**CHƯƠNG 1: TỔNG QUAN**

* 1. **Giới thiệu đề tài**

Việc kinh doanh - mua bán là nhu cầu không thể thiểu đối với mỗi chúng ta. Trong thời đại cạnh tranh hiện nay việc giới thiệu sản phẩm kinh doanh đến từng cá nhân với chi phí thấp, hiệu quả cao là một vấn đề nan giải của người kinh doanh cùng với nhu cầu mua sắm với những sản phẩm đa chủng loại, đạt chất lượng, và hợp túi tiền của người tiêu dùng vì vậy thương mại điện tử đã được ra đời và dần dần phát triển trên toàn thế giới.

Việc phổ biến các sản phẩm của cửa hàng kinh doanh đến khách hàng thông qua các bảng báo giá tuy nhiên chi phí khá cao vì số lượng sản phẩm ngày một đa dạng và giá cả thay đổi liên tục và tính phổ biến không cao chưa đáp ứng được nhu cầu người dùng. Mặt khác cửa hàng còn gặp nhiều khó khăn như chưa quản lý được người dùng, thông tin nhà sản xuất, cập nhật giá sản phẩm, quản lý sản phẩm… Nắm bắt được tình hình trên nhóm chúng em tiến hành thiết kế trang web mua bán hàng online để mong sao giúp cho các cửa hàng phát triển nhanh hơn, giúp cho chủ cửa hàng có thể quản lý cửa hàng của mình một cách tốt hơn.

1.2 Mục đích của website cần thiết kế

**Khi đi xây dựng một website đầu tiên chúng ta phải hình dung ra xem chúng ta cần phải thiết kế cái gì? cho website của mình. Không có chủ định và mục tiêu rõ ràng thì cả website đó trở nên sai lầm, lan man và cuối cùng đi tới một hướng khó có thể trở lại. Thiết kế cẩn thận và định hướng rõ là chìa khóa hướng tới thành công của việc xây dựng một website.** Vận dụng tổng hợp những kiến thức đã học để tiến hành thiết kế website bán hàng online nhằm giải quyết những khó khăn hiện tại của cửa hàng. Tìm hiểu thực trạng thương mại điện tử tại Việt Nam để triển khai hệ thống thương mại điện tử tại của hàng cho phù hợp. Khai phá lợi ích của Internet để hướng đến một môi trường kinh doanh toàn cầu.

Giảm chi phí bán hàng tiếp thị và giao dịch.Bằng phương tiện Internet/Web, một nhân viên bán hàng có thể giao dịch được với rất nhiều khách hàng, catalogue điện tử (electronic catalogue) trên Web phong phú hơn nhiều và thường xuyên cập nhật so với catalogue in ấn chỉ có khuôn khổ giới hạn và luôn luôn lỗi thời. Internet/Web giúp người tiêu thụ và các cửa hàng kinh doanh giảm đáng kể thời gian và chi phí giao dịch (giao dịch được hiểu là từ quá trình quảng cáo, tiếp xúc ban đầu, giao dịch đặt hàng, giao dịch thanh toán). Thời gian giao dịch qua Internet chỉ bằng 7% thời gian giao dịch qua Fax, và bằng khoảng 0.5 phần nghìn thời gian giao dịch qua bưu điện chuyển phát nhanh, chi phí thanh toán điện tử qua Internet chỉ bằng từ 10% đến 20% chi phí thanh toán theo lối thông thường. Những trở ngại của việc tiếp cận phương tiện Internet/Web trong hầu hết các trường hợp sẽ mang lại nhiều thuận lợi và lợi ích trong kinh doanh. Thế nhưng, tại sao nhiều cửa hàng vẫn không tận dụng các tiến bộ kỹ thuật tuyệt vời của Internet. Đó chính là một số rào cản hay nói cách khác đó chính là những khó khăn khi các cửa hàng tiếp cận đến loại hình bán hàng trực tuyến này.

* ***Trước khi đi xây dựng một website chúng ta cần***
* **Xác định đối tượng khách hàng là ai?**
* **Website có mục đích gi?**
* **Xác định rõ các chủ đề chính của website là những gì?**
* **Thiết lập các khối thông tin chính mà website sẽ cung cấp.**

**Việc xây dựng một website là cả một quá trình liên tục, nó không đơn thuần là một dự án duy nhất và một lần với các thông tin tĩnh. Việc biên tập, quản lý và duy trì kỹ thuật dài hạn phải bao trùm lên kế hoạch xây dựng website.**

****1.2.1**** Đối tượng khách hàng

**Ở đây website thiết kế là bán hàng “Quần áo nam “ đối tượng khách hàng là phái nam cho nên thiên về các sản phẩm dành cho các bạn trẻ nam thanh niên. Bên cạnh đó còn có cả khách hàng là các bạn nữ mua sản phẩm của cửa hàng để làm quà tặng bạn trai, người yêu, chồng của mình…**

1.2.2 Mục tiêu quảng bá của website

**Mục tiêu của website là giới thiệu và quảng bá cửa hàng. Cung cấp các sản phẩm về quần áo thời trang mà hiện nay các bạn trẻ đang ưa thích. Khách hàng có thể biết thông tin chi tiết về sản phẩm như: Tên sản phẩm, giá cả, xuất xứ… Ngoài ra website còn có mục đích giới thiệu rộng cho nhiều khách hàng được biết hơn về cửa hàng, thu hẹp được khoảng cách xa gần giải quyết được vấn đề đường xa việc đi lại khó khăn lại hay tắc nghẽn giao thông… Làm cho việc kinh doanh của cửa hàng được phát triển hơn.**

1.3 Một số trang chính của website

* ****Trang chủ:** Đây là trang giới thiệu về các sản phẩm nổi bật của cửa hàng. Ngoài ra biết them thông tin của xã hội.**
* ****Trang giới thiệu:** Trang này giới thiệu về cửa hàng.**
* ****Trang tin tức:** Đây là trang giúp cho khách hàng xem thông tin của các hãng, tin khuyến mãi giảm giá... Những tin tức đưa ra giúp cho khách hàng hiểu hơn về sản phẩm mình định mua. Ngoài ra giúp cho khách hàng hiểu hơn về xu hướng thời trang đang diễn ra.**
* ****Trang sản phẩm:** Đây là trang khách hàng xem hoặc tham khảo các mặt hàng của cửa hàng có sẵn để lựa chọn.**
* ****Trang mua hàng:** Đây là trang để hướng dẫn cách thanh toán và mua hàng.**
* ****Trang vận chuyển:** Cho biết hình thức vận chuyển của cửa hàng.**
* ****Trang liên hệ:** Đây là trang mà khách hàng có thể liên hệ với cửa hàng.**

****CHƯƠNG 2:**** KHẢO SÁT VÀ PHÂN TÍCH HỆ THỐNG

**2.1 Khảo sát thực tế**

2.1.1 Chức năng

* *****Các chức năng cơ bản của hệ thống*****
* **Quản lý hệ thống.**
* **Quản lý và giới thiệu sản phẩm .**
* **Tìm kiếm sản phẩm.**
* **Quản lý bán hàng.**

2.1.2 Yêu cầu bài toán

* ***Các mục tiêu cụ thể cần đạt được***
* **Cho phép nhập hàng vào cơ sở dữ liệu.**
* **Hiển thị danh sách các mặt hàng theo từng loại (hình ảnh, giá cả, số lượng ….).**
* **Hiển thị hàng hóa mà khách hàng đã chọn mua.**
* **Hiển thị đơn đặt hàng của khách hàng.**
* **Cung cấp khả năng tìm kiếm, khách hàng có thể truy cập từ xa để tìm kiếm xem mặt hàng đặt mua.**
* **Cho phép quản lý đơn đặt hàng.**
* **Cập nhật mặt hàng, loại mặt hàng, khách hàng, nhà cung cấp.**
* **Thống kê mặt hàng, khách hàng, đơn đặt hàng. Cho phép hệ thống quản trị mạng từ xa.**

2.1.3 Khảo sát

* ***Qua khảo sát thực tế chúng em được biết***

**Bán hàng thông qua một trang web nhưng bên cạnh đó vẫn bán hàng thông qua các kênh khác nhau như: Các cửa hàng, bán hàng qua điện thoại…**

* **Quản lý khách hàng: Mỗi khách hàng được quản lý các thông tin sau đây:**

**Họ tên, địa chỉ, điện thoại, email, tên đăng nhập, mật khẩu. Ngoài ra khách hàng là công ty hay cơ quan thì quản lý thêm tên công ty hay tên cơ quan.**

* **Quản lý mặt hàng: Mỗi mặt hàng được quản lý những thông tin: Tên đặt hàng, đơn giá, số lượng, hình ảnh, mô tả.**
* **Quá trình đặt hàng của khách hàng: Khách hàng xem và lựa chọn mặt hàng cần mua. Trong quá trình lựa chọn, bộ phận bán hàng sẽ trực tiếp trao đổi thông tin cùng khách hàng, chịu trách nhiệm hướng dẫn. Sau khi lựa chọn xong, bộ phận bán háng sẽ tiến hành lập đơn hàng của khách. Sau khi tiếp nhận yêu cầu trên, bộ phận này sẽ làm hóa đơn và thanh toán tiền.**
* **Quá trình đặt hàng với nhà cung cấp: Nhân viên sẽ phải kiểm tra nắm bắt tình hình hàng còn hay hết và đề xuất lên ban điều hành cần xử lý những mặt hàng cần nhập. Trong quá trình đặt hàng thì ban điều hành sẽ có trách nhiệm xem xét các đề xuất về những mặt hàng yêu cầu và quyết định loại hàng, số lượng hàng cần đặt và phương thức đặt hàng với nhà cung cấp. Việc đặt hàng với nhà cung cấp được thực hiện thông qua địa chỉ trên mạng hay qua điện thoại, fax…**
* **Quá trình nhập hàng: Sau khi nhận yêu cầu đặt hàng từ cửa hàng, nhà cung cấp sẽ giao cho cửa hàng có kèm theo hóa đơn hay bảng kê chi tiết các loại mặt hàng. Bộ phận nhập hàng sẽ kiểm tra lô hàng của từng nhà cung cấp và trong trường hợp hàng hóa giao không đúng yêu cầu đặt hàng, hay hàng kém chất lượng thì bộ phận nhập hàng sẽ trả lại nhà cung cấp và yêu cầu giao lại những mặt hàng bị trả đó. Tiếp theo bộ phận nhập hàng kiểm tra chứng từ giao hàng để gán giá trị thành tiền cho từng loại sản phẩm. Những loại hàng hóa này sẽ được cấp một mã số và được cập nhật ngay vào giá bán. Sau khi nhập xong chứng từ giao hàng, nhân viên nhập hàng sẽ in một phiếu nhập để lưu trữ lại. Từ quy trình thực tiễn nêu trên, ta nhận thấy rằng hệ thống được xây dựng cho bài toán đặt ra chủ yếu phục vụ cho hai đối tượng: Khách hàng và nhà quản lý.**
* **Khách hàng: Là những người có nhu cầu mua sắm hàng hóa. Khác với việc đặt hàng trực tiếp tại cửa hàng, khách hàng phải hoàn toàn tự thao tác thông qua từng bước cụ thể để có thể mua được hàng. Trên mạng, các mặt hàng được sắp xếp và phân theo từng loại mặt hàng giúp cho khách hàng dễ dàng tìm kiếm. Trong hoạt động này, khách hàng chỉ cần chọn một mặt hàng nào đó từ danh mục các mặt hàng thì những thông tin về mặt hàng đó sẽ hiển thị lên màn hình như: Hình ảnh, đơn giá, mô tả… Và bên cạnh là trang liên kết để thêm hàng hóa vào giỏ hàng. Đây là giỏ hàng điện tử mà trong đó chứa các thông tin về hàng hóa lẫn số lượng khách mua và hoàn toàn được cập nhật trong giỏ. Khi khách hàng muốn đặt hàng thì hệ thống hiển thị trang xác lập đơn đặt hàng cùng thông tin về khách hàng và hàng hóa. Cuối cùng là do khách hàng tùy chọn đặt hay không.**
* **Nhà quản lý: Là người làm chủ hệ thống, có quyền kiểm soát mọi hoạt động của hệ thống. Nhà quản lý được cấp một username và password để đăng nhập vào hệ thống thực hiện những chức năng của mình. Nếu như quá trình đăng nhập thành công thì nhà quản lý có thể thực hiện những công việc: Quản lý cập nhật thông tin các mặt hàng, tiếp nhận đơn đặt hàng, kiểm tra đơn đặt hàng và xử lý đơn đặt hàng. Thống kê các mặt hàng đã bán, thống kê tồn kho, thống kê doanh thu. Khi có nhu cầu nhập hàng hóa từ nhà cung cấp thì tiến hành liên lạc với nhà cung cấp để đặt hàng và cập nhật các mặt hàng này vào cơ sở dữ liệu…**

**2.1.4** **Yêu cầu đặt ra cho hệ thống**

* Về mặt thiết bị phần mềm
* **Một máy làm web Server.**
* **Hệ điều hành hỗ trợ cho chương trình để chạy hệ thống.**
* **Hệ cơ sở dữ liệu được dùng là MySQL.**
* **Các phần mềm dùng để lập trình web như: PHP, Adobe Dreamweaver, Adobe photoshop, Adobe Flash…**
* Yêu cầu trang Web

**Hệ thống gồm hai chức năng:**

* **User: Là những người có nhu cầu mua sắm hàng hóa. Họ sẽ tìm kiếm các sản phẩm cần thiết từ hệ thống và đặt mua các sản phẩm này. Vì thế trang web phải thỏa mãn các chức năng sau:**
* **Hiển thị danh sách các sản phẩm của cửa hàng để khách hàng có thể xem và lựa chọn.**
* **Cung cấp chức năng tìm kiếm sản phẩm. Với nhu cầu của khách hàng khi bước vào trang web thương mại là tìm kiếm các sản phẩm mà họ cần và muốn mua. Đôi lúc cũng có nhiều khách hàng vào website này mà không có ý định mua hay không biết mua gì thì yêu cầu đặt ra cho hệ thống là làm thế nào để khách hàng có thể tìm kiếm nhanh và hiệu quả các sản phẩm mà họ cần tìm.**
* **Sau khi khách hàng lựa chọn xong những sản phẩm cần mua thì hệ thống phải có chức năng hiển thị đơn đặt hàng để khách hàng nhập vào những thông tin cần thiết, tránh những đòi hỏi hay những thông tin yêu cầu quá nhiều từ phía khách hàng, tạo cảm giác thoải mái, riêng tư cho khách hàng. Ngoài ra còn có một số chức năng như: Đăng kí, đăng nhập. Khách hàng có thể thay đổi mật khẩu của mình. Khi bạn quan tâm đến thông tin về website như: Tin tức hay giá cả. Bạn có thể nhập địa chỉ email của bạn vào. Lúc đó bạn có thể nhận được thông tin cập nhật từ website.**
* **Admin: Là người làm chủ ứng dụng, có quyền kiểm soát mọi hoạt động của hệ thống. Người này được cấp một username và password để đăng nhập vào hệ thống thực hiện các chức năng của mình. Nếu như quá trình đăng nhập thành công thì nhà quản lý có những chức năng sau:**
* **Chức năng quản lý cập nhật (thêm, xóa, sửa) các sản phẩm trên trang web, việc này không phải dễ nó đòi hỏi chính xác.**
* **Tiếp nhận và kiểm tra đơn đặt hàng của khách hàng. Hiển thị đơn đặt hàng hay xóa bỏ đơn đặt hàng.**
* **Thống kê các sản phẩm đã bán, còn lại, thống kê doanh thu.**

**Ngoài các chức năng nêu trên thì trang web phải trình bà sao cho dễ hiểu, giao diện mang tính dễ dùng, đẹp mắt và làm cho khách hàng thấy được những thông tin cần tìm, cung cấp những thông tin quảng cáo thật hấp dẫn nhưng chung thực, nhằm thu hút sự quan tâm về cửa hàng mình và có cơ hội có nhiều khách tham quan mua sắm sản phẩm của cửa hàng.**

**Điều quan trọng trong trang web mua bán trên mạng là phải đảm bảo an toàn tuyệt đối những thông tin liên quan đến khách hàng trong quá trình đặt mua hay thanh toán. Đồng thời trang web còn phải có tính dễ nâng cấp, bảo trì, sửa chữa khi cần bổ sung, cập nhật những tính năng mới.**

**2.2 GIỚI THIỆU CÁC NGÔN NGỮ LẬP TRÌNH**

2.2.1 Giới thiệu về MySQL

**MySQL là một phần mềm quản trị CSDL mã nguồn mở, miễn phí nằm trong nhóm LAMP (Linux-Apache-MySQL-PHP). MySQL rất phổ biến được các nhà phát triển ưa chuộng trong quá trình phát triển ứng dụng. 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. Vì MySQL miễn phí hoàn toàn cho nên bạn có thể tải MySQL từ trang chủ.**

**MySQL có nhiều phiên bản cho các hệ điều hành khác nhau: Phiên bản Win32 cho các hệ điều hành dòng Window, Linux, MacOS X, Unix, FreeBSD, NetBSD, Novell, NetWare, SGI, Irix…**

**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 hỗ 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…** [2], [5], [7]

2.2.1.1 Các ưu điểm của MySQL

**MySQL là một hệ quản trị nhanh nhỏ gọn, bảo mật và dễ sử dụng, thường được sử dụng cho các ứng dụng nhỏ và trung bình. Các script files có thể chạy trên một số hệ quản trị khác như MySQL server, Oracle. Nó được sử dụng cho các ứng dụng client/server với máy chủ mạnh như UNIX, window NT, windows Server và đặc biệt trên máy chủ UNIX.**

**MySQL hỗ trợ các điểm vào là ANSI SQL92 và ODBC mức 0-2. MySQL hỗ trợ nhiều ngôn ngữ cho việc thông báo lỗi như Czec, Dutc, English, Estonia, French, German, Hungarian, Italian, Norwegian Nynorsk… Ngôn ngữ mặc định cho dữ liệu là ISO-8859-1 (Latin 1) muốn thay đổi phải sửa trong mã nguồn.**

**Ngôn ngữ lập trình sử dụng viết các hàm API để thâm nhập cơ sở dữ liệu MySQL có thể là C, Perl, PHP…**

**Các bảng (table) trong cơ sở dữ liệu MySQL có kích thước rất lớn. Kích thước lớn nhất trong một bảng tối thiểu là 4Gb và nó còn phụ thuộc vào kích thước lớn nhất của một file do hệ điều hành quy định.**

**Cơ sở dữ liệu MySQL rất dễ quản lý và có tốc độ xử lý cao hơn ba bốn lân so với các hệ quản trị cơ sở dữ liệu khác.**

**MySQL là một hệ quản trị cơ sở dữ liệu mô hình quan hệ, có mã nguồn mở. Nó cung câp miễn phí trên các máy chủ UNIX, OS/2 và cả trên windows.**

2.2.1.2 Các nhược điểm của MySQL

**Không có môi trường đồ họa.**

**MySQL không cho phép thực hiện các câu lệnh SQL select truy vấn con.**

**Không hỗ trợ Stored Procedures, Trigger, transactions, Foreignkeys và View như các hệ quản trị cơ sở dữ liệu khác.** [2], [5], [7]

### 2.2.2 Các câu lệnh căn bản trong SQL

* SELECT

Phát biểu SQL dạng SELECT là 1 trong những phát biểu yêu cầu MySQL truy vấn dữ liệu trên cơ sở dữ liệu chỉ định. SELECT dùng để đọc thông tin từ cơ sở dữ liệu theo trường trường hợp quy định hay những biểu thức cho trường hợp đó.

Mệnh đề FROM chỉ ra tên 1bảng hay những bảng có quan hệ cần truy vấn thông tin.

Mệnh đề WHERE để tạo nên điều kiện cần lọc mẩu tin theo tiêu chuẩn được định nghĩa. Thông thường WHERE dùng cột (trường) để so sánh với giá trị cột khác, hay biểu thức chứa cột (trường) bất kỳ có trong bảng (table) Phát biểu SQL có dạng:

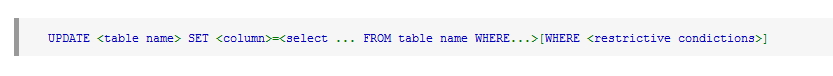
1

* UPDATE

Phát biểu SQL dạng UPDATE dùng cập nhật lại dữ liệu đã tồn tại trong bảng. Khi UPDATE dùng cập nhật dữ liệu cho một mẩu tin chỉ định nào đó thường lệnh này sử dụng chung với mệnh đề WHERE. Nếu cập nhật tất cả cácmẩu tin trong bảng bạn có thể bỏ mệnh đề WHERE. Cấu trúc như sau:

2

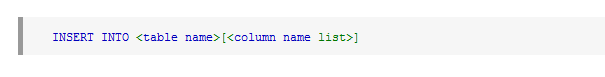
Nếu cập nhật giá trị là kết quả trả về từ phát biểu SELECT trên 1 hay nhiều bảng khác. Cấu trúc như sau:



* INSERT

Khi cần thêm mẩu tin vào bảng (table) trong CSDL MySQL, bạn có nhiều cách để thực hiện công việc này, nhưng để sử dụng các phát biểu SQL mang tính chuyên nghiệp bạn cần sử dụng phát biểu INSERT. Khi thêm dữ liệu, cần chú ý kiểu dữ liệu giống hoặc tương ứng với kiểu dữ liệu đã khai báo của cột ( column ), nếu không phù hợp thì lỗi sẽ phát sinh. [2], [5], [7]

Muốn INSERT vào CSDL thì ta có cấu trúc như sau:



2.2.3 Giới thiệu PHP

PHP (viết tắt hồi quy "PHP: Hypertext Preprocessor") là một ngôn ngữ lập trình kịch bản hay một loại mã lệnh chủ yếu được dùng để phát triển các ứng dụng viết cho máy chủ, mã nguồn mở, dùng cho mục đích tổng quát. Nó rất thích hợp với web và có thể dễ dàng nhúng vào trang HTML. Do được tối ưu hóa cho các ứng dụng web, tốc độ nhanh, nhỏ gọn, cú pháp giống C và Java, dễ học và thời gian xây dựng sản phẩm tương đối ngắn hơn so với các ngôn ngữ khác nên PHP đã nhanh chóng trở thành một ngôn ngữ lập trình web phổ biến nhất thế giới.

* ***Lịch sử ra đời của PHP?***
* **PHP 3.0:** Là phiên bản đầu tiên cho chúng ta thấy một hình ảnh gần gũi với các phiên bản PHP mà chúng ta được biết ngày nay. PHP 3.0 đã được Andi Gutmans và Zeev Suraski tạo ra năm 1997 sau khi viết lại hoàn toàn bộ mã nguồn trước đó. Lý do chính mà họ đã tạo ra phiên bản này là do nhận họ thấy PHP/FI trước hết sức yếu kém trong việc phát triển các ứng dụng thương mại điện tử mà họ đang xúc tiến trong một dự án của trường đại học. Trong một nỗ lực hợp tác và bắt đầu xây dựng dựa trên cơ sở người dùng đã có của PHP/FI, Andi, Rasmus và Zeev đã quyết định hợp tác và công bố PHP 3.0 như là phiên bản thế hệ kế tiếp của PHP/FI 2.0, và chấm dứt phát triển PHP/FI 2.0.

Một trong những sức mạnh lớn nhất của PHP 3.0 là các tính năng mở rộng mạnh mẽ của nó. Ngoài khả năng cung cấp cho người dùng cuối một cơ sở hạ tầng chặt chẽ dùng cho nhiều cơ sở dữ liệu, giao thức và API khác nhau, các tính năng mở rộng của PHP 3.0 đã thu hút rất nhiều nhà phát triển tham gia và đề xuất các mô đun mở rộng mới. Hoàn toàn có thể kết luận được rằng đây chính là điểm mấu chốt dẫn đến thành công vang dội của PHP 3.0. Các tính năng khác được giới thiệu trong PHP 3.0 gồm có hỗ trợ cú pháp hướng đối tượng và nhiều cú pháp ngôn ngữ nhất quán khác.

* **PHP 4:** Vào mùa đông năm 1998, ngay sau khi PHP 3.0 chính thức được công bố, Andi Gutmans và Zeev Suraski đã bắt đầu bắt tay vào việc viết lại phần lõi của PHP. Mục đích thiết kế là nhằm cải tiến tốc độ xử lý các ứng dụng phức tạp, và cải tiến tính mô đun của cơ sở mã PHP. Những ứng dụng như vậy đã chạy được trên PHP 3.0 dựa trên các tính năng mới và sự hỗ trợ khá nhiều các cơ sở dữ liệu và API của bên thứ ba, nhưng PHP 3.0 đã không được thiết kế để xử lý các ứng dụng phức tạp như thế này một cách có hiệu quả. Với PHP 4, số nhà phát triển dùng PHP đã lên đến hàng trăm nghìn và hàng triệu site đã công bố cài đặt PHP, chiếm khoảng 20% số tên miền trên mạng Internet.
* **PHP 5:** Sự thành công hết sức to lớn của PHP 4.0 đã không làm cho nhóm phát triển PHP tự mãn. Cộng đồng php đã nhanh chóng giúp họ nhận ra những yếu kém của PHP 4 đặc biệt với khả năng hỗ trợ lập trình hướng đối tượng (OOP), xử lý XML không hỗ trợ giao thức máy khách mới của MySQL 4.1 và 5.0, hỗ trợ dịch vụ web yếu. Những điểm này chính là mục đích để Zeev và Andi viết Zend Engine 2.0, lõi của PHP 5.0. Một thảo luận trên Slashdot đã cho thấy việc phát triển PHP 5.0 có thể đã bắt đầu vào thời điểm tháng 12 năm 2002 nhưng những bài phỏng vấn Zeev liên quan đến phiên bản này thì đã có mặt trên mạng Internet vào khoảng tháng 7 năm 2002. Ngày 29 tháng 6 năm 2003, PHP 5 Beta 1 đã chính thức được công bố để cộng đồng kiểm nghiệm. Đó cũng là phiên bản đầu tiên của Zend Engine 2.0. Phiên bản Beta 2 sau đó đã ra mắt vào tháng 10 năm 2003 với sự xuất hiện của hai tính năng rất được chờ đợi: Iterators, Reflection nhưng namespaces một tính năng gây tranh cãi khác đã bị loại khỏi mã nguồn. Ngày 21 tháng 12 năm 2003: PHP 5 Beta 3 đã được công bố để kiểm tra với việc phân phối kèm với Tidy, bỏ hỗ trợ Windows 95, khả năng gọi các hàm PHP bên trong XSLT, sửa chữa nhiều lỗi và thêm khá nhiều hàm mới. PHP 5 bản chính thức đã ra mắt ngày 13 tháng 7 năm 2004 sau một chuỗi khá dài các bản kiểm tra thử bao gồm Beta 4, RC 1, RC2, RC3. Mặc dù coi đây là phiên bản sản xuất đầu tiên nhưng PHP 5.0 vẫn còn một số lỗi trong đó đáng kể là lỗi xác thực HTTP.
* **PHP 6** Hiện nay phiên bản tiếp theo của PHP đang được phát triển, PHP 6 bản sử dụng thử đã có thể được tham khảo tại địa chỉ http://snaps.php.net. Phiên bản PHP 6 được kỳ vọng sẽ lấp đầy những lỗi của PHP ở phiên bản hiện tại ví dụ: Hỗ trợ Unicode, sử dụng PDO làm API chuẩn cho việc truy cập cơ sở dữ liệu, các API cũ sẽ bị đưa ra thành thư viện PECL... [2], [5], [7]

2.2.4 Giới thiệu về ****Adobe Flash****

**Adobe Flash hay còn gọi đơn giản là Flash là kỹ thuật đa phương tiện lẫn phần mềm để hiển thị Macromedia Flash Player. Thực ra Macromedia Flash được dùng để ám chỉ chương trình tạo ra các tập tin Faslh. Còn từ Flash Player ám chỉ các ứng dụng có nhiệm vụ thi hành hay hiển thị các tập tin Flash đó. Tuy vậy, chữ Flash được dùng để chỉ cả hai chương trình nói trên.**

* ***Lịch sử Adobe Flash***

**Xuất hiện từ những năm 1993, Flash đã qua nhiều cải tiến dưới thời Macromedia, công ty này sau này bị mua lại bởi Adobe. Ban đầu, Flash chỉ dựa trên các hiệu ứng ảnh động, những phiên bản đầu tiên thiếu khả năng tương tác với người sử dụng, khả năng tích hợp scripts rất là hạn chế.**

* ***Tổng quan về Adobe Flash***
* **Khả năng lập trình:** Những phiên bản gần đây sử dụng ActionScript, ngôn ngữ khá giống với JavaScript. Ngôn ngữ này cho phép người sử dụng tương tác tốt hơn trong các (nút ấn, thanh cuộn, mục lục, tiêu đề…) trong các hiệu ứng động Flash.
* **Định dạng đóng:** Tệp tin Flash, với phần đuôi mở rộng .swf được mã hóa và những tài nguyên ảnh, phim sẽ không thể trích ra được một cách trực tiếp. Tuy nhiên có nhiều phần mềm cho phép trích nội dung. Tuy nhiên, mã .swf là một mã đóng. Tuy nhiên tương lai Adobe có vẻ sẽ đi theo hướng mở cho cộng đồng.
* **Ứng dụng:** Kỹ thuật Flash có thể được đính vào trang Web hoặc được sử dụng như một ứng dụng Internet độc lập (Thực thi tập tin .swf độc lập không cần phần mềm, ngay cả khi ngắt kết nối Internet). Flash được sử dụng đặc biệt cho các nội dung “RichMedia” hoặc “Motion Design”. Chúng ta có thể trích dẫn ra vài ví dụ sau:
* Tạo trang web hoặc trò chơi.
* Tạo ra các hướng dẫn.
* Tạo các Video truyền hình hoặc điện ảnh.
* Các ứng dụng Multimedia.
* Các diaporama tương tác.
* Các banner quảng cáo.
* Truyền chiếu Video qua Internet.

Ngoài ra, ứng dụng Flash còn dùng trong nhiều các phần mềm và định dạng khác như:

* Flash Video với đuôi mở rộng .flv.
* Flash Paper, định dạng tương tự Acrobat PDF.
* Flash Remoting Mx.
* Flash Communication Server.

2.2.5 Giới thiệu ****Adobe**** Dreamweaver

Macromedia Dreamweaver 8 là trình biên soạn HTMl chuyên nghiệp dùng để thiết kế, viết mã và phát triển website cùng các trang web và các ứng dụng web. Cho dù bạn có thích thú với công việc viết mã HTML thủ công hoặc bạn thích làm việc trong môi trường biên soạn trực quan, Dreamweaver cung cấp cho bạn những công cụ hữu ích để nâng cao kinh nghiệm thiết kế web của bạn.

Các tính năng biên soạn trực quan trong Dreamweaver cho phép bạn tạo nhanh các trang web mà không cần các dòng mã. Bạn có thể xem tất cacr các thành phần trong website của bạn và kéo chúng trực tiếp từ một panel dễ sử dụng vào 1 văn bản. Bạn có thể nâng cao sản phẩm của bạn bằng cách tạo và sửa các ảnh trong Macromedia Fireworks hoặc trong ứng dụng ảnh khác, rồi sau đó chèn trực tiếp vào Dreamweaver. Dreamweaver cũng cung cấp những công cụ giúp đơn giản hóa việc chèn Flash vào trang web.

Dreamweaver cũng cho phép bạn xây dựng các ứng dụng web động dựa theo dữ liệu sử dụng công nghệ máy chủ như CFML, ASP.NET, ASP, JSP, và PHP. Nếu sở thích của bạn là làm việc với dữ liệu XML, Dreamweaver cung cấp những công cụ cho phép bạn dễ dàng tạo các trang XSLT, chèn file XML và hiển thị dữ liệu XML trên trang web của bạn.

Dreamweaver có thể tùy biến hoàn toàn. Bạn có thể tạo cho riêng mình những đối tượng và yêu cầu, chỉnh sửa shortcut bàn phím và thậm chí viết mã JavaScript để mở rộng những khả năng của Dreamweaver với những hành vi mới, những chuyên gia giám định Property mới và những báo cáo site mới. [4]

2.2.6 Giới thiệu về XAMPP

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 PHPmyadmin. Xampp được download và sử dụng miễn phí tại: http: //www.apachefrinends.org/en/xampp-windows.html. [10]