LỜI NÓI ĐẦU

Trong những năm gần đây, những cửa hàng cung cấp sản phẩm dịch vụ ngày càng nhiều. Đặt biệt là đối với những cửa hàng cung cấp sản phẩm, về vấn đề quản lý sản phẩm, quản lý nhân viên và quản lý hóa đơn đã đặt ra một bài toán về vấn đề quản lý. Cùng với sự phát triển của ngành công nghệ thông tin và áp dụng công nghệ thông tin vào vấn đề quản lý, đã khiến việc quản lý cửa hàng trở nên đơn giản hơn.

Để phục vụ cho việc quản lý của các cửa hàng, giải quyết những vấn đề về quản lý đơn giản, chúng em đã phân tích thiết kế và đã xây dựng hệ thống ứng dụng quản lý cửa hàng . Nhằm cung cấp cho các cửa hàng một ứng dụng quản lý đơn giản và mang lại hiệu quả.

Trong quá trình thực hiện chúng em có tham khảo một số tài liệu tổng hợp từ internet, một số tài liệu giảng dạy của thầy cô trong trường và một số tài liệu nước ngoài nên một số thuật ngữ tin học không thể thay thế bằng tiếng Việt hoặc dịch ở mức độ tương đối.

Trong quá trình thực hiện chúng em có nhận được sự hổ trợ, hướng dẫn tận tình của cô Nguyễn Thị Phương Linh. Chúng em xin chân thành cảm ơn và hy vọng sản phẩm của chúng em sẽ được sự ủng hộ nhiệt tình từ thầy, cô và các bạn sinh viên trường Đại Học Tiền Giang.

Trong phạm vi hạn hẹp của học phần đồ án chuyên ngành và thời gian ngắn , chúng em không thể thực hiện được đầy đủ các tính năng của một ứng dụng quản lý cửa hàng cần phải có và mặc dù đã rất cố gắng trong quá trình thực hiện , song không tránh khỏi những thiếu sót. Rất mong nhận được sự đóng góp từ quý thầy cô và các bạn sinh viên để sản phẩm của chúng em được hoàn chỉnh hơn.

Mọi ý kiến góp ý xin liên hệ trược tiếp đến sinh viên Hồ Đoàn Thanh Ngoãn và sinh viên Ngô Thành An thuộc lớp Công Nghệ Thông Tin 16, Khoa Công Nghệ Thông Tin – Trường Đại Học Tiền Giang.

Chân thành cảm ơn.

Sinh viên thực hiện  
**Hồ Đoàn Thanh Ngoãn**

**Ngô Thành An**

NHẬN XÉT CỦA CÁN BỘ HƯỚNG DẪN

MỤC LỤC

[LỜI NÓI ĐẦU 1](#_Toc11656314)

[NHẬN XÉT CỦA CÁN BỘ HƯỚNG DẪN 2](#_Toc11656315)

[MỤC LỤC 3](#_Toc11656316)

[DANH MỤC BẢNG BIỂU 5](#_Toc11656317)

[DANH MỤC ẢNH 6](#_Toc11656318)

[A. PHẦN MỞ ĐẦU 8](#_Toc11656319)

[1. Khái niệm Webapp. 8](#_Toc11656320)

[2. Mục đích thực hiện đồ án và hướng ứng dụng thực tế. 8](#_Toc11656321)

[a. Mục đích. 8](#_Toc11656322)

[b. Hướng ứng dụng. 8](#_Toc11656323)

[3. Mục tiêu của đồ án. 8](#_Toc11656324)

[4. Phạm vi đồ án 9](#_Toc11656325)

[5. Cấu trúc đề tài 10](#_Toc11656326)

[B. PHẦN NỘI DUNG 10](#_Toc11656327)

[Chương I. PHÂN TÍCH HỆ THỐNG 10](#_Toc11656328)

[1. Xây dựng biểu đồ Use case: 10](#_Toc11656329)

[a. Biểu đồ Use case tổng quát 10](#_Toc11656330)

[b. Biểu đồ Use case phân rã 12](#_Toc11656331)

[2. Xây dựng biểu đồ class 17](#_Toc11656332)

[Chương II. THIẾT KẾ Ô XỬ LÝ 18](#_Toc11656333)

[1. Sơ đồ trạng thái. 18](#_Toc11656334)

[2. Sơ đồ hoạt động. 23](#_Toc11656335)

[3. Sơ đồ tuần tự. 29](#_Toc11656336)

[4. Biểu đồ cộng tác. 34](#_Toc11656337)

[5. Sơ đồ thành phần. 38](#_Toc11656338)

[6. Sơ đồ triển khai. 39](#_Toc11656339)

[Chương III. GIAO DIỆN WEBAPP VÀ CÁCH KẾT NÓI CƠ SỞ DỮ LIỆU 40](#_Toc11656340)

[1. Giao diện của webapp và code mẫu của một số chức năng. 40](#_Toc11656341)

[2. Cách kết nối cơ sở dữ liệu khi đưa lên hệ thống máy chủ. 46](#_Toc11656342)

[C. PHẦN KẾT LUẬN 48](#_Toc11656343)

[D. TÀI LIỆU THAM KHẢO 49](#_Toc11656344)

[E. DANH SÁCH THUẬT NGỮ VÀ CÁC TỪ VIẾT TẮT 50](#_Toc11656345)

[(Web Application) Ứng dụng web. 50](#_Toc11656346)

DANH MỤC BẢNG BIỂU

[Bảng 1: Đặt tả Use case quản trị viên đăng nhập 11](#_Toc11656283)

[Bảng 2: Đặt tả Use case sinh viên đăng nhập. 12](#_Toc11656284)

[Bảng 3: Đặt tả thêm bài viết cho quản trị viên. 13](#_Toc11656285)

[Bảng 4: Đặt tả sửa bài viết cho quản trị viên. 14](#_Toc11656286)

[Bảng 5: Đặt tả xóa bài viết cho quản trị viên. 14](#_Toc11656287)

[Bảng 6: Đặt tả thêm bình luận của sinh viên. 15](#_Toc11656288)

[Bảng 7: Đặt tả sửa bình luận cho sinh viên. 16](#_Toc11656289)

[Bảng 8: Đặt tả xóa bình luận cho sinh vên. 16](#_Toc11656290)

DANH MỤC ẢNH

[Hình 1: Biểu đồ Use Case Tổng Quát. 10](#_Toc11656247)

[Hình 2: Sơ đồ Use case phân rã quản lý bài viết của quản trị viên. 12](#_Toc11656248)

[Hình 3: Sơ đồ Use case phân ra bình luận của sinh viên 15](#_Toc11656249)

[Hình 4: Biểu đồ class thiết kế cơ sở dữ liệu. 17](#_Toc11656250)

[Hình 5: Sơ đồ trạng thái form đăng ký tài khoản của sinh viên. 18](#_Toc11656251)

[Hình 6: Sơ đồ trạng thái form bình luận của sinh viên. 19](#_Toc11656252)

[Hình 7: Sơ đồ trạng thái form gửi bài viết của sinh viên. 20](#_Toc11656253)

[Hình 8: Sơ đồ trạng thái form tìm kiếm. 21](#_Toc11656254)

[Hình 9: Sơ đồ trạng thái form viết bài của admin. 22](#_Toc11656255)

[Hình 10: Sơ đồ hoạt động đăng ký tài khoản của sinh viên. 23](#_Toc11656256)

[Hình 11: Sơ đồ hoạt động tìm kiếm tin tức của sinh viên. 24](#_Toc11656257)

[Hình 12: Sơ đồ hoạt động bình luận của sinh viên. 26](#_Toc11656258)

[Hình 13: Sơ đồ hoạt động đăng bài viết của quản trị viên. 28](#_Toc11656259)

[Hình 14: Sơ đồ tuần tự đăng ký tài khoản của sinh viên. 30](#_Toc11656260)

[Hình 15: Sơ đồ tuần tự tìm kiếm của sinh viên. 31](#_Toc11656261)

[Hình 16: Sơ đồ tuần tự nhập bình luận của sinh viên. 32](#_Toc11656262)

[Hình 17: Sơ đồ tuần tự đăng bài viết của quản trị viên. 33](#_Toc11656263)

[Hình 18: Biểu đồ cộng tác mô tả sinh viên đăng ký vào hệ thống. 34](#_Toc11656264)

[Hình 19: Biểu đồ cộng tác mô tả sinh viên tìm kiếm trong hệ thống. 35](#_Toc11656265)

[Hình 20: Biểu đồ cộng tác mô tả sinh viên bình luận trong hệ thống. 36](#_Toc11656266)

[Hình 21: biểu đồ cộng tác quản trị viên viết bài. 37](#_Toc11656267)

[Hình 22: sơ đồ thành phần của hệ thống. 38](#_Toc11656268)

[Hình 23: Sơ đồ triển khai của hệ thống. 39](#_Toc11656269)

[Hình 24: Giao diện trang chủ của webapp. 40](#_Toc11656270)

[Hình 25: Giao diện trang tin tức của webapp. 41](#_Toc11656271)

[Hình 26: Giao diện trang giới thiệu của webapp. 41](#_Toc11656272)

[Hình 27: Giao diện trang gửi bài đăng của webapp. 42](#_Toc11656273)

[Hình 28: Giao diện trang chi tiết tin của webapp. 42](#_Toc11656274)

[Hình 29: Giao diện form đăng nhập của webapp. 43](#_Toc11656275)

[Hình 30: Giao diện trang quản trị của webapp. 43](#_Toc11656276)

[Hình 31: Code xử lý đăng nhập. 44](#_Toc11656277)

[Hình 32: Code xử lý đăng nhập. 44](#_Toc11656278)

[Hình 33: Code xử lý chi tiết tin. 45](#_Toc11656279)

[Hình 34: Code xử lý chi tiết tin. 45](#_Toc11656280)

[Hình 35: Code kết nối database. 46](#_Toc11656281)

[Hình 36: Hình ảnh cây thư mục của hệ thống. 47](#_Toc11656282)

A. PHẦN MỞ ĐẦU

1. Giới thiệu về môn đồ họa máy tính ?

* Đồ họa máy tính là 1 ngành khoa học Tin học chuyên nghiên cứu về các phương pháp và kỹ thuật để có thể mô tả và thao tác trên các đối tượng của thế giới thực bằng máy tính.
* Về bản chất: đó là 1 quá trình xây dựng và phát triển các công cụ trên cả 2 lĩnh vực phần cứng và phần mềm hỗ trợ cho các lập trình viên thiết kế các chương trình có khả năng đồ họa cao.
* Với việc mô tả dữ liệu thông qua các hình ảnh và màu sắc đa dạng của nó, các chương trình đồ họa thường thu hút người sử dụng bởi tính thân thiện, dễ dùng,… kích thích khả năng sang tạo và nâng cao năng suất làm việc. Do vậy, đồ họa máy tính được ứng dụng trong nhiều lĩnh vực: giáo dục, thương mại.

2. Mục đích môn đồ họa máy tính và hướng ứng dụng của môn học.

1. Mục đích.

Sau khi hoàn thành học phần, sinh viên có khả năng sau:

* Về kiến thức: Sinh viên hiểu biết cơ bản về các khái niệm, nguyên lý, mô hình và các thuật toán cơ sở của đồ họa máy tính hai chiều và ba chiều.
* Về kỹ năng : Sinh viên có khả năng lập trình ứng ng đồ họa hai chiều và ba chiều dùnng các thư viện đồ họa Java 2D và 3D.
* Về thái độ: Có sự quan tâm, hứng thú đối với các chủ đề của học phần cũng như có ý thức vận dụng kiến thức của học phần vào thực tiễn nghề nghiệp.

1. Hướng ứng dụng của môn học.

* Hỗ trợ thiết kế
* Tạo giao diện người dùng
* Biểu diễn thông tin
* Giải trí
* Tự động hóa và điểu khiển
* Mô phỏng
* Bản đồ
* Giáo dục
* Biểu diễn số liệu khoa học

3. Mục tiêu của đồ án.

* Mục tiêu nhằm xây dựng một chương trình đồ họa 2D và một chương trình đồ họa 3D dựa trên kiến thức của môn học Đồ Họa Máy Tính .
* Công nghệ xây dựng chương trình:
  + Eclipse IDE for Java Developers 2020-06.
  + Netbean 8.2 .
  + Môi trường windows 10.
  + Blender 3D.

4. Phạm vi đồ án

* Quy mô:

Đồ án có quy mô được giới hạn trong phạm vi của môn Đồ Họa Máy Tính.

* Thời gian:

Thiết kế và xây dựng trong 7 tuần kể từ tuần thứ 7 đến tuần 15 của học kỳ 2 năm học 2019-2020.

+ Tìm hiểu tài liệu :

Từ ngày 01 tháng 05 năm 2020 tới ngày 10 tháng 05 năm 2020.

+ Xây dựng chương trình:

Từ ngày 10 tháng 05 năm 2020 tới ngày 17 tháng 07 năm 2020.

+ Viết báo cáo:

Từ ngày 17 tháng 07 năm 2020 tới ngày 23 tháng 07 năm 2020.

+ Thử nghiệm chương trình và báo cáo:

Từ ngày 23 tháng 04 năm 2020 tới ngày 25 tháng 07 năm 2020.

5. Cấu trúc đề tài

Ngoài phần mở đầu và phần kết luận, cấu trúc nội dung đề tài gồm 2 chương.

Chương 1. Đồ họa 2D.

Chương 2. Đồ Họa 3D.

B. PHẦN NỘI DUNG

Chương I. ĐỒ HỌA 2D

1. Tổng quan về Java 2D API
2. Các vấn đề cơ bản của Java 2D API
3. Chương trình vẽ hình trong hệ tọa độ 2D
4. Nội dung thực hiện
5. Ý tưởng
6. Thuật toán
7. Code
8. Cài đặt và demo

Chương II. ĐỒ HỌA 3D

1. Tổng quan về Java 3D API
2. Các vấn đề cơ bản của Java 3D API
3. Chương trình vẽ hình trong hệ tọa độ 3D
   1. Nội dung thực hiện
   2. Đồ thị khung cảnh
   3. Code
   4. Cài đặt và demo

C. PHẦN KẾT LUẬN

Sản phẩm hoàn thiện cuối cùng được tạo ra bởi đồ án này là webapp có đường dẫn:

[[https://tguconfessions.000webhostapp.com](https://tguconfessions.000webhostapp.com/)] hay [[https://tgucfs.tk](https://tgucfs.tk/)].

Webapp được thực hiện dựa trên ý tưởng và nội dung của những webapp viết tin thông thường khác.

* Những vấn đề đạt được :
* Hệ thống giải quyết được các mục tiêu đã đề ra ở mục 3 phần A.
* Hệ thống được hoàn thành đúng thời hạn và đúng với những mục tiêu đã đề ra với phạm vi dự án trong môn học “Đồ án ngành”.
* Những vấn đề chưa đạt:
* Hệ thống chưa đáp ứng tốt khi nhu cầu sử dụng ở quy mô lớn với lượng tin tức lớn và đa dạng.
* Do hạn chế về thời gian và qui mô của dự án nên một số chức năng chưa được hoàn thiện như : Sửa và xóa bài viết của từng quản trị viên, sửa và xóa bình luận của user, thêm bài viết vào bảng slide, xem và sửa thông tin cá nhân cho user, đăng nhập bằng mạng xã hội facebook hay gmail cho người dùng,... .
* Hướng phát triển của đề tài:
* Hoàn thiện những tín năng còn thiếu.
* Nâng cấp hệ thống máy chủ để đảm bảo trải nghiệm cho người dùng.
* Cập nhật thêm những tính năng mới cho webapp.
* Thay đổi giao diện thu hút và gây hứng thú cho người dùng.

D. TÀI LIỆU THAM KHẢO

[1][Online].Quản Lý Cửa Hàng Là Gì ?: [<https://tiva.vn/tin-tuc/quan-ly-cua-hang-la-gi>.](%20https:/xuanthulab.net/upload-file-trong-php.html%23form-upload-file.)

[2][Online].Thamkhaocode: <https://www.w3schools.com/>.

[3][Trần Huy Long].Giáo trình phát triển ứng dụng web : Trường Đại Học Tiền Giang – Khoa Công Nghệ Thông Tin.

E. DANH SÁCH THUẬT NGỮ VÀ CÁC TỪ VIẾT TẮT

|  |  |
| --- | --- |
| anh | việt |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| viết tắt | nghĩa |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |