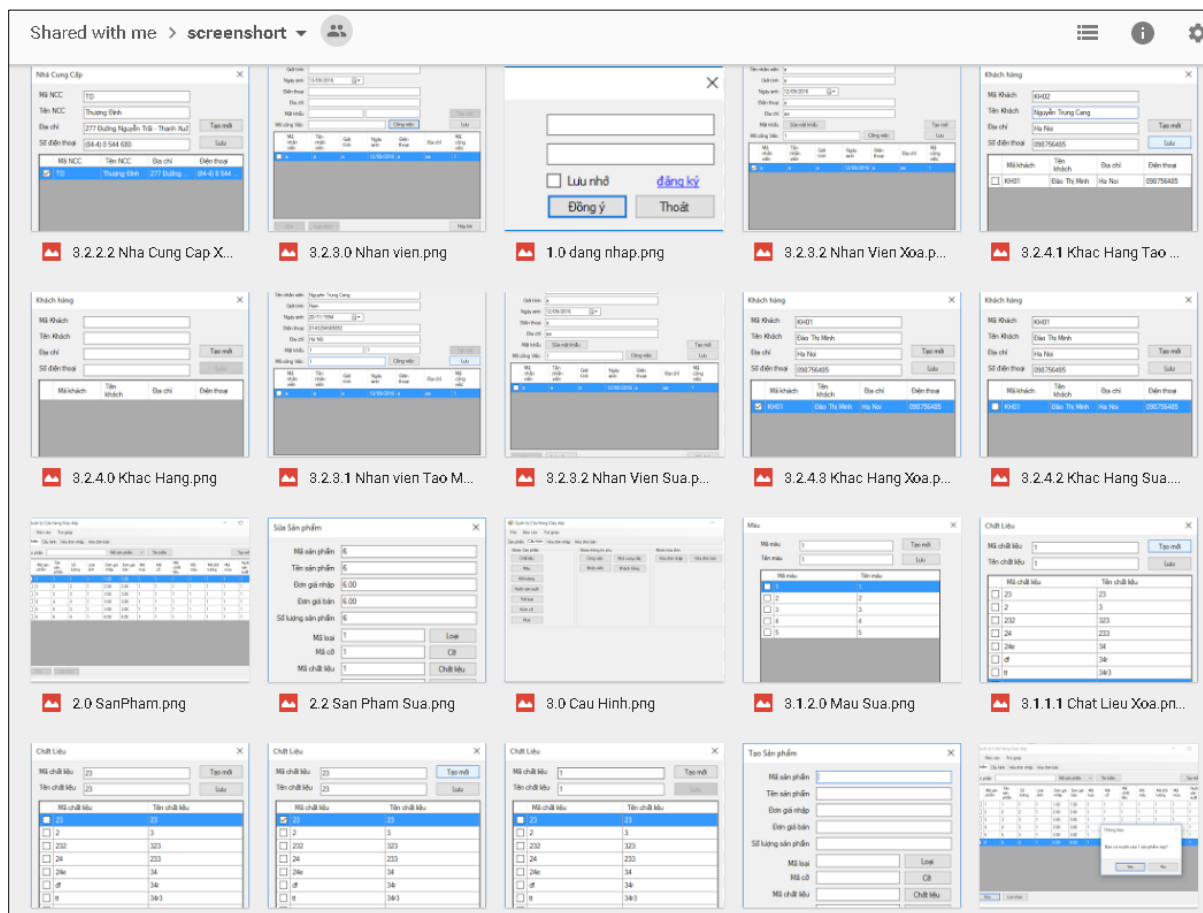
Hình 29: Biểu đồ trình tự ca sử dụng “Tạo hóa đơn nhập”

2.2.11. Biểu đồ trình tự “Xem chi tiết hóa đơn nhập”



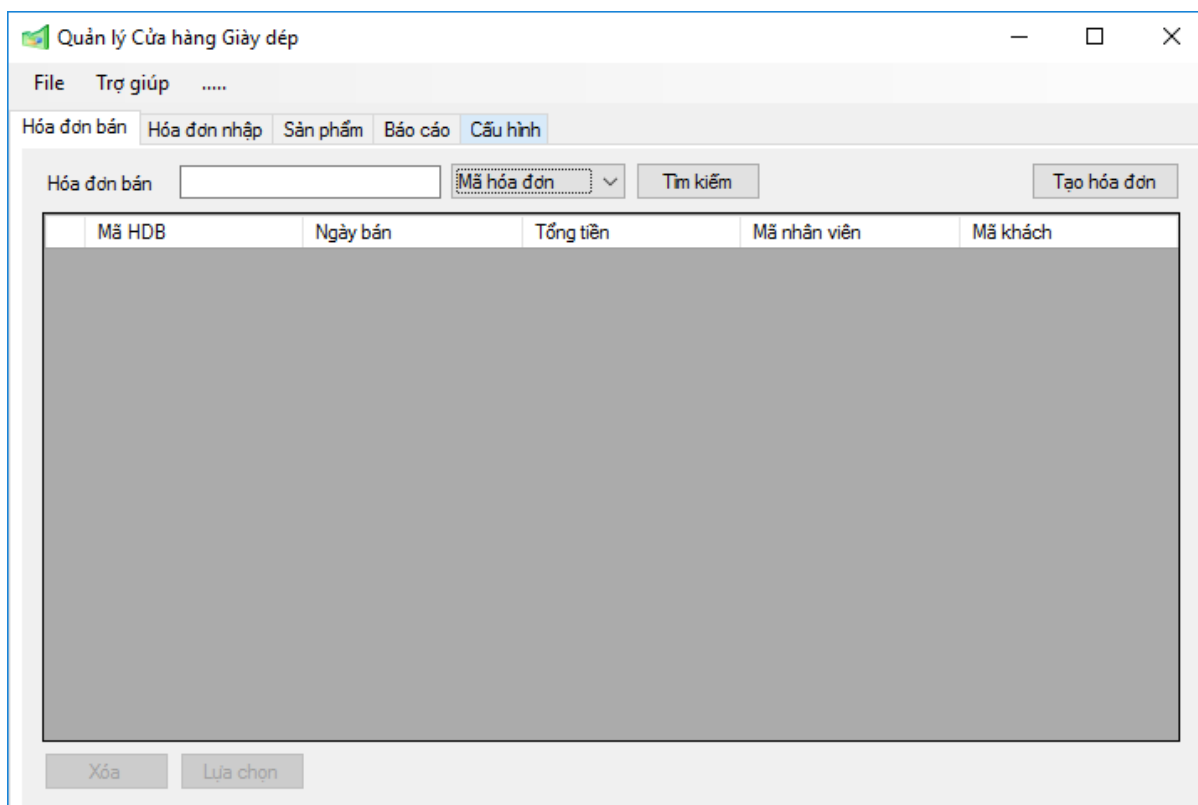
Hình 30: Biểu đồ trình tự ca sử dụng “Xem chi tiết hóa đơn nhập”

2.3.MẪU THIẾT KẾ

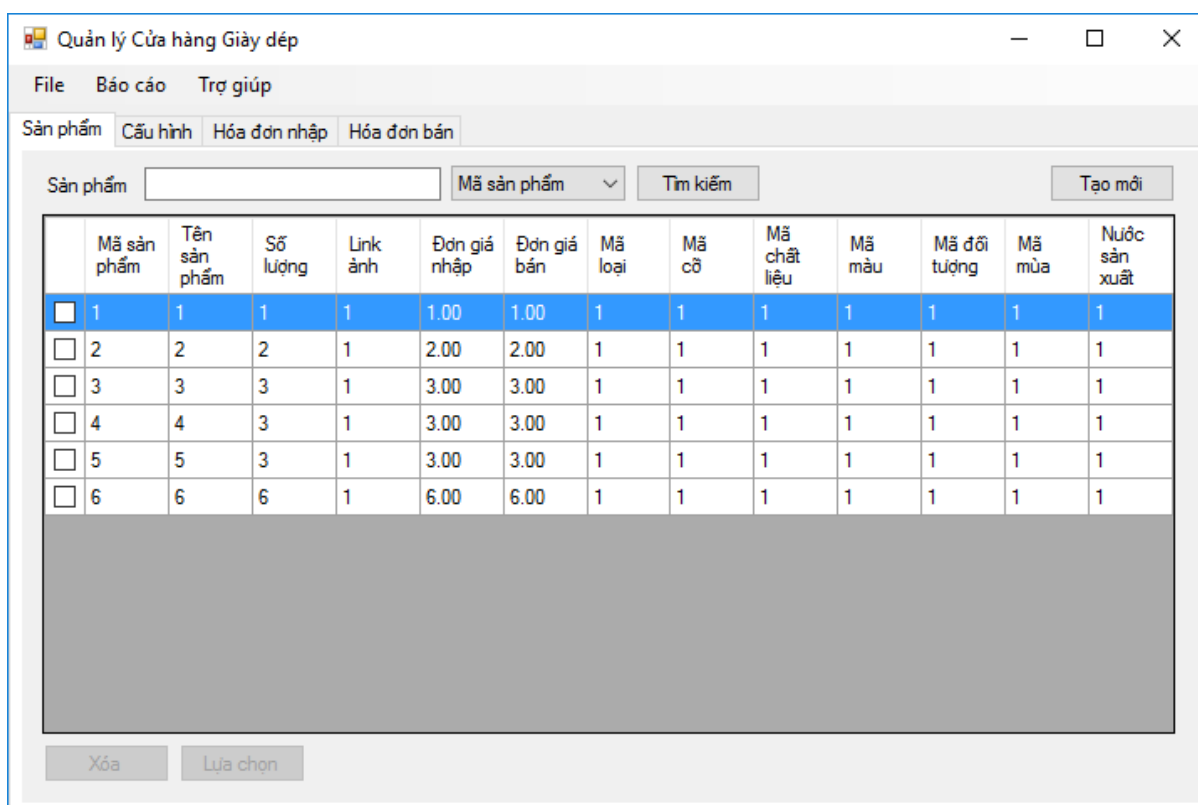


Xem chi tiết tại thư mục publish document:

<https://drive.google.com/drive/folders/0Bz8yXf9Yha3ackJWUkpNbFV4MTA>



Hình 31: Mẫu màn hình danh sách hóa đơn bán



Hình 32: Mẫu màn hình danh sách sản phẩm

Quản lý Cửa hàng Giày dép

File Trợ giúp

Hóa đơn bán Hóa đơn nhập Sản phẩm Báo cáo Cấu hình

Hóa đơn nhập Mã hóa đơn Tìm kiếm

	Số HDN	Ngày nhập	Tổng tiền	Mã nhân viên	Mã NCC
<input checked="" type="checkbox"/>	1	14/09/2016	6888.00	a	a
<input type="checkbox"/>	2	14/09/2016	1110.00	a	a

Hình 33: Mẫu màn hình danh sách hóa đơn nhập

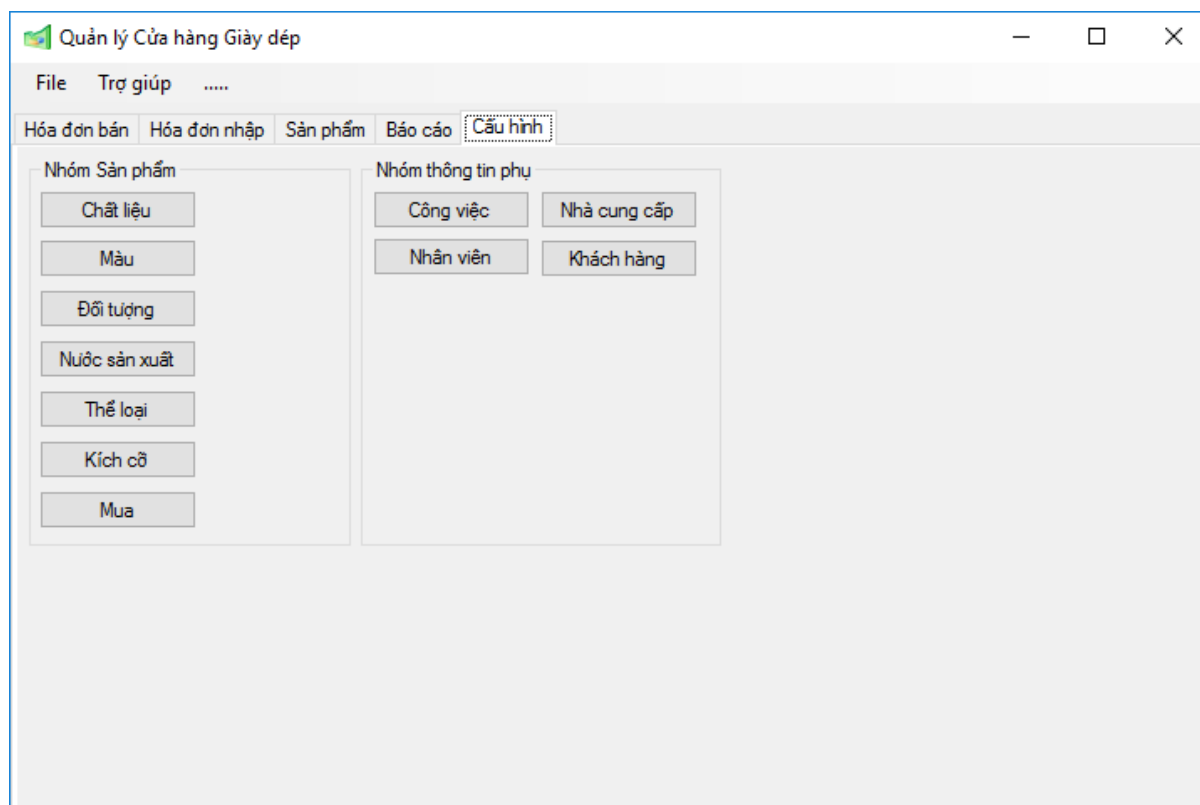
Quản lý Cửa hàng Giày dép

File Trợ giúp

Hóa đơn bán Hóa đơn nhập Sản phẩm Báo cáo Cấu hình

Sản phẩm tồn kho

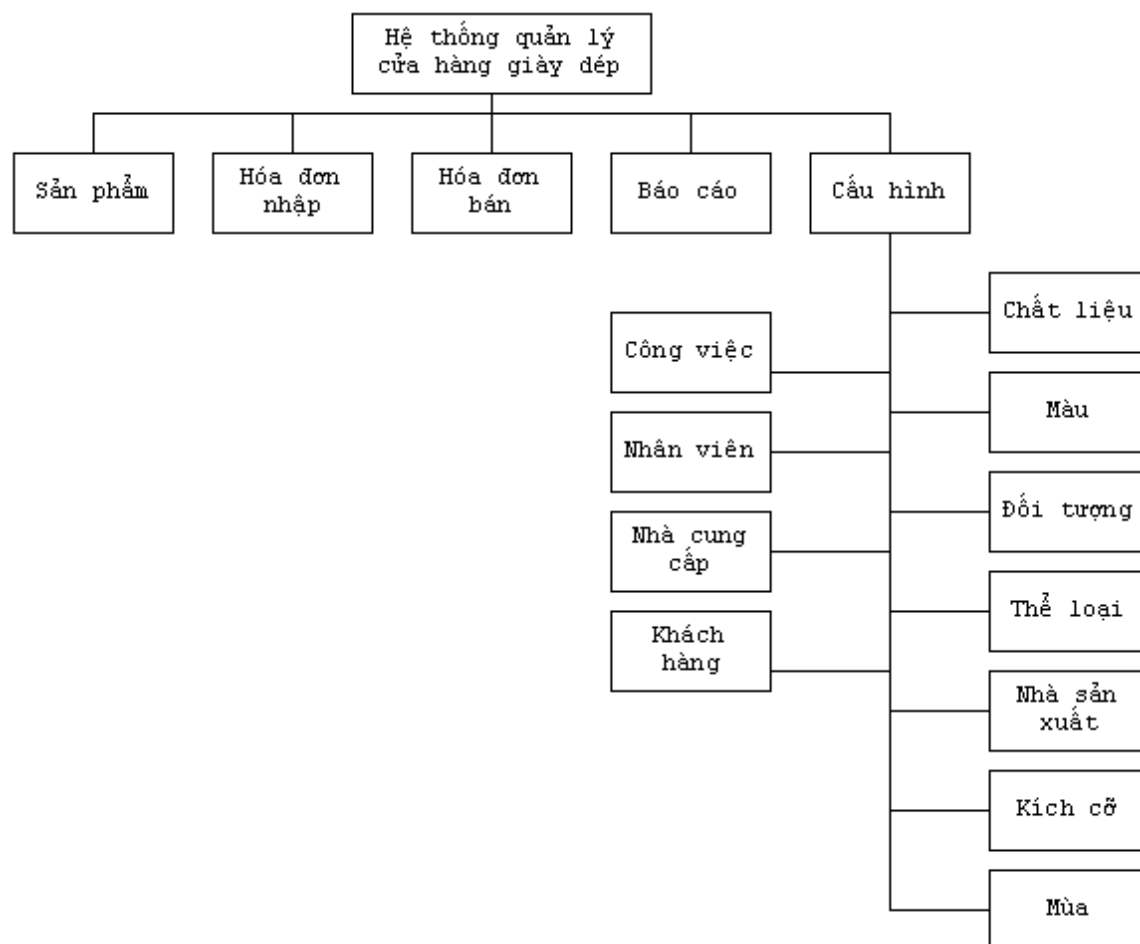
Hình 34: Mẫu màn hình báo cáo



Hình 35: Mẫu màn hình cấu hình

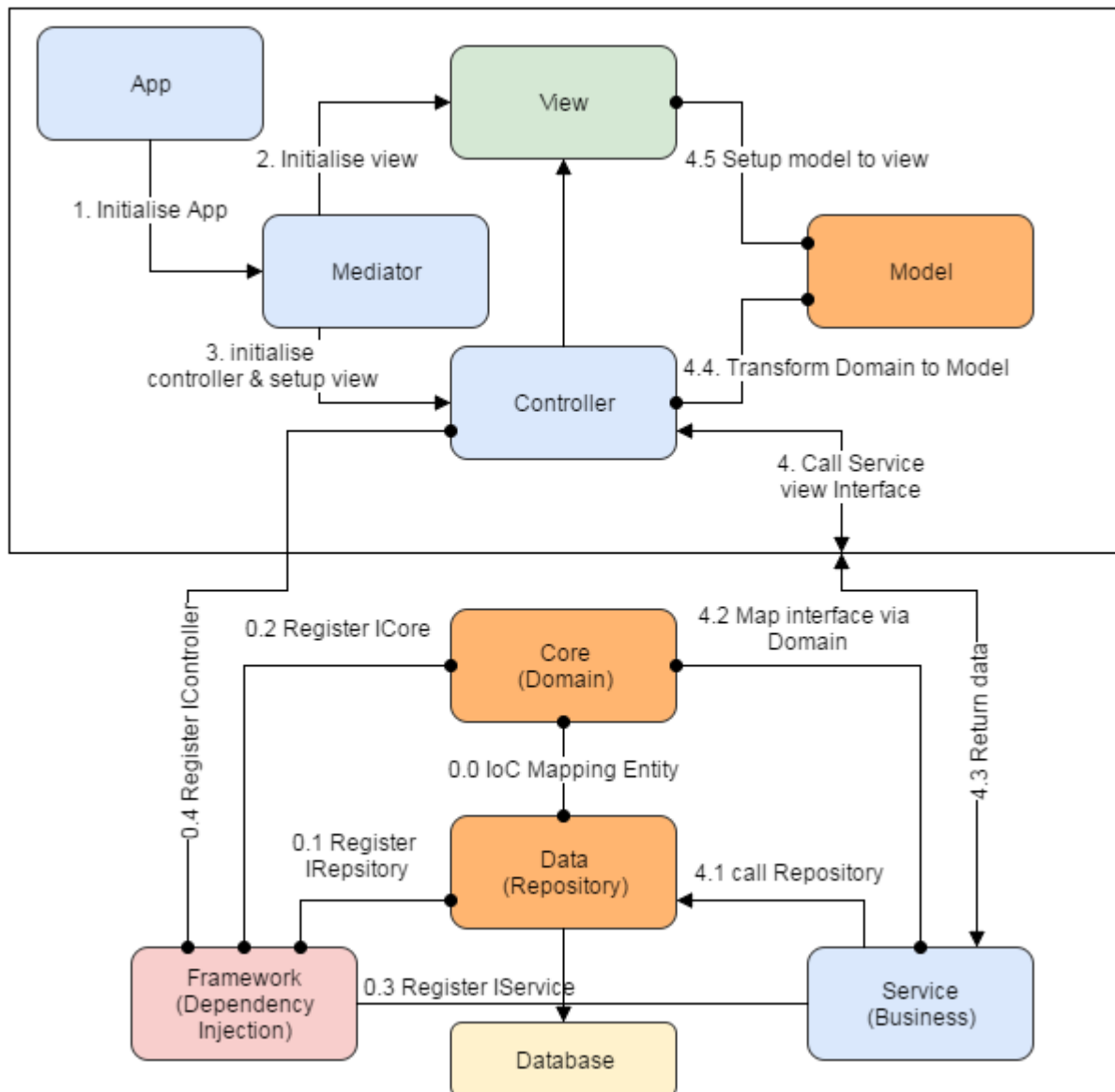
3. XÂY DỰNG PHẦN MỀM

3.1.SƠ ĐỒ CÂY PHÂN CẤP CHỨC NĂNG



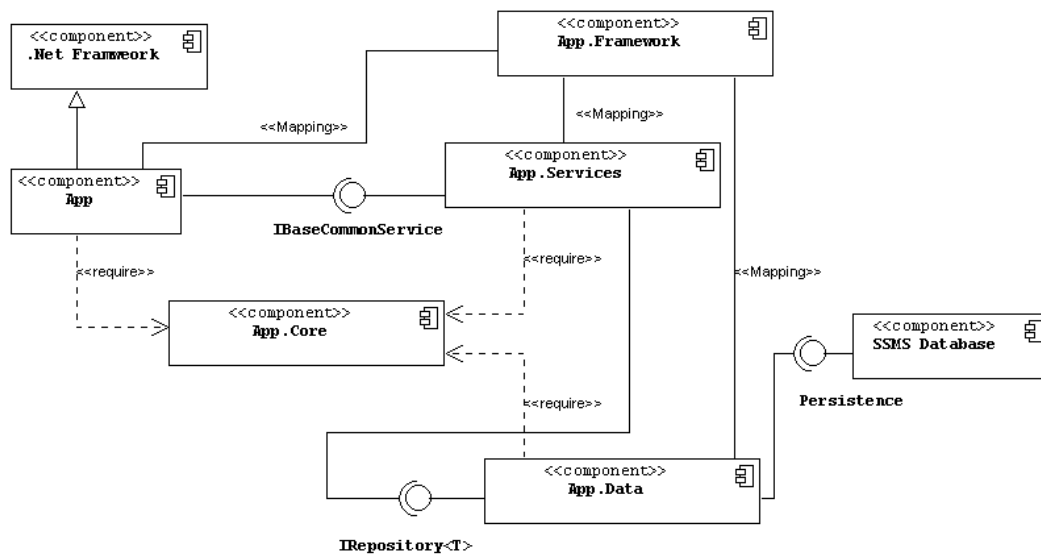
Hình 36: Sơ đồ cây phân cấp các chức năng trong hệ thống

3.2.BIỂU ĐỒ KIẾN TRÚC



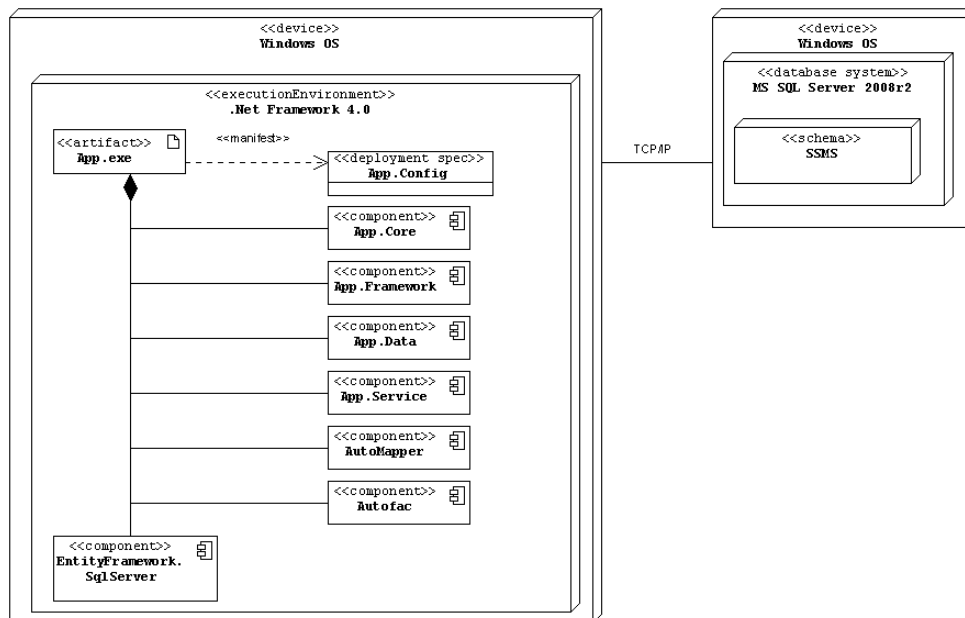
Hình 37: Biểu đồ kiến trúc thiết kế hệ thống

3.3.BIỂU ĐỒ THÀNH PHẦN



Hình 38: Biểu đồ các thành phần tham gia trong hệ thống

3.4.BIỂU ĐỒ TRIỂN KHAI



Hình 39: Biểu đồ triển khai

3.5.PHÁT SINH MÃ

Xem chi tiết tại thư mục publish source:

<https://github.com/forteast-university/ssms>

96 commits		1 branch		0 releases		2 contributors	
Branch: master		New pull request		Create new file	Upload files	Find file	Clone or download
cangnt201194 No commit message				Latest commit fe483b2 3 hours ago			
.nuget	No commit message			8 days ago			
Database	Update HoaDonBan - View, Controller, Model and Service, add back to M...			2 days ago			
Libraries	Almost complete report			2 days ago			
Presentation	No commit message			3 hours ago			
Support	Update UML design			14 hours ago			
Test	re-update schema			7 days ago			
App.sln	Update view and Domain with Displayname			7 days ago			
App.sln.GhostDoc.xml	Update solution and test			8 days ago			
App_2010.sln	Update solution and test			8 days ago			
README.md	Design UML for system			4 days ago			
readme.txt	Update guide			8 days ago			

4. KẾT LUẬN

4.1. Các vấn đề đã giải quyết

- Hoàn thành xây dựng nền tảng để mở ứng dụng
- Hoàn tạo hóa đơn và cập nhật hàng theo hóa đơn nhập
- Hoàn thành xuất hóa đơn bán sản phẩm và cập nhật số lượng
- Hoàn thành xuất báo cáo theo các tiêu trí đề ra trong dự án
- Hoàn thành module cấu hình quản lý các phần phụ hỗ trợ cho sản phẩm như:

4.2. Mục tiêu phát triển sản phẩm

- Nâng cấp giao diện theo giao diện mới
- Cải thiện chức năng tương tác bán hàng xuất hóa đơn nhanh
- Nâng cấp module đăng ký
- Nâng cấp quá trình lưu ảnh về một server sharing
- Triển khai sản phẩm cho một cửa hàng thực tế

5. TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Uml-diagrams.org, UML 2.5 Diagrams Overview:
<http://www.uml-diagrams.org/uml-25-diagrams.html>
2. Adayroi SAD¹, SAS, SRS document - version 2014-2015
3. John Smith, Analysis & Design by Author:John Smith version 1.7
<https://www.modeliosoft.com/example/AnalysisAndDesign.pdf>
4. Explore Usecase Diagram, Online Shopping, and more:
<https://www.pinterest.com/pin/553872454150315870/>
5. “Online Shopping (Class Diagram (UML))”
<http://creately.com/diagram/example/h52127392/Online%20Shopping>
6. Maruthi Thenneru, “Design Patterns in C#”
<http://www.c-sharpcorner.com/article/design-patterns-in-C-Sharp/>
7. Jason Oliveira, “Common Design Patterns in C# 4.0”
<https://csharpdesignpatterns.codeplex.com/>
8. Alex Homer, “ASP.NET Patterns every developer should know”
<http://www.developerfusion.com/article/8307/aspnet-patterns-every-developer-should-know/>

¹ Tài liệu nội bộ

6. PHỤ LỤC

6.1.KÝ HIỆU VIẾT TẮT VÀ TIẾNG ANH

Ký hiệu viết tắt/ tiếng Anh	Ngữ nghĩa
SSMS(ssms)	Viết tắt của từ Shoes Sale Management System: Hệ thống quản lý cửa hàng giày dép
UC	Viết tắt của từ use case
UC.App	App viết tắt của từ Application: ứng dụng
UC.App.SanPham	Viết không dấu của từ hóa sản phẩm
UC.App.HoaDonNhap	Viết không dấu của từ hóa đơn nhập
UC.App.HoaDonBan	Viết không dấu của từ hóa đơn bán
UC.App.Baocao	Viết không dấu của từ báo cáo
UC.App.CauHinh	Viết không dấu của từ cấu hình
UC.App.CauHinh.ChatLieu	Viết không dấu của từ chất liệu
UC.App.CauHinh.Mau	Viết không dấu của từ màu
UC.App.CauHinh.DoiTuong	Viết không dấu của từ đối tượng
UC.App.CauHinh.NuocSanXuat	Viết không dấu của từ nước sản xuất
UC.App.CauHinh.TheLoai	Viết không dấu của từ thể loại
UC.App.CauHinh.KichCo	Viết không dấu của từ kích cỡ
MaNV	Mã nhân viên
MaNNC	Mã nhà cung cấp
ID	Mã của từng bảng được đánh dấu
Entity	Thực thể, chỉ đối tượng data chuyển trong các lớn
Model	Mẫu, chỉ lớp định nghĩa thực thể kế thừa từ đối tượng data
Activity	Hoạt động, chỉ ra các hoạt động trong biểu đồ
And , &, Or,	Và, và, hoặc, hoặc
BI	viết tắt cả từ Business intelligence: tạm dịch là Kinh doanh thông minh hay trí tuệ doanh nghiệp
Business intelligence	Ý nghĩa như: BI
Check	Kiểm tra
Complete	Hoàn thành
Controller	Lớp điều khiển, thường dùng trong công nghệ .Net
CRUD	Được viết tắt bởi từ cụm từ: create, read, update, and delete, có nghĩa là tạo, xem, cập nhật, và xóa
Database	Cơ sở dữ liệu
Diagram	Biểu đồ
Info	Viết tắt của từ: information(thông tin)
MemberCache	memberCache, công nghệ cho phép lưu data dưới dạng nhị phân trên ổ đĩa vật lý hoặc trên ram cho phép đọc nhanh mà không thực hiện đọc từ cơ sở dữ liệu
Order	Đặt hàng
Page	Trang, chỉ đến trang web

Query	Truy vấn
Register	Đăng ký
Registration	Sự đăng ký
Respond	Đáp lại, trả lại, thường các phương thức trong công nghệ lập trình web
Result of	Kết quả của...
Return	Trả lại
Re-validate	Kiểm tra lại tính hợp lệ
Save	Lưu
Searching On Lucene w/Replication	Còn được viết tắt dưới từ: Solr, chỉ ra công nghệ tìm kiếm chỉ mục của Apache
Sequence	Trình tự
Service	Dịch vụ
Session	Phiên, thường được dùng trong công nghệ web server
ShoppingCart	Giỏ hàng
Size	Kích cỡ, kích thước
Solr	Viết tắt của cụm từ: Searching On Lucene w/Replication
Submit	Hành vi gửi thông tin từ phía máy khách lên máy chủ
Success	Thành công
Transaction	Giao dịch
Validating	Sự kiểm tra
Task	Nhiệm vụ
Responsible	Chịu trách nhiệm
Load	Tải
Call	Gọi

