**BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO**

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC DUY TÂN**



**Tên đề tài:**

**XÂY DỰNG WEBSITE QUẢN LÝ SÂN BÓNG**

**∙•🙞🟏🙜•∙**

**TÀI LIỆU PROPOSAL**

GVHD: ThS.

Nhóm SVTH:

**Đà Nẵng, tháng 9 năm 2023**

**THÔNG TIN DỰ ÁN**

**THÔNG TIN TÀI LIỆU**

|  |  |
| --- | --- |
| **Tên dự án** | Xây dựng website quản lý sân bóng |
| **Tiêu đề tài liệu** | Proposal Document |
| **Người thực hiện** | Đoàn Nhật Tân |

**LỊCH SỬ CHỈNH SỬA TÀI LIỆU**

**PHÊ DUYỆT TÀI LIỆU**

**MỤC LỤC**

[1. GIỚI THIỆU 4](#_Toc153401265)

[1.1. Mục đích 4](#_Toc153401266)

[1.2. Phạm vi 4](#_Toc153401267)

[1.3. Tham khảo 4](#_Toc153401268)

[2. TỔNG QUAN DỰ ÁN 5](#_Toc153401269)

[2.1. Lý do chọn đề tài 5](#_Toc153401270)

[2.2. Định nghĩa dự án 5](#_Toc153401271)

[2.3. Giải pháp đề xuất 5](#_Toc153401272)

[2.3.1. Mục tiêu dự án 6](#_Toc153401273)

[2.3.2. Hoạt động của ứng dụng 6](#_Toc153401274)

[2.3.3. Các chức năng cơ bản của hệ thống 7](#_Toc153401275)

[2.3.4. Mô tả 8](#_Toc153401276)

[2.3.5. Các công nghệ ràng buộc 8](#_Toc153401277)

[3. KẾ HOẠCH TỔNG THỂ DỰ ÁN 10](#_Toc153401278)

[3.1. Định nghĩa Scrum 10](#_Toc153401279)

[3.1.1. Mô tả Scrum 10](#_Toc153401280)

[3.1.2. The artìacts 11](#_Toc153401281)

[3.1.3. Process (Quá trình) 11](#_Toc153401282)

[3.2. Kế hoạch tổng thể 12](#_Toc153401283)

[3.3. Quản lý tổ chức 13](#_Toc153401284)

[3.3.1. Nguồn nhân lực 13](#_Toc153401285)

[3.3.2. Phi nhân lực 14](#_Toc153401286)

# **GIỚI THIỆU**

## **Mục đích**

* Mục đích của tài liệu này:
* Xác định yêu cầu, ý tưởng các vấn đề liên quan đến việc xây dựng dự án
* Đưa ra các đề xuất dự án, kế hoạch hành động dự án, kiến trúc, giải pháp thực hiện, bao gồm cả về kế hoạch, phát triển, thực hiện và giám sát dự án.

## **Phạm vi**

* Bên cạnh việc cung cấp cho bạn các tài liệu, nó sẽ liệt kê tất cả các thành viên trong nhóm phát triển trong dự án này, quy trình và khuôn khổ mà dự án sẽ áp dụng.
* Cung cấp kế hoạch cho từng giai đoạn của quy trình phát triển phần mềm dựa trên quy trình Scrum bao gồm: Thời gian bắt đầu, thời gian kết thúc và một số thời gian làm việc.
* Đề xuất bao gồm giới thiệu các giải pháp, xác định cách tốt nhất để phát triển mà chúng tôi tạo ra, tổng chi phí ước tính, thời gian hoàn vốn và khối lượng hoàn vốn cho dự án.

## **Tham khảo**

*Bảng 1.1: Danh mục tài liệu tham khảo*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Số TT** | **Tên tài liệu** | **Tham chiếu** |
| 1 | Scrum Process | <https://www.mountaingoatsoftware.com/agile/scrum> |
| 2 | HTML, CSS, JS | <https://www.w3schools.com/> |
| 3 | Php | <https://www.php.net> |
| 4 | Laravel | [https://laravel.com/](https://www.javatpoint.com/spring-tutorial) |

# **TỔNG QUAN DỰ ÁN**

## **Lý do chọn đề tài**

* Xã hội ngày càng phát triển, cuộc sống con người mỗi lúc được cải thiện hơn do nhu cầu sống, làm việc và giải trí của con người ngày càng tăng cao. Để đáp ứng nhu cầu đó của xã hội, nhiều công nghệ tiên tiến ra đời và con người đã áp dụng nó trong cuộc sông một cách hiệu quả nhất. Nó có thể thay thế ta làm những việc mà con người chưa làm được và giúp ta giải quyết những vấn đề đau đầu nhất như tính toán những con số lớn và lưu trữ dữ liệu khổng lồ một cách dễ dàng. Trước sự phát triển không ngừng của các loại hình cho thuê sân thể thao điển hình là sân bóng. Cũng chính điều này đã làm nảy sinh nhiều vấn đề trong công tác quản lý. Từ nhu cầu này chúng tôi quyết định xây dựng “website quản lý sân bóng”.

## **Định nghĩa dự án**

* Là Website quản lí sân bóng giúp cho quản trị viên quản trị hệ thống sân bóng. Cụ thể, khi truy cập vào Website này, quản trị viên có thêm mới, sửa, xóa, cập nhật thông tin sân và các dịch vụ kèm theo.
* Website này cung cấp cho các chủ sở hữu sân bóng các công cụ để hỗ trợ người quản lý/người sở hữu cơ sở thể thao có thể vận hành cơ sở thể thao của mình hiệu quả hơn, hợp lí hơn và dễ dàng hơn.
* Website giúp khách hàng tiếp cận và tìm kiếm thông tin sân bóng một cách thuận tiện từ đó mang đến nhiều sự lựa chọn nhằm giúp khách hàng đặt sân phù hợp với nhu cầu.

## **Giải pháp đề xuất**

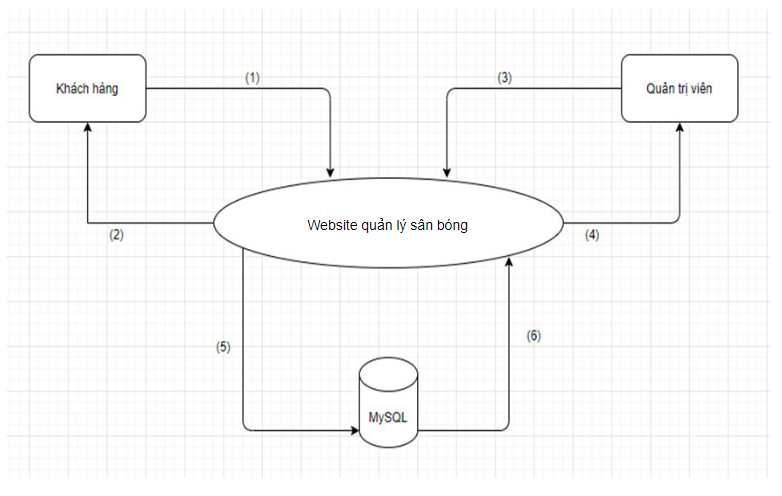
* Hệ thống quản lý sân bóng đươc xây dựng dựa trên một số yêu cầu đặc biệt của người dùng như:
* Khách hàng muốn tìm kiếm những sân bóng cần thiết nhưng họ thiếu các thông tin về sân bóng đó, chẳng hạn như: Khu vực, giá cả, thời gian, v.v…
* Công nghệ thực hiện: Framework Laravel 9, VueJS vs jQuery
* Quy trình phát triển ứng dựng: Quy trình Scrum.

### **Mục tiêu dự án**

* Thiết kế và xây dựng hoàn thành ứng dụng quản lý sân bóng với các tính năng cơ bản như:
* Đăng ký, đăng nhập, đăng xuất tài khoản, quản lý thông tin tài khoản.
* Cho phép khách vãng lai không đăng nhập vẫn xem được thông tin sân bóng.
* Cho phép admin quản lý thông tin tài khoản khách hàng.
* Cho phép khách hàng đặt sân bóng sau khi đăng ký và đăng nhập vào hệ thống.
* Thanh toán.
* V.v…..

### **Hoạt động của ứng dụng**

* Hệ thống có 2 tác nhân: Khách hàng, Người quản lý hệ thống(Admin).
* Đối với khách hàng: (1) khi khách hàng nhập yêu cầu đến hệ thống (xem sân bóng, đặt sân) thì hệ thống sẽ phản hồi (2) và lưu dữ liệu yêu cầu theo (5).
* Đối với admin: (3) khi quản trị kiểm tra các yêu cầu khách hàng trên hệ thống, hệ thống sẽ kiểm tra dữ liệu yêu cầu (5) và trả dữ liệu (6) về hệ thống, từ đó hệ thống sẽ phản hồi (4) đến quản trị.



*Hình 2.1: Sơ đồ hoạt động*

### **Các chức năng cơ bản của hệ thống**

* Đối với khách vãng lai, có thể:
* Đăng ký tài khoản
* Xem danh sách sân bóng
* Liên hệ
* Đối với khách hàng, có thể:
* Đăng nhập
* Đặt sân
* Tài khoản cá nhân
* Đổi mật khẩu
* Quên mật khẩu
* Danh sách đặt sân
* Đối với admin, có thể:
* Quản lý bài viết
* Quản lý khu vực
* Quản lý loại sân
* Quản lý sân bóng
* Mở sân
* Quản lý loại khách hàng
* Quản lý khách hàng
* Quản lý nhà cung cấp
* Quản lý hàng hoá
* Quản lý dịch vụ
* Xem hoá đơn nhập hàng
* Xem hoá đơn bán
* Xem hoá đơn thuê sân
* Quản lý giải đấu
* Phân quyền
* Quản lý tài khoản admin
* Xem sự kiện
* Thống kê

### **Mô tả**

* Website quản lý sân bóng gồm 2 tác nhân: Khách hàng và Quản trị viên.
* Khách hàng: (1) khi khách hàng nhập yêu cầu đến hệ thống (xem sản phẩm, mua hàng ) thì hệ thống sẽ phản hồi (2) và lưu dữ liệu yêu cầu theo (5).
* Quản trị viên: (3) khi quản trị kiểm tra các yêu cầu khách hàng trên hệ thống, hệ thống sẽ kiểm tra dữ liệu yêu cầu (5) và trả dữ liệu (6) về hệ thống, từ đó hệ thống sẽ phản hồi (4) đến quản trị.

### **Các công nghệ ràng buộc**

#### **Kỹ thuật phát triển hệ thống**

* Nền tảng ứng dụng web.
* Ngôn ngữ: Php, JavaScript, HTML, CSS.
* Cơ sở dữ liệu: MySQL.
* Quy trình quản lý ứng dựng: Quy trình Scrum.
* Công nghệ: Framework Laravel 9, VueJS, jQuery

#### **Môi trường**

* Máy người dùng phải được kết nối Internet, có trình duyệt Web (IE, Google Chrome, Fire Fox v.v..).
* Phần mềm phát triển dự án: MySQL Workbench, VSCode.
* Công cụ quản lý mã nguồn: Gitlab.

#### **Các ràng buộc khác**

* Nguồn lực: 5 người.
* Kinh phí: Hạn chế.
* Thời gian: Dự án hoàn thành sau 2,5 tháng.
* Công nghệ: Php, JS, MySQL.

# **KẾ HOẠCH TỔNG THỂ DỰ ÁN**

## **Định nghĩa Scrum**

* Scrum là một tập hợp con của Agile và là một trong những khuôn khổ quá trình phổ biến nhất để triển khai Agile. Nó là một mô hình phát triển phần mềm lặp đi lặp lại được sử dụng để quản lý phát triển phần mềm và sản phẩm phức tạp. Các lần lặp có độ dài cố định, được gọi là nước rút kéo dài từ một đến hai tuần cho phép nhóm vận chuyển phần mềm theo nhịp đều đặn. Vào cuối mỗi Sprint, các bên liên quan và các thành viên trong nhóm họp lại để lập kế hoạch cho các bước tiếp theo.

### **Mô tả Scrum**

* Có ba vai trò cụ thể trong Scrum:
* **Chủ sở hữu**: Chủ sở hữu sản phẩm tập trung vào các yêu cầu kinh doanh và thị trường, ưu tiên tất cả các công việc cần được thực hiện. Anh ấy hoặc cô ấy xây dựng và quản lý công việc tồn đọng, cung cấp hướng dẫn về các tính năng cần vận chuyển tiếp theo, đồng thời tương tác với nhóm và các bên liên quan khác để đảm bảo mọi người đều hiểu các mục trong sản phẩm tồn đọng. Product Owner không phải là người quản lý dự án. Thay vì quản lý tình trạng và tiến độ, công việc của anh ta hoặc cô ta là thúc đẩy nhóm với mục tiêu và tầm nhìn.
* **Scrum Master**: Thường được coi là người huấn luyện cho nhóm, Scrum Master giúp nhóm làm việc tốt nhất có thể. Điều này có nghĩa là tổ chức các cuộc họp, đối phó với rào cản và thách thức, đồng thời làm việc với Product Owner để đảm bảo sản phẩm tồn đọng đã sẵn sàng cho sprint tiếp theo. Scrum Master cũng đảm bảo nhóm tuân thủ quy trình Scrum. Người đó không có quyền đối với các thành viên trong nhóm, nhưng người đó có quyền đối với quy trình. Ví dụ: Scrum Master không thể cho ai đó biết phải làm gì, nhưng có thể đề xuất một nhịp chạy nước rút mới.
* **Nhóm làm việc tại Scrum**: Nhóm Scrum bao gồm từ năm đến bảy thành viên. Mọi người trong dự án làm việc cùng nhau, giúp đỡ lẫn nhau và chia sẻ tình bạn thân thiết sâu sắc. Không giống như các nhóm phát triển truyền thống, không có các vai trò riêng biệt như lập trình viên, nhà thiết kế hoặc người kiểm tra. Mọi người cùng nhau hoàn thành tập hợp công việc. Nhóm Scrum sở hữu kế hoạch cho mỗi sprint; họ dự đoán khối lượng công việc họ có thể hoàn thành trong mỗi lần lặp lại.

### **3.1.2. The artìacts**

* **Product Backlog**: Product Owner và Nhóm Scrum họp để sắp xếp thứ tự ưu tiên các hạng mục trong product backlog (công việc trên product backlog đến từ các câu chuyện và yêu cầu của người dùng). Product backlog không phải là danh sách những thứ cần hoàn thành, mà nó là danh sách tất cả các tính năng mong muốn của sản phẩm. Sau đó, nhóm phát triển kéo công việc từ sản phẩm tồn đọng để hoàn thành trong mỗi sprint.
* **Sprint Backlog**: là danh sách các chức năng được phát triển cho Sprint; nó được xác định bởi cuộc họp “Lập kế hoạch Sprint’. Sprint Backlog là chức năng được chọn từ Product Backlog dựa trên mức độ ưu tiên và khả năng phát triển của nhóm.
* **Estimation**: Trong SCRUM, các thành viên của Nhóm công tác sẽ do chính bạn lựa chọn và ước tính thời gian phát triển dự kiến và chịu trách nhiệm về ước tính này. Sau khi hoàn thành bảng sẽ cập nhật Sprint Backlog.

### **3.1.3.** **Process (Quá trình)**



*Hình 3.1: Scrum process (Tiến trình Scrum)*

## **Kế hoạch tổng thể**

*Bảng 3.1: Master Plan (Tiến trình Scrum)*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Tiến trình** | **Thời gian** | **Bắt đầu** | **Kết thúc** |
| **1** | **Khởi tạo** | **4 ngày** | **22-09-2023** | **25-09-2023** |
| 1.1 | Thu thập yêu cầu | 2 ngày | 22-09-2023 | 23-09-2023 |
| 1.2 | Tạo tài liệu | 2 ngày | 24-09-2023 | 25-09-2023 |
| **2** | **Bắt đầu** | **6 ngày** | **01-10-2023** | **06-10-2023** |
| 2.1 | Họp bắt đầu dự án | 1 ngày | 01-10-2023 | 01-10-2023 |
| 2.2 | Bổ sung tài liệu ban đầu | 5 ngày | 02-10-2023 | 06-10-2023 |
| **3** | **Phát triển** | **60 ngày** | **10-10-2023** | **8-12-2023** |
| 3.1 | Sprint 1 | 15 ngày | 10-10-2023 | 24-10-2023 |
| 3.2 | Sprint 2 | 15 ngày | 25-10-2023 | 08-11-2023 |
| 3.3 | Sprint 3 | 15 ngày | 09-11-2023 | 23-11-2023 |
| 3.4 | Sprint 4 | 15 ngày | 19-11-2023 | 08-12-2023 |
| **4** | **Họp nhận phản hồi dự án** |  | 09-12-2023 | 09-12-2023 |
| **5** | **Viết báo cáo và kết thúc dự án** |  | 11-12-2023 | 11-12-2023 |

## **Quản lý tổ chức**

### **Nguồn nhân lực**

*Bảng 3.2: Nguồn nhân lực*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Vai trò** | **Trách nhiệm** | **Người tham gia** |
| Người hướng dẫn | * Hướng dẫn về quy trình. * Giám sát mọi hoạt động của đội. | Nguyễn Quốc Long |
| Thành viên trong nhóm | * Ước tính thời gian để hoàn thành công việc. * Phân tích yêu cầu. * Thiết kế, hoàn thiện dần mẫu mã. * Code và kiểm tra ứng dụng. * Cài đặt và triển khai các chức năng của hệ thống. * Triển khai sản phẩm. | Võ Đình Quốc Huy  Nguyễn Văn Phong  Phan Minh Tiến  Đoàn Nhật Tân |
| Nhóm trưởng | * Xác định và phân tích ứng dụng. * Phân công công việc cho các thành viên trong nhóm. * Kiểm soát và quản lý các thành viên trong nhóm. * Định hướng cho các thành viên trong nhóm. * Đảm bảo rằng nhiệm vụ được hoàn thành đúng thời hạn. * Quản lý rủi ro. * Đưa ra các giải pháp để giải quyết vấn đề. | Hoàng Việt Tiến |

### **Phi nhân lực**

*Bảng 3.3. Phi nhân lực*

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **STT** | **Danh mục** | **Mục đích** | **Tiêu chí (Yes/No)** | **Số lượng** | **Tiêu chí chấp nhận** | **Ngày mục tiêu** |
| 1 | Laptop | Development | Yes | 5 |  | 24-09-2023 |
| 2 | Php, JS | Programing Language | Yes | 1 |  | 24-09-2023 |
| 3 | MySQL, VSCode | Tools | Yes | 2 |  | 24-09-2023 |
| 4 | Laptop | Web Browser | Yes | 5 |  | 24-09-2023 |