

**BỘ THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG**

**HỌC VIỆN CÔNG NGHỆ BƯU CHÍNH VIỄN THÔNG**

**KHOA** **CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

****

**BÁO CÁO ĐỊNH KỲ THỰC TẬP**

**TỐT NGHIỆP ĐẠI HỌC**

***ĐỀ TÀI***: **Xây dựng ứng dụng web**

**đọc truyện tranh trực tuyến**

|  |  |
| --- | --- |
| **Giáo viên hướng dẫn:** | **TS. Hồ Mạnh Tài** |
| **Sinh viên:** | **Trần Vương Quang** |
| **Mã sinh viên:** | **N14DCCN107** |
| **Lớp:** | **D14CQCP01** |
| **Khóa:** | **2014-2019** |
| **Hệ:** | **ĐẠI HỌC CHÍNH QUY** |

# LỜI MỞ ĐẦU

Truyện tranh, là những câu chuyện xảy ra trong cuộc sống hay những chuyện được tưởng tượng ra được thể hiện qua những bức tranh có hoặc không kèm lời thoại hay các từ ngữ, câu văn kể chuyện.

Hai dòng truyện tranh ảnh hưởng lớn tới mọi dòng truyện tranh hiện nay là truyện tranh Nhật Bản (Manga) và truyện tranh Âu - Mỹ (Comic). Hiện nay xuất hiện một dòng truyện tranh mới chịu ảnh hưởng của Manga Nhật Bản và đang dần nổi tiếng đó là Truyện tranh Hàn Quốc (Manhwa). Ngoài ra Manhua (mạn họa) của Trung Quốc cũng là một dòng truyện tranh đang chiếm thị phần ngày càng lớn. Và truyện tranh đã được xem là nghệ thuật thứ chín của nhân loại. Nhiều liên hoan cùng các buổi lễ trao giải dành cho truyện tranh đã được tổ chức ở nhiều nơi trên thế giới.

Sylvain Lemay, giảng viên truyện tranh của Canada cho rằng trước đây mọi người cho truyện tranh chỉ thích hợp cho trẻ em, nhưng nay quan niệm này đã thay đổi, đối tượng của truyện tranh đã mở rộng và hướng đến người lớn nhiều hơn. Ở Việt Nam, dòng truyện tranh này cũng từng được khai thác, qua loạt Danh tác Việt Nam của công ty Phan Thị, chuyển thể các tác phẩm văn học nổi tiếng ở Việt Nam sang thể loại truyện tranh.

Nhưng với thời đại công nghệ thông tin phát triển vũ bão như hiện nay, đặc biệt là công nghệ web. Người đọc cần có thêm nhiều hơn nữa những lựa chọn để tiếp cận với thứ nghệ thuật đương đại này thay cho việc mua các ẩn phẩm giấy in mực truyền thống. Chính vì vậy trang web chia sẻ truyện tranh đã ra đời, số hóa những tác phẩm nghệ thuật và giúp mọi người kết nối gần nhau hơn.

**Em xin chân thành cảm ơn !.**

Mục lục

[LỜI MỞ ĐẦU 2](#_Toc519027717)

[CHƯƠNG 1: GIỚI THIỆU VỀ ĐỂ TÀI. 4](#_Toc519027718)

[1.Tổng quan. 4](#_Toc519027719)

[2. Tìm hiểu website đọc truyện tranh trực tuyến 4](#_Toc519027720)

[3. Công cụ sử dụng 4](#_Toc519027721)

[4. Mục tiêu đề tài. 4](#_Toc519027722)

[CHƯƠNG 2: CƠ SỞ LÝ THUYẾT. 5](#_Toc519027723)

[I. CÔNG NGHỆ ÁP DỤNG: 5](#_Toc519027724)

[1. ANGULAR: 5](#_Toc519027725)

[1.1 Lịch sử: 5](#_Toc519027726)

[1.2 Angular là gì: 5](#_Toc519027727)

[2. SPRING 6](#_Toc519027728)

[II. Ngôn ngữ lập trình. 6](#_Toc519027729)

[1 HTML, CSS, JavaScript 6](#_Toc519027730)

[2 Java. 7](#_Toc519027731)

# CHƯƠNG 1: GIỚI THIỆU VỀ ĐỂ TÀI.

## 1.Tổng quan.

- Đề tài xây dựng website đọc truyện tranh trực tuyến bằng các công nghệ web mới hiện nay như: Angular, Spring, Hibernate…

## 2. **Tìm hiểu**website đọc truyện tranh trực tuyến

*-* ***Lý thuyết****:*

* Tìm hiểu các framework java: Spring, Hibernate.
* Tìm hiểu HTML, CSS, Javascript, Angular
* Tìm hiểu quy trình làm phần mềm.
* Tìm hiểu hệ quản trị CSDL MySQL

- ***Thực hành:* Thiết kế và xây dựng ứng dụng web đọc truyện tranh trực tuyến:**

**+** Chức năng đăng kí/đăng nhập.

+ Chức năng tìm kiếm truyện.

+ Phòng đọc truyện mở rộng (tương tác giữa người đọc).

**+** Thông báo chương truyện mới với các truyện trong tủ truyện.

## 3. Công cụ sử dụng

- MySQL

- Eclipse

## 4. Mục tiêu đề tài.

- Hệ thống phải dễ sử dụng, có tính khả thi

- Cung cấp chức năng đã nêu ở trên cũng như bổ sung thêm những tính năng mới trong quá trình phát triển.

# CHƯƠNG 2: CƠ SỞ LÝ THUYẾT.

## **I. CÔNG NGHỆ ÁP DỤNG**:

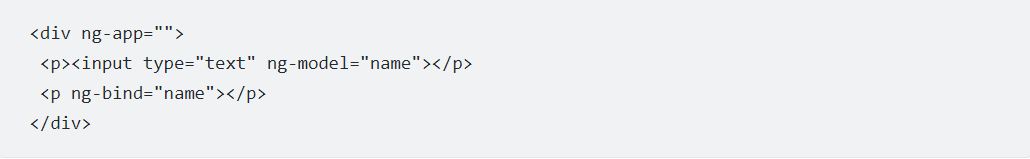
### 1. ANGULAR:

### ***1.1 Lịch sử***:

*Angular* là một dự án mã nguồn mở được phát triển đầu tiên bởi Miško Hevery một nhân viên của Google. Hevery bắt đầu nghiên cứu và phát triển dự án vào năm 2009 và phiên bản 1.0 được cho ra mắt vào năm 2012. Do sự hữu ích của dự án này nên Google quyết định là công ty chính thức đứng đằng sau hỗ *trợ sự phát triển của Angular*. *Phiên bản hiện tại của Angular* vào thời điểm này là *6.0.7.*

### ***1.2*** Angular là gì:

1. **Đặc điểm:**

Angular là một Framework được viết bằng Javascript. Angular không chỉ đơn giản là một thư viện mà nó còn là một framework. Khác với các thư viện Javascript như jQuery, Angular đưa ra hướng dẫn cụ thể hơn cách cấu trúc mã lệnh HTML và Javascript. Ví dụ sau khi sử dụng Angular, mã lệnh HTML thường được viết theo cấu trúc như sau: 

1. **Cách hoạt động:**

Sau khi Angular được nhúng vào trang nó sẽ phân tích mã lệnh HTML. Trong mã lệnh HTML này thẻ <div> với thuộc tính ng-app="" sẽ được sử dụng để bắt đầu khởi tạo một ứng dụng AnglarJS. Tiếp theo thẻ <input> với thuộc tính ng-model="name" sẽ tạo ra biến name trong ứng dụng AngularJS trên và giá trị của biến này luôn bằng với giá trị của trường <input>. cuối cùng thẻ <p> thứ 2 với thuộc tính <ng-bind="name"> được dùng mỗi khi ứng dụng phát hiện ra có sự thay đổi trong giá trị của biến name và nó sẽ gắn giá trị này trở thành nội dung HTML đặt bên trong thẻ <p> thứ 2 này.

1. **Điểm mạnh, yếu của AngularJS:**
   * **Điểm mạnh:**
     + Angular cho phép chúng ta tạo ra các ứng dụng một cách đơn giản, code sạch
     + Angular sử dụng data bind giống .NET với tính năng liên kết với HTML nên giúp người dùng cảm thấy dễ chịu.
     + Angular có thể chạy trên hầu hết các trình duyệt điện thoại thông minh.
   * Điểm yếu:
     + Không an toàn: Được phát triển từ javascript nên nó không an toàn
     + Phụ thuộc: Nếu người dùng vô hiệu hóa javascript thì coi như xong.

### 2. SPRING

Vào năm 2002, Spring Framework phát hành phiên bản đầu tiên bởi Rod Johnson. Việc xây dựng các ứng dụng doanh nghiệp trở nên đơn giản và dễ dàng hơn. Rod Johnson đã cho xuất bản một cuốn sách được phổ biến rộng rãi có nhan đề "J2EE Development without EJB". Điều này đã cho Spring Framework rất nhiều động lực để thay thế EJB.  
Ngày nay, Spring đã trở thành framework mã nguồn mở phổ biến nhất để xây dựng các ứng dụng doanh nghiệp. Cách tiếp cận thực tế ban đầu của Rod Johnson tiếp tục được phát triển và hướng tới một bộ công cụ hoàn chỉnh dành cho xây dựng các ứng dụng doanh nghiệp. Theo một số nguồn, trên 50% các ứng dụng web Java hiện nay đang sử dụng Spring.

Để ngăn chặn sự phức tạp trong phát triển các ứng dụng, Spring Framework thường dựa trên các quan điểm như sau:

* Đơn giản hóa công việc phát triển thông qua việc sử dụng các đối tượng Java đơn giản hay còn được gọi là POJO (Plain Old Java Object)
* Nới lỏng ràng buộc giữa các thành phần thông qua việc sử dụng Dependency Injection và viết các interface
* Tiếp cận lập trình khai báo bằng cách sử dụng các quy tắc (convention) và các khía cạnh (aspect) chung
* Giảm thiểu các mã nghi thức và soạn sẵn (boilerplate) thông qua việc sử dụng các khuôn mẫu (template) và các khía cạnh

## II. **Ngôn ngữ lập trình.**

### 1 HTML, CSS, JavaScript

- HTML là chữ viết tắt của **HyperText Markup Language**, có nghĩa là **ngôn ngữ đánh dấu siêu văn bản**. Nó dùng để định dạng bố cục, các thuộc tính liên quan đến cách hiển thị của một đoạn text và được hiển thị trên một chương trình đặc biệc ta gọi là **Browser**.

**- CSS** là chữ viết tắt của Cascading Style Sheets, nó là một ngôn ngữ được sử dụng để **tìm và định dạng** lại các phần tử được tạo ra bởi các ngôn ngữ đánh dấu (ví dụ như HTML). Bạn có thể hiểu đơn giản rằng, nếu HTML đóng vai trò định dạng các phần tử trên website như việc tạo ra các đoạn văn bản, các tiêu đề, bảng,…thì CSS sẽ giúp chúng ta có thể thêm một chút “phong cách” vào các phần tử HTML đó như đổi màu sắc trang, đổi màu chữ, thay đổi cấu trúc,…rất nhiều. Phương thức hoạt động của CSS là nó sẽ tìm dựa vào các vùng chọn, vùng chọn có thể là tên một thẻ HTML, tên một ID, class hay nhiều kiểu khác. Sau đó là nó sẽ áp dụng các thuộc tính cần thay đổi lên vùng chọn đó.

- **Javascript** là một ngôn ngữ lập trình kịch bản dựa vào đối tượng phát triển có sẵn hoặc tự định nghĩa ra, javascript được sử dụng rộng rãi trong các ứng dụng Website. Javascript được hỗ trợ hầu như trên tất cả các trình duyệt như Firefox, Chrome, ... thậm chí các trình duyệt trên thiết bị di động cũng có hỗ trợ.

### 2 Java.

* Java là một ngôn ngữ lập trình và nền tảng tính toán được phân phối lần đầu tiên bởi Sun Microsystems vào năm 1995. Rất nhiều ứng dụng, trang web đều được viết bằng Java. Java nhanh, bảo mật và đáng tin cậy.
* Java là ngôn ngữ [lập trình hướng đối tượng](https://stackjava.com/faq/lap-trinh-huong-doi-tuong-la-gi-uu-nhuoc-diem.html) (OOP).