

KHOA KỸ THUẬT VÀ CÔNG NGHỆ
BỘ MÔN CÔNG NGHỆ THÔNG TIN



THỰC TẬP ĐỒ ÁN CHUYÊN NGÀNH
HỌC KỲ I, NĂM HỌC 2022-2023
**XÂY DỰNG WEBSITE QUẢNG BÁ
THƯƠNG HIỆU CLB BIDA.**

Giáo viên hướng dẫn:

Họ tên: Hà Thị Thúy Vi

Sinh viên thực hiện:

Họ tên: Nguyễn Trần Hoàng Hiếu

MSSV:110120095

Lớp: DA20TTB

Trà Vinh, tháng 1 năm 2024

NHẬN XÉT CỦA GIÁO VIÊN HƯỚNG DẪN

[illegible]

Trà Vinh, ngày tháng năm
Giáo viên hướng dẫn
(Ký tên và ghi rõ họ tên)

[illegible]

Thành viên hội đồng
(Ký tên và ghi rõ họ tên)

LỜI CẢM ƠN

Để có thể thực hiện và hoàn thành đồ án chuyên ngành của mình, em đã nhận được sự giúp đỡ và hướng dẫn của Cô (**Hà Thị Thúy Vi** - giảng viên khoa Kỹ thuật & Công nghệ- Trường Đại Học Trà Vinh). Cô là người đã tận tình chỉ dẫn những khó khăn, thiếu sót và truyền đạt cho em những kiến thức quý báu cần có. Nhờ cô kiến thức của em được mở rộng hơn rất nhiều, đây là điều cần thiết cho công việc của em sau này. Qua bài báo cáo này, em xin được gửi lời cảm ơn chân thành đến Cô.

Bên cạnh đó, em cũng xin gửi lời cảm ơn đến quý Thầy Cô của bộ môn Công nghệ Thông tin, khoa Kỹ thuật & Công nghệ - Trường Đại Học Trà Vinh đã tận tình giảng dạy và trang bị cho em những kiến thức cơ sở hỗ trợ em hoàn thành đồ án chuyên ngành với chất lượng tốt hơn.

Trong thời gian thực hiện đề tài này, em không những học hỏi được những kiến thức mà còn học hỏi được khả năng làm việc nghiêm túc, lên kế hoạch làm việc và có trách nhiệm với công việc của mình.

Mặc dù em đã có cố gắng hoàn thiện đồ án trong phạm vi và khả năng cho phép nhưng chắc chắn không tránh khỏi những thiếu sót. Em kính mong nhận được sự cảm thông và góp ý của quý thầy cô và các bạn để đề tài của em được hoàn chỉnh và tốt hơn.

Em xin chân thành cảm ơn.

Trà Vinh ,ngày tháng 12 năm 2023
Sinh viên thực hiện

Nguyễn Trần Hoàng Hiếu

MỤC LỤC

LỜI CẢM ƠN	ii
DANH MỤC HÌNH ẢNH – BẢNG BIỂU	vi
TÓM TẮT NIÊN LUẬN ĐỒ ÁN CHUYÊN NGÀNH	viii
MỞ ĐẦU	1
1.Lý do chọn đề tài:	1
2.Mục Tiêu :.....	1
3.Đối tượng :	1
4.Phạm vi nghiên cứu:	1
CHƯƠNG 1: TỔNG QUAN	2
1.1 Đặt vấn đề	2
1.2 Mục đích nghiên cứu:	3
CHƯƠNG 2: NGHIÊN CỨU LÝ THUYẾT.....	4
2.1 Giới thiệu về ASP.Net	4
2.1.1 Định Nghĩa.....	4
2.1.2 Cấu trúc cơ bản của ASP.net	5
2.1.3 Lý do nên sử dụng ASP	5
2.2 ASP.Net Core.....	6
2.1.1 Ngôn ngữ .NET Core hỗ trợ:	7
2.1.2 Các thành phần của .NET Core:	8
2.3 Mô Hình MVC.....	8
2.3.1 Các thành phần :	9
2.3.2 Lịch sử của MVC.....	10
2.3.3 Ưu và nhược điểm của MVC.....	10
2.4 SQL Server	11
2.5 Bootstrap	11
CHƯƠNG 3: HIỆN THỰC HÓA NGHIÊN CỨU.....	13
3.1 Mô Tả Bài Toán.....	13
3.2 Xây dựng cơ sở dữ liệu.....	14
3.2.1 Cơ sở dữ liệu.....	14
3.2.2 Mô Hình ERD	15
3.2.3 Sơ đồ Use Case	15
3.2.3.1 Sơ đồ Use Case Khách Hàng	15
3.2.3.2 Sơ đồ Use Case Admin	16
3.2.4 Sơ Đồ DFD	16
3.2.5 Các thực thể:	17
3.2.5.1 Thực thể Payments:.....	17
3.2.5.2 Thực thể Orders:	18
3.2.5.3 Thực thể OrderDetails:	19
3.2.5.4 Thực thể Users:	20
3.2.5.5 Thực thể Products:	21
3.2.5.6 Thực thể ProductsReviews:	22
3.2.5.7 Thực thể ArticleCategories:.....	22
3.2.5.8 Thực thể ProductCategories:.....	23
3.2.5.9 Thực thể Articles:	24
3.3 Thiết kế giao diện	25
3.3.1 Giao diện trang chủ.....	25
3.3.2 Giao diện trang Admin	26
CHƯƠNG 4: KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU.....	27
4.1 Giao diện Cập nhật ảnh đại diện cho khách hàng.....	27
4.2 Giao diện Danh sách bài viết , chi tiết danh sách bài viết	27

4.3 Giao diện Danh sách chi tiết sản phẩm và danh sách tất cả sản phẩm.	28
4.4 Giao diện trang đăng nhập vào Admin	30
4.5 Giao diện danh sách khách hàng bên Admin.....	30
4.6 Giao diện danh sách danh mục bài viết của Admin.....	31
4.7 Danh Sách Bài Viết Của Admin	31
4.8 Danh Sách danh mục sản phẩm của admin.....	32
4.9 Giao diện Thanh Toán Thành Công	33
4.10 Giao diện Giỏ Hàng	33
4.11 Giao diện xem lịch sử mua hàng	34
4.12 Giao diện Danh Sách quản trị viên của Admin	34
4.13 Giao diện Đổi Mật Khẩu.....	35
4.14 Giao diện Trang Thông Tin Liên Hệ	36
CHƯƠNG 5: KẾT LUẬN VÀ HƯỚNG PHÁT TRIỂN	37
5.1 Kết quả đạt được:	37
5.2 Hạn chế:	37
5.3 Hướng phát triển:	37
DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO.....	38

DANH MỤC HÌNH ẢNH

Hình 2.1 : ASP.Net là một framework được sử dụng web-based[1]	4
Hình 2.2 : ASP.Net Core [2]	7
Hình 2.3 : Mô hình MVC[3]	9
Hình 2.4: SQL Server[4]	11
Hình 2.5 : Bootstrap[5].....	12
Hình 3.1 : Cơ Sở Dữ Liệu	14
Hình 3.2 : Mô hình ERD	15
Hình 3.3: Sơ đồ Use Case Khách Hàng	15
Hình 3.4: Sơ đồ Use case Admin	16
Hình 3.5 :Sơ đồ DFD Mức 0	16
Hình 3.6 :Sơ đồ DFD mức 1.....	17
Hình 3.7 :Dữ liệu thực thể Payments	17
Hình 3.8 : Dữ liệu thực thể Orders	18
Hình 3.9 : Dữ liệu thực thể OrderDetails	19
Hình 3.10 : Dữ Liệu thực thể Users	20
Hình 3.11: Dữ Liệu Thực Thể Products	21
Hình 3.12: Dữ liệu thực thể ProductsReviews	22
Hình 3.13: Dữ liệu thực thể ArticleCategories.....	22
Hình 3.14: Dữ liệu thực thể ProductCategories	23
Hình 3.15 : Dữ Liệu thực thể Articles	24
Hình 3.16 : Giao diện trang chủ	25
Hình 3.17 : Giao diện trang Admin.....	26
Hình 4.1: Giao diện cập nhật ảnh đại diện cho khách hàng	27
Hình 4.2: Giao diện danh sách bài viết	27
Hình 4.3 : Giao diện chi tiết bài viết	28
Hình 4.4 : Giao diện danh sách chi tiết sản phẩm	28
Hình 4.5 : Giao diện Danh sách tất cả sản phẩm.....	29
Hình 4.6 : Giao diện Trang đăng nhập vào Admin	30
Hình 4.7 : Giao diện danh sách khách hàng bên Admin	30
Hình 4.8: Giao diện danh sách danh mục bài viết của Admin	31
Hình 4.9 : Giao diện Danh sách bài viết của Admin.....	31
Hình 4.10 : Giao diện Danh Sách Danh mục sản phẩm của Admin	32
Hình 4.11 : Kết quả Thanh Toán.....	33
Hình 4.12 : Giao diện Giỏ Hàng.....	33
Hình 4.13 : giao diện xem lịch sử mua hàng.....	34
Hình 4.14 : Giao diện xem danh sách quản trị viên của Admin	34
Hình 4.15 : Giao diện trang đổi mật khẩu	35
Hình 4.16 : Giao diện trang thông tin liên hệ.....	36

DANH MỤC BẢNG BIỂU

<i>Bảng 3.1 : Danh sách các bảng dữ liệu</i>	<i>14</i>
<i>Bảng 3.2. Thực thể Payments</i>	<i>17</i>
<i>Bảng 3.3. Thực thể Orders</i>	<i>18</i>
<i>Bảng 3.4 Thực thể OrderDetails</i>	<i>19</i>
<i>Bảng 3.5 Thực thể Users</i>	<i>20</i>
<i>Bảng 3.6 Thực thể Products</i>	<i>21</i>
<i>Bảng 3.7 Thực thể ProductsReviews</i>	<i>22</i>
<i>Bảng 3.8 Thực thể ArticleCategories</i>	<i>23</i>
<i>Bảng 3.9 Thực thể ProductCategories</i>	<i>23</i>
<i>Bảng 3.10 Thực thể Articles</i>	<i>24</i>

TÓM TẮT NIÊN LUẬN ĐỒ ÁN CHUYÊN NGÀNH

❖ Về lý thuyết:

- Tìm hiểu về việc quảng bá CLB Bida
- Tìm hiểu ASP.NET Core Framework
- Lịch sử hình thành và phát triển của framework, ưu nhược điểm.
- Mô hình MVC
- Kỹ Thuật Core First

❖ Về thực nghiệm:

- Sử dụng ASP.NET Core Framework để thiết kế và lập trình giao diện cho dự án tạo website quảng bá CLB Bida.

MỞ ĐẦU

1.Lý do chọn đề tài:

Xã hội phát triển về nhiều mặt, kèm theo đó là sự bùng nổ mạnh mẽ của khoa học công nghệ đặc biệt là công nghệ thông tin. Nhu cầu của con người ngày càng cao. Đáp ứng nhu cầu việc quảng bá thông tin CLB Bida ,việc mua bán cơ và bàn bida thông qua website quảng bá CLB Bida . Chỉ cần chúng ta ở bất cứ nơi đâu và chỉ cần có kết nối mạng internet là có thể biết được thông tin về CLB bida và tìm hiểu về chúng thông qua internet.

Cùng với việc phát triển đó là hàng triệu trang web của các tổ chức, cá nhân ra đời, thông tin ngày càng phong phú và đa dạng. Nhưng để xây dựng và quản lý những trang web thì tốn rất nhiều thời gian, kinh tế.

Để phục vụ cho việc tìm hiểu về CLB Bida và quảng bá thương hiệu CLB của mình nhanh chóng thông qua internet giúp dễ dàng tiếp cận với người dùng . Nên em đã chọn đề tài “XÂY DỰNG WEBSITE QUẢNG BÁ THƯƠNG HIỆU CLB BIDA ”.

2.Mục Tiêu :

Em sẽ thiết kế website quảng bá thương hiệu cho 1 CLB Bida , sử dụng các công nghệ như ASP.Net ,ASP.Net CORE, MySQL giúp cho việc xây dựng trang web được nhanh chóng và dễ dàng hơn. Từ đó có thể học được cách thiết kế và quản lí website quảng bá thương hiệu cho 1 CLB Bida để quảng bá và được nhiều người biết đến.

3.Đối tượng :

- Các chức năng trong bootstrap.
- Một số sản phẩm về cơ , bàn bida.
- Tìm hiểu về việc quảng bá thương hiệu cho CLB.

4.Phạm vi nghiên cứu:

- Nghiên cứu ứng dụng Bootstrap.
- Nghiên cứu về ngôn ngữ ASP.Net Core Framework , Mô Hình MVC.

CHƯƠNG 1: TỔNG QUAN

1.1 Đặt vấn đề

Trong thời đại 4.0 hiện nay, việc sử dụng công nghệ trong công việc đã trở thành thiết yếu. Công nghệ thông tin được ứng dụng trong rất nhiều ngành nghề, lĩnh vực khác nhau trong cuộc sống. Mọi ngành nghề đều có điểm chung là các công việc đều đòi hỏi được sắp xếp và quản lý một cách hợp lý để tăng năng suất công việc, làm việc có khoa học. Đây là một hoạt động đòi hỏi nhiều năng lực và tư duy, việc quản lý công việc bằng phương pháp thủ công đôi khi tốn nhiều công sức và hiệu quả đem lại cũng không cao. Qua đó, ta thấy được nhu cầu cấp thiết các ứng dụng quản lý công việc một cách hiệu quả và an toàn.

Việc xây dựng và quảng bá một trang web cho Câu Lạc Bộ Bida là một nhiệm vụ quan trọng để tăng cường thương hiệu và thu hút thành viên mới. Dưới đây là một số vấn đề quan trọng cần xem xét khi phát triển trang web quảng bá thương hiệu cho Câu Lạc Bộ Bida

Thiết kế và Trải nghiệm người dùng đảm bảo trang web có thiết kế linh hoạt và phản hồi tốt trên nhiều thiết bị, từ máy tính đến điện thoại di động. Để sử dụng tối ưu hóa trải nghiệm người dùng để giúp khách truy cập dễ dàng tìm kiếm thông tin, đặt sân bida, và tham gia các sự kiện. Giúp bạn dễ dàng tìm hiểu thông tin về CLB và dễ dàng đăng kí thành viên . Tìm hiểu các thông tin về các sự kiện và giải đấu để sẵn sàng đăng kí thi đấu nhanh chóng

Giới thiệu câu lạc bộ: một trang giới thiệu về câu lạc bộ, lịch sử, sứ mệnh, và giá trị cốt lõi. Cung cấp hướng dẫn chi tiết về các luật chơi và các chiến thuật trong bida. Đặt một hệ thống liên lạc hiệu quả để thành viên có thể liên hệ với quản trị viên câu lạc bộ. Tạo một không gian để thành viên chia sẻ kinh nghiệm, thảo luận và tương tác với nhau. Sử dụng các chiến lược quảng cáo trực tuyến để tăng cường nhận thức về thương hiệu và thu hút đối tượng mục tiêu. Bảo vệ thông tin cá nhân của thành viên và đảm bảo an toàn cho giao dịch trực tuyến.

Bằng cách giải quyết những vấn đề này, bạn có thể xây dựng một trang web mạnh mẽ để quảng bá thương hiệu Câu Lạc Bộ Bida và tạo ra một cộng đồng trực tuyến tích cực và tương tác.

1.2 Mục đích nghiên cứu:

Tìm hiểu về cách quảng bá thương hiệu cho CLB Bida

Ngôn ngữ C#, .NET Core Framework dựa trên nền tảng ứng dụng Microsoft Visual Studio.

Xây dựng website bằng ASP.NET MVC, ASP.NET Core và sử dụng SQL Management Studio để lưu trữ CSDL.

CHƯƠNG 2: NGHIÊN CỨU LÝ THUYẾT

2.1 Giới thiệu về ASP.Net

2.1.1 Định Nghĩa

ASP.Net là một nền tảng dành cho phát triển web, được Microsoft phát hành và cung cấp lần đầu tiên vào năm 2002. Nền tảng được sử dụng để tạo ra các ứng dụng web-based.

Phiên bản ASP.Net đầu tiên được triển khai là 1.0 và phiên bản ASP.Net mới nhất là phiên bản 4.6. ASP.Net được thiết kế để tương thích với giao thức HTTP. HTTP là giao thức chuẩn được sử dụng trên tất cả các ứng dụng web.

Các ứng dụng ASP.Net có thể được viết bằng nhiều ngôn ngữ .Net khác nhau. Trong đó có các kiểu ngôn ngữ như C#, VB.Net và J#. Một số nền tảng cơ bản của ASP.NET sẽ được trình bày trong mục dưới đây.

ASP viết đầy đủ là Active Server Pages, và .NET là viết tắt của Network Enabled Technologies.



Hình 2.1 : ASP.Net là một framework được sử dụng để phát triển các ứng dụng web-based[1]

2.1.2 Cấu trúc cơ bản của ASP.net

Cấu trúc cơ bản của framework ASP.NET được hình thành bởi 3 lớp chính: Lớp ngôn ngữ, lớp thư viện và lớp chạy lập trình.

- **Lớp ngôn ngữ:** một framework ASP.NET là mô hình bao gồm nhiều loại ngôn ngữ lập trình cùng tồn tại cùng lúc. Các ngôn ngữ lập trình này đóng vai trò hỗ trợ cho quá trình phát triển ứng dụng web.
- **Lớp thư viện:** framework ASP.NET được tích hợp một lớp thư viện tiêu chuẩn được gọi là Web Library. Web Library chứa đựng mọi thành phần, yếu tố cần thiết để hỗ trợ cho quá trình xây dựng ứng dụng web.
- **Lớp chạy ngôn ngữ lập trình:** còn được gọi là Common Language Infrastructure, đóng vai trò là hạ tầng ngôn ngữ để hỗ trợ quá trình chạy các chương trình .NET, .CLR có thể thực hiện các tác vụ chính.

2.1.3 Lý do nên sử dụng ASP

Sở hữu nhiều đặc điểm, tính năng nổi bật về hiệu năng, ASP.Net hiện nay nhận được sự ưu ái từ các cộng đồng lập trình viên . Việc sử dụng ngôn ngữ ASP.NET trên thực tế mang đến rất nhiều lợi ích cho các nhà phát triển web và lập trình viên:

- Khả năng mở rộng cao, cho phép các nhà phát triển có thể xây dựng mọi ứng dụng từ đơn giản đến phức tạp với hiệu năng mạnh mẽ và khả năng linh hoạt tối ưu.
- Tích hợp sẵn trên Windows với cấu hình xác thực, là lựa chọn tối ưu nhất với khả năng xây dựng các ứng dụng được bảo mật toàn diện.
- Sở hữu các tính năng thân thiện với nhà phát triển như khả năng triển khai tự động, khả năng chỉnh sửa WYSIWYG và khả năng điều khiển kéo/thả trên máy chủ.
- Khả năng giám sát, quản lý chặt chẽ mọi quy trình để kịp thời sử dụng các ứng dụng mới để thay thế những yêu cầu chết.
- Khả năng thực hiện hầu hết các tác vụ cơ bản phổ biến như gửi biểu mẫu, xác thực ứng dụng khách, cấu hình website, v.v
- Dễ dàng tạo lập, duy trì mã nguồn mà HTML.

- Cho phép chọn, chia ứng dụng theo nhiều loại ngôn ngữ khác nhau.
- Dễ dàng triển khai các ứng dụng.
- Dễ dàng phát hiện tình trạng rò rỉ bộ nhớ, vòng lặp vô hạn hay các vấn đề khác.

2.2 ASP.Net Core

ASP.NET Core là một open-source mới và framework đa nền tảng (cross-platform) cho việc xây dựng những ứng dụng hiện tại dựa trên kết nối đám mây, giống như web apps, IoT và backend cho mobile.

ASP.NET Core bao gồm các thành phần theo hướng module nhằm tối thiểu tài nguyên và chi phí phát triển, như vậy bạn giữ lại được sự mềm dẻo trong việc xây dựng giải pháp của bạn. Bạn có thể phát triển và chạy những ứng dụng ASP.NET Core đa nền tảng trên Windows, Mac và Linux.

Đồng thời nó đã trở thành một mã nguồn mở. Đây là một thay đổi rất lớn và theo mình là quan trọng nhất của ASP.NET Core. Điều mà trước đây khó có một lập trình viên nào có thể nghĩ đến. Có lẽ đó cũng là một xu thế mà các ngôn ngữ lập trình hiện nay đang hướng tới.

Ứng dụng ASP.NET Core có thể chạy trên .NET Core hoặc trên phiên bản đầy đủ của .NET Framework. Nó được thiết kế để cung cấp và tối ưu development framework cho những dụng cụ mà được triển khai trên đám mây (cloud) hoặc chạy on-promise.

Nó bao gồm các thành phần theo hướng module nhằm tối thiểu tài nguyên và chi phí phát triển, như vậy bạn giữ lại được sự mềm dẻo trong việc xây dựng giải pháp của bạn. Bạn có thể phát triển và chạy những ứng dụng ASP.NET Core đa nền tảng trên Windows, Mac và Linux.

Đồng thời nó đã trở thành một mã nguồn mở. Đây là một thay đổi rất lớn và theo mình là quan trọng nhất của ASP.NET Core. Điều mà trước đây khó có một lập trình viên nào có thể nghĩ đến. Có lẽ đó cũng là một xu thế mà các ngôn ngữ lập trình hiện nay đang hướng tới



Hình 2.2 : ASP.Net Core [2]

2.1.1 Ngôn ngữ .NET Core hỗ trợ:

Ngôn ngữ hỗ trợ: .NET Core hỗ trợ đầy đủ C # và F # (và C ++ / CLI kể từ 3.1; chỉ được bật trên Windows) và hỗ trợ một phần Visual Basic .NET

Có thể sử dụng các công cụ sau để lập trình:

- Visual Studio
- Visual Studio Code
- Sublime Text
- Vim

2.1.2 Các thành phần của .NET Core:

.NET Core bao gồm các phần sau:

.NET Core runtime: cung cấp một hệ thống kiểu, tải lắp ráp, trình thu gom rác, interop gốc và các dịch vụ cơ bản khác. Các thư viện khung .NET Core cung cấp các kiểu dữ liệu nguyên thủy, các kiểu thành phần ứng dụng và các tiện ích cơ bản.

ASP.NET Core runtime: cung cấp khung để xây dựng các ứng dụng kết nối internet, điện toán đám mây hiện đại, chẳng hạn như ứng dụng web, ứng dụng IoT và phụ trợ di động.

.NET Core SDK và trình biên dịch ngôn ngữ (Roslyn và F #) cho phép trải nghiệm nhà phát triển .NET Core.

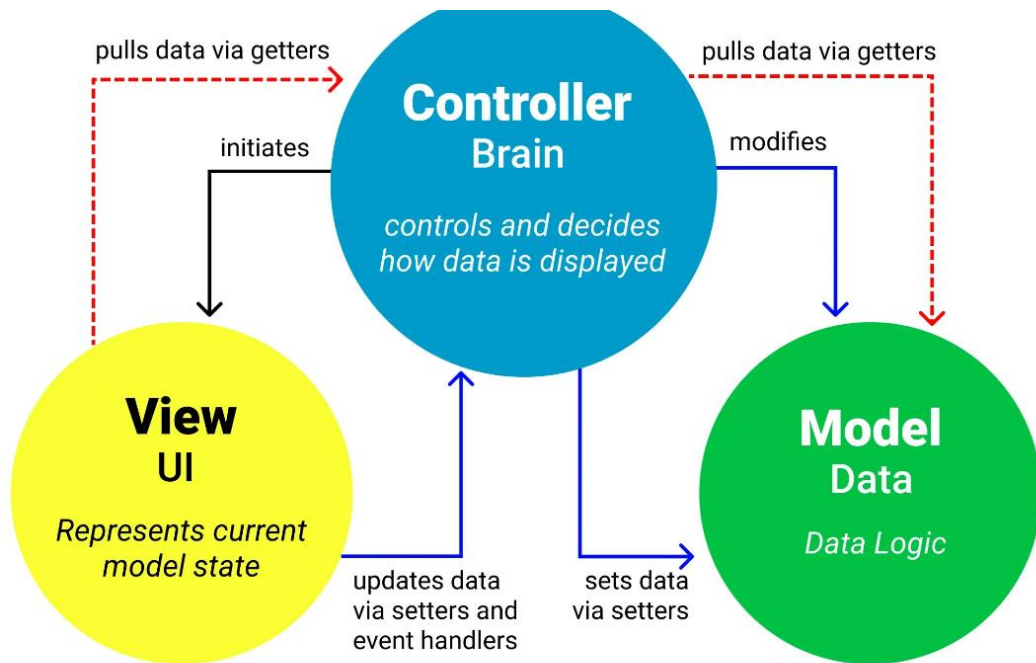
DotNet command: được sử dụng để khởi chạy các ứng dụng .NET Core và các lệnh CLI. Nó chọn thời gian chạy và lưu trữ thời gian chạy, cung cấp chính sách tải lắp ráp và khởi chạy các ứng dụng và công cụ.

2.3 Mô Hình MVC

MVC là viết tắt của cụm từ “**Model-View-Controller**“. Đây là mô hình thiết kế được sử dụng trong kỹ thuật phần mềm. MVC là một mẫu kiến trúc phần mềm để tạo lập giao diện người dùng trên máy tính. MVC chia thành ba phần được kết nối với nhau và mỗi thành phần đều có một nhiệm vụ riêng của nó và độc lập với các thành phần khác. Tên gọi 3 thành phần:

- **Model (dữ liệu):** Quản lý xử lý các dữ liệu.
- **View (giao diện):** Nới hiển thị dữ liệu cho người dùng.
- **Controller (bộ điều khiển):** Điều khiển sự tương tác của hai thành phần **Model** và **View**.

Mô hình MVC (MVC pattern) thường được dùng để phát triển giao diện người dùng. Nó cung cấp các thành phần cơ bản để thiết kế một chương trình cho máy tính hoặc điện thoại di động, cũng như là các ứng dụng web.



Hình 2.3 : Mô hình MVC[3]

2.3.1 Các thành phần :

Mô hình MVC gồm 3 loại chính là thành phần bên trong không thể thiếu khi áp dụng mô hình này:

Model: Là bộ phận có chức năng lưu trữ toàn bộ dữ liệu của ứng dụng và là cầu nối giữa 2 thành phần bên dưới là View và Controller. Một model là dữ liệu được sử dụng bởi chương trình. Đây có thể là cơ sở dữ liệu, hoặc file XML bình thường hay một đối tượng đơn giản. Chẳng hạn như biểu tượng hay là một nhân vật trong game.

View: Đây là phần giao diện (theme) dành cho người sử dụng. View là phương tiện hiển thị các đối tượng trong một ứng dụng. Chẳng hạn như hiển thị một cửa sổ, nút hay văn bản trong một cửa sổ khác. Nó bao gồm bất cứ thứ gì mà người dùng có thể nhìn thấy được.

Controller: Là bộ phận có nhiệm vụ xử lý các yêu cầu người dùng đưa đến thông qua View. Một controller bao gồm cả Model lẫn View. Nó nhận input và thực hiện các update tương ứng.

Ví dụ: một Controller có thể cập nhật một Model bằng cách thay đổi các thuộc tính của nhân vật trong game. Và nó có thể sửa đổi view bằng cách hiển thị nhân vật được cập nhật trong game đó.

2.3.2 Lịch sử của MVC

MVC được tiến sĩ Trygve Reenskaug đưa vào ngôn ngữ lập trình Smalltalk-76 khi ông đến trung tâm Nghiên cứu Xerox Palo Alto (PARC) vào giữa năm 1970. Sau đó, việc triển khai trở nên phổ biến trong các phiên bản khác của Small-Talk. Năm 1988, các bài báo “The Journal of Object Technology” – JOT mang lại bước tranh toàn cảnh về MVC mang lại hiệu quả tốt nhất.

2.3.3 Ưu và nhược điểm của MVC

**Ưu điểm mô hình MVC*

- Đầu tiên, nhắc tới ưu điểm mô hình MVC thì đó là băng thông (Bandwidth) nhẹ vì không sử dụng viewstate nên khá tiết kiệm băng thông. Việc giảm băng thông giúp website hoạt động ổn định hơn.
- Kiểm tra đơn giản và dễ dàng, kiểm tra lỗi phần mềm trước khi bàn giao lại cho người dùng.
- Một lợi thế chính của MVC là nó tách biệt các phần Model, Controller và View với nhau.
- Sử dụng mô hình MVC chức năng Controller có vai trò quan trọng và tối ưu trên các nền tảng ngôn ngữ khác nhau
- Ta có thể dễ dàng duy trì ứng dụng vì chúng được tách biệt với nhau.
- Có thể chia nhiều developer làm việc cùng một lúc. Công việc của các developer sẽ không ảnh hưởng đến nhau.
- Hỗ trợ TTD (test-driven development). Chúng ta có thể tạo một ứng dụng với unit test và viết các won test case.
- Phiên bản mới nhất của MVC hỗ trợ thiết kế responsive website mặc định và các mẫu cho mobile. Chúng ta có thể tạo công cụ View của riêng mình với cú pháp đơn giản hơn nhiều so với công cụ truyền thống.

**Nhược điểm mô hình MVC*

- Bên cạnh những ưu điểm MVC mang lại thì nó cũng có một số nhược điểm cần khắc phục.
- MVC đa phần phù hợp với công ty chuyên về website hoặc các dự án lớn thì mô hình này phù hợp hơn so với các dự án nhỏ, lẻ vì khá là cồng kềnh và mất thời gian.

2.4 SQL Server



Hình 2.4: SQL Server[4]

SQL Server chính là một hệ quản trị dữ liệu quan hệ sử dụng câu lệnh SQL để trao đổi dữ liệu giữa máy cài SQL Server và máy Client. Một Relational Database Management System – RDBMS gồm có: databases, database engine và các chương trình ứng dụng dùng để quản lý các bộ phận trong RDBMS và những dữ liệu khác.

Năm 1989, phiên bản đầu tiên của SQL Server 1.0 ra đời được dùng cho các hệ điều hành 16-bit và được phát triển cho tới ngày nay.

Cho tới khi SQL Server ra phiên bản 6.5 thì được thị trường chấp nhận rộng rãi. Một đột phá cải tiến cho SQL Server 7.0 khi được Microsoft viết lại một engine hoàn toàn mới. Đến khi SQL Server từ phiên bản 7.0 cải tiến lên 8.0 chủ yếu phát triển về tính năng thiết kế website.

SQL Server chính là một hệ quản trị dữ liệu quan hệ sử dụng câu lệnh SQL để trao đổi dữ liệu giữa máy cài SQL Server và máy Client. Một Relational Database Management System – RDBMS gồm có: databases, database engine và các chương trình ứng dụng dùng để quản lý các bộ phận trong RDBMS và những dữ liệu khác.

2.5 Bootstrap

Bootstrap là một framework HTML, CSS và JavaScript cho phép người dùng thiết lập web một cách dễ dàng theo một chuẩn nhất định. Khi tạo ra một website mới với thiết bị cầm tay rất tiện lợi như mobile, ipad.... Bootstrap cơ bản bao gồm: typography, forms, buttons, tables, navigation và còn nhiều cái khác nữa. Để hỗ trợ cho việc thiết kế responsive một cách dễ dàng tiện lợi ở nó có thêm các

Component, Javascript hỗ trợ cho việc thiết kế của chúng ta nhanh chóng hơn. Hiện nay trên thế giới nó là một trong những framework được nhiều người sử dụng để thiết kế web nhất. Nó có xây dựng cho mình chuẩn riêng biệt nên được nhiều người dùng ưa chuộng.



Hình 2.5 : Bootstrap[5]

CHƯƠNG 3: HIỆN THỰC HÓA NGHIÊN CỨU

3.1 Mô Tả Bài Toán

84 Billirad là một Câu Lạc Bộ Bida chuyên quản lý và phát triển các thông tin giải đấu sự kiện về Bida , chuyên bán các sản phẩm bàn và các phụ kiện của Bida.

Địa chỉ chính của 84 Billirad nằm ở Trà Vinh. Câu Lạc Bộ hiện đang lên kế hoạch cho dự án phát triển và quảng bá thương hiệu của mình càng rộng rãi và được nhiều người biết đến hơn. Việc xem và tìm hiểu về các sự kiện của CLB của mỗi nhóm được thực hiện thông qua việc gặp trực tiếp và thông qua website của CLB .

Trong quá trình thực hiện một số công việc đang hiện hành, người dùng có thể Quản lý Sản phẩm Thêm, sửa, xóa sản phẩm phân loại sản phẩm thành các danh mục khác nhau hiển thị thông tin chi tiết sản phẩm, bao gồm hình ảnh, giá cả. Giỏ hàng và thanh toán ,cho phép người dùng thêm sản phẩm vào giỏ hàng.

Người quản trị có thể quản lý được thông tin đăng nhập của nhân viên và người mua xem thống kê lịch sử chi tiết mua hàng mỗi tháng . Cập nhật thông tin đơn hàng sản phẩm và thanh toán của người mua . Có thể cập nhật thông tin về Câu lạc bộ và các sự kiện của câu lạc bộ lên hệ thống website cho nhiều người cùng đọc và tìm hiểu về câu lạc bộ của mình . Xử lý quy trình thanh toán với các phương thức khác nhau (ví dụ: thanh toán trực tuyến, thanh toán khi nhận hàng).

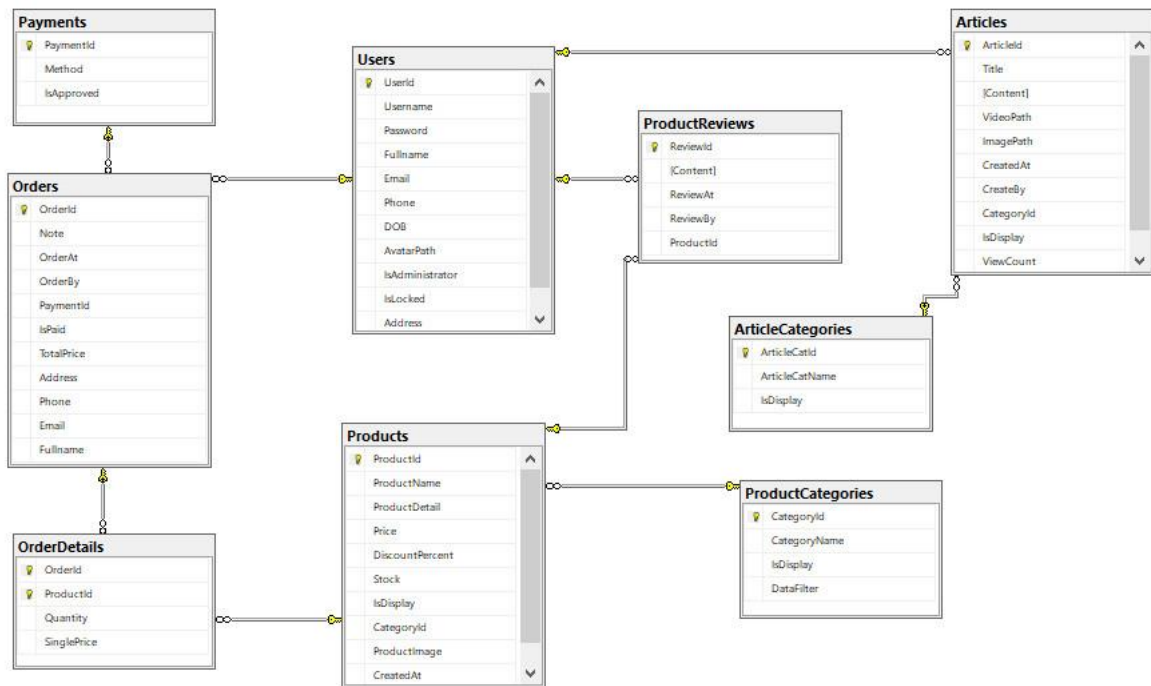
Đăng ký và đăng nhập cho người dùng ,địa chỉ giao hàng. Sử dụng Bootstrap để xây dựng giao diện đẹp mắt và linh hoạt trên các thiết bị khác nhau.

Dựa vào các thông tin trên sẽ giúp cho Câu Lạc Bộ ngày càng phát triển và quảng bá được thương hiệu của mình rộng rãi và được nhiều người biết đến nhiều hơn .

Sử dụng các chiến lược quảng cáo trực tuyến để tăng cường nhận thức về thương hiệu và thu hút đối tượng mục tiêu.Bảo vệ thông tin cá nhân của thành viên và đảm bảo an toàn cho giao dịch trực tuyến.

3.2 Xây dựng cơ sở dữ liệu

3.2.1 Cơ sở dữ liệu



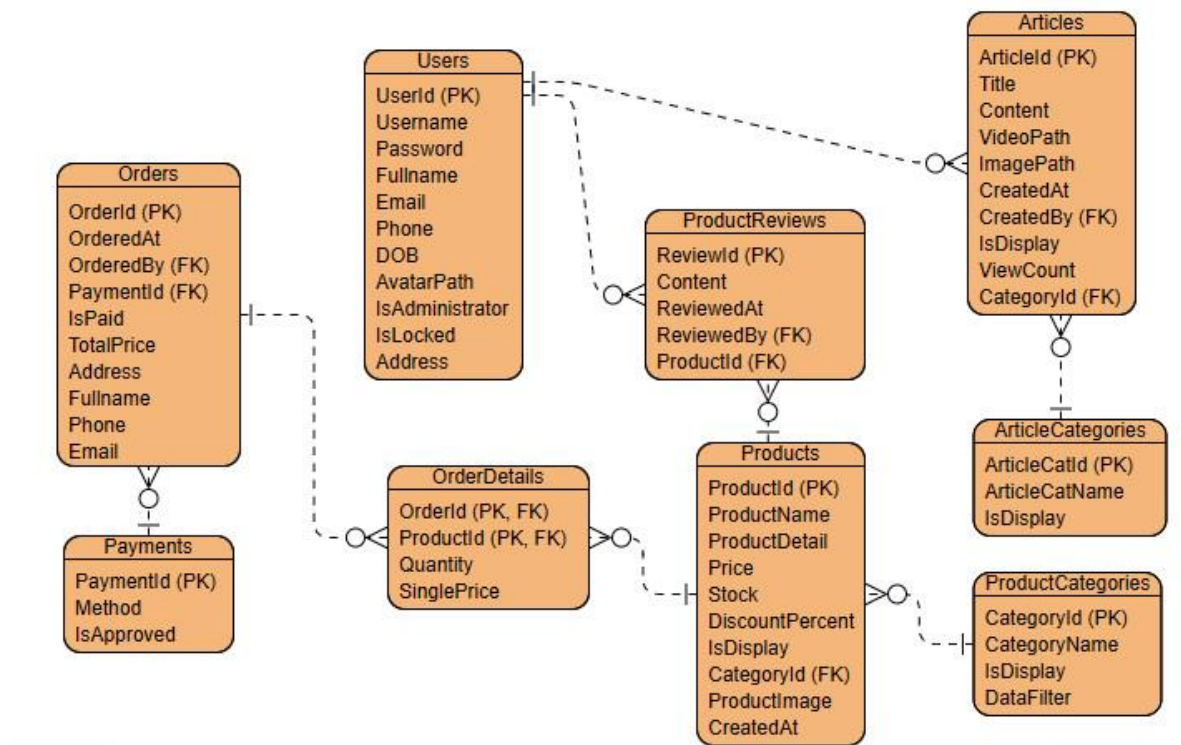
Hình 3.1 : Cơ Sở Dữ Liệu

Danh sách các bảng dữ liệu:

Tên bảng	Mô tả
Payments	Phương thức thanh toán
Orders	Đơn đặt hàng
OrdersDetails	Chi tiết đơn hàng
Products	Các sản phẩm
Users	Người dùng
ProductReviews	Đánh giá sản phẩm
ProductCategories	Danh mục sản phẩm
ArticleCategories	Danh mục bài viết
Articles	Bài viết

Bảng 3.1 : Danh sách các bảng dữ liệu

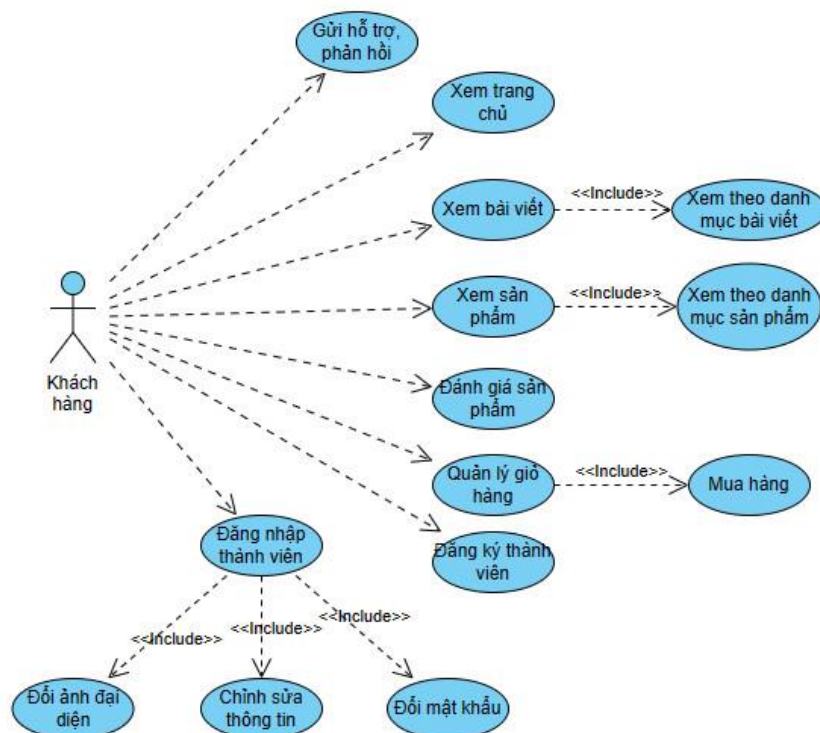
3.2.2 Mô Hình ERD



Hình 3.2 : Mô hình ERD

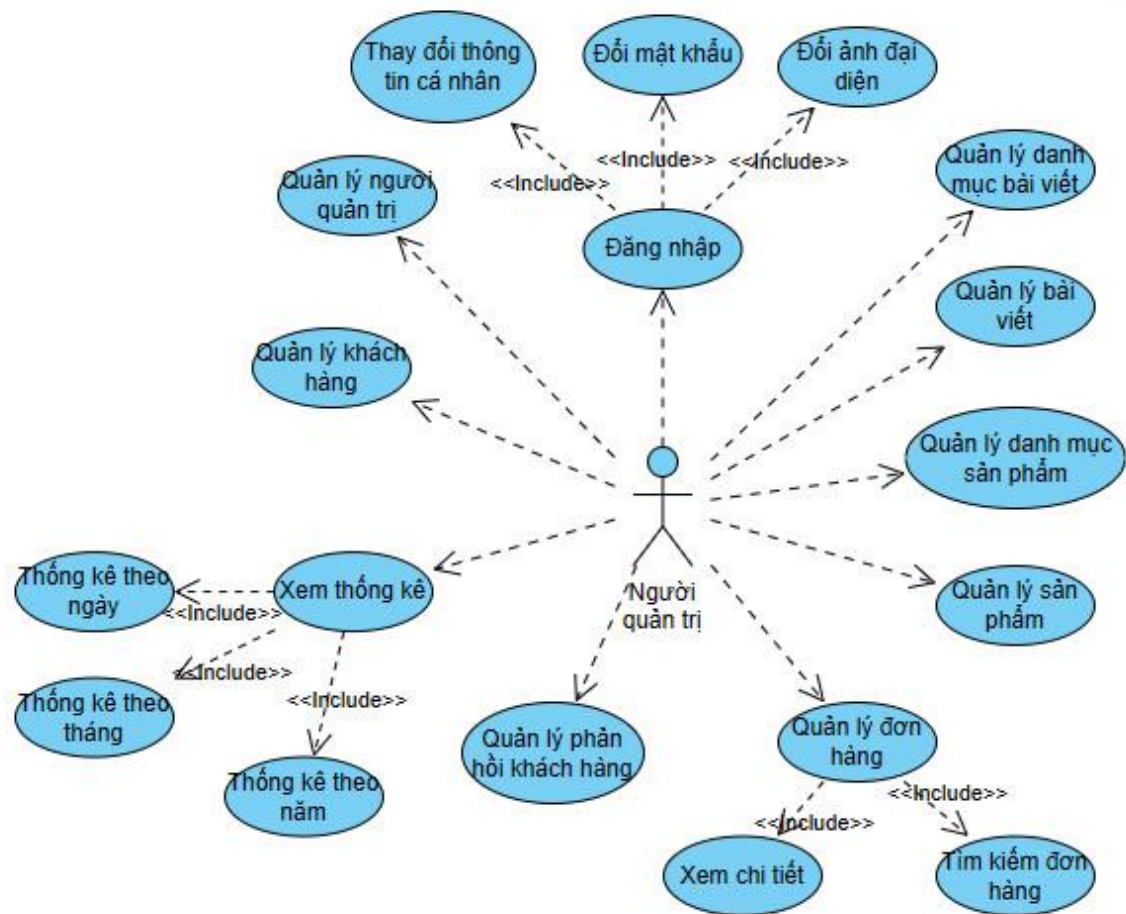
3.2.3 Sơ đồ Use Case

3.2.3.1 Sơ đồ Use Case Khách Hàng



Hình 3.3: Sơ đồ Use Case Khách Hàng

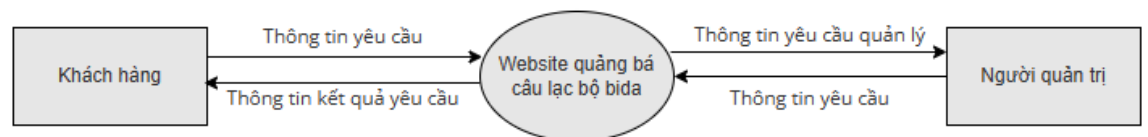
3.2.3.2 Sơ đồ Use Case Admin



Hình 3.4: Sơ đồ Use case Admin

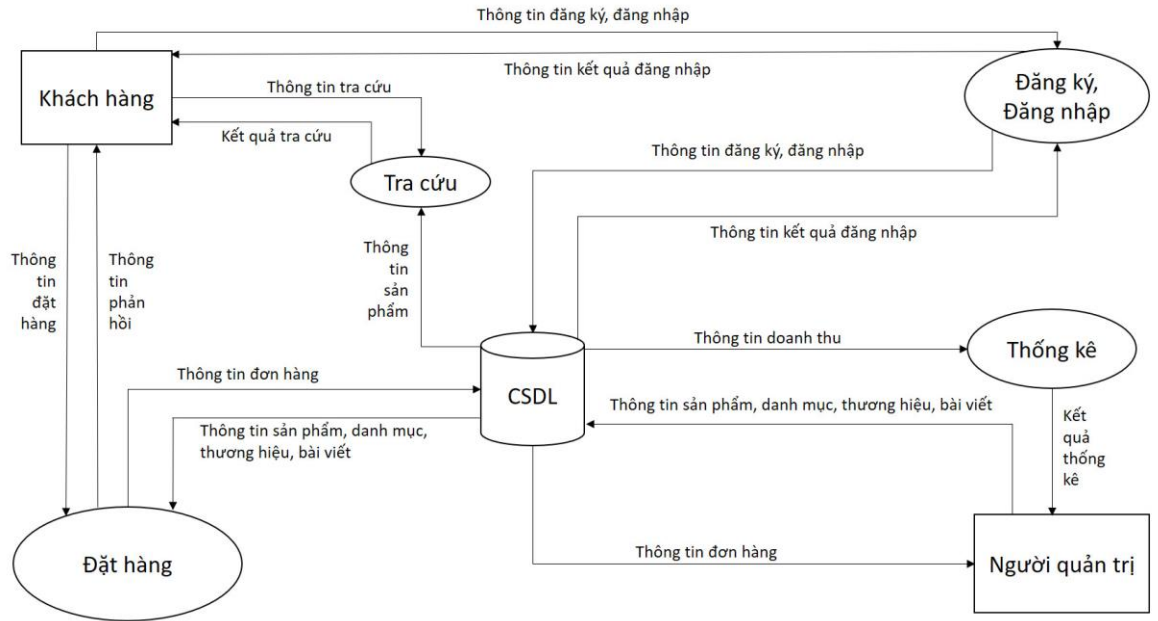
3.2.4 Sơ Đồ DFD

- DFD Mức 0 :



Hình 3.5 :Sơ đồ DFD Mức 0

- DFD Mức 1:



Hình 3.6 :Sơ đồ DFD mức 1

3.2.5 Các thực thể:

3.2.5.1 Thực thể Payments:

Thực thể Payments là thực thể thanh toán sản phẩm .

Column Name	Data Type	Allow Nulls
PaymentId	int	<input type="checkbox"/>
Method	nvarchar(500)	<input type="checkbox"/>
IsApproved	bit	<input type="checkbox"/>

Hình 3.7 :Dữ liệu thực thể Payments

Bảng 3.2. Thực thể Payments

Thực thể Payments				
STT	Thuộc tính	Diễn giải	Kiểu dữ liệu	Ràng buộc
1	PaymentID	Mã phương thức thanh toán	Int	PK
2	Method	Phương thức thanh toán	Nvarchar(500)	
3	IsApproved	Được chấp nhận hay không	bit	

3.2.5.2 Thực thể Orders:

Thực thể Orders là thực thể Đơn Đặt Hàng .

Column Name	Data Type	Allow Nulls
OrderId	uniqueidentifier	<input type="checkbox"/>
Note	nvarchar(MAX)	<input checked="" type="checkbox"/>
OrderAt	datetime	<input type="checkbox"/>
OrderBy	int	<input type="checkbox"/>
PaymentId	int	<input type="checkbox"/>
IsPaid	bit	<input type="checkbox"/>
TotalPrice	int	<input type="checkbox"/>
Address	nvarchar(500)	<input type="checkbox"/>
Phone	nvarchar(10)	<input checked="" type="checkbox"/>
Email	nvarchar(256)	<input type="checkbox"/>
Fullname	nvarchar(256)	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>

Hình 3.8 : Dữ liệu thực thể Orders



Bảng 3.3. Thực thể Orders

Thực thể Orders				
STT	Thuộc tính	Diễn giải	Kiểu dữ liệu	Ràng buộc
1	OrderId	Mã đơn đặt hàng	uniqueidentifier	PK
2	Note	Ghi chú	Nvarchar(max)	
3	OrderAt	Thời gian đặt hàng	datetime	
4	OrderBy	Mã người dùng đặt hàng	int	
5	PaymentId	Mã phương thức thanh toán	int	
6	Ispaid	Trạng thái đã thanh toán hay chưa	bit	
7	TotalPrice	Tổng giá trị đơn hàng	int	
8	Address	Địa chỉ giao hàng	Nvarchar(500)	
9	Phone	Số điện thoại	Nvarchar(10)	
10	Email	Email	Nvarchar(256)	

11	Fullname	Họ và tên giao hàng	Nvarchar(256)	
----	----------	---------------------	---------------	--

3.2.5.3 Thực thể OrderDetails:

Thực thể OrderDetails là thực thể thanh toán sản phẩm .

	Column Name	Data Type	Allow Nulls
	OrderId	uniqueidentifier	<input type="checkbox"/>
	ProductId	int	<input type="checkbox"/>
	Quantity	int	<input type="checkbox"/>
	SinglePrice	int	<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>


Hình 3.9 : Dữ liệu thực thể OrderDetails

Bảng 3.4 Thực thể OrderDetails

Thực thể OrderDetails				
STT	Thuộc tính	Diễn giải	Kiểu dữ liệu	Ràng buộc
1	OrderId	Mã đơn hàng	uniqueidentifier	PK
2	ProductID	Mã sản phẩm	int	PK
3	Quantity	Số lượng	int	
4	SinglePrice	Đơn giá	int	

3.2.5.4 Thực thể Users:

Thực thể Users là thực thể Người dùng.

Column Name	Data Type	Allow Nulls
 UserId	int	<input type="checkbox"/>
Username	nvarchar(256)	<input type="checkbox"/>
Password	nvarchar(256)	<input type="checkbox"/>
Fullname	nvarchar(256)	<input type="checkbox"/>
Email	nvarchar(256)	<input type="checkbox"/>
Phone	nvarchar(10)	<input checked="" type="checkbox"/>
DOB	datetime	<input type="checkbox"/>
AvatarPath	nvarchar(4000)	<input checked="" type="checkbox"/>
IsAdministrator	bit	<input type="checkbox"/>
IsLocked	bit	<input type="checkbox"/>
Address	nvarchar(4000)	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>


Hình 3.10 : Dữ Liệu thực thể Users

Bảng 3.5 Thực thể Users

Thực thể Users				
STT	Thuộc tính	Diễn giải	Kiểu dữ liệu	Ràng buộc
1	UserID	Tên người dùng	Int	PK
2	Username	Tên tài khoản	Nvarchar(256)	
3	Password	Mật khẩu	Nvarchar(256)	
4	Fullname	Họ tên	Nvarchar(256)	
5	Email	Email	Nvarchar(256)	
6	Phone	Số điện thoại	Nvarchar(10)	
7	DOB	Ngày sinh	datetime	
8	AvatarPath	Đường dẫn ảnh đại diện	Nvarchar(4000)	
9	IsAdministrator	Trạng thái có phải là người quản trị không	bit	
10	IsLocked	trạng thái mở/khoá tài khoản người dùng	bit	
11	Address	Địa Chỉ	Nvarchar(4000)	

3.2.5.5 Thực thể Products:

Thực thể Products là thực thể Người dùng.

	Column Name	Data Type	Allow Nulls
	ProductId	int	<input type="checkbox"/>
	ProductName	nvarchar(500)	<input type="checkbox"/>
	ProductDetail	nvarchar(MAX)	<input type="checkbox"/>
	Price	int	<input type="checkbox"/>
	DiscountPercent	int	<input type="checkbox"/>
	Stock	int	<input type="checkbox"/>
	IsDisplay	bit	<input type="checkbox"/>
	CategoryId	int	<input type="checkbox"/>
	ProductImage	nvarchar(MAX)	<input checked="" type="checkbox"/>
	CreatedAt	datetime	<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>

Hình 3.11: Dữ Liệu Thực Thể Products

Bảng 3.6 Thực thể Products

Thực thể Products				
STT	Thuộc tính	Diễn giải	Kiểu dữ liệu	Ràng buộc
1	ProductId	Mã Sản Phẩm	Int	PK
2	ProductName	Tên Sản Phẩm	Nvarchar(50)	
3	ProductDetails	Thông tin chi tiết sản phẩm	Nvarchar(max)	
4	Price	đơn giá	Int	
5	DiscountPercent	phần trăm giảm giá	Int	
6	Stock	số lượng tồn	Int	
7	Isdisplay	Trạng Thái ẩn hiện trên web	bit	
8	CategoryId	Mã danh mục sản phẩm	Int	
9	ProductImage	Hình ảnh sản phẩm	Nvarchar(max)	
10	CreatedAt	thời gian tạo	datetime	

3.2.5.6 Thực thể ProductsReviews:

Thực thể ProductsReviews là thực thể thanh toán sản phẩm .

Column Name	Data Type	Allow Nulls
ReviewId	int	<input type="checkbox"/>
[Content]	nvarchar(4000)	<input type="checkbox"/>
ReviewAt	datetime	<input type="checkbox"/>
ReviewBy	int	<input type="checkbox"/>
ProductId	int	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>

Hình 3.12: Dữ liệu thực thể ProductsReviews

Bảng 3.7 Thực thể ProductsReviews

Thực thể ProductsReviews				
STT	Thuộc tính	Diễn giải	Kiểu dữ liệu	Ràng buộc
1	ReviewId	Mã Đánh Giá	int	PK
2	Content	Nội dung đánh giá	Nvarchar(4000)	
3	ReviewAt	Đánh giá tại thời gian	datetime	
4	ReviewBy	Mã Người dùng đánh giá sản phẩm	int	
5	ProductId	Mã Sản Phẩm	int	

3.2.5.7 Thực thể ArticleCategories:

Thực thể ArticleCategories là thực thể thanh toán sản phẩm .

Column Name	Data Type	Allow Nulls
ArticleCatId	int	<input type="checkbox"/>
ArticleCatName	nvarchar(256)	<input type="checkbox"/>
IsDisplay	bit	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>


Hình 3.13: Dữ liệu thực thể ArticleCategories

Bảng 3.8 Thực thể ArticleCategories

Thực thể ArticleCategories				
STT	Thuộc tính	Diễn giải	Kiểu dữ liệu	Ràng buộc
1	ArticleCatId	mã danh mục bài viết	int	PK
2	ArticleCatName	tên danh mục bài viết	Nvarchar(256)	
3	IsDisplay	Trạng thái ẩn hiện trên web	bit	

3.2.5.8 Thực thể ProductCategories:

Thực thể ProductCategories là thực thể thanh toán sản phẩm .

	Column Name	Data Type	Allow Nulls
	CategoryId	int	<input type="checkbox"/>
	CategoryName	nvarchar(256)	<input type="checkbox"/>
	IsDisplay	bit	<input type="checkbox"/>
	DataFilter	nvarchar(MAX)	<input checked="" type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>


Hình 3.14: Dữ liệu thực thể ProductCategories

Bảng 3.9 Thực thể ProductCategories

Thực thể ProductCategories				
STT	Thuộc tính	Diễn giải	Kiểu dữ liệu	Ràng buộc
1	CategoryId	Mã thể loại	int	PK
2	CategoryName	Tên danh mục	Nvarchar(256)	
3	IsDisplay	Trạng thái ẩn hiện trên web	bit	
4	DataFilter	bộ lọc dữ liệu	Nvarchar(max)	

3.2.5.9 Thực thể Articles:

Thực thể Articles là thực thể thanh toán sản phẩm .

	Column Name	Data Type	Allow Nulls
	ArticleId	int	<input type="checkbox"/>
	Title	nvarchar(500)	<input type="checkbox"/>
	[Content]	nvarchar(4000)	<input type="checkbox"/>
	VideoPath	nvarchar(4000)	<input checked="" type="checkbox"/>
	ImagePath	nvarchar(500)	<input checked="" type="checkbox"/>
	CreatedAt	datetime	<input type="checkbox"/>
	CreateBy	int	<input type="checkbox"/>
	CategoryId	int	<input type="checkbox"/>
	IsDisplay	bit	<input type="checkbox"/>
	ViewCount	int	<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>

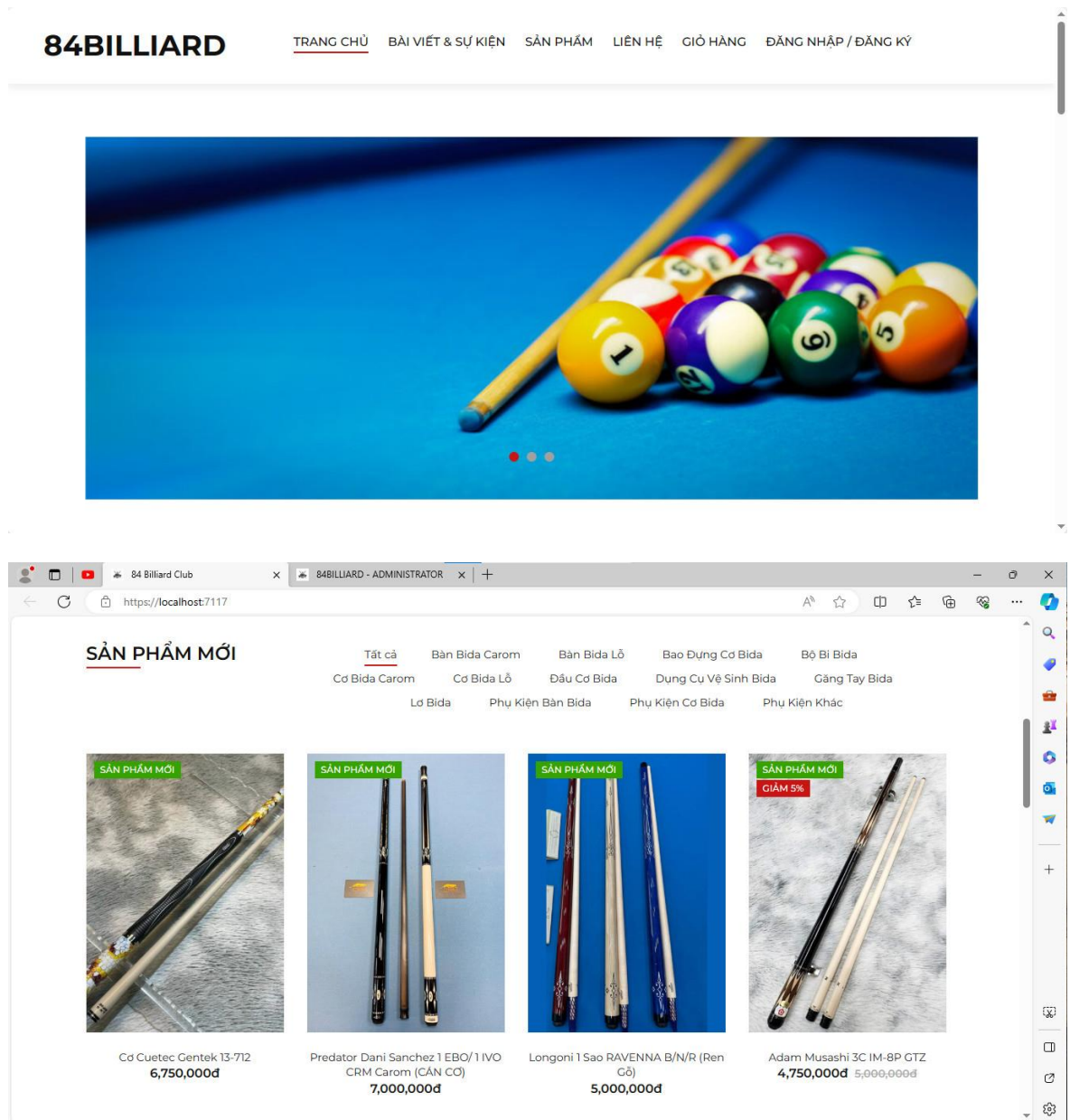
Hình 3.15 : Dữ Liệu thực thể Articles

Bảng 3.10 Thực thể Articles

Thực thể Products				
STT	Thuộc tính	Diễn giải	Kiểu dữ liệu	Ràng buộc
1	ArticleId	Mã Bài Viết	Int	PK
2	Title	Tiêu đề bài viết	Nvarchar(500)	
3	Content	Nội dung bài viết	Nvarchar(4000)	
4	VideoPath	Đường dẫn video cho bài viết	Nvarchar(4000)	
5	ImagePath	Đường dẫn hình ảnh vào bài viết	Nvarchar(500)	
6	CreatedAt	Bài viết được tạo bởi ngày	datetime	
7	CreatedBy	Mã Bài viết được tạo	int	
8	CategoryId	Mã Thẻ Loại	Int	
9	IsDisplay	Trạng Thái ẩn hiện trên web	bit	
10	ViewCount	Lượng người xem bài viết	int	

3.3 Thiết kế giao diện

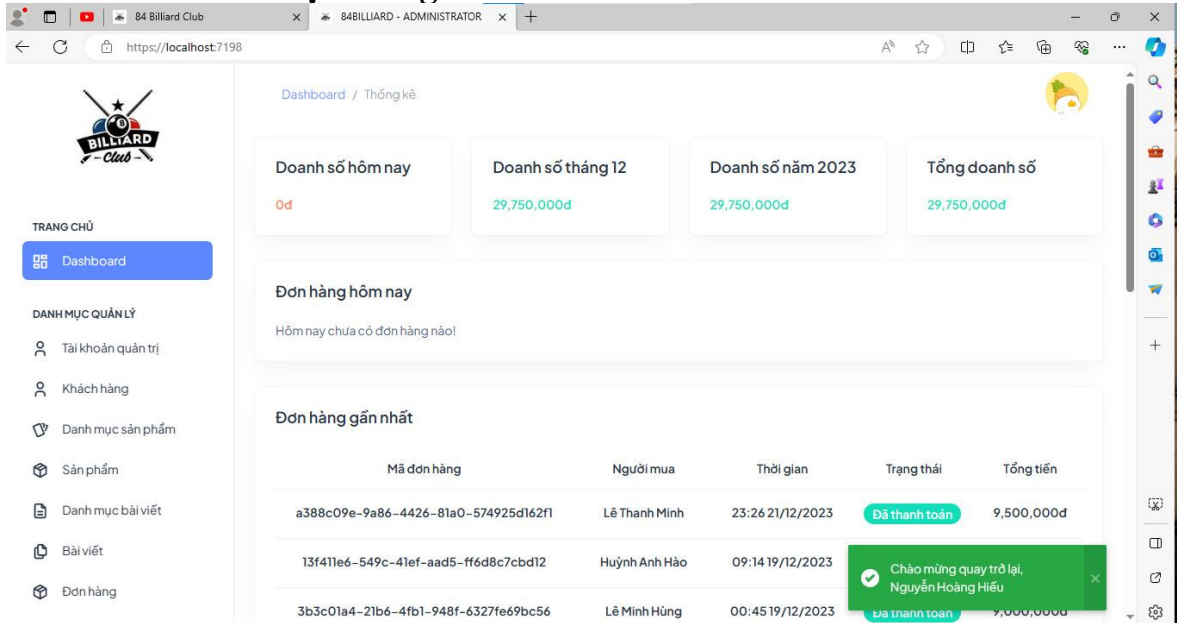
3.3.1 Giao diện trang chủ



Hình 3.16 : Giao diện trang chủ

Tại trang chủ người dùng có thể thực hiện xem Bài viết & sự kiện, các sản phẩm về bàn Bida, có thể đăng nhập và đăng kí thành viên. Ngoài ra, người dùng có thể xem chi tiết sản phẩm bằng cách nhấn vào tên sản phẩm hoặc hình ảnh sản phẩm hiển thị trên màn hình.

3.3.2 Giao diện trang Admin



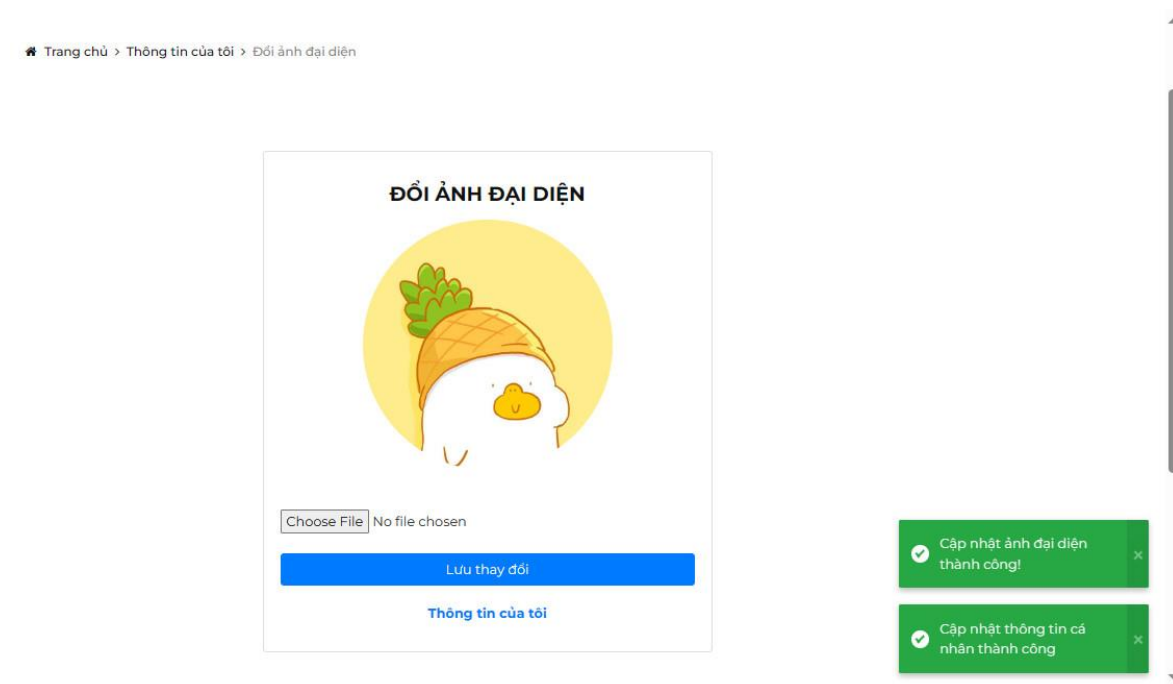
Hình 3.17 : Giao diện trang Admin

Tại màn hình quản trị, admin sẽ thực hiện xem thống kê doanh thu, quản lý khách hàng, quản lý danh mục sản phẩm, quản lý đơn hàng, quản lý tài khoản người dùng, quản lý bài viết và danh mục bài viết, quản lý giỏ hàng và quản lý thông tin website.

Tại giao diện thống kê, admin có thể biết được một số thông tin tổng quan về hoạt động kinh doanh của cửa hàng. Hệ thống cung cấp tổng doanh thu thực tế, doanh thu dự tính và tổng các khoản trừ doanh thu. Ngoài ra, admin có thể xem bảng thống kê những tài khoản có tổng tiền đặt hàng lớn nhất.

CHƯƠNG 4: KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU

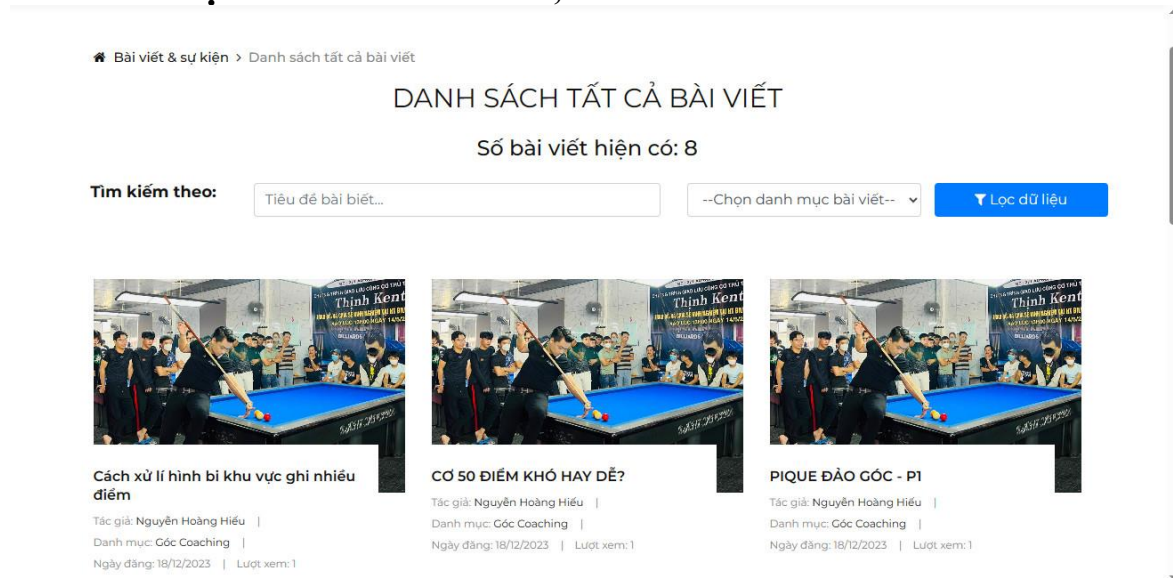
4.1 Giao diện Cập nhật ảnh đại diện cho khách hàng



Hình 4.1: Giao diện cập nhật ảnh đại diện cho khách hàng

Tại đây người dùng có thể lựa chọn ảnh đại diện tùy thích theo sở thích của mình để cập nhật ảnh đại diện khi đăng nhập vào website.

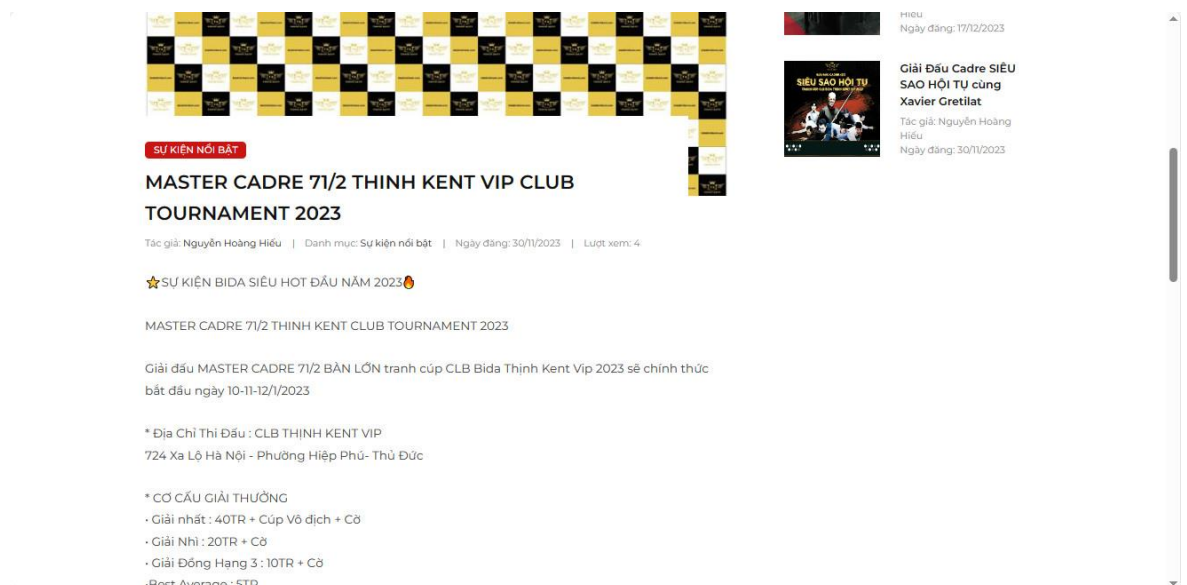
4.2 Giao diện Danh sách bài viết , chi tiết danh sách bài viết



Hình 4.2: Giao diện danh sách bài viết

Tại trang giao diện danh sách bài viết sẽ hiển thị hết tất cả danh sách các bài viết mà người quản trị cập nhật , các thông tin về cách chơi bida và các thông tin liên

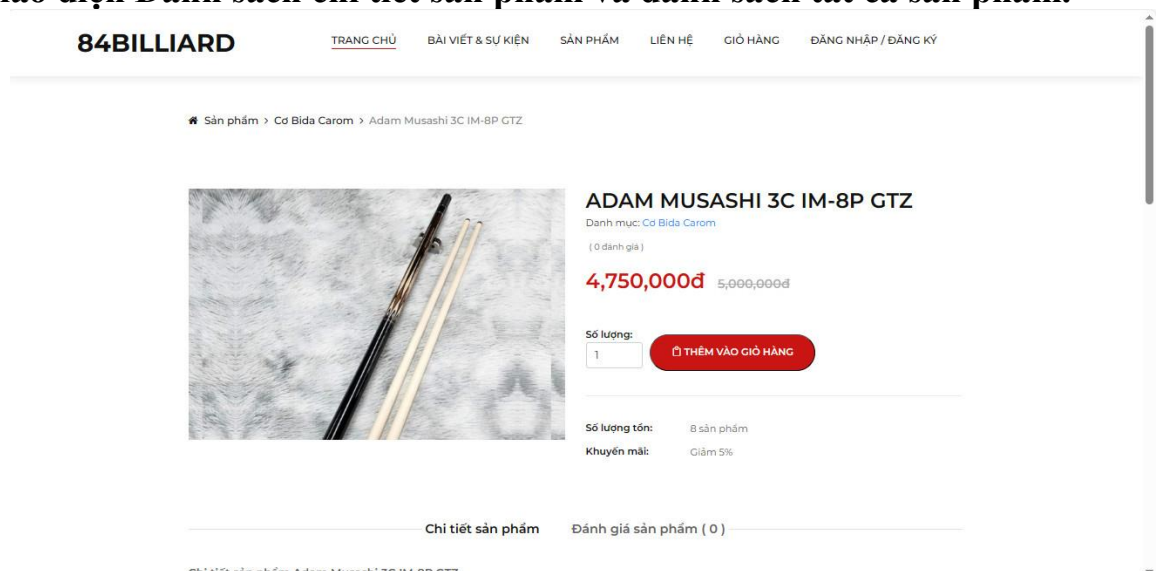
quan về câu lạc bộ sẽ được người quản trị cập nhật tại trang giao diện danh sách các bài viết



Hình 4.3 : Giao diện chi tiết bài viết

Trang Giao diện chi tiết bài viết sẽ hiển thị cụ thể trong bài viết có gì và các sự kiện của câu lạc bộ giải đấu bida rõ ràng hiển thị đầy đủ thông tin ngày giờ địa điểm và các cơ cấu về giải thưởng trong bài viết .

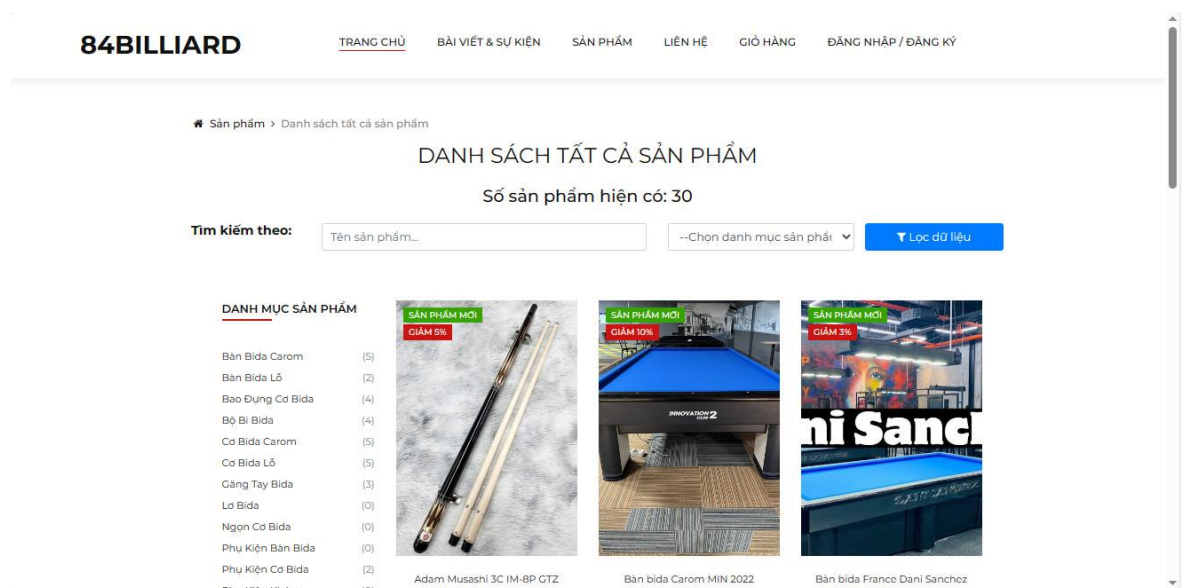
4.3 Giao diện Danh sách chi tiết sản phẩm và danh sách tất cả sản phẩm.



Hình 4.4 : Giao diện danh sách chi tiết sản phẩm

Trang Giao diện danh sách chi tiết sản phẩm hiển thị Chi tiết về Giá , Số lượng sản phẩm , Giá khuyến mãi (nếu có) cho người dùng dễ nhìn giá và coi rõ về sản phẩm mà mình muốn mua .

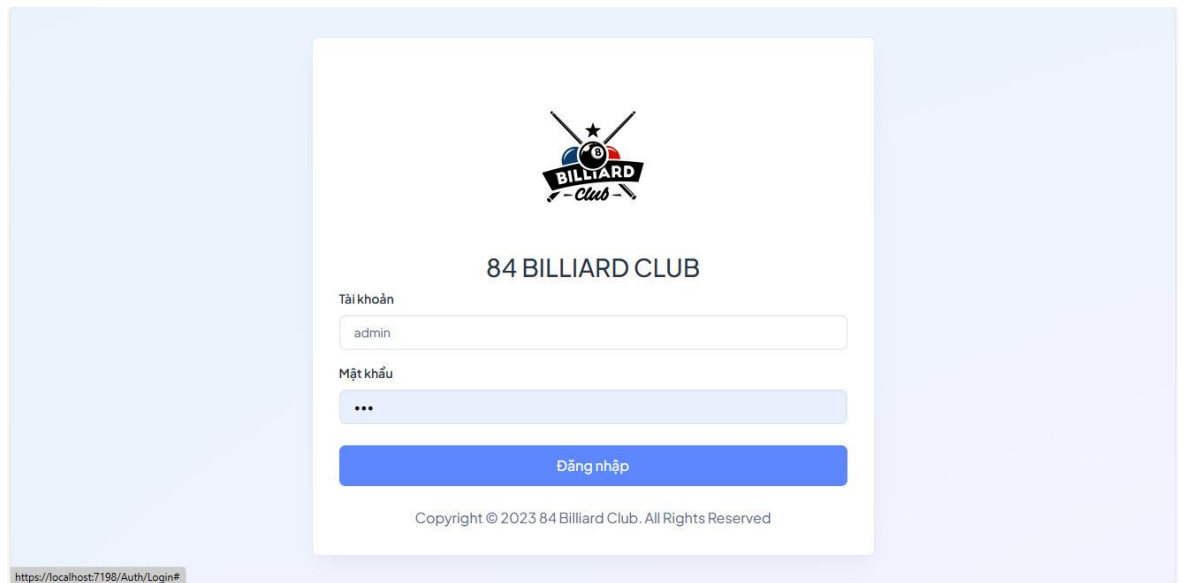
Màn hình chi tiết sản phẩm cho phép người dùng xem thông tin chi tiết của sản phẩm, đọc sản phẩm .Người dùng có thể thực hiện thêm sản phẩm vào giỏ bằng cách nhập số lượng và nhấn vào nút “Thêm vào giỏ hàng”.



Hình 4.5 : Giao diện Danh sách tất cả sản phẩm

Khi người dùng click vào Sản Phẩm hệ thống sẽ hiển thị lên màn hình tất cả các sản phẩm của danh mục đó. Tại màn hình sản phẩm, người dùng có thể thực hiện xem tất cả các sản phẩm. Ngoài ra, người dùng có thể xem chi tiết sản phẩm bằng cách nhấn vào tên sản phẩm hoặc hình ảnh sản phẩm hiển thị trên màn hình.

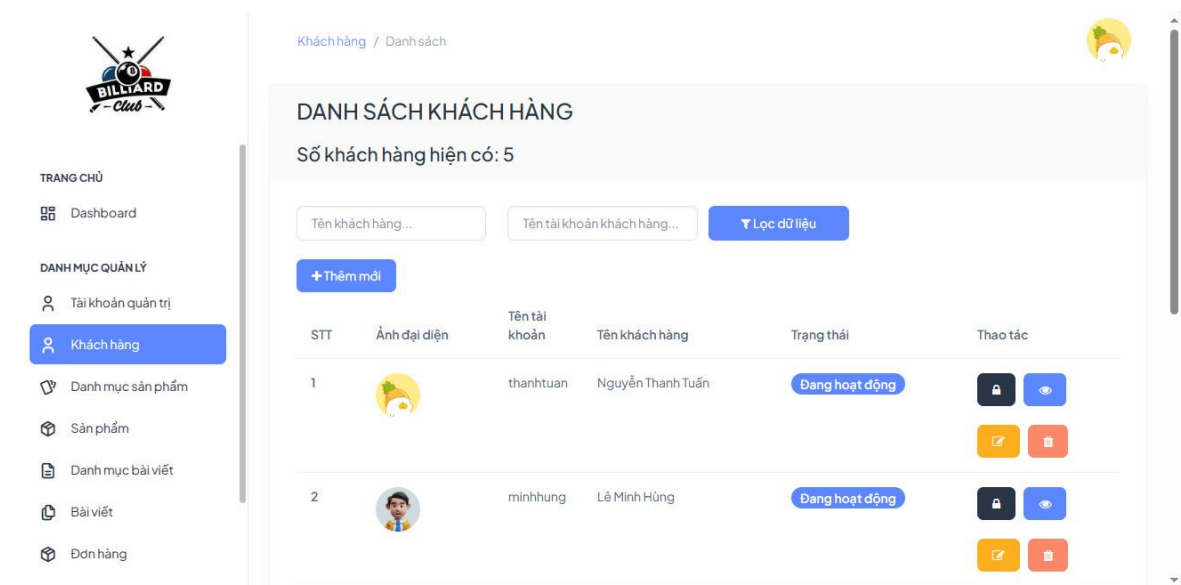
4.4 Giao diện trang đăng nhập vào Admin



Hình 4.6 : Giao diện Trang đăng nhập vào Admin

Người quản trị sẽ nhập tài khoản và mật khẩu đã được cung cấp sẵn của người admin sau đó nhấn nút “Đăng nhập”. Nếu tài khoản và mật khẩu đúng thì hệ thống sẽ chuyển đến trang vào trang admin để xem về tất cả thống kê doanh thu .

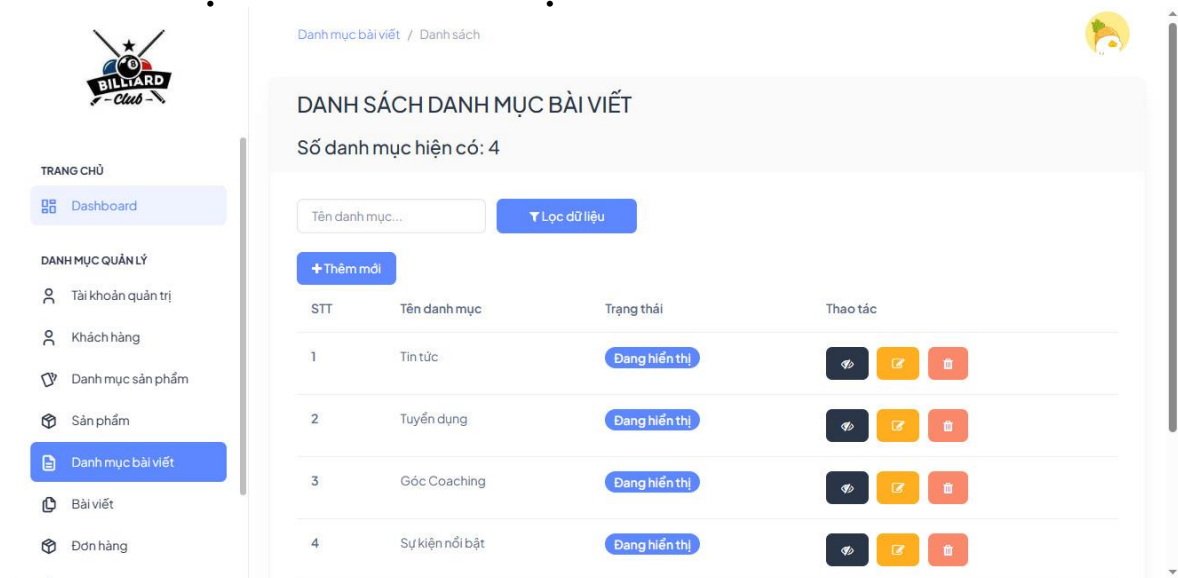
4.5 Giao diện danh sách khách hàng bên Admin



Hình 4.7 : Giao diện danh sách khách hàng bên Admin

Người quản trị có thể xem được số lượng khách hàng đăng kí tài khoản thành viên của câu lạc bộ xem được tên tài khoản , tên khách hàng và các thông tin khác .

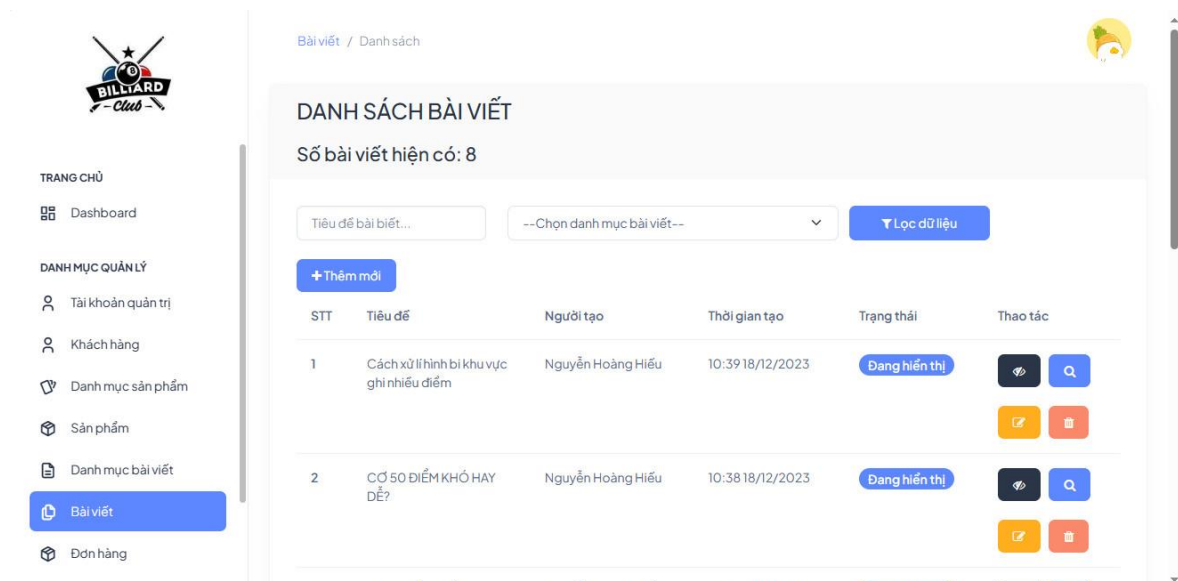
4.6 Giao diện danh sách danh mục bài viết của Admin



Hình 4.8: Giao diện danh sách danh mục bài viết của Admin

Người quản trị thêm danh mục mới cho danh mục bài viết của mình có thể xóa hoặc sửa và cho danh mục bài viết của mình có thể hiển thị hay ẩn khỏi trang chủ.

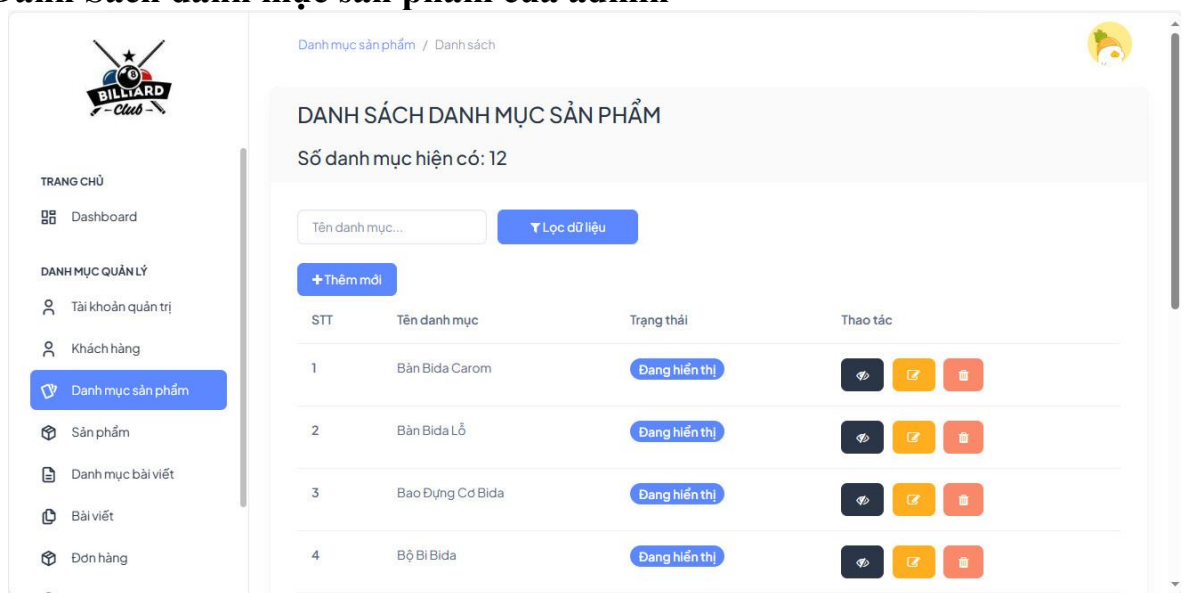
4.7 Danh Sách Bài Viết Của Admin



Hình 4.9 : Giao diện Danh sách bài viết của Admin

Trang Giao diện danh sách bài viết người quản trị có thể thêm sửa xóa cho chi tiết bài viết của câu lạc bộ , ẩn hoặc hiển thị bài viết lên trang chủ . Người quản trị phải thường xuyên cập nhật các thông tin về bài viết của CLB Bida để được nhiều người biết đến hơn .

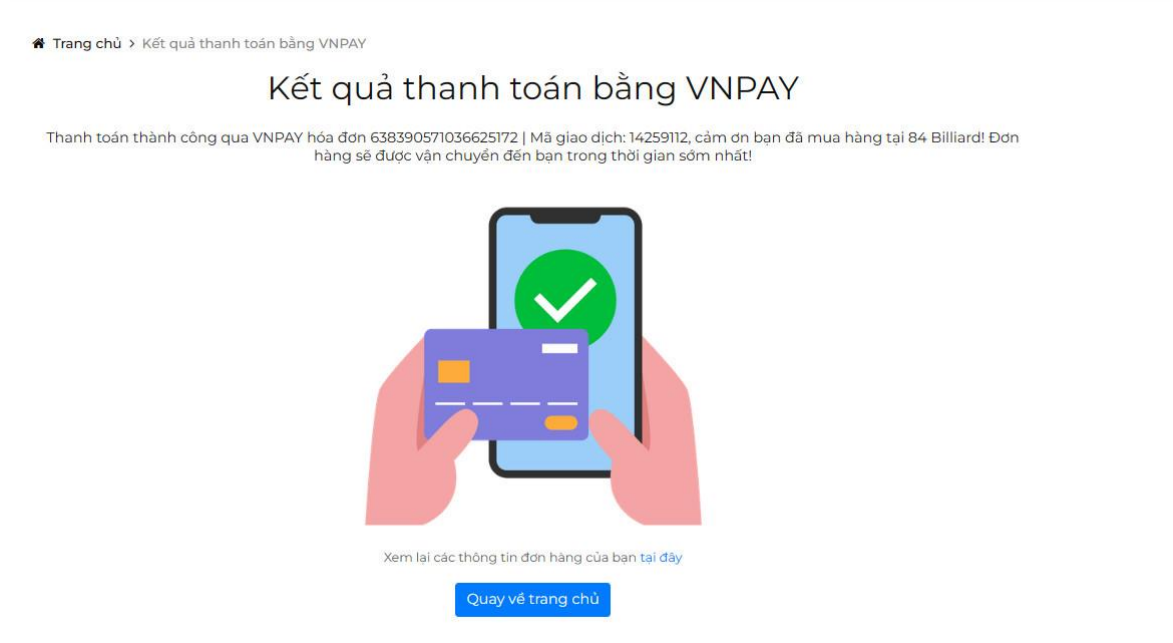
4.8 Danh Sách danh mục sản phẩm của admin



Hình 4.10 : Giao diện Danh Sách Danh mục sản phẩm của Admin

Giao diện Danh sách danh mục sản phẩm của người quản trị có thể Thêm , Sửa , Xóa các sản phẩm của câu lạc bộ , Người Quản trị cập nhật sản phẩm thường xuyên , trạng thái sản phẩm có thể đang hiển thị hoặc bị ẩn

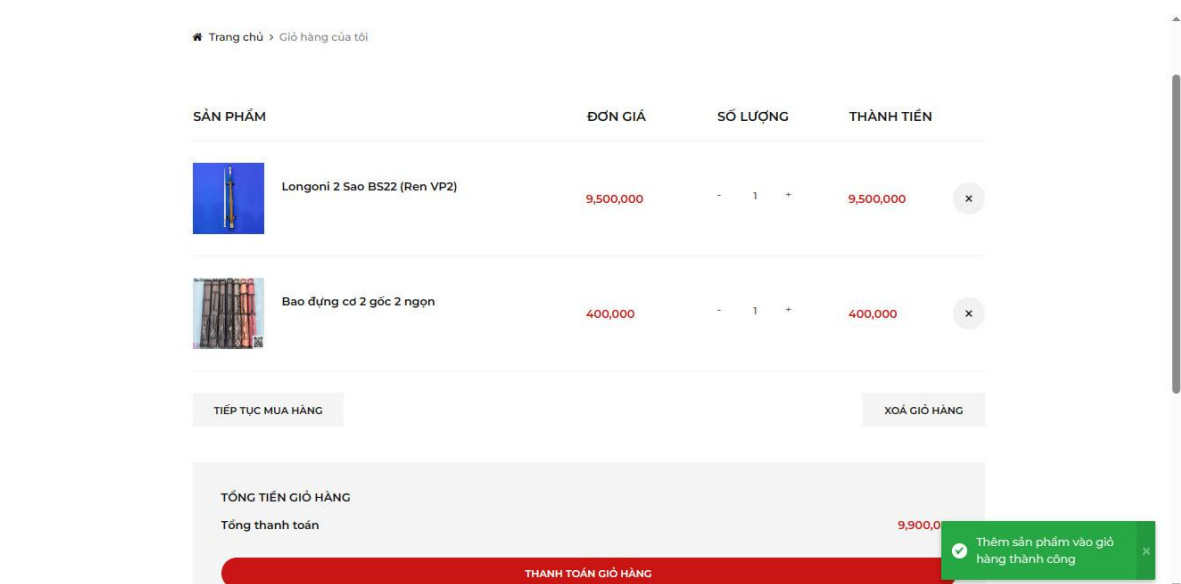
4.9 Giao diện Thanh Toán Thành Công



Hình 4.11 : Kết quả Thanh Toán

Sau Khi người dùng mua sản phẩm ấn đặt hàng và có nhiều phương thức thanh toán , người dùng chọn phương thức thanh toán qua VNPAY sẽ có mã và quét kết quả thanh toán nếu Thanh Toán thành công sẽ hiện kết quả thanh toán như hình 34 và có thể xem thông tin đơn hàng của người dùng.

4.10 Giao diện Giỏ Hàng

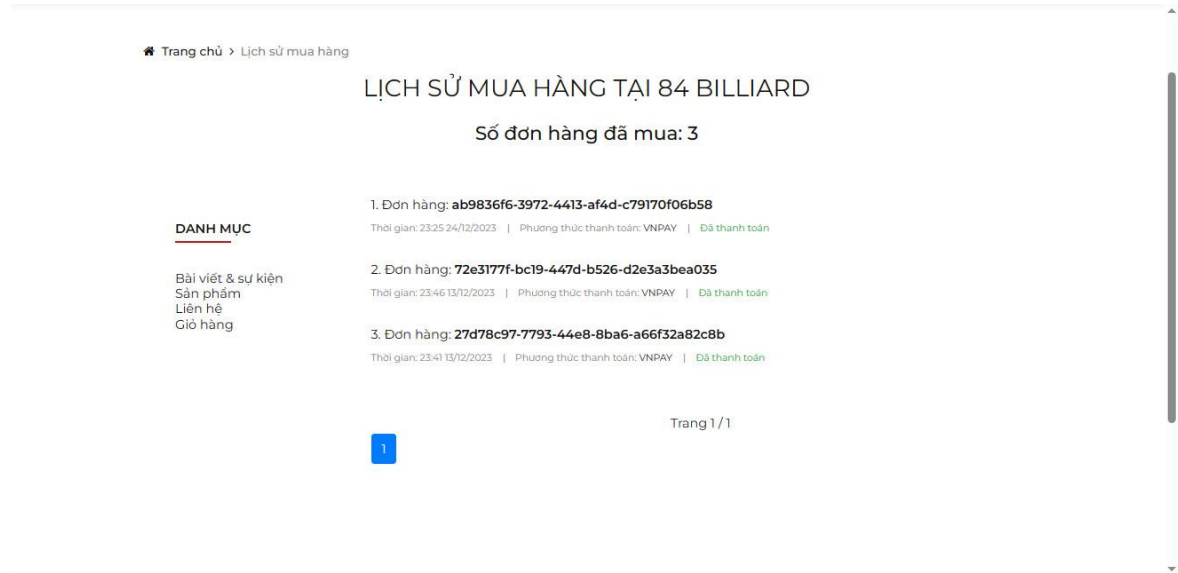


Hình 4.12 : Giao diện Giỏ Hàng

Để truy cập vào giỏ hàng, người dùng thực hiện nhấn vào biểu tượng giỏ hàng trên thanh menu. Tại màn hình giỏ hàng người dùng có thể thực hiện xóa các

sản phẩm khỏi giỏ hàng, thực hiện mua hàng, xem lịch sử đặt hàng và trạng thái các đơn hàng (Hình 35).

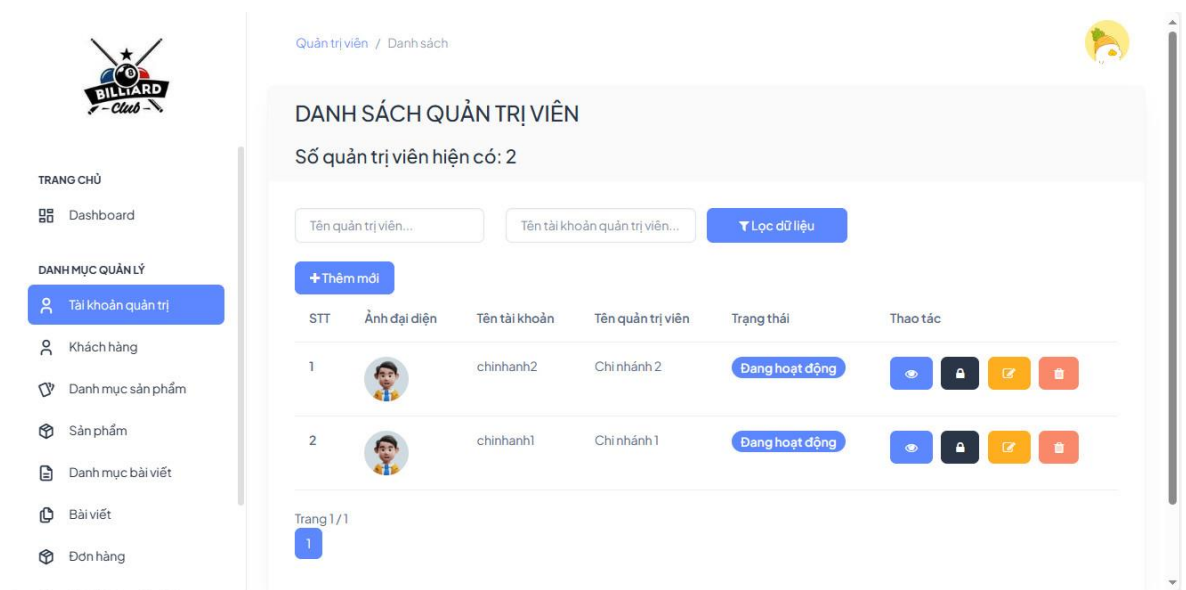
4.11 Giao diện xem lịch sử mua hàng



Hình 4.13 : giao diện xem lịch sử mua hàng

Tại màn hình lịch sử đặt hàng người dùng có thể thực hiện xem chi tiết các sản phẩm đã đặt, xem lịch sử đặt hàng và trạng thái các đơn hàng.

4.12 Giao diện Danh Sách quản trị viên của Admin



Hình 4.14 : Giao diện xem danh sách quản trị viên của Admin

Khi admin thực hiện nhấn vào menu “Tài Khoản”, có thể xem được tài khoản danh sách quản trị viên tại chi nhánh nào . Tại màn hình quản lý tài khoản, admin có thể thực hiện thay đổi trạng thái tài khoản, xem, cập nhật, thêm mới tài khoản. Thay đổi trạng thái tài khoản: Khi tài khoản đang có trạng thái là “Đang hoạt động” admin thực hiện nhấn vào nút “Khóa” để khóa tài khoản đó. Ngược lại, khi tài khoản đang có trạng thái là “Khóa” admin thực hiện nhấn vào nút “Mở khóa” để tài khoản đó được hoạt động trở lại.

4.13 Giao diện Đổi Mật Khẩu

[Trang chủ](#) > [Thông tin của tôi](#) > [Đổi mật khẩu](#)



ĐỔI MẬT KHẨU

MẬT KHẨU CŨ

MẬT KHẨU MỚI

NHẬP LẠI MẬT KHẨU MỚI

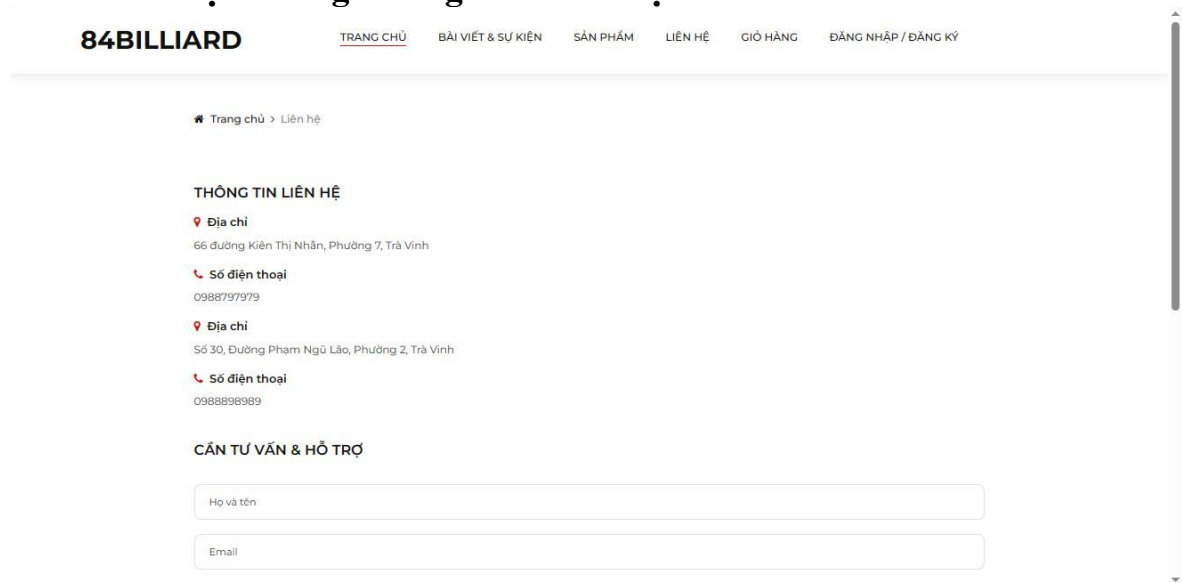
Lưu thay đổi

[Thông tin của tôi](#)

Hình 4.15 : Giao diện trang đổi mật khẩu

Màn hình đổi mật khẩu cho phép người dùng đổi mật khẩu tài khoản. Người dùng có thể thực hiện đổi mật khẩu sau đó nhấn vào nút “Đổi mật khẩu” để lưu lại. Người dùng phải nhập mật khẩu cũ và sau đó nhập mật khẩu mới và nhập lại mật khẩu hoàn thiện các bước mới được bấm lưu thay đổi .

4.14 Giao diện Trang Thông Tin Liên Hệ



84BILLIARD

[TRANG CHỦ](#) [BÀI VIẾT & SỰ KIỆN](#) [SẢN PHẨM](#) [LIÊN HỆ](#) [GIỜ HÀNG](#) [ĐĂNG NHẬP / ĐĂNG KÝ](#)

🏠 Trang chủ > Liên hệ

THÔNG TIN LIÊN HỆ

Địa chỉ
66 đường Kiên Thị Nhân, Phường 7, Trà Vinh

Số điện thoại
0988797979

Địa chỉ
Số 30, Đường Phạm Ngũ Lão, Phường 2, Trà Vinh

Số điện thoại
0988898989

CẦN TƯ VẤN & HỖ TRỢ

Họ và tên

Email

Hình 4.16 : Giao diện trang thông tin liên hệ

Tại màn hình thông tin liên hệ người dùng có thể thực hiện xem thông tin liên hệ của cửa hàng và vị trí của cửa hàng.

CHƯƠNG 5: KẾT LUẬN VÀ HƯỚNG PHÁT TRIỂN

5.1 Kết quả đạt được:

- Hoàn thành thiết kế cơ sở dữ liệu về quảng bá thương hiệu CLB.
- Hoàn thành các chức năng như thêm, xóa, sửa dữ liệu
- Xây dựng được các chức năng cho người dùng như xem bài viết , sự kiện tìm kiếm sản phẩm, thanh toán.
- Xây dựng được các chức năng quản lý cho phí quản trị viên gồm quản lý sản phẩm, quản lí bài viết sự kiện , đơn hàng, người dùng,... và có thêm chức năng thống kê được doanh thu theo ngày .

5.2 Hạn chế:

- Chưa có chức năng gửi mail trực tiếp cho khách hàng từ website.
- Chưa thể hiện được phần thống kê dưới dạng biểu đồ.
- Website cần cập nhật thêm nhiều tính năng khác để trở nên đa dạng hơn.

5.3 Hướng phát triển:

- Xây dựng hoàn thiện website với các chức năng xử lý ổn định ít trục trặc.
- Nâng cao tính năng quản lý và giám sát giúp quản trị viên dễ dàng theo dõi hoạt động website.

DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1] <https://bizflycloud.vn/tin-tuc/aspnet-la-gi-20181113153527162.htm> Ngày 10/12/2023
- [2] <https://kb.pavietnam.vn/kien-thuc-co-ban-ve-asp-net-core.html> Ngày 10/12/2023
- [3] <https://vietnix.vn/tim-hieu-mo-hinh-mvc-la-gi/> Ngày 10/12/2023
- [4] <https://200lab.io/blog/sql-server-la-gi/> Ngày 20/12/2023
- [5] <https://www.hostinger.vn/huong-dan/bootstrap-la-gi> Ngày 20/12/2023
- [6] <https://dotnet.microsoft.com/en-us/apps/aspnet> Ngày 20/12/2023
- [7] <https://www.bidathinhkent.com/> Ngày 20/12/2023
- [8] <https://kb.pavietnam.vn/kien-thuc-co-ban-ve-asp-net-core.html> Ngày 25/12/2023
- [9] <https://www.bidathinhkent.com/blog/bida-la-gi> Ngày 27/12/2023
- [10] <https://thegioibida.net/> Ngày 27/12/2023
- [11] <https://thegioibilliards.com/cach-chon-co-bida-ca-nhan-phu-hop> Ngày 29/12/2023