**MỤC LỤC**

[LỜI MỞ ĐẦU 4](#_Toc160660325)

[CHƯƠNG 1: CƠ SỞ LÝ THUYẾT 5](#_Toc160660326)

[1.1. Tìm hiểu về HTML 5](#_Toc160660327)

[1.1.1. Tổng quan về HTML 5](#_Toc160660328)

[1.1.2 Các khái niệm cơ bản Trong HTML 5](#_Toc160660329)

[1.2 Tìm hiểu về CSS 7](#_Toc160660330)

[1.2.1 Tổng quan về CSS 7](#_Toc160660331)

[1.2.2 Một số khái niệm cơ bản trong CSS 8](#_Toc160660332)

[1.3 Tổng quan về ngôn ngữ PHP 10](#_Toc160660333)

[1.3.1 Giới thiệu 10](#_Toc160660334)

[1.3.2 Cài đặt PHP 11](#_Toc160660335)

[1.3.3 Cơ bản về PHP 11](#_Toc160660336)

[1.3.4 Các kiểu dữ liệu cơ sở 12](#_Toc160660337)

[1.3.5 Biến trong lập trình PHP 14](#_Toc160660338)

[1.3.6 Hằng trong lập trình PHP 15](#_Toc160660339)

[1.3.7 Toán tử trong PHP 16](#_Toc160660340)

[1.3.8 Giới thiệu về Hệ quản trị dữ liệu MySQL 17](#_Toc160660341)

[1.4 Tổng quan về Framework Bootstrap 21](#_Toc160660342)

[1.4.1 Giới thiệu về Bootstrap 21](#_Toc160660343)

[1.4.2 Lịch sử của Bootstrap 22](#_Toc160660344)

[1.4.3 Các phiên bản của Bootstrap 23](#_Toc160660345)

[CHƯƠNG 2: KHẢO SÁT, PHÂN TÍCH VÀ THIẾT KẾ HỆ THỐNG 24](#_Toc160660346)

[2.1 Khảo sát 24](#_Toc160660347)

[2.1.1 Giới thiệu về Website bán gấu bông cho cửa hàng Teddy Bear King 24](#_Toc160660348)

[2.1.2 Đánh giá hiện trạng 24](#_Toc160660349)

[2.1.3 Mục đích của website 26](#_Toc160660350)

[2.1.4 Giải pháp xây dựng hệ thống 26](#_Toc160660351)

[2.2 Phân tích và thiết kế hệ thống 27](#_Toc160660352)

[2.2.1 Yêu cầu chi tiết về website 27](#_Toc160660353)

[2.2.2 Biểu đồ 28](#_Toc160660354)

[CHƯƠNG 3: XÂY DỰNG WEBSITE 34](#_Toc160660355)

[3.1 Giao diện trang chủ 34](#_Toc160660356)

[3.2 Giao diện đăng nhập 35](#_Toc160660357)

[3.2 Giao diện đăng ký 35](#_Toc160660358)

[3.4 Giao diện theo từng động vật 36](#_Toc160660359)

[3.5 Giao diện trang quản lý 39](#_Toc160660360)

[3.7 Giao diện chi tiết sản phẩm 43](#_Toc160660361)

[3.8 Giao diện giỏ hàng 44](#_Toc160660362)

[3.9 Giao diện thanh toán thành công 44](#_Toc160660363)

[KẾT LUẬN 45](#_Toc160660364)

[TÀI LIỆU THAM KHẢO 46](#_Toc160660365)

**DANH MỤC HÌNH ẢNH**

[Hình 2. 1 Biểu đồ usecase tổng quát 28](#_Toc160660564)

[Hình 2. 2 Biểu đồ usecase phân rã 29](#_Toc160660565)

[Hình 2. 3 Biểu đồ trình tự đăng nhập 29](#_Toc160660566)

[Hình 2. 4 Biểu đồ trình tự đăng ký 30](#_Toc160660567)

[Hình 2. 5 Biểu đồ trình tự tìm kiếm 30](#_Toc160660568)

[Hình 2. 6 Biểu đồ trình tự mua hàng 31](#_Toc160660569)

[Hình 2. 7 Biểu đồ chuyển trạng thái chức năng đăng nhập 31](#_Toc160660570)

[Hình 2. 8 Biểu đồ chuyển trạng thái cho ca sử dụng đăng ký 32](#_Toc160660571)

[Hình 2. 9 Biểu đồ chuyển trạng thái cho ca sử dụng tìm kiếm 32](#_Toc160660572)

[Hình 2. 10 Biểu đồ chuyển trạng thái cho ca sử dụng giỏ hàng 33](#_Toc160660573)

[Hình 2. 11 Biểu đồ lớp 33](#_Toc160660574)

[Hình 3. 1 Giao diện trang chủ 34](#_Toc160660575)

[Hình 3. 2 Giao diện đăng nhập tài khoản 35](#_Toc160660576)

[Hình 3. 3 Giao diện đăng ký tài khoản 35](#_Toc160660577)

[Hình 3. 4 Giao diện trang chó bông 36](#_Toc160660578)

[Hình 3. 5 Giao diện trang lợn bông 37](#_Toc160660579)

[Hình 3. 6 Giao diện trang mèo bông 38](#_Toc160660580)

[Hình 3. 7 Giao diện trang gấu bông 39](#_Toc160660581)

[Hình 3. 8 Quản lý danh sách thành viên 40](#_Toc160660582)

[Hình 3. 9 Thêm thành viên 40](#_Toc160660583)

[Hình 3. 10 Quản lý danh sách sản phẩm 41](#_Toc160660584)

[Hình 3. 11 Thêm sản phẩm 41](#_Toc160660585)

[Hình 3. 12 Danh sách đơn hàng 42](#_Toc160660586)

[Hình 3. 13 Giao diện chi tiết sản phẩm 43](#_Toc160660587)

[Hình 3. 14 Giao diện giỏ hàng 44](#_Toc160660588)

[Hình 3. 15 Giao diện thanh toán thành công 44](#_Toc160660589)

# LỜI MỞ ĐẦU

Chỉ trong thời đại số ngày nay, thương mại điện tử đang trỗi dậy mạnh mẽ trên toàn cầu và tại Việt Nam. Sức mạnh của công nghệ số không chỉ giúp tiết kiệm chi phí vận chuyển và giao dịch, mà còn tạo ra cơ hội đầu tư thời gian vào những hoạt động khác.

Thương mại điện tử không chỉ giúp tự động hóa quá trình tìm kiếm cho con người theo nhiều mục đích, mà còn cá nhân hóa việc cung cấp thông tin theo nhu cầu và sở thích riêng. Bằng cách ngồi tại nhà, bất kỳ ai cũng có thể mua sắm mọi thứ một cách dễ dàng và tiện lợi qua các trang web bán hàng trực tuyến.

Chính vì lẽ đó, đề tài *"Xây dựng website bán gấu bông cho cửa hàng Teddy Bear King"* được chọn làm dự án thực tập chuyên ngành, không chỉ để khám phá sự tiềm năng của thương mại điện tử mà còn để tạo ra trải nghiệm mua sắm mới mẻ và thú vị cho khách hàng.

# CHƯƠNG 1: CƠ SỞ LÝ THUYẾT

## 1.1. Tìm hiểu về HTML

### 1.1.1. Tổng quan về HTML

HTML (HyperText Markup Language) là ngôn ngữ đánh dấu siêu văn bản được thiết kế để tạo nên các trang web với các mẫu thông tin được trình bày trên World Wide Web. HTML được định nghĩa như là một ứng dụng đơn giản của SGML và được sử dụng trong các tổ chức cần đến các yêu cầu xuất bản phức tạp.

Tên gọi ngôn ngữ đáng dấu siêu văn bản có ý nghĩa như sau:

* Đánh dấu (Markup): HTML là ngôn ngữ của các thẻ đánh dấu (tag). Các thẻ này xác định cách thức trình bày đoạn văn bản tương ứng trên màn hình.
* Ngôn ngữ (Language): HTML là một ngôn ngữ tương tự như các ngôn ngữ lập trình, tuy nhiên đơn giản hơn. Nó có cú pháp chặt chẽ để viết các lệnh thực hiện việc trình diễn văn bản. Các từ khóa có ý nghĩa xác định được cộng đồng Internet thừa nhận và sử dụng lại. Ví dụ b = bold, ul = unordered list,…
* Văn bản (Text): HTML đầu tiên và trước hết là để trình bày văn bản và dựa trên nền tảng là một văn bản. Các thành phần khác như hình ảnh, âm thanh, hoạt hình đều gắn vào một đoạn văn bản nào đó.
* Siêu văn bản (HyperText): HTML cho phép liên kết nhiều trang văn bản rải rácở khắp mọi nơi trên Internet. Nó có tác dụng che dấu sự phức tạp của Internet đối với người sử dụng. Người dùng Internet có thể đọc văn bản mà không cần biết đến văn bản đó nằm ở đâu, hệ thống được xây dựng phức tạp như thế nào, HTML thực sự đã vượt ra ngoài khuôn khổ khái niệm văn bản cổ điển.

### 1.1.2 Các khái niệm cơ bản Trong HTML

*Định nghĩa Các thẻ HTML cơ bản*

**Thẻ <head>...</head>:** Tạo đầu mục trang

**Thẻ <title>...</title>:** Tạo tiêu đề trang trên thanh tiêu đề, đây là thẻ bắt buộc. Thẻ title cho phép bạn trình bày chuỗi trên thanh tựa đề của trang Web mỗi khi trang Web đó được duyệt trên trình duyệt Web.

**Thẻ <body>...</body>:** Tất cả các thông tin khai báo trong thẻ <body> đều có thể xuất hiện trên trang Web. Những thông tin này có thể nhìn thấy trên trang Web.

*Các thẻ định dạng khác.*

**Thẻ <p>…</p>:**Tạo một đoạn mới.

**Thẻ <font>... </font>:** Thay đổi phông chữ, kích cỡ và màu kí tự…

**Thẻ định dạng bảng <table>…</table>:** Đây là thẻ định dạng bảng trên trang Web. Sau khi khai báo thẻ này, bạn phải khai báo các thẻ hàng <tr> và thẻ cột <td> cùng với các thuộc tính của nó.

**Thẻ hình ảnh <img>:** Cho phép bạn chèn hình ảnh vào trang Web. Thẻ này thuộc loại thẻ không có thẻ đóng.

**Thẻ liên kết <a>... </a>:** Là loại thẻ dùng để liên kết giữa các trang Web hoặc liên kết đến địa chỉ Internet, Mail hay Intranet(URL) và địa chỉ trong tập tin trong mạng cục bộ (UNC).

**Các thẻ Input:** Thẻ Input cho phép người dùng nhập dữ liệu hay chỉ thị thực thi một hành động nào đó, thẻ Input bao gồm các loại thẻ như: text, password, submit, button, reset, checkbox, radio, image.

**Thẻ Textarea: < Textarea>.... < \Textarea>:** Thẻ Textarea cho phép người dùng nhập liệu với rất nhiều dòng. Với thẻ này bạn không thể giới hạn chiều dài lớn nhất trên trang Web.

**Thẻ Select:** Thẻ Select cho phép người dùng chọn phần tử trong tập phương thức đã được định nghĩa trước. Nếu thẻ Select cho phép người dùng chọn một phần tử trong danh sách phần tử thì thẻ Select sẽ giống như combobox. Nếu thẻ Select cho phép người dùng chọn nhiều phần tử cùng một lần trong danh sách phần tử, thẻ Select đó là dạng listbox.

**Thẻ Form:** Khi bạn muốn submit dữ liệu người dùng nhập từ trang Web phía Client lên phía Server, bạn có hai cách để làm điều nàu ứng với hai phương thức POST và GET trong thẻ form. Trong một trang Web có thể có nhiều thẻ Form khác nhau, nhưng các thẻ Form này không được lồng nhau, mỗi thẻ form sẽ được khai báo hành động (action) chỉ đến một trang khác.

## 1.2 Tìm hiểu về CSS

### 1.2.1 Tổng quan về CSS

**CSS** – được dùng để miêu tả cách trình bày các tài liệu viết bằng ngôn ngữ HTML và XHTML.CSS là viết tắt của Cascading Style Sheets. CSS được hiểu một cách đơn giản đó là cách mà chúng ta thêm các kiểu hiển thị (font chữ, kích thước, màu sắc...) cho một tài liệu Web.

**Tác dụng**

* Hạn chế tối thiểu việc làm rối mã HTML của trang Web bằng các thẻ quy định kiểu dáng (chữ đậm, chữ in nghiêng, chữ có gạch chân, chữ màu...), khiến mã nguồn của trang web được gọn gàng hơn, tách nội dung của trang Web và định dạng hiển thị, dễ dàng cho việc cập nhật nội dung.
* Tạo ra các kiểu dáng có thể áp dụng cho nhiều trang web, giúp tránh phải lặp lại việc định dạng cho các trang Web giống nhau. Để cho thuận tiện bạn có thể đặt toàn bộ các thuộc tính của thẻ vào trong một file riêng có phần mở rộng là ".css" CSS nó phá vỡ giới hạn trong thiết kế Web, bởi chỉ cần một file CSS có thể cho phép bạn quản lí định dạng và layout trên nhiều trang khác nhau. Các nhà phát triển Web có thể định nghĩa sẵn thuộc tính của một số thẻ HTML nào đó và sau đó nó có thể dùng lại trên nhiều trang khác. Có thể khai báo CSS bằng nhiều cách khác nhau. Bạn có thể đặt đoạn CSS của bạn phía trong thẻ <head>...</head>, hoặc ghi nó ra file riêng với phần mở rộng ".css", ngoài ra bạn còn có thể đặt chúng trong từng thẻ HTML riêng biệt Tuy nhiên tùy từng cách đặt khác nhau mà độ ưu tiên của nó cũng khác nhau. Mức độ ưu tiên của CSS sẽ theo thứ tự sau.
  + Style đặt trong từng thẻ HTML riêng biệt
  + Style đặt trong phần <head>
  + Style đặt trong file mở rộng .css
  + Style mặc định của trình duyệt
  + Mức độ ưu tiên sẽ giảm dần từ trên xuống dưới

### 1.2.2 Một số khái niệm cơ bản trong CSS

Định nghĩa các thuộc tính về chữ

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **STT** | **Thuộc tính** | **Mô tả** |
| 1 | font-size: 12px | Cỡ chữ tính theo pixel hoặc em |
| 2 | font-family: Arial, Helvetica, sans-serif | Loại font chữ |
| 3 | font-weight: bold | Chữ in đậm |
| 4 | font-style: italic | Chữ in nghiêng |
| 5 | text-decoration: underline | Chữ gạch chân |
| 6 | text-transform: uppercase | Chuyển sang chữ in hoa |
| 7 | color: red | Màu chữ |

Định nghĩa các thuộc tính đề đối tượng

Các thuộc tính liên quan đến đối tượng như chiều dài, chiều cao, vị trí...

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **STT** | **Thuộc tính** | **Mô tả** |
| 1 | width: 400px | Chiều dài của đối tượng |
| 2 | height: 200px | Chiều cao của đối tượng |
| 3 | background: url(images/bg.jpg) | Chèn ảnh nền vào website |
| 4 | background: #CCC | Chèn màu nền vào website |
| 5 | border: 1px dashed #F00 | Đường viền, độ dày 1px, loại dashed màu viền là màu đỏ |
| 6 | margin: 5px 10px 15px 20px | Khoảng cách giữa 2 đối tượng |
| 7 | padding: 5px 10px 15px 20px | Khoảng cách từ đường viền đến đối tượng |

Định nghĩa Các thuộc tính khác

Các thuộc tính khác hay dùng trong css.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **STT** | **Thuộc tính** | **Mô tả** |
| 1 | float: left | Cố định(trôi) đối tượng về bên trái |
| 2 | clear: left | Ngược với float lear dùng để chống thả trôi |
| 3 | position: absolute | Căn đối tượng theo vị trí tuyệt đối |
| 4 | z-index: 100 | Sắp xếp đối tượng theo lớp chồng nhau |

## 1.3 Tổng quan về ngôn ngữ PHP

### 1.3.1 Giới thiệu

Ngôn ngữ lập trình PHP (Hypertext Preprocessor)là ngôn ngữ script trên server được thiết kế để dễ dàng xây dựng các trang Web động. Mã PHP có thể thực thi trên Webserver để tạo ra mã HTML và xuất ra trình duyệt web theo yêu cầu của người sử dụng.

Ngôn ngữ PHP ra đời năm 1994 Rasmus Lerdorf sau đó được phát triển bởi nhiều người trải qua nhiều phiên bản. Phiên bản hiện tại là PHP 5 đã được công bố 7/2004.

Có nhiều lý do khiến cho việc sử dụng ngôn ngữ này chiếm ưu thế xin nêu ra đây một số lý do cơ bản:

* Mã nguồn mở (open source code)
* Miễn phí, download dễ dàng từ Internet.
* Ngôn ngữ rất dễ học, dễ viết.
* Mã nguồn không phải sửa lại nhiều khi viết chạy cho các hệ điều hành từ Windows, Linux, Unix
* Rất đơn giản trong việc kết nối với nhiều nguồn DBMS, ví dụ như : MySQL, Microsoft SQL Server 2000, Oracle, PostgreSQL, Adabas, dBase, Empress, FilePro, Informix, InterBase, mSQL, Solid, Sybase, Velocis và nhiều hệ thống CSDL thuộc Hệ Điều Hành Unix (Unix dbm) cùng bất cứ DBMS nào có sự hổ trợ cơ chế ODBC (Open Database Connectivity) ví dụ như DB2 của IBM.
* Được sử dụng để xây dựng các framework lớn như: Joomla, Zend,.. Codeigniter, Laravel
* Có nhiều trình soạn thảo hỗ trợ cả trên hệ điều hành windows và unix. Ví dụ: eclipse, PHPDesigner, DreamWaver ...

### 1.3.2 Cài đặt PHP

Để cài đặt PHP, chúng ta có thể cài đặt từng gói riêng lẻ (PHP, Apache, Mysql). Tuy nhiên, nên cài đặt dạng gói tích hợp vì nó sẽ tiện lợi hơn.

Gói phần mềm trong quá trình học là XAMPP. XAMPP là viết tắt của X + Apache + Mysql + PHP + Perl. Xampp là chương trình tạo máy chủ Web (Web Server) trên máy tính cá nhân (Localhost) được tích hợp sẵn Apache, PHP, MySQL, FTP Server, Mail Server và các công cụ như PHPmyadmin.

Gói phần mềm XAMPP miễn phí, có thể tải về bản mới nhất tại tramg chủ <https://www.apachefriends.org/index.html>.

### 1.3.3 Cơ bản về PHP

* Cách khai báo PHP

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Cách** | **Thẻ mở** | **Thẻ đóng** |
| 1 | <?php | ?> |
| 2 | <? | ?> |
| 3 | <% | %> |
| 4 | <script  language=”php”> | </script> |

* Xuất giá trị PHP

Cú pháp: Echo thongtin;

* + Thông tin là **chuỗi**: Chuỗi ( text, HTML)

Ví dụ:

<?php

Echo “Hello, <b>PHP</b>”;

?>

* + Thông tin là **biến**.
  + Thông tin gồm **chuỗi và biến**. Dùng dấu . hoặc , để nỗi chuỗi và biến hoặc chuỗi và chuỗi.

Ví dụ:

1. Xuất ra màn hình họ tên và lớp của sinh viên.

2. Tạo 1 bảng gồm 4 cột và 2 dòng bằng PHP và HTML.

* Chú thích PHP:

// Nội dung chú thích

/\*

Nội dung chú thích

\*/

### 1.3.4 Các kiểu dữ liệu cơ sở

* Kiểu Boolean: chỉ có một trong hai giá trị TRUE và FALSE
* Kiểu Interger (số nguyên): Giá trị có thể là số trong hệ thập phân, thập lục phân, bát phân

Ví dụ:

* + 123 // hệ thập phân
  + -123 // số âm hệ thập phân
  + 0123 // hệ bát phân (bắt đấu bằng 0)
  + 0x1A // hệ thập lục phân (bắt đầu bằng 0x)
* Kiểu Float/Double (số thực)

Ví dụ:

* + 1.234
  + 1.2e3 →1.2\*1000=1200
* Kiểu String (chuỗi, ký tự)
  + Mỗi ký tự chiếm 1 byte
  + Mỗi chuỗi có thể chứa một hay nhiều ký tự thuộc 256 ký tự khác nhau
  + Chuỗi không có giới hạn về kích thước
* Kiểu Array (mảng các phần tử):
  + Ví dụ: array (1,2,3,4)
* Kiểu Object (đối tượng)
  + Ví dụ: $xe\_hoi = new Xe();//đối tượng xe hơi
* Chuyển đổi kiểu dữ liệu
  + Trong quá trình tính toán, kiểu dữ liệu có thể không con phù hợp nữa (kết quả tính toán vượt khỏi phạm vi của dữ liệu cũ) → chuyển đổi kiểu dữ liệu
  + Thực hiện: ghi tên kiểu dữ liệu mà biến muốn chuyển đổi vào phía trước biến
  + Ví dụ:
    - $dongia = 50000;
    - $so\_luong= 100000;
    - $thanh\_tien = (double) ($dongia \* $so\_luong);

### 1.3.5 Biến trong lập trình PHP

* Khởi tạo biến: Biến là một giá trị có thể thay đổi được. Giá trị nào là giá trị gán sau cùng thì đó là giá trị của biến
  + Cú pháp: $tên\_biến=giá trị
  + Ví dụ:
    - $a= 500;
    - $a=”hello”;
* Quy tắc đặt tên biến
  + Bắt đầu bằng ký tự $, theo sau là 1 ký tự hoặc dấu \_, tiếp đó là ký tự; ký số dấu \_
  + Nên khởi tạo giá trị ban đầu cho biến
  + Không trùng với tên hàm
  + Không nên bắt đầu bằng ký tự số
  + Tên biến phân biệt chữ Hoa – chữ Thường
  + Ví dụ:
    - $tên;
    - $123abc → không hợp lệ
    - $a123 → hợp lệ
* Ví dụ: Cho đoạn mã sau

<?php

$a=500;

$a= 1000;

echo "gia tri ".$a ."<br />";

echo 'Gia tri $a';

?>

Giá trị của biến a là bao nhiêu? Tại sao?

* Biến nội suy là một biến nhận biết được trong chuỗi

$a= 500;

Echo “Hello , $a”;

Echo ‘Hello, $a’;

“” → Nội suy biến và có thể chứa dấu ‘

‘’ → Không nội suy biến, có thể chứa dấu $ và dấu “

Ví dụ: Xuất cụm từ sau ra màn hình: Mary’s “$ is good ”

### 1.3.6 Hằng trong lập trình PHP

* Hằng là giá trị không thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình
* Cú pháp: Define(“TENHANG”,giá trị);
  + Ví dụ: Define(“MAX”, 3000)
* Quy tắc đặt tên:
  + Quy tắc đặt tên hằng cũng giống như quy tắc đặt tên biến
  + Tên hằng thường IN HOA
* Hằng không thể nội suy trong một chuỗi.
* Chú ý:
  + Một khi hằng được định nghĩa, nó không bị thay đổi
  + Chỉ có kiểu dữ liệu boolean, integer, float, string mới có thể chứa các hằng
* Ví dụ: Cho đoạn code sau:

<?php

define("MAX",500);

define("MAX",1000);

echo "Gia tri ".MAX;

?>

Câu hỏi: Giá trị của MAX là bao nhiêu? Tại sao?

### 1.3.7 Toán tử trong PHP

Đối với mọi ngôn ngữ lập trình, toán tử và biểu thức luôn là những kiến thức cơ bản được sử dụng để xử lý các thao tác trong giai đoạn lập trình.

* Toán tử gán:
  + Toán tử gán khởi tạo 1 biến. Nó gồm ký tự đơn =. Toán tử gán lấy giá trị của toán hạng bên phải gán nó vào toán hạng bên trái.
  + Ví dụ:
    - $a = 500;
    - $a= “hello”;
* Toán tử số học: Là dạng phép tính giản đơn cộng, trừ, nhân, chia trong số học. Ngoài ra còn có phép chia lấy dư (%). Được sử dụng để lấy ra đơn vị dư của 1 phép toán.

Ảnh có chứa văn bản, số, Phông chữ, hàng

Mô tả được tạo tự động

* Toán tử so sánh: Là toán tử được sử dụng để thực hiện các phép toán so sánh giữa hai số hạng.

Ảnh có chứa văn bản, Phông chữ, số, ảnh chụp màn hình

Mô tả được tạo tự động

* Toán tử logic: Toán tử logic là các tổ hợp các giá trị boolean.

Ảnh có chứa văn bản, Phông chữ, biên lai, số

Mô tả được tạo tự động

* Toán tử kết hợp: Khi tạo mã PHP, chúng ta sẽ thường nhận thấy cần phải tăng hoặc giảm lượng biến một số nguyên nào đó. Ta thường thực hiện điều này khi đếm 1 giá trị nào đó trong vòng lặp.

### 1.3.8 Giới thiệu về Hệ quản trị dữ liệu MySQL

**MySQL là gì ?**

Khái niệm này đã được định nghĩa rất rõ từ Wikipedia. **MySQL** là hệ quản trị cơ sở dữ liệu tự do nguồn mở phổ biến nhất thế giới và được các nhà phát triển rất ưa chuộng trong quá trình phát triển ứng dụng. Vì MySQL là cơ sở dữ liệu tốc độ cao, ổn định và dễ sử dụng, có tính khả chuyển, hoạt động trên nhiều hệ điều hành cung cấp một hệ thống lớn các hàm tiện ích rất mạnh. Với tốc độ và tính bảo mật cao, MySQL rất thích hợp cho các ứng dụng có truy cập CSDL trên internet. MySQL miễn phí hoàn toàn cho nên bạn có thể tải về MySQL từ trang chủ. Nó có nhiều phiên bản cho các hệ điều hành khác nhau: phiên bản Win32 cho các hệ điều hành dòng Windows, Linux, Mac OS X, Unix, FreeBSD, NetBSD, Novell NetWare, SGI Irix, Solaris, SunOS,…

MySQL là một trong những ví dụ rất cơ bản về Hệ Quản trị Cơ sở dữ liệu quan hệ sử dụng Ngôn ngữ truy vấn có cấu trúc (SQL).

MySQL được sử dụng cho việc bổ trợ PHP, Perl, và nhiều ngôn ngữ khác, nó

làm nơi lưu trữ những thông tin trên các trang web viết bằng PHP hay Perl,…

**Tại sao lại sử dụng MySQL?**

Nếu bạn đang tìm kiếm một hệ thống quản lý cơ sở dữ liệu miễn phí hay là không đắt tiền, một vài thứ có sẵn để bạn chọn như: MySQL, mSQL, Postgres. Khi bạn so sánh MySQL với các hệ thống cơ sở dữ liệu khác, hãy nghĩ về những gì quan trọng nhất đối với bạn. Sự thực thi, sự hỗ trợ, các đặc tính, các điều kiện và các giới hạn của bản quyền, giá cả của tất cả các nhân tố để có thể thực hiện. Với những lí do

đó, MySQL có nhiều đặc điểm cuốn hút:

***Tốc độ:*** MySQL rất nhanh. Những nhà phát triển cho rằng MySQL là cơ sở dữ liệu nhanh nhất mà bạn có thể có.

***Dễ sử dụng:*** MySQL tuy có tính năng cao nhưng thực sự là một hệ thống cơ sở dữ liệu rất đơn giản và ít phức tạp khi cài đặt và quản trị hơn các hệ thống lớn.

***Giá thành:*** MySQL là miễn phí cho hầu hết các việc sử dụng trong một tổ chức.

***Hỗ trợ ngôn ngữ truy vấn:*** MySQL hiểu SQL, là ngôn ngữ của sự chọn lựa cho tất cả các hệ thống cơ sở dữ liệu hiện đại. Bạn cũng có thể truy cập MySQL bằng cách sử dụng các ứng dụng mà hỗ trợ ODBC (Open Database Connectivity -một giao thức giao tiếp cơ sở dữ liệu được phát triển bởi Microsoft).

***Năng lực:*** Nhiều client có thể truy cập đến server trong cùng một thời gian. Các client có thể sử dụng nhiều cơ sở dữ liệu một cách đồng thời. Bạn có thể truy cập MySQL tương tác với sử dụng một vài giao diện để bạn có thể đưa vào các truy vấn và xem các kết quả: các dòng yêu cầu của khách hàng, các trình duyệt Web…

***Kết nối và bảo mật:*** MySQL được nối mạng một cách đầy đủ, các cơ sở dữ liệu có thể được truy cập từ bất kỳ nơi nào trên Internet do đó bạn có thể chia sẽ dữ liệu của bạn với bất kỳ ai, bất kỳ nơi nào. Nhưng MySQL kiểm soát quyền truy cập cho nên người mà không nên nhìn thấy dữ liệu của bạn thì không thể nhìn được.

***Tính linh động:*** MySQL chạy trên nhiều hệ thống UNIX cũng như không phải UNIX chẳng hạn như Windows hay OS/2. MySQL chạy được các với mọi phần cứng từ các máy PC ở nhà cho đến các máy server.

***Sự phân phối rộng:*** MySQL rất dễ dàng đạt được, chỉ cần sử dụng trình duyệt web của bạn. Nếu bạn không hiểu làm thế nào mà nó làm việc hay tò mò về thuật toán, bạn có thể lấy mã nguồn và tìm tòi nó. Nếu bạn không thích một vài cái, bạn có thể thay đổi nó.

***Sự hỗ trợ:*** Bạn có thể tìm thấy các tài nguyên có sẵn mà MySQL hỗ trợ. Cộng đồng MySQL rất có trách nhiệm. Họ trả lời các câu hỏi trên mailing list thường chỉ trong vài phút. Khi lỗi được phát hiện, các nhà phát triển sẽ đưa ra cách khắc phục trong vài ngày, thậm chí có khi trong vài giờ và cách khắc phục đó sẽ ngay lập tức có sẵn trên Internet.

**Tìm hiểu về UML**

***UML (Unifield Modeling Language):***

Ngôn ngữ mô hình hóa thống nhất (Unifield Modeling Language – UML) là một ngôn ngữ để biểu diễn mô hình theo hướng đối tượng được xây dựng bởi ba tác giả trên với chủ đích là:

* Mô hình hoá các hệ thống sử dụng các khái niệm hướng đối tượng. - Thiết lập một kết nối từ nhận thức của con người đến các sự kiện cần mô hình hoá.
* Giải quyết vấn đề về mức độ thừa kế trong các hệ thống phức tạp, có nhiều ràng buộc khác nhau.
* Tạo một ngôn ngữ mô hình hoá có thể sử dụng được bởi người và máy.

***Các biểu đồ trong UML:***

Thành phần mô hình chính trong UML là các biểu đồ:

* *Biểu đồ use case* biểu diễn sơ đồ chức năng của hệ thống. Từ tập yêu cầu của hệ thống, biểu đồ use case sẽ phải chỉ ra hệ thống cần thực hiện điều gì để thoả mãn các yêu cầu của người dùng hệ thống đó. Đi kèm với biểu đồ use case là các kịch bản.
* *Biểu đồ lớp* chỉ ra các lớp đối tượng trong hệ thống, các thuộc tính và phương thức của từng lớp và các mối quan hệ giữa những lớp đó.
* *Biểu đồ trạng thái* tương ứng với mỗi lớp sẽ chỉ ra các trạng thái mà đối tượng của lớp đó có thể có và sự chuyển tiếp giữa những trạng thái đó.
* *Các biểu đồ tương tác* biểu diễn mối liên hệ giữa các đối tượng trong hệ thống và giữa các đối tượng với các tác nhân bên ngoài. Có hai loại biểu đồ tương tác:
  + *Biểu đồ tuần tự:* Biểu diễn mối quan hệ giữa các đối tượng và giữa các đối tượng và tác nhân theo thứ tự thời gian.
  + *Biểu đồ cộng tác:* Biểu diễn mối quan hệ giữa các đối tượng và giữa các đối tượng và tác nhân nhưng nhấn mạnh đến vai trò của các đối tượng trong tương tác.
* *Biểu đồ hoạt động* biểu diễn các hoạt động và sự đồng bộ, chuyển tiếp các hoạt động, thường được sử dụng để biểu diễn các phương thức phức tạp của các lớp.
* *Biểu đồ thành phần* định nghĩa các thành phần của hệ thống và mối liên hệ giữa các thành phần đó.
* *Biểu đồ triển khai mô tả hệ thống* sẽ được triển khai như thế nào, thành phần nào được cài đặt ở đâu, các liên kết vật lý hoặc giao thức truyền thông nào được sử dụng.

## 1.4 Tổng quan về Framework Bootstrap

### 1.4.1 Giới thiệu về Bootstrap

**Bootstrap là gì?**

Bootstrap là một framework HTML, CSS, và JavaScript cho phép người dùng dễ dàng thiết kế website theo 1 chuẩn nhất định, tạo các website thân thiện với các thiết bị cầm tay như mobile, ipad, tablet,...

**Tại sao lại như vậy?**

Bootstrap bao gồm những cái cơ bản có sẵn như: typography, forms, buttons, tables, navigation, modals, image carousels và nhiều thứ khác. Trong bootstrap có thêm nhiều Component, Javascript hỗ trợ cho việc thiết kế reponsive của bạn dễ dàng, thuận tiện và nhanh chóng hơn.

**Tại sao chúng ta nên sử dụng Bootstrap?**

Bootstrap là một trong những framework được sử dụng nhiều nhất trên thế giới để xây dựng nên một website. Bootstrap đã xây dựng nên một chuẩn mực riêng và rất được người dùng ưa chuộng. Chính vì thế, chúng ta hay nghe tới một cụm từ rất thông dụng *"Thiết kế theo chuẩn Bootstrap".* Từ cái *"chuẩn mực"* này, chúng ta có thể thấy rõ được những điểm thuận lợi khi sử dụng Bootstrap.

* Rất dễ để sử dụng: Nó đơn giản vì nó được base trên HTML, CSS và Javascript chỉ cẩn có kiến thức cơ bản về 3 cái đó là có thể sử dụng bootstrap tốt.
* Responsive: Bootstrap xây dựng sẵn reponsive css trên các thiết bị Iphones, tablets, và desktops. Tính năng này khiến cho người dùng tiết kiệm được rất nhiều thời gian trong việc tạo ra một website thân thiện với các thiết bị điện tử, thiết bị cầm tay.
* Tương thích với trình duyệt: Nó tương thích với tất cả các trình duyệt (Chrome, Firefox, Internet Explorer, Safari, and Opera). Tuy nhiên, với IE browser, Bootstrap chỉ hỗ trợ từ IE9 trở lên. Điều này vô cùng dễ hiểu vì IE8 không support HTML5 và CSS3.

### 1.4.2 Lịch sử của Bootstrap

**Bootstrap,** ban đầu có tên là **Twitter Blueprint**, được phát triển bởi **Mark Otto** và **Jacob Thornton** tại **Twitter** như một khuôn khổ để khuyến khích sự nhất quán trên các công cụ nội bộ. Trước khi **Bootstrap**, các thư viện khác nhau được sử dụng để phát triển giao diện, dẫn đến sự thiếu nhất quán và gánh nặng bảo trì cao.

Sau một vài tháng phát triển bởi một nhóm nhỏ, nhiều nhà phát triển tại **Twitter** đã bắt đầu đóng góp cho dự án như một phần của Tuần lễ **Hack**, một tuần theo phong cách **hackathon** dành cho nhóm phát triển **Twitter**. Nó được đổi tên từ **Twitter Blueprint** thành **Bootstrap**, và được phát hành như một dự án nguồn mở vào ngày 19 tháng 8 năm 2011. Nó tiếp tục được duy trì bởi **Mark Otto, Jacob Thornton** và một nhóm nhỏ các nhà phát triển cốt lõi, cũng như một cộng đồng lớn người dùng.

### 1.4.3 Các phiên bản của Bootstrap

*Phiên bản v1.0:* Ngày phát hành 19/08/2011, đây là phiên bản đầu tiên của Bootstrap chưa hỗ trợ cho mobile.

*Phiên bản v2.0:* Ngày phát hành 31/01/2012, bổ sung hệ thống Grid-Layout 12 cột. Thêm một số thành phần (compoment) mới. Và thay đổi một vài thành phần sẵn có. Vẫn chưa hỗ trợ mobile.

*Phiên bản v3.0:* Ngày phát hành 19/08/2013, Các thành phần được thiết kế lại theo phong cách thiết kế phẳng(flat design). Và lần đầu tiên hỗ trợ các thiết bị mobile.

*Phiên bản v4.0:* Ngày phất hành 19/01/2018 Bootstrap 4 gần như viết lại hoàn toàn từ Bootstrap 3, và được đánh giá là dễ sử dụng hơn rất nhiều so với phiên bản trước.

# CHƯƠNG 2: KHẢO SÁT, PHÂN TÍCH VÀ THIẾT KẾ HỆ THỐNG

## 2.1 Khảo sát

### 2.1.1 Giới thiệu về Website bán gấu bông cho cửa hàng Teddy Bear King

Chào mừng đến với Teddy Bear King - nơi bạn có thể tìm thấy những chiếc gấu bông đáng yêu và độc đáo!

Tại Teddy Bear King, chúng tôi tự hào mang đến cho khách hàng những sản phẩm gấu bông chất lượng cao, từ những mẫu thiết kế cổ điển đến những phiên bản hiện đại và đa dạng về kích cỡ.

Với mong muốn mang lại niềm vui và kỷ niệm đáng nhớ, mỗi chiếc gấu bông tại Teddy Bear King được chăm sóc kỹ lưỡng và đặt biệt từng chi tiết.

Hãy ghé thăm cửa hàng của chúng tôi để lựa chọn cho mình hoặc những người thân yêu những món quà đáng yêu và ý nghĩa nhất!

*Teddy Bear King - Nơi gửi trọn yêu thương!*

### 2.1.2 Đánh giá hiện trạng

* **Ưu điểm**
  + *Website bán hàng giúp tiếp cận khách hàng tiềm năng:* Dù khách hàng ở bất cứ nơi đâu trên thế giới này chỉ cần có kết nối mạng internet là có thể tìm thấy cửa hàng của doanh nghiệp, biết đến công ty bạn, sản phẩm bạn đang kinh doanh online, vì thế cơ hội để tiếp cận khách hàng của doanh nghiệp bạn đã mang tính toàn cầu chứ không chỉ riêng ở Viêt Nam.
  + *Website bán hàng giúp doanh nghiệp tiết kiệm chi phí:* Bạn không phải bỏ một số tiền lớn lên đến vài chục triệu để thuê một cửa hàng, mặt bằng tại một ngã tư trung tâm thành phố, bạn không cần thuê nhiều nhân viên phục vụ. Với website bán hàng online bạn chỉ cần 3 – 5 triệu để xây dựng website và khoảng 1 triệu đồng để vận hành nó mỗi tháng.
  + *Website bán hàng giúp tăng hiệu quả kinh doanh:* Nếu doanh nghiệp biết tận dụng một số hình thức marketing online như: SEO,google adwords, facebook adwords,..thì hiệu quả kinh doanh online mang lại sẽ rất lớn kéo theo đó là thương hiệu, sản phẩm của công ty cũng được đông đảo người dùng biết đến thông qua công cụ tìm kiếm google và các trang mạng xã hội như: Facebook, Zalo, Instagram,..
  + *Nâng cấp sản phẩm và thêm khách hàng mới:* Khi mà đông đảo người tiêu dùng hiện này đều sử dụng internet việc tiếp cận khách hàng dễ dàng thông qua website giúp doanh nghiệp thu thập ý kiến phản hồi của khách hàng để điều chỉnh sản phẩm dịch vụ sao cho phù hợp với nhu cầu của khách hàng, từ đó doanh nghiệp sẽ có thêm những sản phẩm chất lượng hơn trên thị trường kinh doanh online và có thêm nhiều khách hàng mới.
  + *Lợi nhuận tốt hơn khi có website bán hàng:* Khi đã tiếp cận được nhiều hơn khác hàng tiềm năng đến với cửa hàng việc còn lại của doanh nghiệp là làm sao để đảm bảo về chất lượng sản phẩm, dịch vụ tốt, giá cả cạnh tranh, tư vấn và hỗ trợ nhiệt tình ắt lợi nhuận của doanh nghiệp sẽ tăng.
  + *Linh hoạt về thời gian và không gian:* Bất cứ khi nào, bất cứ nơi đâu, bạn vẫn có thể lướt web, tìm kiếm khách hàng, quảng cáo, giao dịch với khách hàng. Bạn không có mặt bằng kinh doanh. Bạn có thể bán hàng ngay tại nhà của mình. Không phụ thuộc vào giờ mở cửa giống như các cửa hàng truyền thống và trung tâm mua sắm.
  + *Độ uy tín cao hơn*
  + *Tiết kiệm thời gian cho người mua hàng:* Với công việc bận rộn thì việc mua sắm trực tiếp tại các cửa hàng, siêu thị hay trung tâm mua sắm là một trở ngại lớn đối với khách hàng. Chính vì vậy người mua hàng sẽ tìm kiếm những sản phẩm được bán qua mạng để tiết kiệm thời gian mua sắm.
* **Nhược điểm**
  + *Bảo mật trên internet chưa thực sự an toàn:* Bảo mật của internet ở nước ta còn ở mức thấp. Tội phạm có thể dễ dàng thâm nhập vào hệ thống mạng và gây bất lợi cho hệ thống mua bán hàng trực tuyến, các trang web bán hàng online.
  + *Sự thiếu tin tưởng của khách hàng về chất lượng sản phẩm:* Đây là khó khăn mà tất cả các đơn vị bán hàng online gặp phải. Các sản phẩm được mô tả được đăng trên website đều có hình ảnh đẹp, chất lượng tốt nhưng khi sản phẩm đến tay khách hàng lại không được như vậy. Chính vì vậy nhiều khách hàng có tâm lí dè dặt khi mua hàng trên mạng.
  + *Người bán không hiểu về hệ thống thanh toán trực tuyến*

### 2.1.3 Mục đích của website

Xây dựng được một hệ thống bán hàng trực tuyến đơn giản, thân thiện, dễ sử dụng, cho phép khách hàng xem thông tin và đặt hàng qua mạng, người quản trị quản lý các thông tin về sản phẩm cũng như người dùng.

Qua nghiên cứu tìm hiểu về các Website bán hàng có trên mạng như: Lazada.vn, Tiki.vn, Sendo.vn…, em đã rút ra được các yêu cầu và mục đích mà trang web bán hàng cần đạt được.

### 2.1.4 Giải pháp xây dựng hệ thống

* Chức năng
  + Xem sản phẩm
  + Đăng ký
  + Đăng nhập
  + Tìm kiếm sản phẩm
  + Giỏ hàng
  + Thanh toán
* Phi chức năng
  + Website có giao diện bắt kịp xu thế (flat design)
  + Sản phẩm phong phú, đa dạng
  + Giao diện hài hòa, đơn giản, thân thiện
  + Cập nhật sản phẩm mới nhất
  + Tra cứu và tìm kiếm nhanh chóng
  + Hiệu suất website cao
  + Bảo mật tốt

## 2.2 Phân tích và thiết kế hệ thống

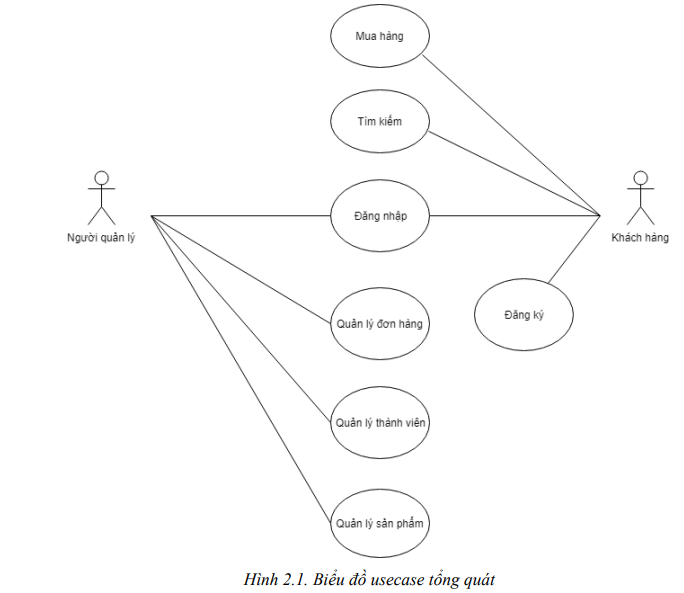
### 2.2.1 Yêu cầu chi tiết về website

Hiển thị danh mục sản phẩm & Hiển thị chi tiết về từng sản phẩm

* Đối với người dùng (user)
  + Cho phép xem thông tin sản phẩm
  + Tìm kiếm thông tin sản phẩm
  + Đăng nhập, đăng ký tài khoản
  + Thanh toán
  + Mua hàng
* Đối với quản trị viên (admin)
  + Quản lý thành viên: Thêm, Xóa thành viên
  + Quản lý sản phẩm: Thêm, Sửa, Xóa sản phẩm
  + Quản lý đơn hàng

### 2.2.2 Biểu đồ

* **Biểu đồ usecase**



Hình 2. 1 Biểu đồ usecase tổng quát

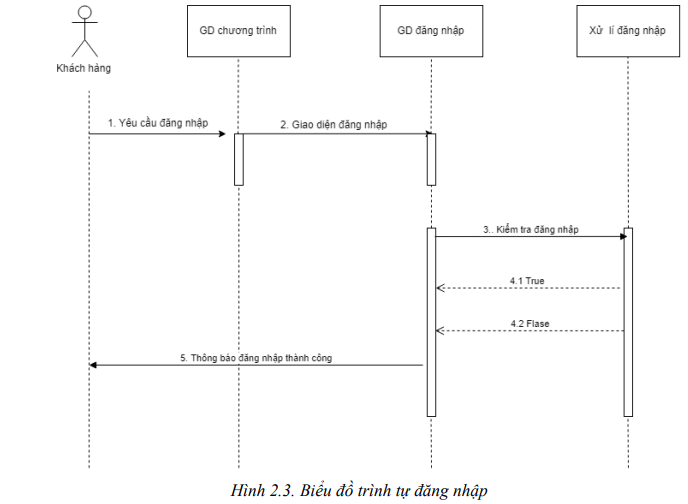
Mô tả: Người dùng có thể đăng ký, đăng nhập, tìm kiếm, mua hàng. Còn người quản lý có thể đăng nhập, quản lý sản phẩm, quản lý thành viên.

Ảnh có chứa biểu đồ, bản phác thảo, hình vẽ, vòng tròn

Mô tả được tạo tự động

Hình 2. 2 Biểu đồ usecase phân rã

* **Biểu đồ trình tự**



Hình 2. 3 Biểu đồ trình tự đăng nhập

Mô tả: Khách hàng khi yêu cầu đăng nhập sẽ chuyển sang trang đăng nhập, hệ thống sẽ kiểm tra đăng nhập có đúng user và password không. Nếu đúng thì báo đăng nhập thành công, sai thì báo đăng nhập thất bại quay trở lại giao diện đăng nhập.

*Ảnh có chứa văn bản, biểu đồ, hàng, Kế hoạch

Mô tả được tạo tự động*

Hình 2. 4 Biểu đồ trình tự đăng ký

Mô tả: Người dùng khi yêu cầu đăng ký thành viên sẽ chuyển sang trang đăng ký, hệ thống sẽ kiểm tra thông tin nhập có hợp lệ không. Nếu hợp lệ thông báo đăng ký thành công, nếu thông tin nhập không hợp lệ báo đăng ký thất bại.

Ảnh có chứa văn bản, biểu đồ, bản phác thảo, Bản vẽ kỹ thuật

Mô tả được tạo tự động

Hình 2. 5 Biểu đồ trình tự tìm kiếm

Mô tả: Khách hàng nhập từ khóa tìm kiếm, hệ thống xử lí rồi trả lại kết quả tìm được cho người dùng.

Ảnh có chứa văn bản, biểu đồ, hàng, Kế hoạch

Mô tả được tạo tự động

Hình 2. 6 Biểu đồ trình tự mua hàng

Mô tả: Khách hàng thêm hàng muốn mua vào giỏ hàng rồi chọn thanh toán và nhập thông tin cá nhân và địa chỉ nhận, phương thức thanh toán. Hệ thống xử lí thanh toán và thông báo cho người dùng thanh toán thành công.

* **Biểu đồ chuyển trạng thái:**

Ảnh có chứa văn bản, biểu đồ, ảnh chụp màn hình, hàng

Mô tả được tạo tự động

Hình 2. 7 Biểu đồ chuyển trạng thái chức năng đăng nhập

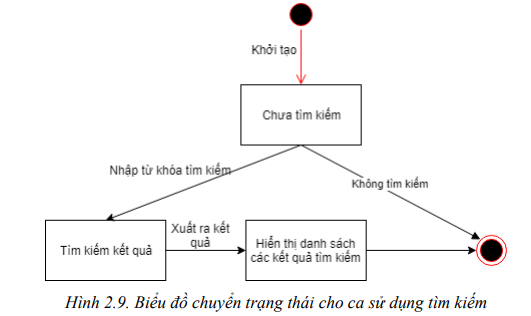
Mô tả: Người dùng yêu cầu đăng nhập và nhập thông tin vào form nhập nếu hệ thống xác thực thông tin nhập là chính xác thì báo đăng nhập thành công, còn nếu sai thông tin đăng nhập thì báo đăng nhập thất bại và yêu cầu đăng nhập lại.

Ảnh có chứa văn bản, biểu đồ, hàng, ảnh chụp màn hình

Mô tả được tạo tự động

Hình 2. 8 Biểu đồ chuyển trạng thái cho ca sử dụng đăng ký

Mô tả: Người dùng yêu cầu đăng ký và nhập thông tin vào form nhập, nếu nhập thông tin đúng điều kiện thì thông báo đăng ký thành công, nếu sai điều kiện nhập thì đăng ký thất bại và yêu cầu đăng ký lại



Hình 2. 9 Biểu đồ chuyển trạng thái cho ca sử dụng tìm kiếm

Mô tả: Người dùng nhập từ khóa tìm kiếm thì hệ thống tìm kiếm kết quả và hiển thị kết quả ra màn hình rồi kết thúc, còn không nhập từ khóa tìm kiếm thì kết thúc luôn.

Ảnh có chứa biểu đồ, văn bản, ảnh chụp màn hình, hàng

Mô tả được tạo tự động

Hình 2. 10 Biểu đồ chuyển trạng thái cho ca sử dụng giỏ hàng

Mô tả: Người dùng thêm hàng vào giỏ hàng, giỏ hàng có sản phẩm có thể đặt hàng, sau khi đặt hàng thì giỏ hàng được xóa và kết thúc, nếu không có sản phẩm nào trong giỏ hàng thì kết thúc luôn phiên sử dụng.

* **Biểu đồ lớp:**

Ảnh có chứa văn bản, biểu đồ, ảnh chụp màn hình, hàng

Mô tả được tạo tự động

Hình 2. 11 Biểu đồ lớp

# CHƯƠNG 3: XÂY DỰNG WEBSITE

## 3.1 Giao diện trang chủ

Ảnh có chứa văn bản, con gấu, ảnh chụp màn hình

Mô tả được tạo tự động

Hình 3. 1 Giao diện trang chủ

## 3.2 Giao diện đăng nhập

*Ảnh có chứa văn bản, ảnh chụp màn hình, Phông chữ, số

Mô tả được tạo tự động*

Hình 3. 2 Giao diện đăng nhập tài khoản

## 3.2 Giao diện đăng ký

Ảnh có chứa văn bản, ảnh chụp màn hình, số, Phông chữ

Mô tả được tạo tự động

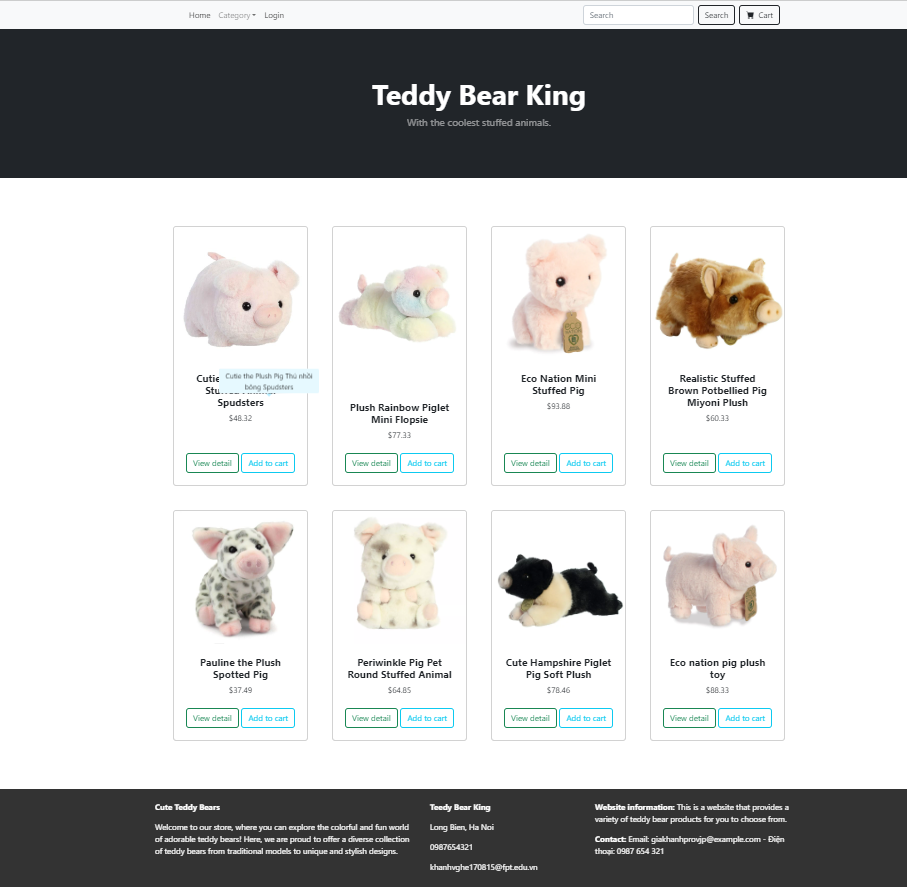
Hình 3. 3 Giao diện đăng ký tài khoản

## 3.4 Giao diện theo từng động vật

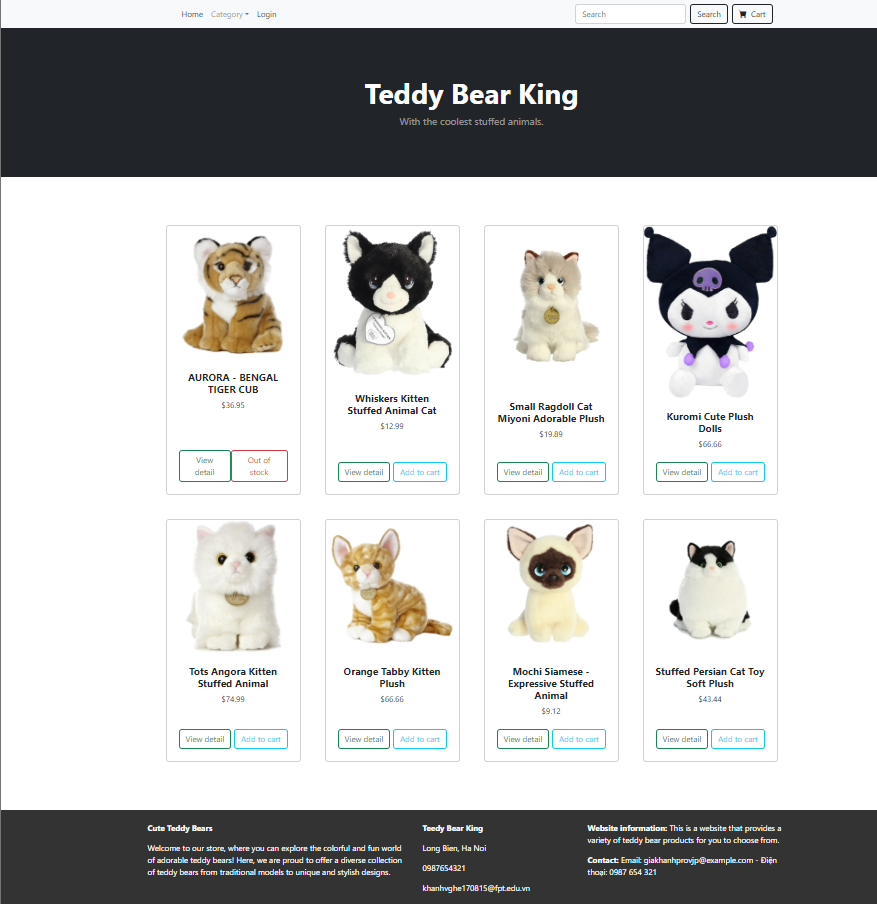
*Ảnh có chứa văn bản, con chó, Website, con gấu

Mô tả được tạo tự động*

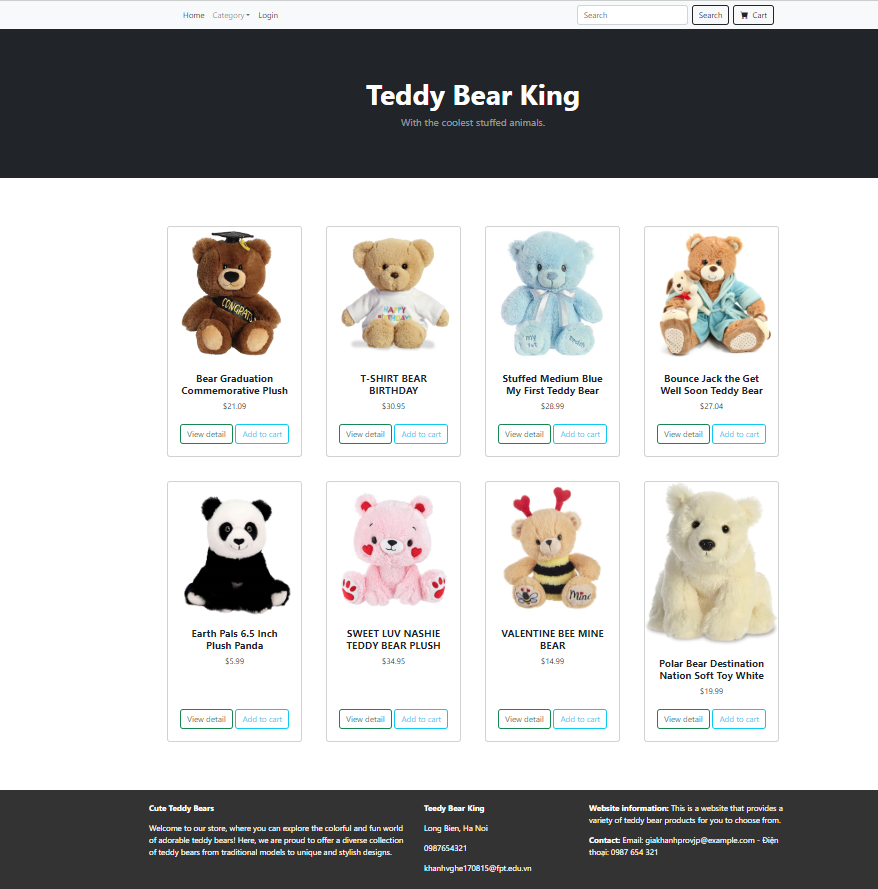
Hình 3. 4 Giao diện trang chó bông

**

Hình 3. 5 Giao diện trang lợn bông

**

Hình 3. 6 Giao diện trang mèo bông

**

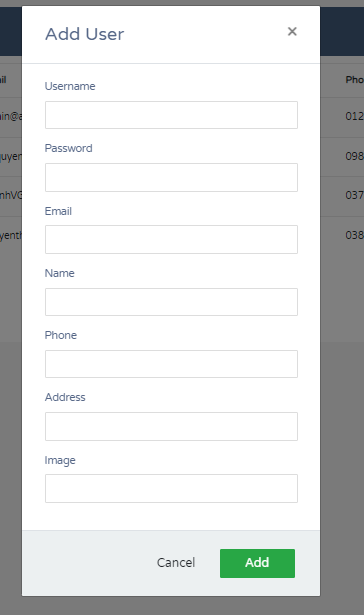
Hình 3. 7 Giao diện trang gấu bông

## 3.5 Giao diện trang quản lý

*Ảnh có chứa văn bản, phần mềm, Biểu tượng máy tính, Trang web

Mô tả được tạo tự động*

Hình 3. 8 Quản lý danh sách thành viên

**

Hình 3. 9 Thêm thành viên

*Ảnh có chứa ảnh chụp màn hình, văn bản, phần mềm, Trang web

Mô tả được tạo tự động*

Hình 3. 10 Quản lý danh sách sản phẩm

*Ảnh có chứa văn bản, ảnh chụp màn hình, số, phần mềm

Mô tả được tạo tự động*

Hình 3. 11 Thêm sản phẩm

*Ảnh có chứa văn bản, ảnh chụp màn hình, phần mềm, số

Mô tả được tạo tự động*

Hình 3. 12 Danh sách đơn hàng

## 3.7 Giao diện chi tiết sản phẩm

***Ảnh có chứa văn bản, con mèo, ảnh chụp màn hình, Website

Mô tả được tạo tự động***

Hình 3. 13 Giao diện chi tiết sản phẩm

## 3.8 Giao diện giỏ hàng

***Ảnh có chứa văn bản, ảnh chụp màn hình, Trang web, Website

Mô tả được tạo tự động***

Hình 3. 14 Giao diện giỏ hàng

## 3.9 Giao diện thanh toán thành công

***Ảnh có chứa văn bản, ảnh chụp màn hình, Phông chữ, màu trắng

Mô tả được tạo tự động***

Hình 3. 15 Giao diện thanh toán thành công

# KẾT LUẬN

**Kết quả đạt được:**

* Hệ thống tin học hóa giúp cải thiện quy trình quảng bá sản phẩm và xây dựng giỏ hàng của khách hàng một cách hiệu quả và tiết kiệm thời gian. Bằng cách tận dụng công nghệ thông tin, cửa hàng có thể tạo ra trải nghiệm mua sắm trực tuyến linh hoạt và thuận tiện cho khách hàng. Hệ thống này không chỉ nhanh chóng và tiện lợi cho người tiêu dùng khi tìm kiếm sản phẩm và thêm vào giỏ hàng, mà còn giúp cửa hàng theo dõi và quản lý đơn hàng một cách dễ dàng và chính xác.
* Giao diện đơn giản, gần gũi, thân thiện với người dùng. Dễ tiếp cận khách hàng từ nhỏ đến lớn tuổi với những chú gấu bông đáng yêu và đẹp mắt.

**Hạn chế:**

* Hệ thống vẫn còn nhiều thiếu sót cả về chức năng và giao diện.

**Khắc phục và phát triển:**

* Tối ưu code để cải thiện hiệu năng của website.
* Phát triển giỏ hàng để có thể thanh toán trực tuyến.
* Tăng khả năng bảo mật và chịu lỗi của website.
* Mở rộng thêm các module/plugin ứng dụng, thực hiện triển khai trên host, gán tên miền.
* Nâng cao thêm các chức năng như gửi email xác nhận thanh toán thành công đơn hàng, sử dụng thêm framework để tối ưu và mở rộng website được nhiều hơn.

# TÀI LIỆU THAM KHẢO

[1] Trang web http://udemy.com

[2] Trang web http://stuffedsafari.com

[3] Các website bán hàng như: shoppe.vn, tiki.vn, kohls.com