

BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
TRƯỜNG ĐẠI HỌC NGUYỄN TẤT THÀNH
KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN



ĐỒ ÁN MÔN HỌC
THIẾT KẾ VÀ XÂY DỰNG WEBSITE BÁN GIÀY
VÀ PHỤ KIỆN THỜI TRANG
THƯƠNG HIỆU VANS

Giảng viên hướng dẫn : ThS. ĐỖ HOÀNG NAM
Sinh viên thực hiện : Đậu Hồng Phúc
Mã số sinh viên : 2100006214
Lớp : 21DKTPM1B
Chuyên ngành : Kỹ thuật phần mềm
Học kỳ - Năm học : 3/2022-2023
Khóa : 2021

TP. Hồ Chí Minh, 25 tháng 08 năm 2023.

BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
TRƯỜNG ĐẠI HỌC NGUYỄN TẤT THÀNH
KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN



ĐỒ ÁN MÔN HỌC

**THIẾT KẾ VÀ XÂY DỰNG WEBSITE BÁN GIÀY
VÀ PHỤ KIỆN THỜI TRANG
THƯƠNG HIỆU VANS**

Giảng viên hướng dẫn : ThS. ĐỖ HOÀNG NAM

Sinh viên thực hiện : Đậu Hồng Phúc

Mã số sinh viên : 2100006214

Sinh viên thực hiện : Trần Thị Dịu Trần

Mã số sinh viên : 2100011482

Lớp : 21DKTPM1B

Chuyên ngành : Kỹ thuật phần mềm

Học kỳ - Năm học : 3/2022-2023

Khóa : 2021

TP. Hồ Chí Minh, 25 tháng 08 năm 2023.

PHIẾU CHẤM THI TIỂU LUẬN/BÁO CÁO

Môn thi: Kiến trúc và tích hợp hệ thống

Lớp học phần: 21DKTPM1B

Nhóm sinh viên thực hiện:

1. Trần Thị Dịu Trân
2. Đậu Hồng Phúc

Tham gia đóng góp: 50%
Tham gia đóng góp: 50%

Ngày thi: 25/08/2023

Phòng thi: L.701

Đề tài tiểu luận/báo cáo của sinh viên: Thiết kế và xây dựng website bán giày và phụ kiện thời trang thương hiệu Vans

Phần đánh giá của giảng viên (căn cứ trên thang rubrics của môn học):

Tiêu chí (theo CDR HP)	Đánh giá của GV	Điểm tối đa	Điểm đạt được
Cấu trúc của báo cáo		2.0	
Nội dung			
Các nội dung thành phần		2.0	
Lập luận		2.0	
Kết luận		1.0	
Trình bày		3.0	
TỔNG ĐIỂM		10	

Giảng viên chấm thi
(ký, ghi rõ họ tên)

ThS. Đỗ Hoàng Nam

NHIỆM VỤ ĐỒ ÁN MÔN HỌC

Họ và tên SV: **ĐẬU HỒNG PHÚC**

MSSV: **2100006214**

Email: **2100006214@nttu.edu.vn**

SĐT: **0394421371**

Chuyên ngành: **Kỹ thuật phần mềm**

Lớp: **21DKTPM1B**

Tên đề tài: **THIẾT KẾ VÀ XÂY DỰNG WEBSITE BÁN GIÀY VÀ PHỤ KIỆN THỜI TRANG THƯƠNG HIỆU VANS**

Giảng viên hướng dẫn: ThS. Đỗ Hoàng Nam

Thời gian thực hiện: 12/06/2023 đến 15/08/2023

Nhiệm vụ/nội dung (mô tả chi tiết nội dung, yêu cầu, phương pháp):

- a) Khảo sát, thu thập và phân tích hiện trạng các dữ liệu, quy trình, ứng dụng, website.
- b) Phân tích chi tiết các yêu cầu (đối tượng, các yêu cầu chức năng, quy trình, v.v)
- c) Phân tích và thiết kế các mô hình (mô hình hệ thống, mô hình use-cases, mô hình lớp, mô hình dữ liệu quan hệ, v.v).
- d) Quản lý dự án
- e) Kiểm thử phần mềm
- f) Triển khai phần mềm
- g) Viết báo cáo theo yêu cầu.

Nội dung và yêu cầu đã được thông qua Bộ môn.

Tp.HCM, ngày 20 tháng 06 năm 2023

TRƯỞNG BỘ MÔN

GIẢNG VIÊN HƯỚNG DẪN

ThS. Phạm Văn Đăng

ThS. Đỗ Hoàng Nam

LỜI CẢM ƠN

Để có thể hoàn thiện báo cáo cho đồ án môn học “Kiến trúc và Tích hợp hệ thống” thì trước hết em xin gửi lời cảm ơn chân thành và sâu sắc của mình dành đến thầy Đỗ Hoàng Nam vì đã truyền đạt kiến thức, cung cấp những nguồn tài liệu hữu ích cho tụi em, và cũng cảm ơn sự nhiệt huyết của thầy trong quá trình truyền đạt kiến thức để cho chúng em tiếp cận với môn học cũng như là ngành học một cách dễ dàng nhất. Thầy đã hướng dẫn cho em những thông tin, kỹ năng cần thiết và trang bị cho em những kiến thức chuyên môn, đồng thời cũng giúp em hiểu rõ hơn về lĩnh vực đã nghiên cứu để có thể hoàn thành bài báo cáo này. Cảm ơn thầy đã tạo cho chúng em một môi trường học thoải mái và cởi mở.

Tiếp đến em muốn cảm ơn đến các bạn trong lớp đã hỗ trợ em trong quá trình học tập và trong khoảng thời gian làm đồ án.

Và em cũng gửi lời cảm ơn đến cho khoa Công Nghệ Thông tin trường đại học Nguyễn Tất Thành đã tạo cho chúng em nhiều cơ hội để tiếp thu thêm nhiều kiến thức chuyên ngành để giúp cho việc học tập hiện tại và công việc cho tương lai.

Em xin chân thành cảm ơn!

Sinh viên thực hiện

Đậu Hồng Phúc

LỜI MỞ ĐẦU

Ngày nay, ứng dụng công nghệ thông tin và tin học hóa được coi là một trong những yếu tố then chốt trong hoạt động của các chính phủ, tổ chức, doanh nghiệp, có vai trò hết sức quan trọng, tạo ra những bước đột phá mạnh mẽ có thể. Bên cạnh sự phát triển không ngừng của công nghệ máy tính và mạng điện tử thì công nghệ thông tin cũng ngày một nâng cao và lần lượt chinh phục các đỉnh cao.

Internet là một trong những sản phẩm có giá trị nhất và ngày càng trở thành một công cụ không thể thiếu, là cơ sở chính cho việc truyền tải và trao đổi thông tin trên toàn thế giới. Mọi thứ liên quan đến thông tin đã trở nên dễ dàng hơn đối với người dùng. Chỉ cần kết nối máy tính của bạn với Internet và các luồng dữ liệu để tìm kiếm trên thế giới vẫn để bạn cần gần như ngay lập tức.

Về hoạt động sản xuất kinh doanh, thương mại điện tử được xác định là có vai trò tạo điều kiện thúc đẩy và phát triển doanh nghiệp. Các cửa hàng, doanh nghiệp cần quảng bá, giới thiệu sản phẩm mới để đáp ứng nhu cầu của khách hàng. Vì vậy, cách tôi quảng cáo là tạo một trang web cho doanh nghiệp của mình và bán tất cả các sản phẩm của tôi. Có một trang web giúp khách hàng của bạn xem, đặt hàng và tạo sản phẩm của bạn. Chúng tôi sẽ mang đến sự hài lòng tốt nhất cho khách hàng.

Kiến trúc và tích hợp hệ thống là một môn học bắt buộc thuộc chương trình Đại học dành cho sinh viên ngành Công nghệ thông tin. Có nhiều cách tiếp cận phát triển hệ thống tùy theo kiểu ta muốn xây dựng, yêu cầu người dùng và công nghệ mà chúng ta sử dụng. Tuy nhiên, dù theo cách tiếp cận phát triển nào, các dự án phát triển hệ thống thông tin cũng phải qua các pha truyền thống sau đây: Xác định yêu cầu (requirement determination), phân tích yêu cầu (requirement analysis), thiết kế (design), cài đặt (implementation), kiểm thử (testing) và bảo trì (maintenance). Ngày nay, cách tiếp cận hướng đối tượng càng ngày càng trở thành phổ biến trong công nghiệp phát triển phần mềm do tính hiệu quả về mặt phát triển cũng như sự hỗ trợ mạnh mẽ của nhiều công nghệ. Cách tiếp cận này xem hệ thống như một tập các lớp với các thuộc tính và thao tác hay hành vi tương ứng cùng với các tương tác giữa các đối tượng trong các lớp. Hơn nữa, sự phát triển mạnh mẽ về kỹ thuật, công nghệ, công cụ hỗ trợ và đặc biệt ngôn ngữ mô hình

hóa UML (Unified Modeling Language) đã làm thay đổi căn bản quan niệm và cách phát triển hệ phần mềm.

MỤC LỤC

LỜI CẢM ƠN	iii
LỜI MỞ ĐẦU	iv
MỤC LỤC	vi
DANH SÁCH HÌNH ẢNH	viii
DANH SÁCH BẢNG	xii
DANH MỤC CÁC TỪ VIẾT TẮT	xii
CHƯƠNG 1: TỔNG QUAN ĐỀ TÀI	1
1.1 Khảo sát hiện trạng	1
1.2 Lý do chọn đề tài	3
1.3 Mục tiêu của đề tài	3
CHƯƠNG 2: CƠ SỞ LÝ THUYẾT	4
2.1 StarUML	4
2.2 Giới thiệu về Microsoft Project	5
2.3 Kiến trúc phần mềm là gì?	7
2.4 Visual Studio	8
2.5 CSS là gì?	9
2.6 Design Patterns là gì?	10
2.7 SQL Server Management Studio	12
CHƯƠNG 3: PHÂN TÍCH VÀ THIẾT KẾ HỆ THỐNG	13
3.1. Phân tích	13
3.2. Thiết kế CSDL	35
CHƯƠNG 4: QUẢN LÝ DỰ ÁN	39

4.1 Giới thiệu	39
4.2 Tổng quan về công việc	40
4.3 Chi tiết các công việc	41
CHƯƠNG 5: THỰC NGHIỆM VÀ TRIỂN KHAI THIẾT KẾ HỆ THỐNG	45
5.1. Mô tả về hệ thống	45
CHƯƠNG 6: KIỂM THỬ PHẦN MỀM	67
6.1 Test Case đăng nhập	67
6.2 Test Case tìm kiếm	67
6.3 Test Case mua hàng	68
KẾT LUẬN	70
TÀI LIỆU THAM KHẢO	71
PHỤ LỤC CODE	72

DANH SÁCH HÌNH ẢNH

Hình 2. 1 StarUML	4
Hình 2. 2 Microsoft Project	5
Hình 2. 3 MS Project được sử dụng để lên kế hoạch	6
Hình 2. 4 Visual Studio 2022	8
Hình 2. 5 Css	9
Hình 2. 6 Nhóm khởi tạo	10
Hình 2. 7 Nhóm cấu trúc	11
Hình 2. 8 Nhóm tương tác/ hành vi	11
Hình 2. 9 SQL Server Management Studio	12
Hình 3.1. 1: Use - Case tổng quát	13
Hình 3.1. 2: Use – Case đăng nhập	14
Hình 3.1. 3: Use – Case đăng ký tài khoản	14
Hình 3.1. 4: Use – Case thêm sản phẩm vào giỏ hàng	15
Hình 3.1. 5: Use – Case đặt hàng	15
Hình 3.1. 6: Use – Case sửa, đổi thông tin khách hàng	16
Hình 3.1. 7: Use – Case đổi mật khẩu	16
Hình 3.1. 8: Use – Case tổng quát chức năng của người bán hàng	17
Hình 3.1. 9: Use – Case thêm sản phẩm	18
Hình 3.1. 10: Use – Case xác nhận đơn hàng	18
Hình 3.1. 11: Use-Case đăng bài viết	19
Hình 3.1. 12: Mô hình sơ đồ ClassDiagram	27
Hình 3.1. 13: Mô hình SequenceDiagram đăng nhập	28
Hình 3.1. 14: Mô hình SequenceDiagram đặt hàng	29
Hình 3.1. 15: Mô hình SequenceDiagram thanh toán	30
Hình 3.1. 16 Mô hình SequenceDiagram tìm kiếm sản phẩm	31
Hình 3.1. 17: Mô hình ActivityDiagram đăng nhập	32
Hình 3.1. 18: Mô hình ActivityDiagram mua hàng	33
Hình 3.1. 19: Mô hình ActivityDiagram thanh toán	34
Hình 3.2. 1: Sơ đồ dữ liệu	35

Hình 3.2. 2: Bảng “QuanTri”	35
Hình 3.2. 3: Bảng “KhachHang”	36
Hình 3.2. 4: Bảng “BaiViet”	36
Hình 3.2. 5: Bảng “SanPham”	37
Hình 3.2. 6: Bảng “LoaiTin”	37
Hình 3.2. 7: Bảng “CtDonHang”	38
Hình 3.2. 8: Bảng “DonHang”	38
Hình 3.2. 9: Bảng “LoaiSP”	38
Hình 4. 1 Quá trình tiến hành dự án	39
Hình 4. 2 Tổng quan về công việc	40
Hình 4. 3 Phân chia công việc	41
Hình 4. 4 Công việc xác định phạm vi đề tài	41
Hình 4. 5 Công việc thiết kế (Design)	42
Hình 4. 6 Công việc phát triển phần mềm (Development)	42
Hình 4. 7 Công việc thử nghiệm (Testing)	43
Hình 4. 8 Công việc triển khai phần mềm (Deployment)	43
Hình 4. 9 Công việc viết báo cáo cho dự án	44
Hình 4. 10 Công việc quảng cáo rộng rãi dự án (Post Implementation review)	44
Hình 5. 1: Giao diện phần header của trang web	45
Hình 5. 2: Giao diện phần footer của trang web	45
Hình 5. 3: Giao diện trang chủ	46
Hình 5. 4: Giao diện trang đăng ký tài khoản	47
Hình 5. 5: Giao diện trang đăng nhập	48
Hình 5. 6: Giao diện header khi người dùng chưa đăng nhập	48
Hình 5. 7: Giao diện header khi người dùng đăng nhập thành công	48
Hình 5. 8: Giao diện phần header có menu được lọc theo nhóm sản phẩm (Giày)	49
Hình 5. 9: Giao diện phần header có menu được lọc theo nhóm sản phẩm (Balo)	49
Hình 5. 10: Giao diện phần header có menu được lọc theo nhóm sản phẩm (Áo quần)	49
Hình 5. 11: Giao diện trang sản phẩm(mũ) đã được lọc và xuất ra giao diện	50
Hình 5. 12: Giao diện trang hiển thị tất cả các sản phẩm có trong DataBase đã được duyệt....	51

Hình 5. 13: Giao diện trang News (Tất cả bài viết)	52
Hình 5. 14: Giao diện trang chi tiết bài viết	53
Hình 5. 15: Giao diện trang SizeChart.....	54
Hình 5. 16: Giao diện trang Sale Off.....	55
Hình 5. 17: Giao diện trang About Us	55
Hình 5. 18: Sản phẩm Giày	56
Hình 5. 19: Giao diện chức năng trang chi tiết sản phẩm	57
Hình 5. 20: Giao diện giỏ hàng lúc chưa thêm sản phẩm	58
Hình 5. 21: Giao diện giỏ hàng khi các sản phẩm đã được thêm	58
Hình 5. 22: Giao diện trang CheckOut.....	59
Hình 5. 23: Giao diện trang chủ phần Admin	60
Hình 5. 24: Giao diện trang các bài viết đã được duyệt	60
Hình 5. 25: Giao diện trang đăng bài viết	61
Hình 5. 26: Giao diện trang các bài viết chưa được duyệt	61
Hình 5. 27: Giao diện trang khách hàng mới	62
Hình 5. 28: Giao diện trang tất cả khách hàng	62
Hình 5. 29: Giao diện các loại ản phẩm đang kinh doanh	63
Hình 5. 30: Giao diện trang tất cả sản phẩm đã được duyệt	64
Hình 5. 31: Giao diện trang các sản phẩm chưa được duyệt	64
Hình 5. 32: Giao diện trang đăng sản phẩm	65
Hình 5. 33: Giao diện trang đơn hàng mới tạo	65
Hình 5. 34: Giao diện trang đơn hàng đang giao	66
Hình 5. 35: Giao diện trang đơn hàng giao thành công	66

DANH SÁCH BẢNG

Bảng 1: Các từ viết tắt.....	xii
Bảng 2: Đặc tả chức năng Use – Case đăng nhập	20
Bảng 3: Đặc tả chức năng Use – Case đăng ký	21
Bảng 4: Đặc tả chức năng Use – Case thêm SP vào giỏ hàng	22
Bảng 5: Đặc tả chức năng Use – Case đặt hàng	23
Bảng 6: Đặc tả chức năng Use – Case đổi mật khẩu	24
Bảng 7: Đặc tả chức năng Use – Case thêm sản phẩm mới	25
Bảng 8: Đặc tả chức năng Use – Case đăng bài viết	26
Bảng 9: Test Case đăng nhập	67
Bảng 10: Test Case tìm kiếm	67
Bảng 11: Test Case mua hàng	68

DANH MỤC CÁC TỪ VIẾT TẮT

Bảng 1: Các từ viết tắt

Chữ viết tắt	Ý nghĩa
CSDL	Cơ sở dữ liệu
Web	Website
UML	Unified Modeling Language
MVC	Model-View-Controller
SQL	Structured Query Language
GUI	Graphical User Interface
C#	C Sharp
Git	GitHub
.NET	Tên miền
AJAX	Asynchronous JavaScript and XML
JS	JavaScript
CSDL	Cơ sở dữ liệu

CHƯƠNG 1: TỔNG QUAN ĐỀ TÀI

1.1 Khảo sát hiện trạng

Ngày nay việc mua sắm online rất phổ biến, dễ dàng chỉ với một click chọn thì khách hàng đã có thể sắm cho mình những sản phẩm yêu thích và website của chúng tôi đáp ứng nhu cầu của khách hàng. Giao diện phù hợp, giúp khách hàng thấy hứng thú khi truy cập. Chức năng phục vụ khách hàng rất tốt, đa dạng.

Xu hướng tìm kiếm những bộ quần, bộ áo, mũ, giày dép trên mạng internet ngày càng phổ biến. Bởi vậy, việc xây dựng ứng dụng Thương hiệu Vans chuyên nghiệp và ấn tượng sẽ giúp doanh nghiệp hay cá nhân xây dựng nền tảng quảng bá online, đưa cửa hàng gần hơn đến với khách hàng.

Theo kịp xu hướng phát triển chung của các cửa hàng thời trang tại Việt Nam, thực tế kinh doanh quần áo, thời trang là một ngành phát triển mạnh mẽ trong bất cứ thời điểm nào. Việc doanh nghiệp đầu tư thiết kế website cửa hàng bán quần áo online, sẽ trở thành công cụ đắc lực, giúp mở rộng hoạt động kinh doanh của mình.

Ưu điểm lớn nhất của kinh doanh online là xu hướng thời đại “không bao giờ lỗi mốt”. Bởi Internet ngày càng trở nên phổ biến và đại chúng hơn.

Bổ sung thêm phương thức tiếp cận khách hiệu quả trên Internet, thiết kế website cửa hàng bán quần áo online là giải pháp hợp lý bởi khả năng tiết kiệm chi phí. Đồng thời có thể triển khai các kế hoạch Marketing Online đi kèm như SEO, quảng cáo Google Adwords, ... giúp dễ dàng thu hút nhóm khách hàng tiềm năng và tăng doanh thu kinh doanh hiệu quả.

Khách đang truy tìm các cửa hàng và những bộ quần áo hot trên Internet, với sự phát triển của nền kinh tế, người Việt Nam đang dần chuyển từ mong muốn ăn mặc đẹp. Họ có xu hướng tìm kiếm ngày càng nhiều các cửa hàng quần áo và những bộ đồ thời trang thịnh hành

Đi cùng với đó là sự đổi mới không ngừng của công nghệ với hình thức đặt hàng trực tuyến trên Internet được người dùng rất yêu thích. Mang lại những trải nghiệm nhanh chóng và tốt nhất cho khách hàng.

Mục tiêu kinh doanh:

- Hiển thị hàng hóa trên trang web chính thức của shop
- Mô tả sản phẩm, chi tiết các sản phẩm để đáp ứng nhu cầu của khách hàng khi xem và chọn mua sản phẩm
- Thực hiện giao dịch khu mua hàng tại cửa hàng hoặc mua hàng trên website
- Điều phối các chương trình khuyến mãi và quảng cáo

Website có các chức năng như:

- ❖ Khách hàng
 - Đăng ký cho khách hàng chưa có tài khoản
 - Đăng nhập cho khách hàng đã có tài khoản hoặc mới tạo tài khoản
 - Tìm kiếm sản phẩm theo yêu cầu: tìm theo tên sản phẩm, tìm theo giá, tìm theo danh mục
 - Thêm sản phẩm yêu thích vào giỏ hàng
 - Thanh toán đơn hàng
- ❖ Nhân viên
 - Xác nhận đơn hàng
 - Chính sửa sản phẩm: giá bán, số lượng, màu sắc, ...
- ❖ Chủ cửa hàng
 - Thống kê doanh thu
 - Chính sửa sản phẩm: giá bán, số lượng, màu sắc, ...

1.2 Lý do chọn đề tài

Ngày nay, cách tiếp cận này hướng đối tượng đã được sử dụng rộng rãi cho phát triển các hệ thống phần mềm như trong quản lý doanh nghiệp, thương mại điện tử, các hệ thời gian thực, các hệ thống thông minh... Mục đích của chương này nhằm trình bày các kiểu hệ thống thông tin, những khái niệm cơ bản trong lập trình hướng đối tượng như đối tượng, lớp, đóng gói, kế thừa, đa xạ. Phần còn lại xem xét, phân tích các quan hệ giữa các lớp, các cách sử dụng lại mã nguồn hiện nay. WebSite thương hiệu Vans là trang Web bán hàng online với tất cả các loại sản phẩm có thương hiệu Vans, là thương hiệu nổi tiếng trên thị trường quốc tế. Shop gồm các mặt hàng như: giày, áo, quần, balo, mũ, ... Với một thương hiệu nổi bật và nổi tiếng thì Vans là sự lựa chọn đúng đắn cho mọi người, phù hợp với mọi lứa tuổi từ học sinh đến người lớn đi làm, hay tham dự những bữa tiệc, sự kiện... Chúng tôi luôn cập nhật cho khách hàng những sản phẩm mới, những sản phẩm hot nhất thị trường, nhiều ưu đãi cho khách hàng mới và khách hàng lâu năm.

Luôn là sự lựa chọn đúng đắn và là cửa hàng uy tín chất lượng hàng đầu.

1.3 Mục tiêu của đề tài

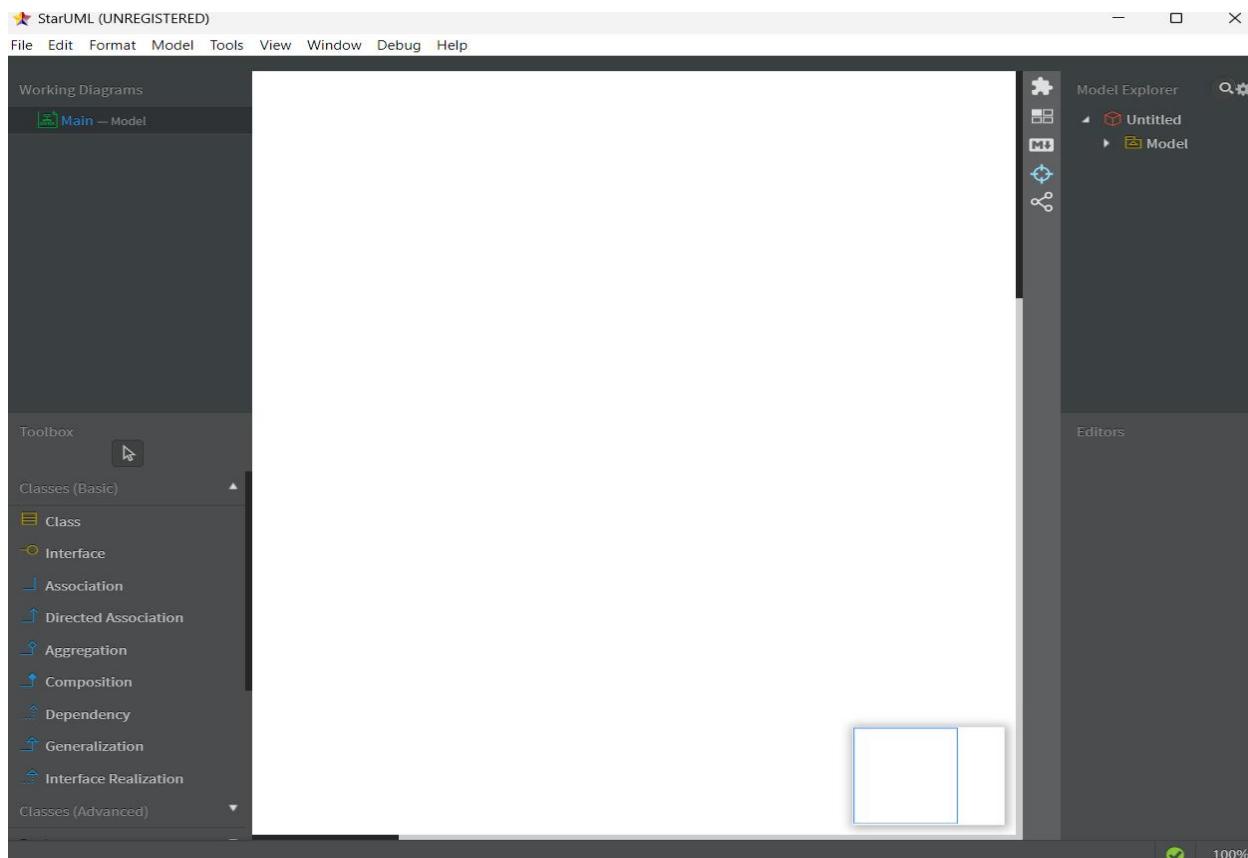
- Thu thập các yêu cầu của phần mềm, hệ thống.
- Biết cách đánh giá và tích hợp các bộ phận vào một hệ thống hoàn chỉnh.
- Đánh giá hệ thống hoạt động.
- Nắm được các nguyên tắc quản lý dự án.
- Nắm được tổng quan sự tương tác giữa các ứng dụng công nghệ thông tin.
- Thực hiện một quy trình làm phần mềm hoàn chỉnh: gồm các giai đoạn thu thập yêu cầu, đánh giá, thiết kế, hiện thực, kiểm thử, cho ra một sản phẩm.
- Có khả năng tiếp xúc với doanh nghiệp để tìm dự án và thực hiện nó

CHƯƠNG 2: CƠ SỞ LÝ THUYẾT

Các phần mềm thiết kế hệ thống như StarUML, Power Designer, MS Project, Enterprise Architect, IBM Rational System Architect, Archi, Lucidchart, Sparx Systems Enterprise Architect, UMLet, Draw.io, Microsoft Visio.

2.1 StarUML

- StarUML là một mô hình nền tảng, là phần mềm hỗ trợ UML (Unified Modeling Language). Tích cực hỗ trợ các phương pháp tiếp cận MDA (Model Driven Architecture) bằng cách hỗ trợ các khái niệm hồ sơ UML.
- StarUML vượt trội trong việc tùy biến môi trường của người sử dụng và có khả năng mở rộng cao trong chức năng của nó. Sử dụng StarUML, một trong các công cụ mô hình hóa phần mềm hàng đầu, sẽ đảm bảo tối đa hóa năng suất và chất lượng của các dự án phần mềm của bạn.



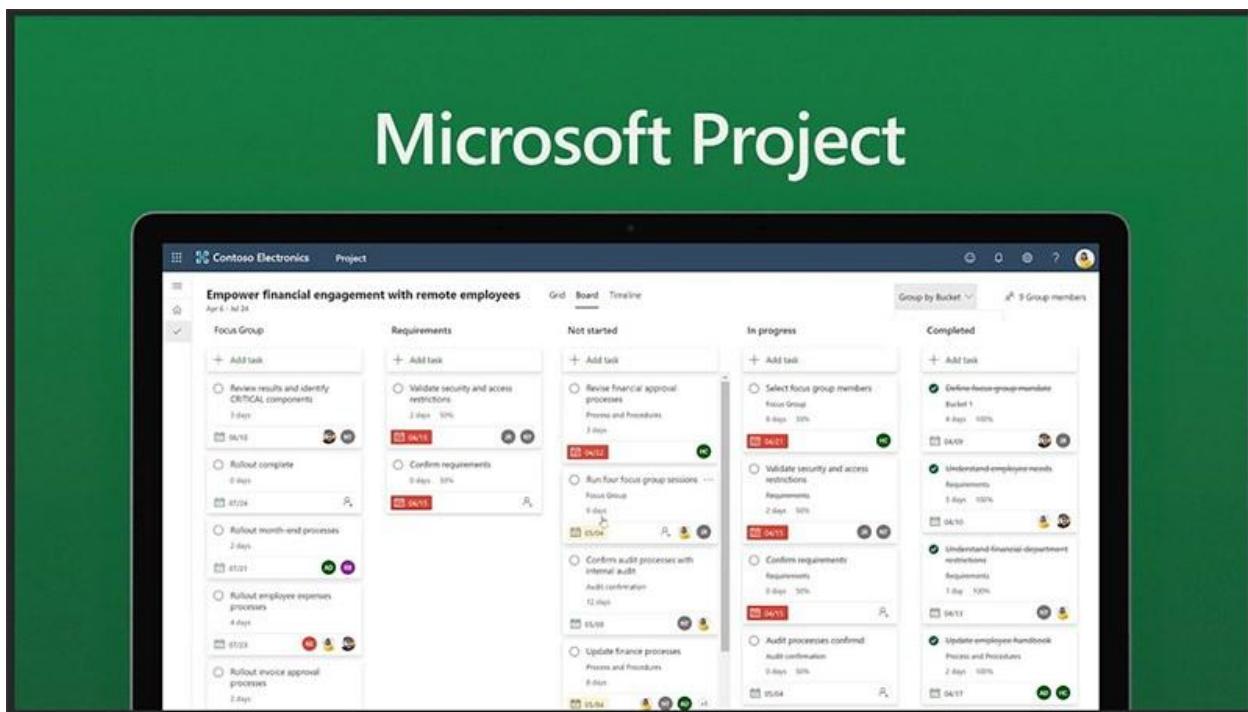
Hình 2. 1 StarUML

- UML công cụ điều chỉnh cho người dùng: StarUML cung cấp tùy biến tối đa với môi trường của người dùng bằng cách cung cấp các biến tùy biến mà có thể được áp dụng trong phương pháp phát triển phần mềm của người sử dụng, nền tảng dự án và ngôn ngữ.

2.2 Giới thiệu về Microsoft Project

2.2.1 Định nghĩa Microsoft Project

Microsoft Project là một trong ứng dụng quản lý dự án được phát triển bởi Microsoft. Đây là phần mềm được phát triển để hỗ trợ việc quản lý dự án, phát triển kế hoạch, phân công nguồn lực cho dự án.

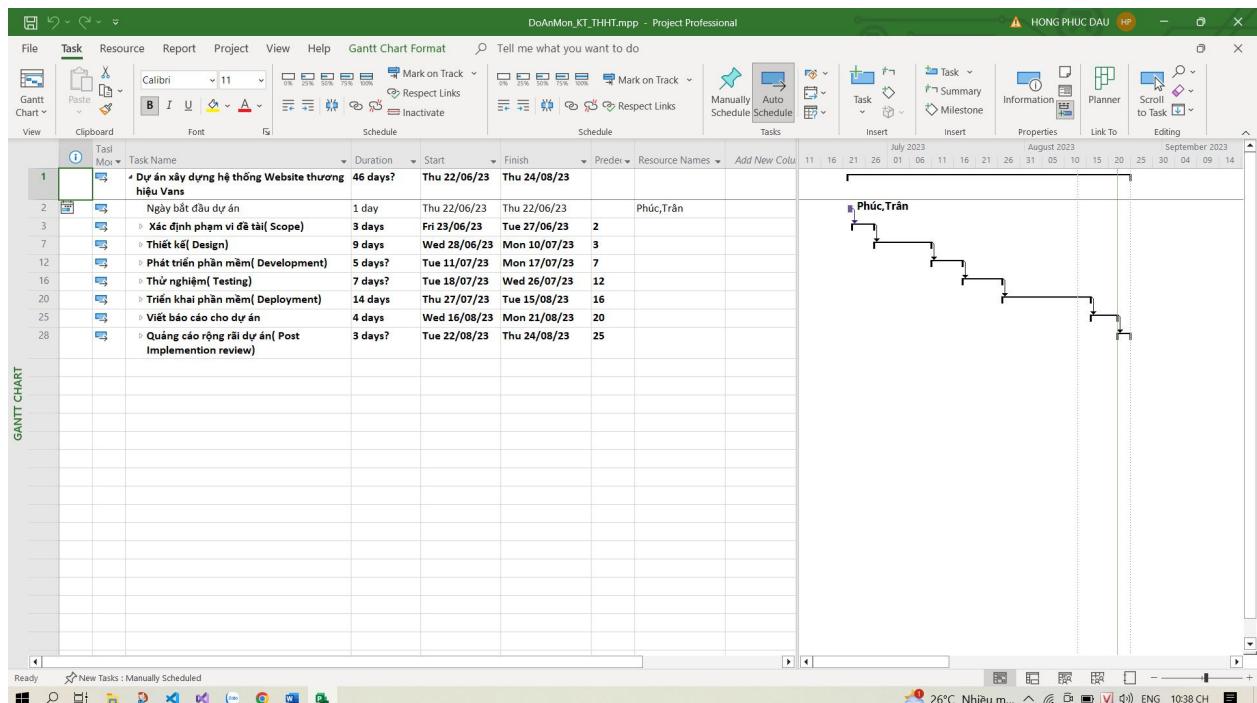


Hình 2. 2 Microsoft Project

Bên cạnh đó Microsoft Project còn giúp quản lý ngân sách, theo dõi tiến độ quá trình hoạt động và số lượng công việc, xác định các công việc cụ thể, sắp xếp thứ tự các công việc, ước tính nguồn lực cho hoạt động, ước tính thời lượng hoạt động.

2.2.2. Mục đích hoạt động

- Kế hoạch và tổ chức quản lý dự án.
- Lên lịch công tác.
- Theo dõi lịch công tác.
- Hoạch định tài nguyên và chi phí trong dự án.
- Thay đổi để phù hợp với thực tế.



Hình 2. 3 MS Project được sử dụng để lên kế hoạch

- Lên kế hoạch cho phương án dự phòng.
- Nhìn nhận khách quan dự án, chuẩn bị cho mọi tình huống.
- Đánh giá khả năng tài chính của dự án.
- Quản lý công việc theo đội, nhóm.
- Phát hiện những sai sót và rút ra kinh nghiệm trong dự án.

2.2.3. Đối tượng sử dụng

- Những doanh nghiệp đang triển khai dự án.

- Các Project Manager, team member muốn thực hiện dự án một cách bài bản, chuyên nghiệp.
- Phòng PMO
- Nhà hoạch định dự án chuyên nghiệp
- Nhân sự lên tiến độ dự án

2.2.4. Cơ sở dữ liệu

- Microsoft Project chứa tất cả các thông tin về dự án trong cơ sở dữ liệu của chương trình, và dùng các thông tin này để lập kế hoạch, tính toán, lên lịch biểu thực hiện, chi phí và các yếu tố khác trong khi lập dự án. Càng nhiều thông tin chi tiết, kế hoạch lập càng chính xác.
- Microsoft Project sẽ tính toán và thể hiện ngay tức khắc các kết quả dựa trên các thông tin quyết định của các công việc, như thời gian phải hoàn thành công việc hay thời gian dự kiến hoàn thành dự án. Các thông tin và kết quả tính toán được chứa trong cơ sở dữ liệu dưới dạng các trường (field) thể hiện các dạng thông tin khác nhau như tên công việc, thời gian công việc, ...

2.3 Kiến trúc phần mềm là gì?

- Kiến trúc phần mềm (Software Architecture) mô tả tổ chức hoặc cấu trúc và cách hoạt động của một hệ thống. Một hệ thống là tập hợp các thành phần hoàn thành một chức năng cụ thể hoặc một tập hợp các chức năng. Nói cách khác, kiến trúc phần mềm cung cấp một nền tảng vững chắc để phần mềm có thể được xây dựng.
- Trong các hệ thống hiện đại, có nhiều mẫu kiến trúc được sử dụng. Kiến trúc hệ thống phần mềm rất ít khi bị giới hạn trong một mẫu nhất định. Thay vào đó, chúng ta có thể kết hợp nhiều mẫu kiến trúc để tạo nên hệ thống hoàn chỉnh
- **Ưu điểm:**
 - + Các mẫu kiến trúc giúp việc đưa ra quyết định và quản lý mô hình của phần mềm trở nên dễ dàng hơn.

- + Cung cấp giải pháp có thể tái sử dụng đã được kiểm chứng cho các vấn đề khi xây dựng hệ thống
 - + Cơ hội tiết kiệm chi phí lớn và giảm rủi ro nếu sử dụng kiến trúc phần mềm.
 - + Đạt được các tiêu chuẩn chất lượng cao hơn.
- Các mẫu kiến trúc phần mềm phổ biến:
 - + Kiến trúc phân lớp (Layered (n-tier) Architecture)
 - + Kiến trúc hướng sự kiện (Event-driven architecture)
 - + Kiến trúc hướng đối tượng (Objects based Architecture)

2.4 Visual Studio

Visual Studio được hiểu là một hệ thống bao gồm tất cả những gì có liên quan đến phát triển ứng dụng như trình chỉnh sửa mã, thiết kế, gỡ lỗi, viết code hay chỉnh sửa thiết kế, ứng dụng một cách dễ dàng và nhanh chóng. Có thể nói đây là một phần mềm hỗ trợ đặc lực đối với dân lập trình trong việc lập trình website. Visual Studio cho phép người dùng có khả năng thiết kế và trải nghiệm giao diện như khi phát triển ứng dụng.



Hình 2. 4 Visual Studio 2022

2.5 CSS là gì?

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 (HTML). Nói ngắn gọn hơn là ngôn ngữ tạo phong cách cho trang web. 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 style vào các phần tử HTML đó như đổi bố cục, màu sắc trang, đổi màu chữ, font chữ, thay đổi cấu trúc...

CSS được phát triển bởi W3C (World Wide Web Consortium) vào năm 1996, vì HTML không được thiết kế để gắn tag để giúp định dạng trang web.

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.



Hình 2. 5 Css

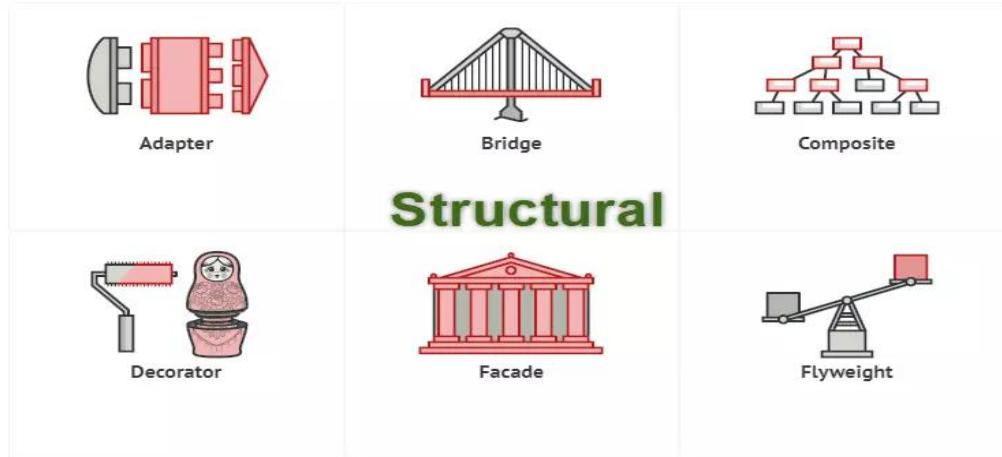
2.6 Design Patterns là gì?

- Design Pattern là một kỹ thuật trong lập trình hướng đối tượng, nó khá quan trọng và mọi lập trình viên muốn giỏi đều phải biết. Được sử dụng thường xuyên trong các ngôn ngữ OOP. Nó sẽ cung cấp cho bạn các "mẫu thiết kế", giải pháp để giải quyết các vấn đề chung, thường gặp trong lập trình. Các vấn đề mà bạn gặp phải có thể bạn sẽ tự nghĩ ra cách giải quyết nhưng có thể nó chưa phải là tối ưu. Design Pattern giúp bạn giải quyết vấn đề một cách tối ưu nhất, cung cấp cho bạn các giải pháp trong lập trình OOP.
- Design Patterns không phải là ngôn ngữ cụ thể nào cả. Nó có thể thực hiện được ở phần lớn các ngôn ngữ lập trình, chẳng hạn như Java, C#, thậm chí là Javascript hay bất kỳ ngôn ngữ lập trình nào khác.
- Hệ thống các mẫu Design pattern hiện có 23 mẫu được định nghĩa trong cuốn “Design patterns Elements of Reusable Object Oriented Software” và được chia thành 3 nhóm:
 - + Creational Pattern (nhóm khởi tạo - 5 mẫu) gồm: Factory Method, Abstract Factory, Builder, Prototype, Singleton.



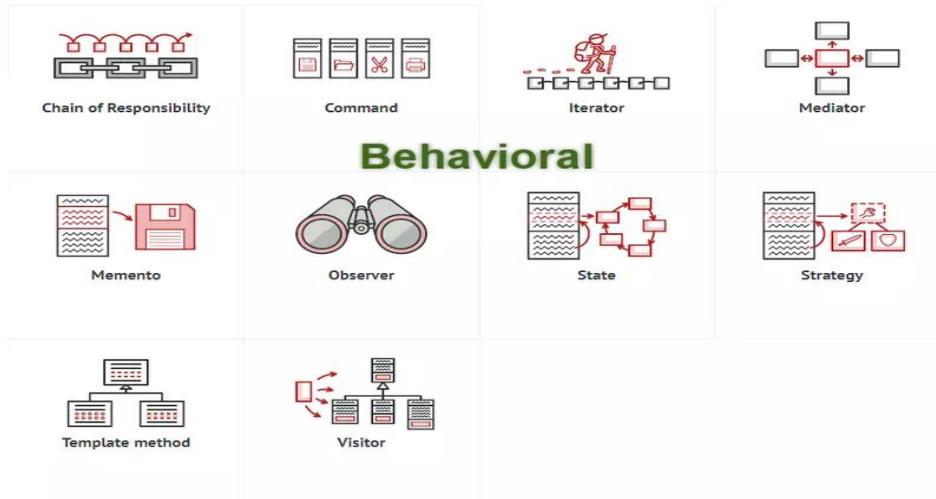
Hình 2. 6 Nhóm khởi tạo

+ Structural Pattern (nhóm cấu trúc – 7 mẫu) gồm: Adapter, Bridge, Composite, Decorator, Facade, Flyweight và Proxy. Những Design pattern loại này liên quan tới class và các thành phần của object. Nó dùng để thiết lập, định nghĩa quan hệ giữa các đối tượng.



Hình 2. 7 Nhóm cấu trúc

+ Behavioral Pattern (nhóm tương tác/hành vi – 11 mẫu) gồm: Interpreter, Template Method, Chain of Responsibility, Command, Iterator, Mediator, Memento, Observer, State, Strategy và Visitor. Nhóm này dùng trong thực hiện các hành vi của đối tượng, sự giao tiếp giữa các object với nhau.

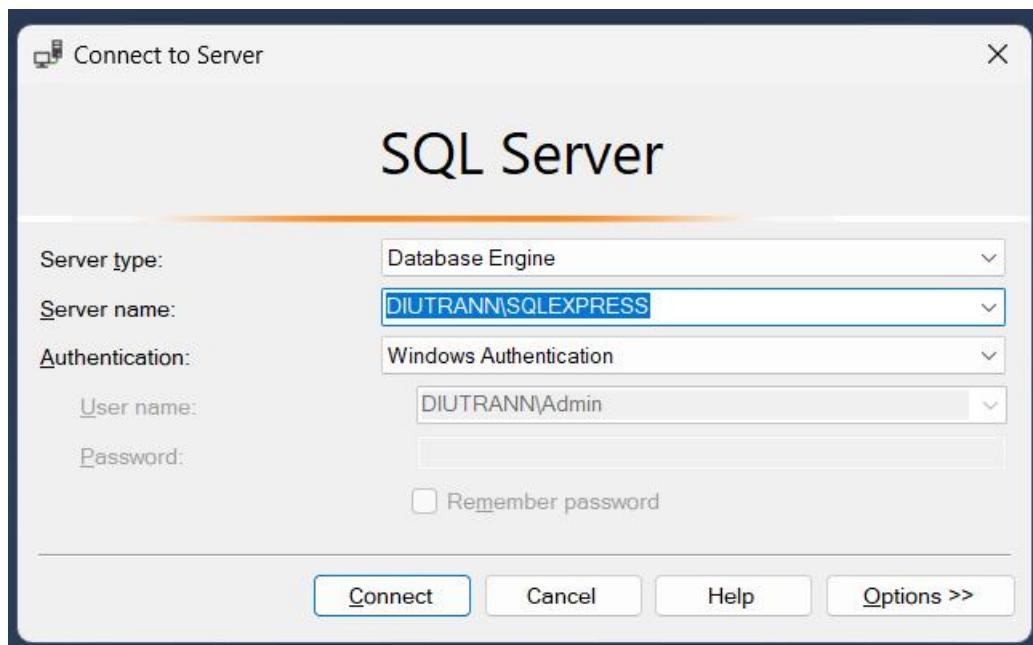


Hình 2. 8 Nhóm tương tác/ hành vi

2.7 SQL Server Management Studio

SQL Server Management Studio là một ứng dụng phần mềm thiết kế bởi Microsoft, ra mắt lần đầu năm 2005. Ứng dụng này cho phép lập trình viên cấu hình, quản lý và quản trị bộ máy cơ sở dữ liệu (database engine) SQL Server. SSMS phổ biến và được sử dụng rộng rãi trong cộng đồng lập trình viên và quản trị viên cơ sở dữ liệu bởi những ưu điểm

- Miễn phí
- Trải nghiệm người dùng tốt
- Nhiều lựa chọn add-in
- Dễ cài đặt



Hình 2. 9 SQL Server Management Studio

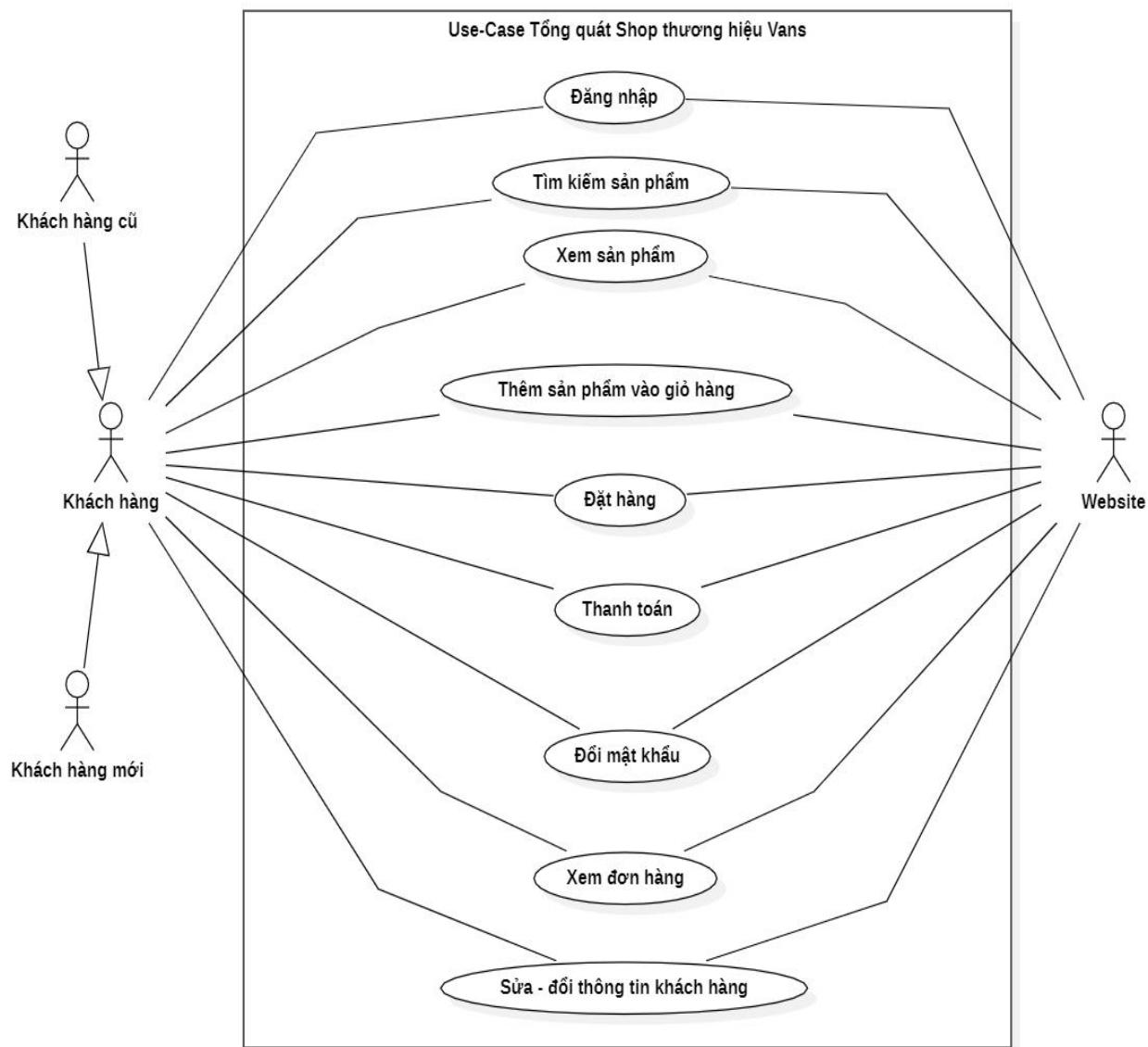
CHƯƠNG 3: PHÂN TÍCH VÀ THIẾT KẾ HỆ THỐNG

3.1. Phân tích

3.1.1 Use – Case chức năng

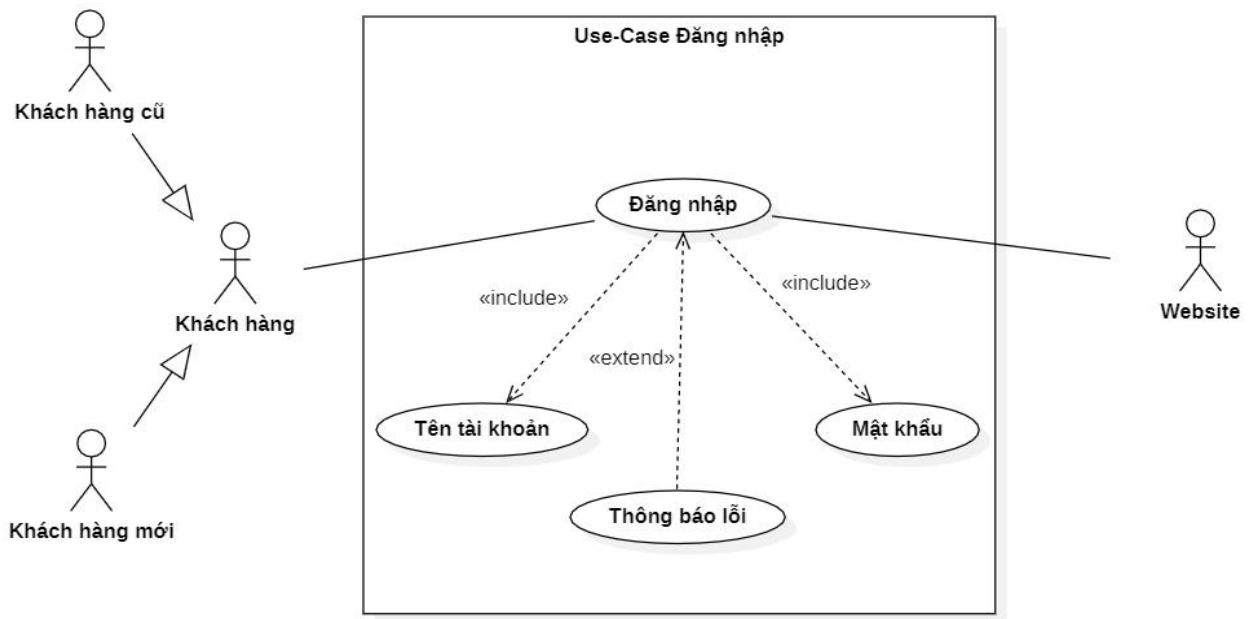
A. Chức năng public (cho khách hàng)

3A.1 Use – Case tổng quát



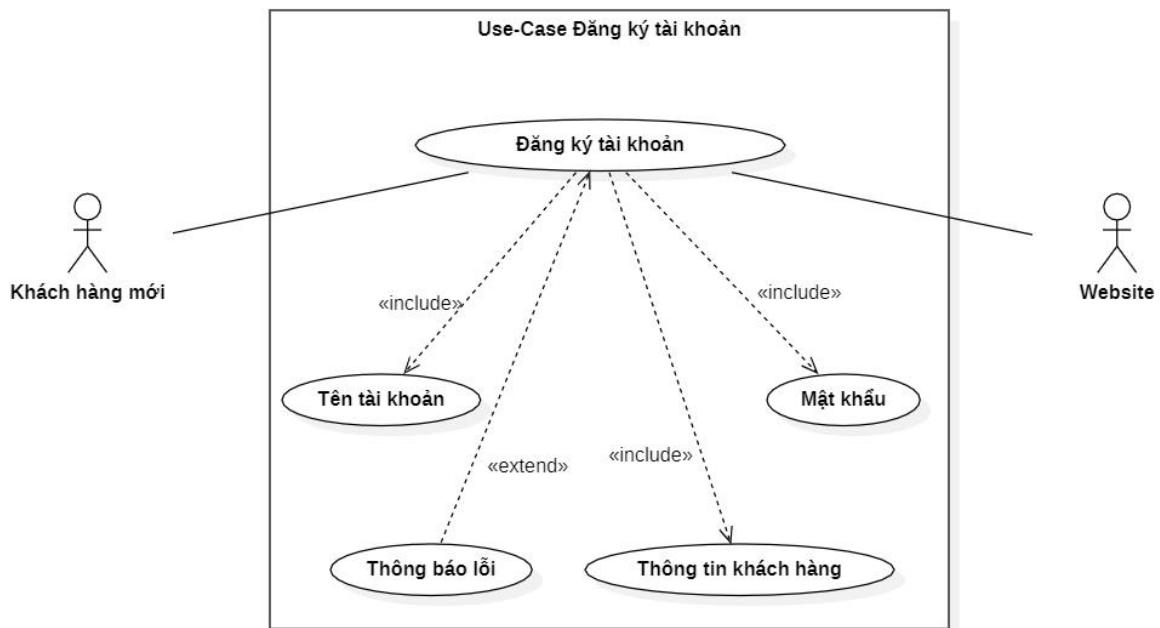
Hình 3.1. 1: Use - Case tổng quát

3A.2 Use – Case đăng nhập



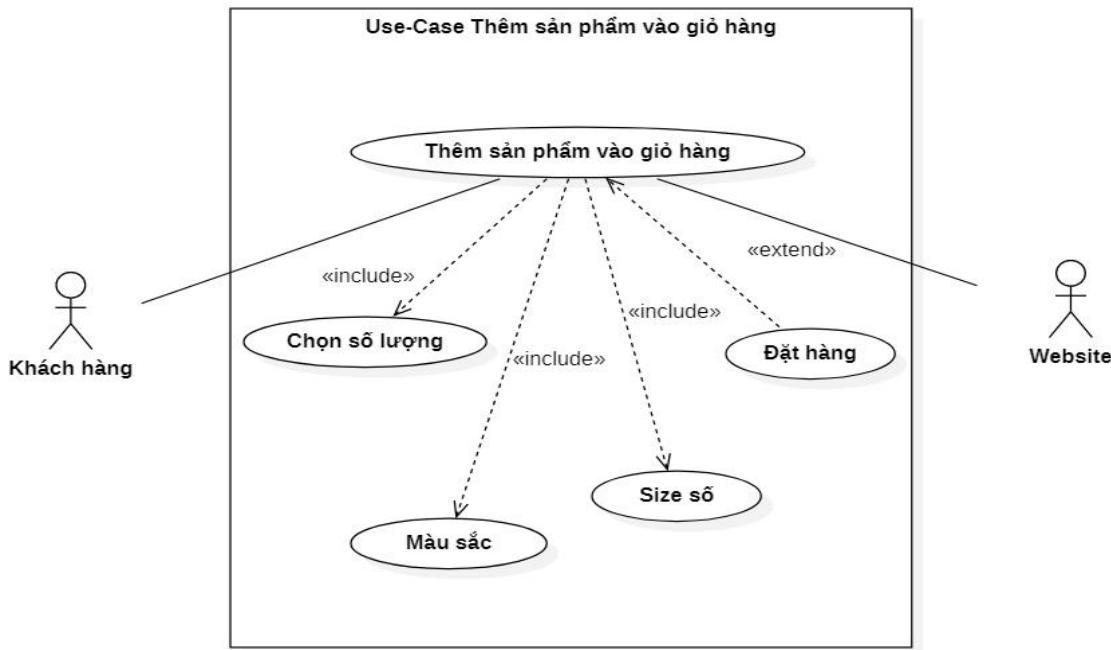
Hình 3.1. 2: Use – Case đăng nhập

3A.3 Use – Case đăng ký tài khoản



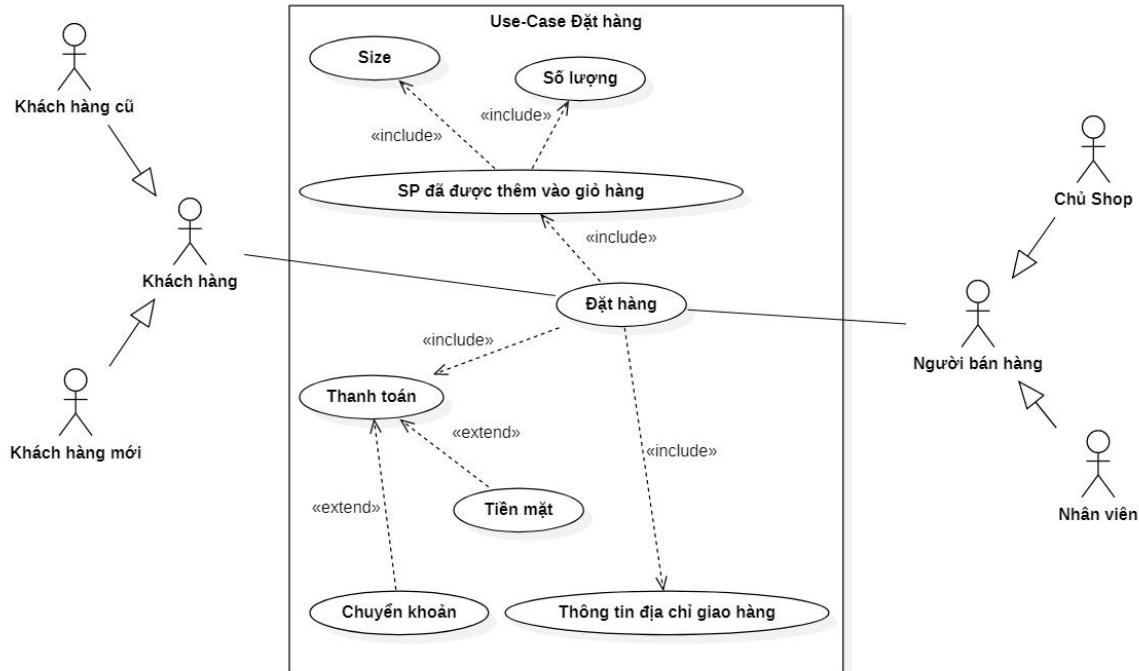
Hình 3.1. 3: Use – Case đăng ký tài khoản

3A.4 Use – Case thêm sản phẩm vào giỏ hàng



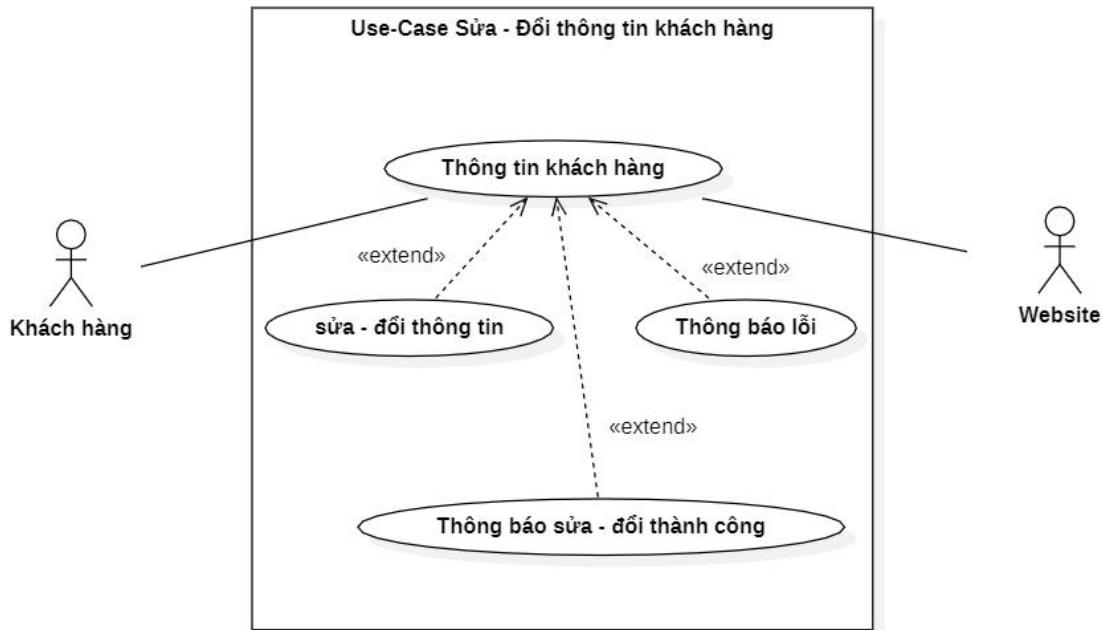
Hình 3.1. 4: Use – Case thêm sản phẩm vào giỏ hàng

3A.5 Use – Case đặt hàng



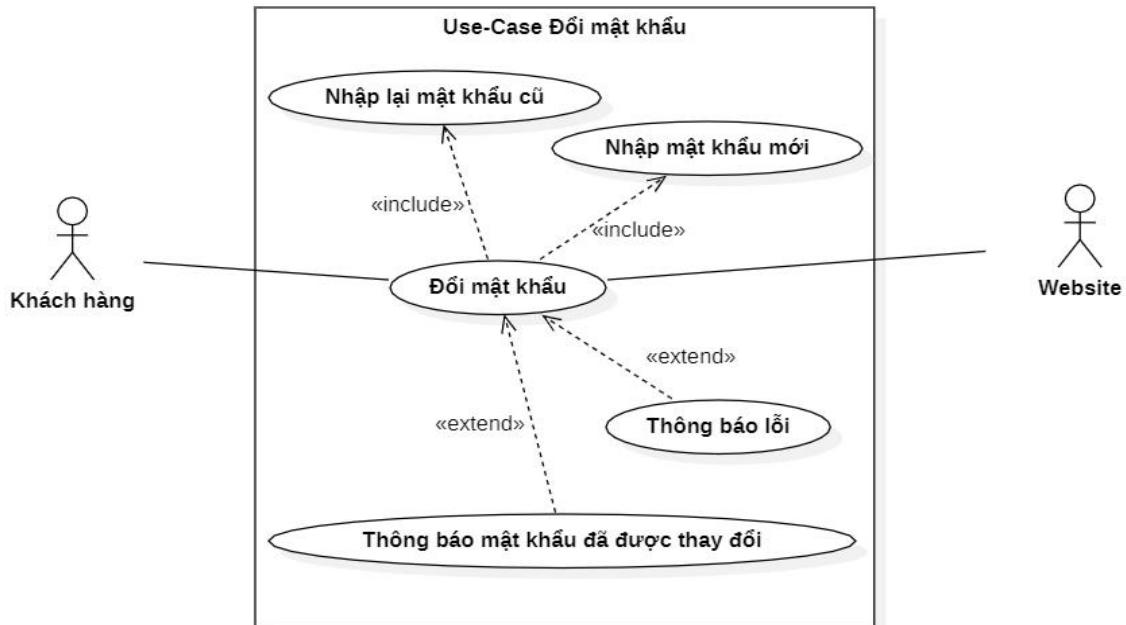
Hình 3.1. 5: Use – Case đặt hàng

3A.6 Use – Case sửa, đổi thông tin khách hàng



Hình 3.1. 6: Use – Case sửa, đổi thông tin khách hàng

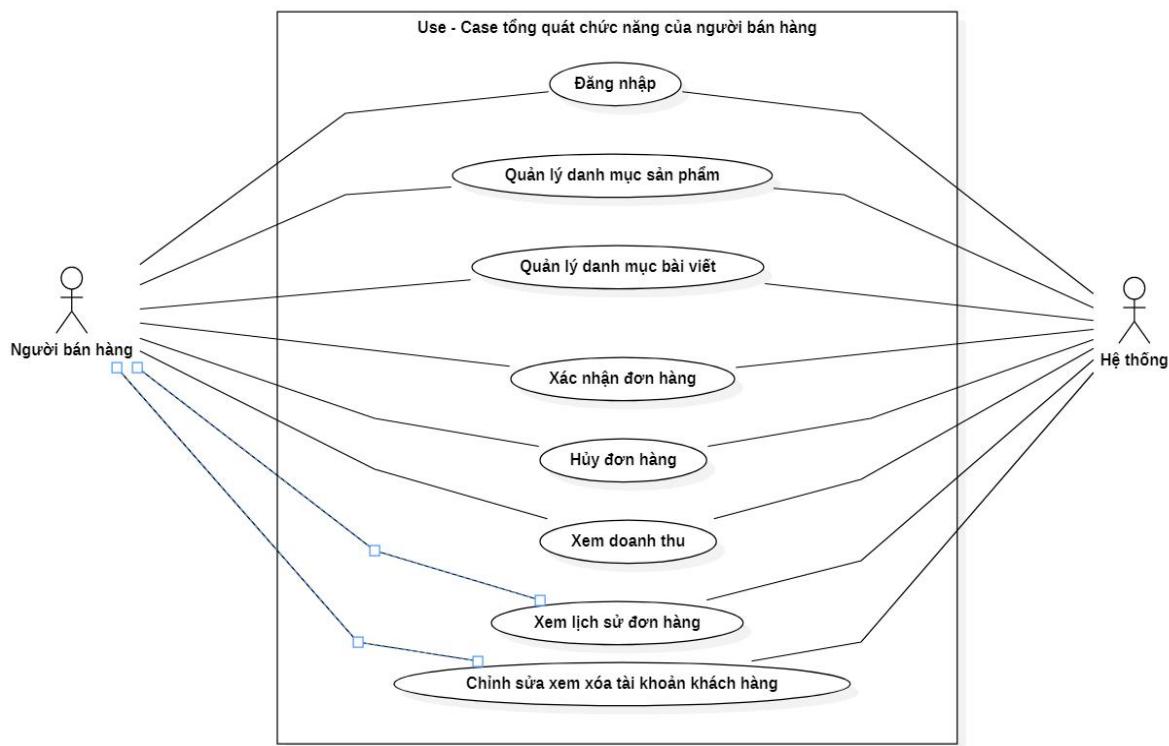
3A.7 Use – Case đổi mật khẩu



Hình 3.1. 7: Use – Case đổi mật khẩu

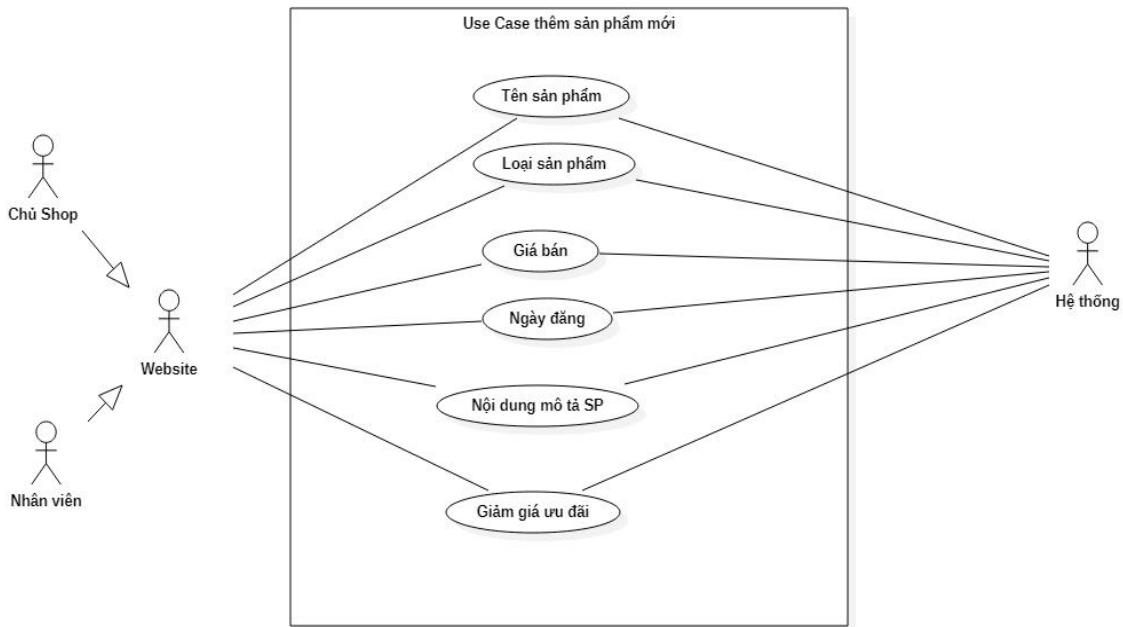
B. Chức năng dành cho người bán hàng (Quản lý)

3B.1 Use – Case tổng quát chức năng của người bán hàng



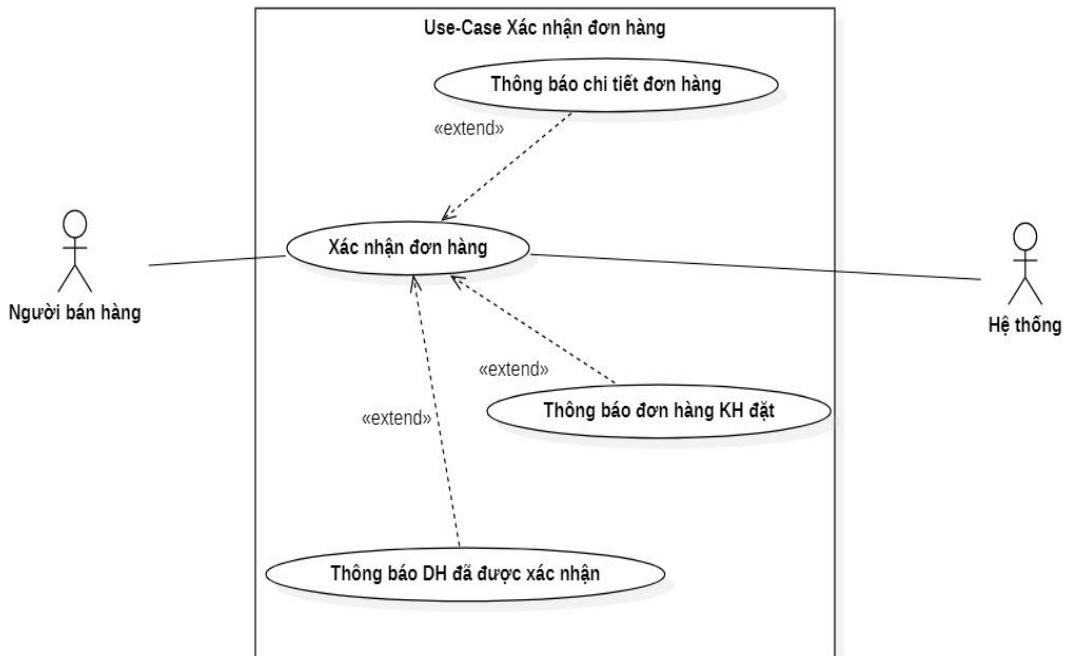
Hình 3.1. 8: Use – Case tổng quát chức năng của người bán hàng

3B.2 Use – Case thêm sản phẩm



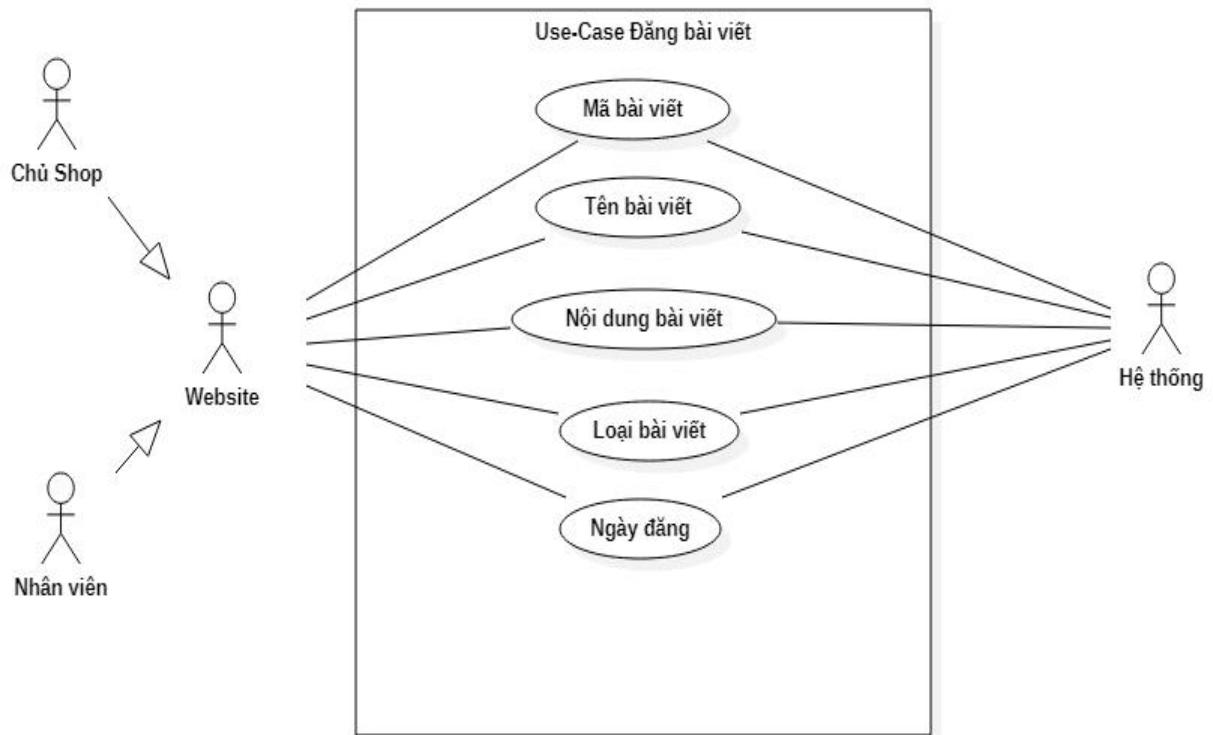
Hình 3.1. 9: Use – Case thêm sản phẩm

3B.3 Use – Case xác nhận đơn hàng



Hình 3.1. 10: Use – Case xác nhận đơn hàng

3B.4 Use - Case đăng bài viết



Hình 3.1. 11: Use-Case đăng bài viết

3.1.2 Đặc tả Use – Case chức năng

3.1.2.1 Đặc tả chức năng Use – Case đăng nhập

Bảng 2: Đặc tả chức năng Use – Case đăng nhập

Tiêu đề	Nội dung
Tên Use-Case	Use – Case đăng nhập
Mô tả	Use – Case cho phép khách hàng đăng nhập vào hệ thống và thực hiện các chức năng mà trang web có sẵn cho người dùng trải nghiệm và sử dụng
Actor	Khách hàng (khách hàng mới, khách hàng cũ) và người bán hàng (chủ shop, nhân viên)
Điều kiện kích hoạt	Khi khách hàng chọn chức năng đăng nhập của hệ thống
Tiền điều kiện	Khách hàng phải có tài khoản trên hệ thống
Hậu điều kiện	Khách hàng đăng nhập thành công hoặc không thành công
Luồng sự kiện chính	1. Hệ thống hiển thị màn hình đăng nhập 2. Khách hàng nhập tên tài khoản và mật khẩu 3. Hệ thống kiểm tra thông tin khách hàng vừa nhập 4. Nếu thành công hệ thống sẽ thực thi chức năng và hiển thị đăng nhập thành công 5. Kết thúc Use - Case
Luồng sự kiện phụ	Sai mật khẩu: khi khách hàng nhập sai tên hoặc mật khẩu Hệ thống hiển thị thông báo Buộc khách hàng nhập lại tài khoản hoặc mật khẩu Quên mật khẩu: khi khách hàng chọn mục quên mật khẩu Hệ thống hiển thị lên màn hình giao diện đổi mật khẩu Khách hàng nhập Email và chọn nút chức năng lấy lại mật khẩu Hệ thống kiểm tra Email hợp lệ và gửi mã xác thực về Email khách hàng đã nhập Khách hàng nhập mã xác thực và nhập lại mật khẩu mới Hệ thống hiển thị giao diện đổi mật khẩu thành công. Kết thúc Use - Case

3.1.2.2 Đặc tả chức năng Use – Case đăng ký

Bảng 3: Đặc tả chức năng Use – Case đăng ký

Tiêu đề	Nội dung
Tên Use-Case	Use – Case đăng ký
Mô tả	Use – Case cho phép khách hàng đăng ký tài khoản mới và đăng nhập để thực hiện chức năng mà trang web có sẵn cho người dùng trải nghiệm và sử dụng
Actor	Khách hàng mới
Điều kiện kích hoạt	Khi khách hàng chọn chức năng đăng ký
Tiền điều kiện	Khách hàng mới truy cập và website hoặc khách hàng chưa có tài khoản
Hậu điều kiện	Khách hàng đăng ký thành công hoặc không đăng ký thành công
Luồng sự kiện chính	1. Hệ thống hiển thị giao diện đăng ký 2. Khách hàng nhập thông tin tài khoản (Email, mật khẩu, sđt, ngày sinh, giới tính, ...) 3. Hệ thống kiểm tra thông tin khách hàng nhập 4. Nếu mọi thông tin khách hàng nhập đáp ứng nhu cầu đăng ký, hệ thống hiển thị màn hình đăng nhập và khách hàng tiến hành đăng nhập. 5. Kết thúc Use - Case
Luồng sự kiện phụ	Thiếu thông tin: Khi khách hàng nhập thiếu thông tin Hiển thị thông báo lỗi Buộc khách hàng nhập đầy đủ thông tin Hệ thống kiểm tra thông tin và lưu vào DataBase Kết thúc Use – Case

3.1.2.3 Đặc tả Use – Case thêm vào giỏ hàng

Bảng 4: Đặc tả chức năng Use – Case thêm SP vào giỏ hàng

Tiêu đề	Nội dung
Tên Use-Case	Use – Case thêm vào giỏ hàng
Mô tả	Use – Case cho phép khách hàng thêm sản phẩm khách hàng yêu thích vào giỏ hàng
Actor	Khách hàng (khách hàng mới, khách hàng cũ) và người bán hàng (chủ shop, nhân viên)
Điều kiện kích hoạt	Khi khách hàng lựa chọn được sản phẩm yêu thích và có ý định mua sản phẩm đó
Tiền điều kiện	Khách hàng đã đăng nhập vào website, đã chọn được sản phẩm muốn mua và đồng thời chọn: size, số lượng, màu sắc.
Hậu điều kiện	Khách hàng thêm sản phẩm vào giỏ hàng thành công.
Luồng sự kiện chính	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hệ thống hiển thị các sản phẩm của shop 2. Khách hàng chọn sản phẩm gồm (size, số lượng, màu sắc) 3. Hệ thống kiểm tra thông tin sản phẩm khách hàng vừa thêm 4. Sản phẩm khách hàng chọn đã được thêm vào giỏ hàng 5. Kết thúc Use - Case
Luồng sự kiện phụ	<p>Sản phẩm thiếu thông tin: Khi khách hàng chọn thiếu thông tin (màu sắc, số lượng, size)</p> <p>Hệ thống không cho phép khách hàng thêm sản phẩm vào giỏ hàng và thông báo lỗi</p> <p>Buộc khách hàng phải chọn đầy đủ thông tin (màu sắc, số lượng, size)</p> <p>Hệ thống kiểm tra thông tin sản phẩm và thêm vào giỏ hàng</p> <p>Kết thúc Use – Case</p>

3.1.2.4 Đặc tả Use – Case đặt hàng

Bảng 5: Đặc tả chức năng Use – Case đặt hàng

Tiêu đề	Nội dung
Tên Use-Case	Use – Case đặt hàng
Mô tả	Use – Case cho phép khách hàng đặt hàng với các sản phẩm đã được thêm vào giỏ hàng
Actor	Khách hàng (khách hàng mới, khách hàng cũ) và người bán hàng(chủ shop, nhân viên)
Điều kiện kích hoạt	Khi khách hàng chọn các sản phẩm muốn mua và chọn chức năng đặt hàng
Tiền điều kiện	Tài khoản của khách hàng có sản phẩm đã thêm vào giỏ hàng
Hậu điều kiện	Khách hàng đặt hàng thành công hoặc không thành công
Luồng sự kiện chính	1. Hệ thống hiển thị giao diện đặt hàng 2. Khách hàng check thông tin sản phẩm (màu sắc, số lượng, size) và nhập địa chỉ giao hàng 3. Khách hàng nhấn chọn nút đặt hàng 4. Hệ thống tiếp nhận đơn hàng và hiển thị thông báo 5. Kết thúc Use - Case
Luồng sự kiện phụ	Hiển thị thông báo lỗi: Hệ thống sẽ hiển thị thông báo lỗi trên giao diện người dùng để thông báo về lỗi và hướng dẫn cách khắc phục lỗi. Ghi log lỗi: Hệ thống sẽ ghi lại thông tin lỗi trong bản ghi log để có thể giải quyết và phân tích nguyên nhân sau này. Phản hồi với khách hàng: Hệ thống sẽ gửi thông báo lỗi đến khách hàng để thông báo về lỗi và hướng dẫn khắc phục. Tự động xử lý lỗi: Hệ thống có thể tự động xử lý lỗi và tiếp tục xử lý đơn hàng. Kết thúc Use – Case

3.1.2.5 Đặc tả Use – Case đổi mật khẩu

Bảng 6: Đặc tả chức năng Use – Case đổi mật khẩu

Tiêu đề	Nội dung
Tên Use-Case	Use – Case đổi mật khẩu
Mô tả	Use – Case cho phép khách hàng đổi mật khẩu của mình để tăng bảo mật cho tài khoản của mình
Actor	Khách hàng (khách hàng mới, khách hàng cũ) và người bán hàng (chủ shop, nhân viên)
Điều kiện kích hoạt	Khi khách hàng chọn chức năng đổi mật khẩu của hệ thống
Tiền điều kiện	Khách hàng phải có tài khoản trên hệ thống
Hậu điều kiện	Khách hàng đổi mật khẩu thành công hoặc không thành công
Luồng sự kiện chính	1. Hệ thống hiển thị màn hình đổi mật khẩu 2. Khách hàng nhập mật khẩu cũ và nhập mật khẩu mới 3. Hệ thống kiểm tra mật khẩu cũ và mật khẩu mới khách hàng vừa nhập 4. Nếu thông tin chính xác hệ thống sẽ thực thi chức năng và cho phép khách hàng dùng mật khẩu mới 5. Kết thúc Use - Case
Luồng sự kiện phụ	Sai mật khẩu cũ: khi khách hàng nhập sai mật khẩu cũ Hệ thống hiển thị thông báo Buộc khách hàng nhập lại mật khẩu cũ Hệ thống kiểm tra thông tin Mật khẩu mới không trùng khớp: Hệ thống hiển thị thông báo Khách hàng nhập lại mật khẩu mới Hệ thống kiểm tra mật khẩu trùng khớp và cập nhật mật khẩu mới Hệ thống hiển thị giao diện đổi mật khẩu thành công Kết thúc Use - Case

3.1.2.6 Đặc tả Use – Case thêm sản phẩm

Bảng 7: Đặc tả chức năng Use – Case thêm sản phẩm mới

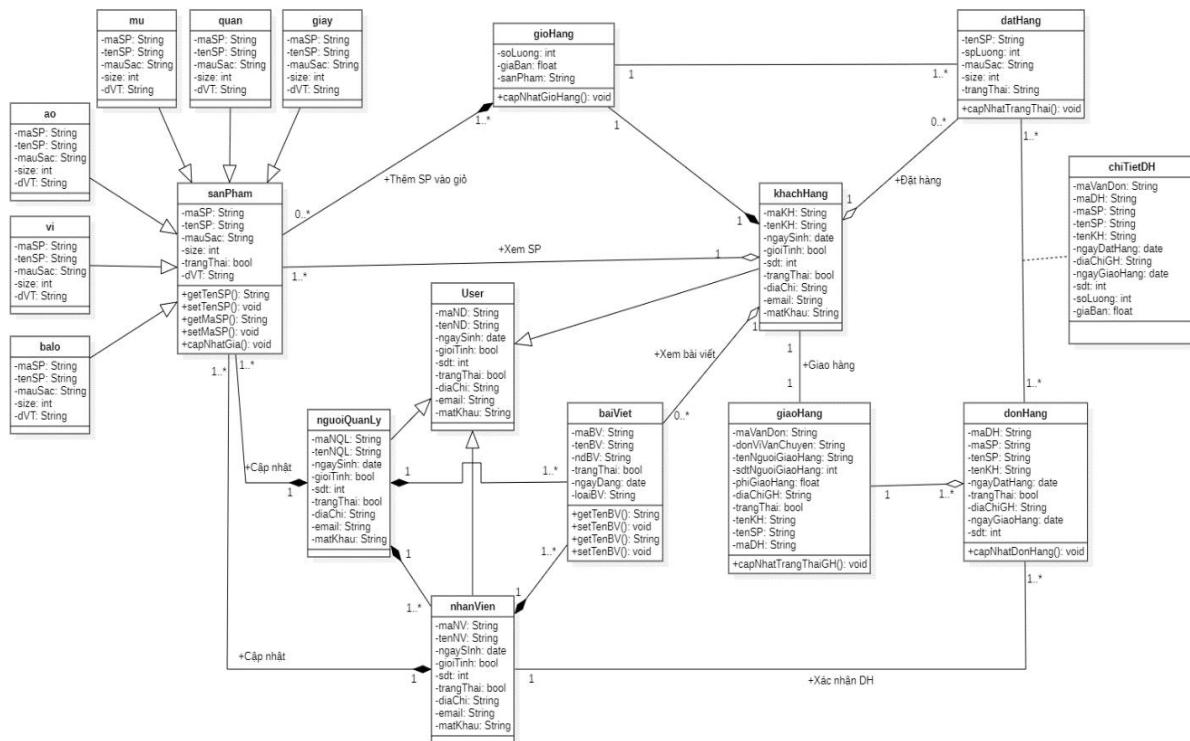
Tiêu đề	Nội dung
Tên Use-Case	Use – Case thêm sản phẩm
Mô tả	Use – Case cho phép người bán hàng thêm sản phẩm mới
Actor	Người bán hàng (chủ shop, nhân viên)
Điều kiện kích hoạt	Người bán hàng đăng nhập bằng tài khoản admin và chọn mục thêm sản phẩm
Tiền điều kiện	Người bán hàng phải có tài khoản admin và đăng nhập vào hệ thống
Hậu điều kiện	Thêm sản phẩm mới thành công hoặc không thành công
Luồng sự kiện chính	1. Hệ thống hiển thị màn hình đăng nhập cho người bán hàng 2. Người bán hàng nhập tên tài khoản và mật khẩu 3. Hệ thống kiểm tra thông tin khách hàng vừa nhập 4. Nếu thành công hệ thống sẽ hiển thị trang dành cho người bán hàng và người bán hàng chọn chức năng thêm sản phẩm 5. Kết thúc Use - Case
Luồng sự kiện phụ	Thông tin sản phẩm thiếu: Khi người bán hàng nhập thiếu thông tin sản phẩm mới Hệ thống hiển thị thông báo lỗi Buộc người bán hàng phải nhập đầy đủ thông tin của sản phẩm đó Hệ thống xác nhận thông tin và cập nhật sản phẩm mới vào DataBase Kết thúc Use - Case

3.1.2.7 Đặc tả Use – Case đăng bài viết

Bảng 8: Đặc tả chức năng Use – Case đăng bài viết

Tiêu đề	Nội dung
Tên Use-Case	Use – Case đăng bài viết
Mô tả	Use – Case cho phép người bán hàng đăng bài viết giới thiệu sản phẩm mới cho cửa hàng
Actor	Người bán hàng (chủ shop, nhân viên)
Điều kiện kích hoạt	Người bán hàng đăng nhập bằng tài khoản admin và chọn mục đăng bài viết ⁴
Tiền điều kiện	Người bán hàng phải có tài khoản admin và đăng nhập vào hệ thống
Hậu điều kiện	Thêm sản phẩm mới thành công hoặc không thành công
Luồng sự kiện chính	1. Hệ thống hiển thị màn hình đăng nhập cho người bán hàng 2. Người bán hàng nhập tên tài khoản và mật khẩu 3. Hệ thống kiểm tra thông tin khách hàng vừa nhập 4. Nếu thành công hệ thống sẽ hiển thị trang dành cho người bán hàng và người bán hàng chọn chức năng thêm sản phẩm 5. Kết thúc Use - Case
Luồng sự kiện phụ	Thông tin sản phẩm thiếu: Khi người bán hàng nhập thiếu thông tin sản phẩm mới Hệ thống hiển thị thông báo lỗi Buộc người bán hàng phải nhập đầy đủ thông tin của sản phẩm đó Hệ thống xác nhận thông tin và cập nhật sản phẩm mới vào DataBase Kết thúc Use - Case

3.1.3 Sơ đồ lớp (ClassDiagram)



Hình 3.1. 12: Mô hình sơ đồ ClassDiagram

Lược đồ quan hệ:

User (maND, tenND, ngaySinh, gioiTinh, sdt, diaChi, email, matKhau, trangThai)

Khachhang (maKH, tenKH, ngaySinh, gioiTinh, sdt, diaChi, email, matKhau, trangThai)

Admin (maNQL, tenNQL, ngaySinh, gioiTinh, sdt, diaChi, email, matKhau, trangThai)

NhanVien (maNV, tenNV, ngaySinh, gioiTinh, sdt, diaChi, email, matKhau, trangThai)

Donhang (MaDH,maSP, tenSP, tenKH, ngayDatHang, diaChiGH, ngayGH, trangThai, sdt)

Sanpham (MaSP, TenSP, mauSac, size, GiaSP, DVT, trangThai)

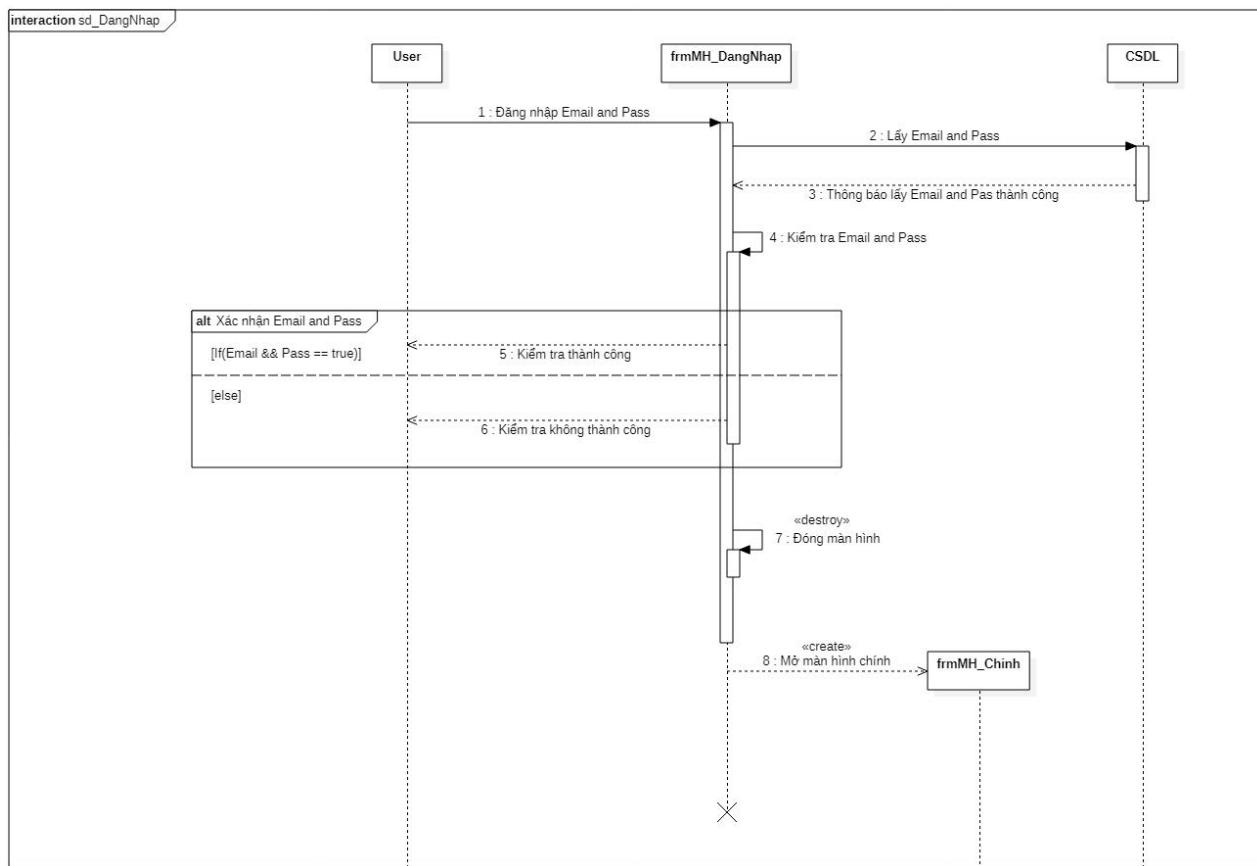
chiTiet_DH (maVanDon, MaDH, MaSP, tenSP, tenKH, ngayDatHang, diaChiGH, diaChiGH, Soluong, Giaban)

Giaohang (maVanDon, donViVanChuyen, tenNguoiGH, sdtNguoiGH, Phigiaoahang, Diachigiaoahang, tenKH, tenSP, MaDH)

Giohang (MaGH, Soluong, Ngaydat, MaSP, MasoKH)

3.1.4 Sơ đồ tuần tự (SequenceDiagram)

a) Mô hình SequenceDiagram đăng nhập

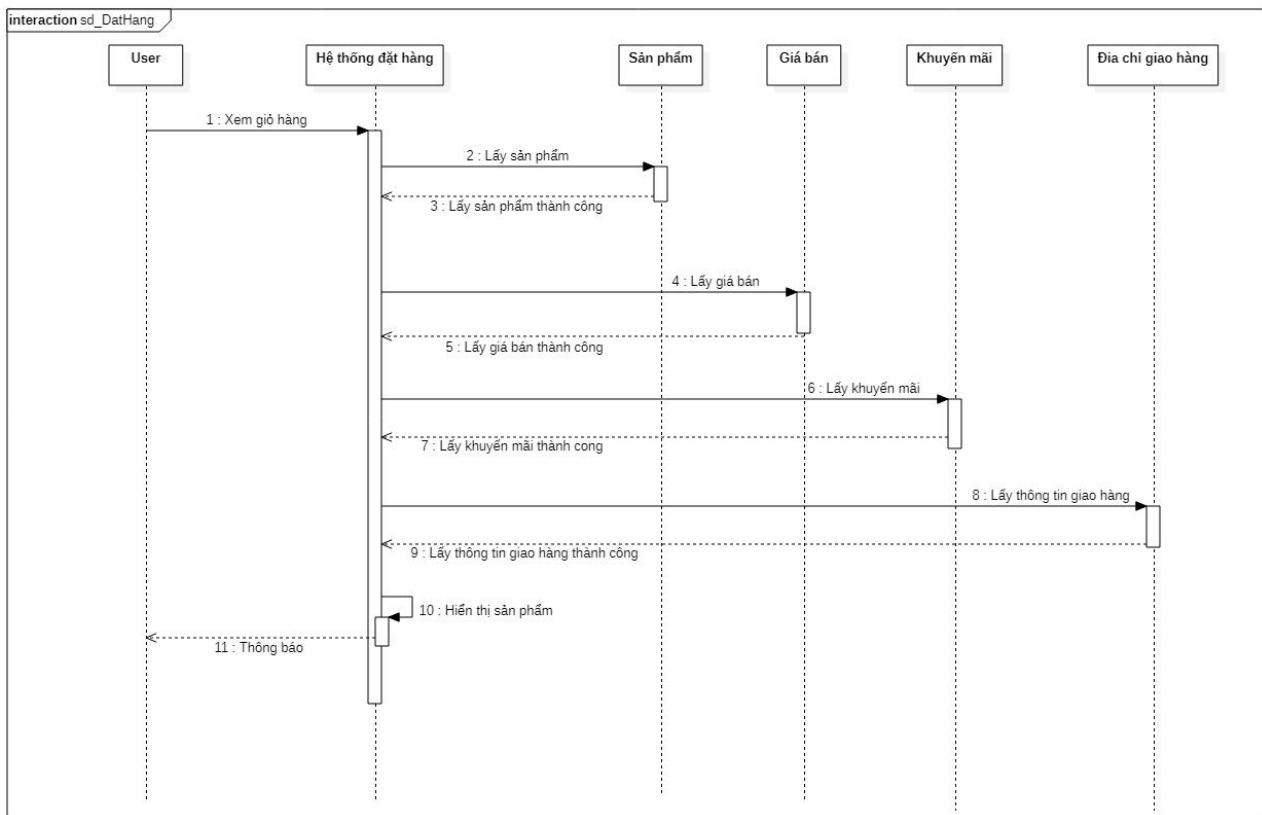


Hình 3.1. 13: Mô hình SequenceDiagram đăng nhập

Trong sơ đồ trên có 3 đối tượng là: người dùng, hệ thống và CSDL. Luồng xử lí của chức năng đăng nhập có thể diễn giải như sau:

- Đăng nhập Email và Pass
- Lấy Email và Pass từ CSDL
- Thông báo lấy Email và Pass thành công
- Kiểm tra Email và Pass
- Kiểm tra thành công
- Kiểm tra không thành công
- Đóng màn hình
- Mở màn hình chính

b) Mô hình SequenceDiagram đặt hàng

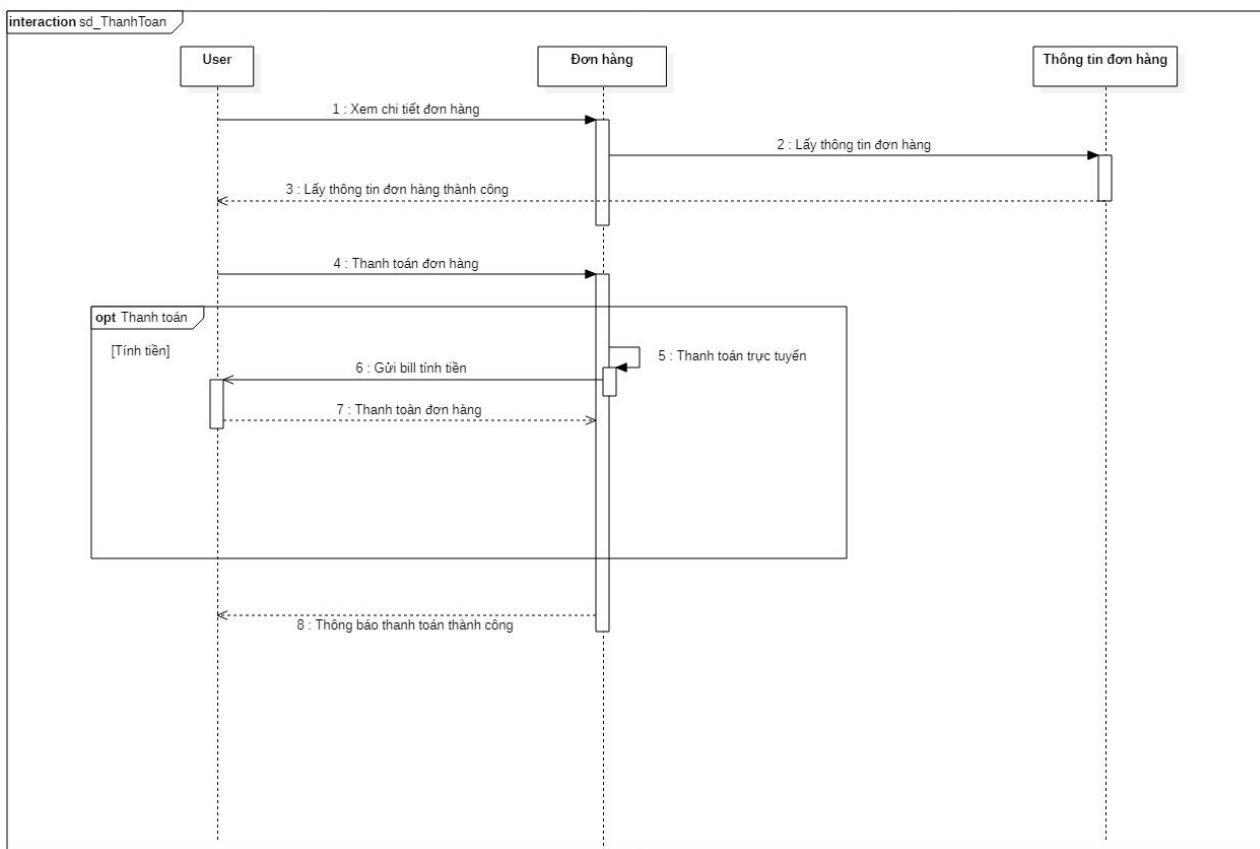


Hình 3.1. 14: Mô hình SequenceDiagram đặt hàng

Trong sơ đồ trên có 3 đối tượng là: người dùng, hệ thống và sản phẩm. Luồng xử lí của chức năng đặt hàng có thể diễn giải như sau:

- Xem giỏ hàng
- Lấy sản phẩm
- Thông báo lấy sản phẩm thành công
- Lấy giá bán
- Thông báo lấy giá bán thành công
- Lấy khuyến mãi
- Thông báo lấy khuyến mãi thành công
- Lấy thông tin giao hàng
- Thông báo lấy thông tin giao hàng thành công
- Hiển thị sản phẩm
- Thông báo đơn hàng

c) Mô hình SequenceDiagram thanh toán

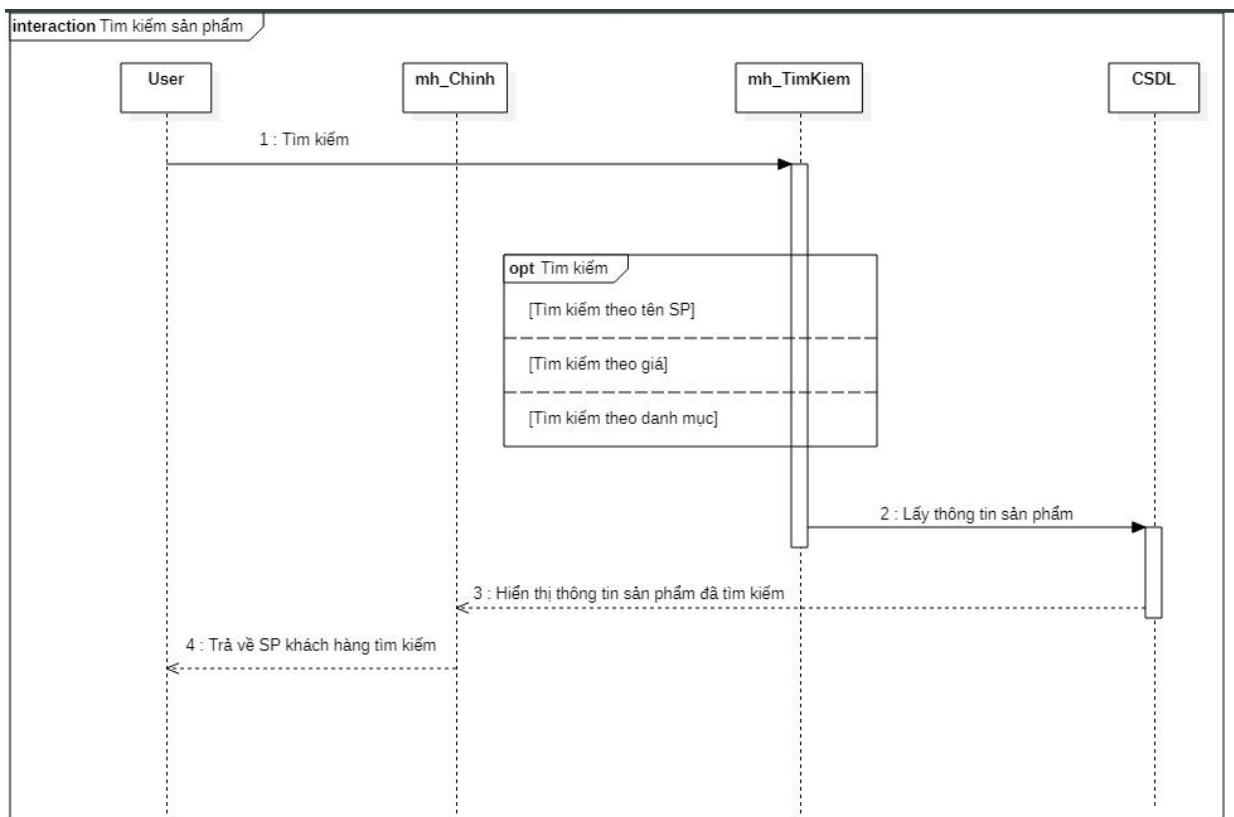


Hình 3.1. 15: Mô hình SequenceDiagram thanh toán

Trong sơ đồ trên có 2 đối tượng là: người dùng, đơn hàng. Luồng xử lí của chức năng thanh toán có thể diễn giải như sau:

- Xem chi tiết đơn hàng
- Lấy thông tin đơn hàng
- Thông báo lấy thông tin đơn hàng thành công
- Thanh toán đơn hàng
- Thanh toán trực tuyến
- Gửi bill tính tiền
- Thanh toán đơn hàng
- Thông báo thanh toán thành công

d) Mô hình SequenceDiagram tìm kiếm sản phẩm



Hình 3.1. 16 Mô hình SequenceDiagram tìm kiếm sản phẩm

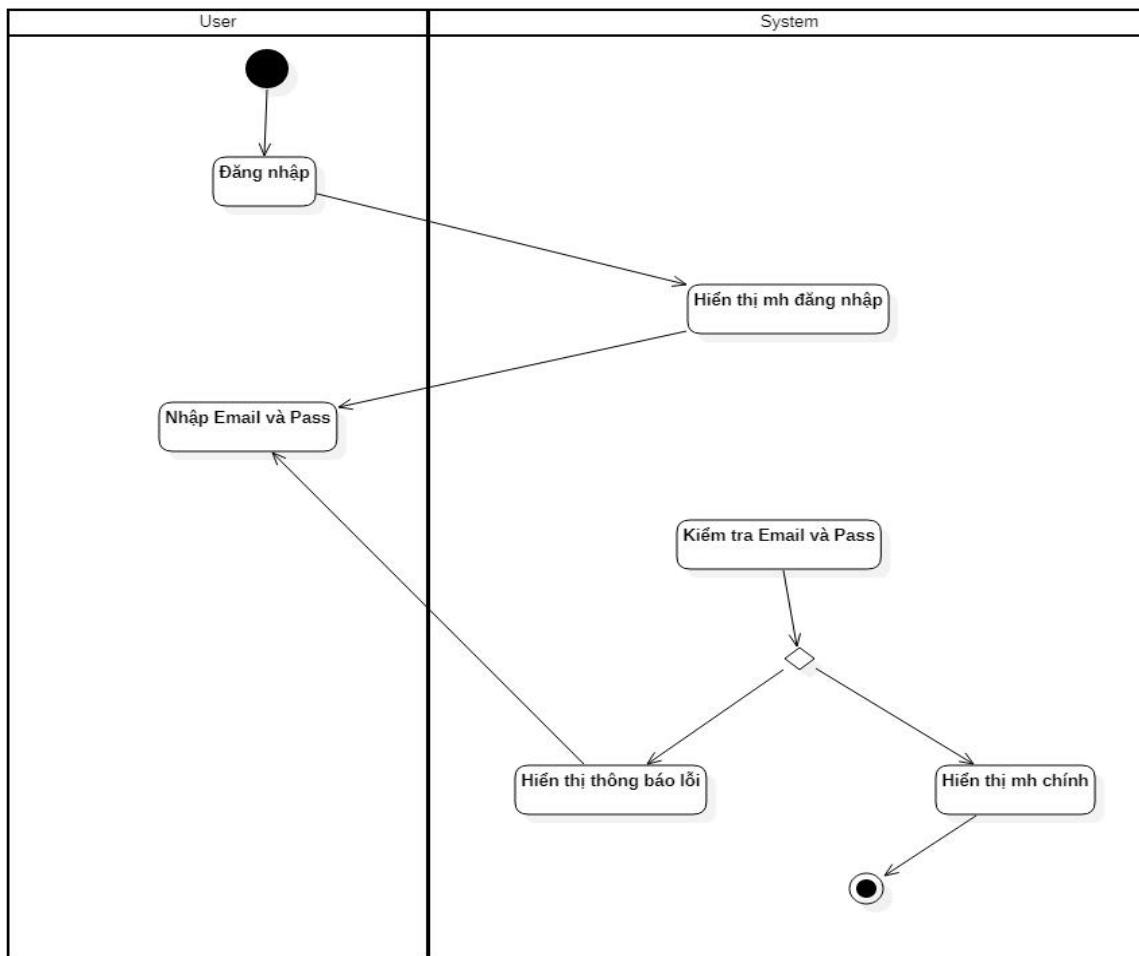
Trong sơ đồ trên có 2 đối tượng là: người dùng và sản phẩm. Luồng xử lí của chức năng tìm kiếm sản phẩm có thể diễn giải như sau:

- Tìm kiếm
- Lấy thông tin sản phẩm
- Hiển thị thông tin sản phẩm
- Trả về sản phẩm mà khách hàng đã tìm kiếm

3.1.5 Sơ đồ hoạt động (ActivityDiagram)

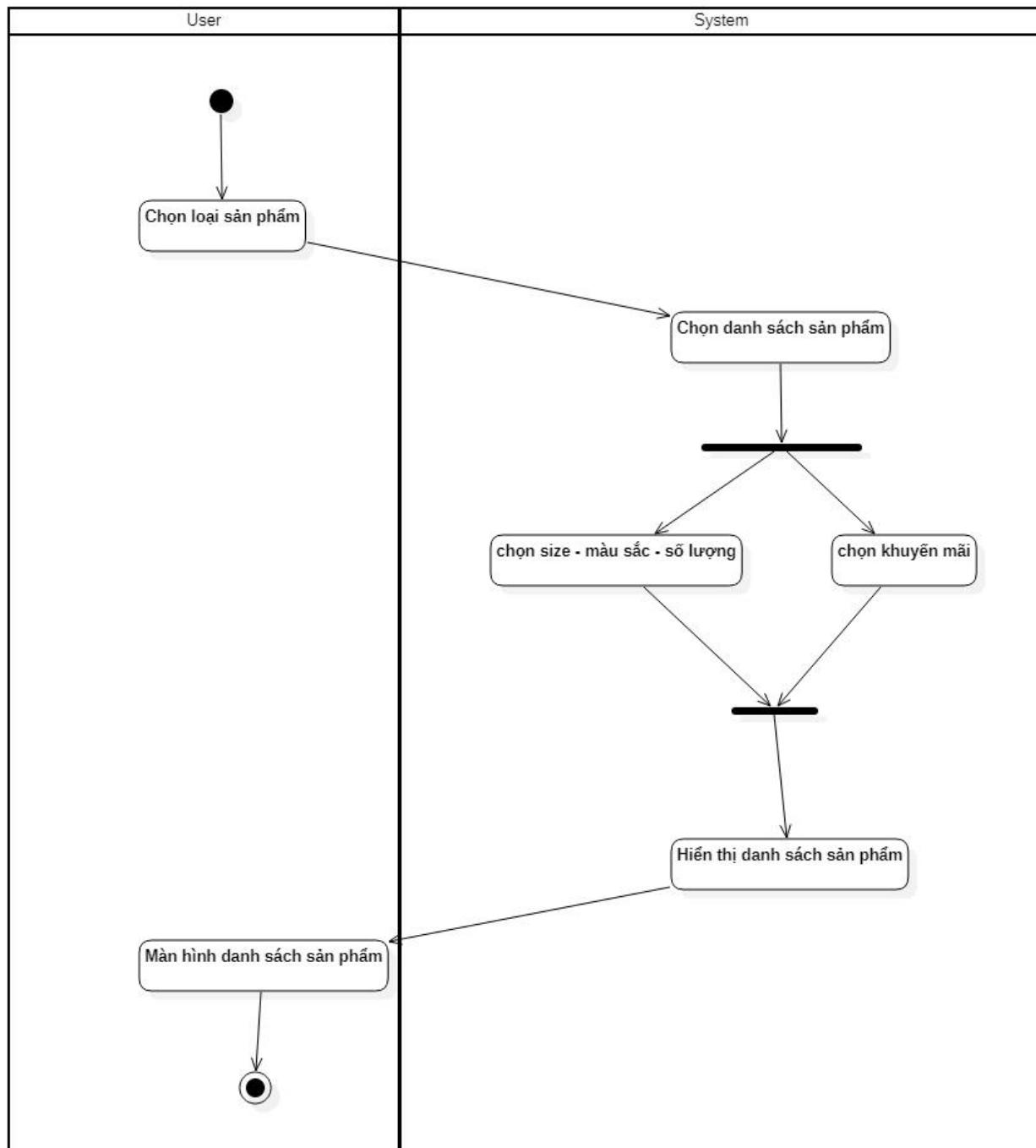
Biểu đồ hoạt động là biểu đồ mô tả các bước thực hiện, các hành động, các nút quyết định và điều kiện rẽ nhánh để điều khiển luồng thực hiện của hệ thống. Đối với những luồng thực thi có nhiều tiến trình chạy song song thì biểu đồ hoạt động là sự lựa chọn tối ưu cho việc thể hiện. Biểu đồ hoạt động khá giống với biểu đồ trạng thái ở tập các kí hiệu nên rất dễ gây nhầm lẫn. Khi vẽ chúng ta cần phải xác định rõ điểm khác nhau giữa hai dạng biểu đồ này là biểu đồ hoạt động tập trung mô tả các hoạt động và kết quả thu được từ việc thay đổi trạng thái của đối tượng còn biểu đồ trạng thái chỉ mô tả tập tất cả các trạng thái của một đối tượng và những sự kiện dẫn tới sự thay đổi qua lại giữa các trạng thái đó.

a) Mô hình ActivityDiagram đăng nhập



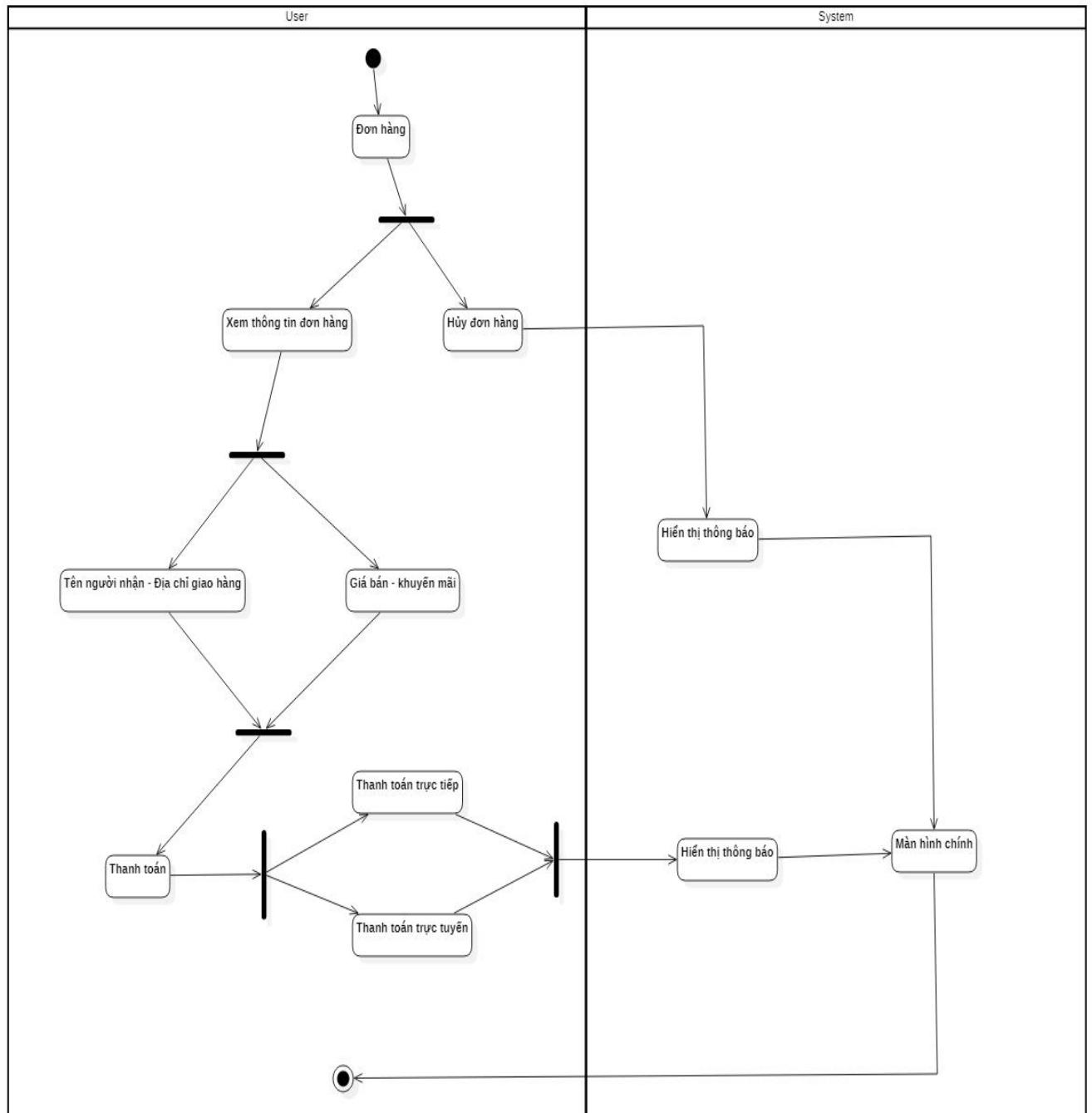
Hình 3.1. 17: Mô hình ActivityDiagram đăng nhập

b) Mô hình ActivityDiagram mua hàng



Hình 3.1. 18: Mô hình ActivityDiagram mua hàng

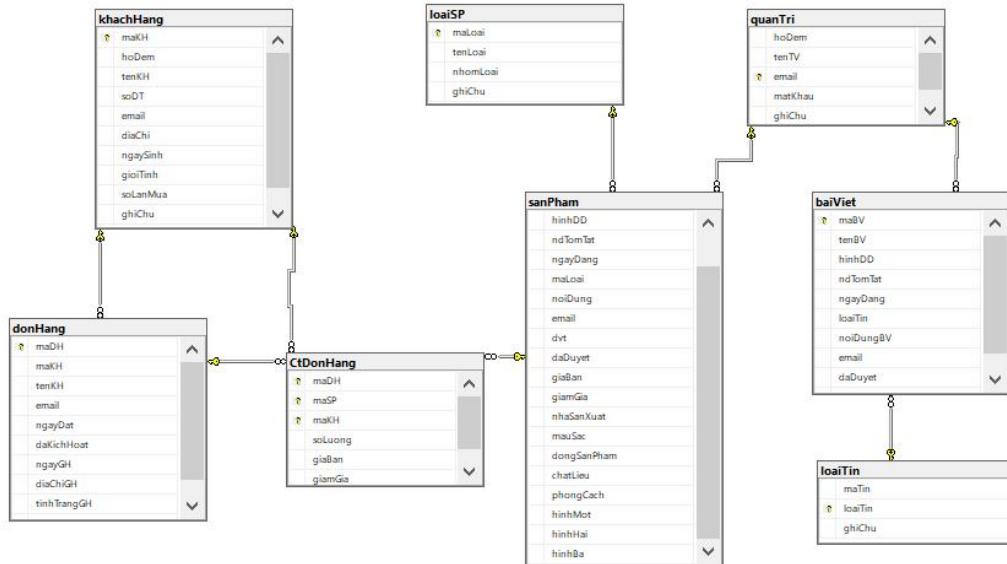
c) Mô hình ActivityDiagram thanh toán



Hình 3.1. 19: Mô hình ActivityDiagram thanh toán

3.2. Thiết kế CSDL

3.2.1 Sơ đồ các bảng



Hình 3.2. 1: Sơ đồ dữ liệu

3.2.2 Chi tiết các bảng

+) Bảng “QuanTri”

	Column Name	Data Type	Allow Nulls
▶	hoDem	nvarchar(30)	<input type="checkbox"/>
	tenTV	nvarchar(10)	<input type="checkbox"/>
🔑	email	varchar(50)	<input type="checkbox"/>
	matKhau	varchar(20)	<input type="checkbox"/>
	ghiChu	ntext	<input checked="" type="checkbox"/>
	hinhTV	nvarchar(MAX)	<input checked="" type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>

Hình 3.2. 2: Bảng “QuanTri”

+) Bảng “KhachHang”

	Column Name	Data Type	Allow Nulls
PK	maKH	varchar(20)	<input type="checkbox"/>
	hoDem	nvarchar(50)	<input type="checkbox"/>
	tenKH	nvarchar(30)	<input type="checkbox"/>
	soDT	varchar(10)	<input type="checkbox"/>
	email	varchar(50)	<input type="checkbox"/>
	diaChi	nvarchar(250)	<input checked="" type="checkbox"/>
	ngaySinh	date	<input checked="" type="checkbox"/>
	gioiTinh	bit	<input checked="" type="checkbox"/>
	soLanMua	int	<input checked="" type="checkbox"/>
	ghiChu	ntext	<input checked="" type="checkbox"/>
	matKhau	varchar(200)	<input checked="" type="checkbox"/>

Hình 3.2. 3: Bảng “KhachHang”

+) Bảng “BaiViet”

	Column Name	Data Type	Allow Nulls
PK	maBV	varchar(10)	<input type="checkbox"/>
	tenBV	nvarchar(250)	<input type="checkbox"/>
	hinhDD	varchar(MAX)	<input checked="" type="checkbox"/>
	ndTomTat	nvarchar(2000)	<input checked="" type="checkbox"/>
	ngayDang	datetime	<input checked="" type="checkbox"/>
	loaiTin	nvarchar(30)	<input checked="" type="checkbox"/>
	noiDungBV	nvarchar(MAX)	<input checked="" type="checkbox"/>
	email	varchar(50)	<input type="checkbox"/>
	daDuyet	bit	<input checked="" type="checkbox"/>
	soLanDoc	int	<input checked="" type="checkbox"/>

Hình 3.2. 4: Bảng “BaiViet”

+) Bảng “SanPham”

	Column Name	Data Type	Allow Nulls
▶	maSP	varchar(20)	<input type="checkbox"/>
	tenSP	nvarchar(50)	<input type="checkbox"/>
	hinhdD	varchar(MAX)	<input type="checkbox"/>
	ndTomTat	nvarchar(500)	<input type="checkbox"/>
	ngayDang	datetime	<input type="checkbox"/>
	maLoai	int	<input type="checkbox"/>
	noiDung	nvarchar(4000)	<input type="checkbox"/>
	email	varchar(50)	<input type="checkbox"/>
	dvt	nvarchar(10)	<input checked="" type="checkbox"/>
	daDuyet	bit	<input checked="" type="checkbox"/>
	giaBan	int	<input checked="" type="checkbox"/>
	giamGia	int	<input checked="" type="checkbox"/>
	nhaSanXuat	nvarchar(168)	<input type="checkbox"/>
	mauSac	nvarchar(30)	<input type="checkbox"/>
	dongSanPham	nvarchar(30)	<input type="checkbox"/>
	chatLieu	nvarchar(50)	<input type="checkbox"/>
	phongCach	nvarchar(20)	<input type="checkbox"/>
	hinhdMot	varchar(MAX)	<input checked="" type="checkbox"/>
	hinhdHai	varchar(MAX)	<input checked="" type="checkbox"/>
	hinhdBa	varchar(MAX)	<input checked="" type="checkbox"/>

Hình 3.2. 5: Bảng “SanPham”

+) Bảng “LoaiTin”

	Column Name	Data Type	Allow Nulls
▶	maTin	int	<input type="checkbox"/>
▶	loaiTin	nvarchar(30)	<input type="checkbox"/>
	ghiChu	ntext	<input checked="" type="checkbox"/>

Hình 3.2. 6: Bảng “LoaiTin”

+) Bảng “CtDonHang”

Column Name	Data Type	Allow Nulls
maDH	varchar(20)	<input type="checkbox"/>
maSP	varchar(20)	<input type="checkbox"/>
maKH	varchar(20)	<input type="checkbox"/>
soLuong	int	<input checked="" type="checkbox"/>
giaBan	bigint	<input checked="" type="checkbox"/>
giamGia	bigint	<input checked="" type="checkbox"/>

Hình 3.2. 7: Bảng “CtDonHang”

+) Bảng “DonHang”

Column Name	Data Type	Allow Nulls
maDH	varchar(20)	<input type="checkbox"/>
maKH	varchar(20)	<input type="checkbox"/>
tenKH	varchar(30)	<input type="checkbox"/>
email	varchar(50)	<input type="checkbox"/>
ngayDat	datetime	<input checked="" type="checkbox"/>
daKichHoat	bit	<input checked="" type="checkbox"/>
ngayGH	datetime	<input checked="" type="checkbox"/>
diaChiGH	nvarchar(250)	<input checked="" type="checkbox"/>
tinhTrangGH	nvarchar(50)	<input checked="" type="checkbox"/>
ghiChu	ntext	<input checked="" type="checkbox"/>

Hình 3.2. 8: Bảng “DonHang”

+) Bảng “LoaiSP”

Column Name	Data Type	Allow Nulls
maLoai	int	<input type="checkbox"/>
tenLoai	nvarchar(88)	<input type="checkbox"/>
nhomLoai	int	<input type="checkbox"/>
ghiChu	ntext	<input checked="" type="checkbox"/>

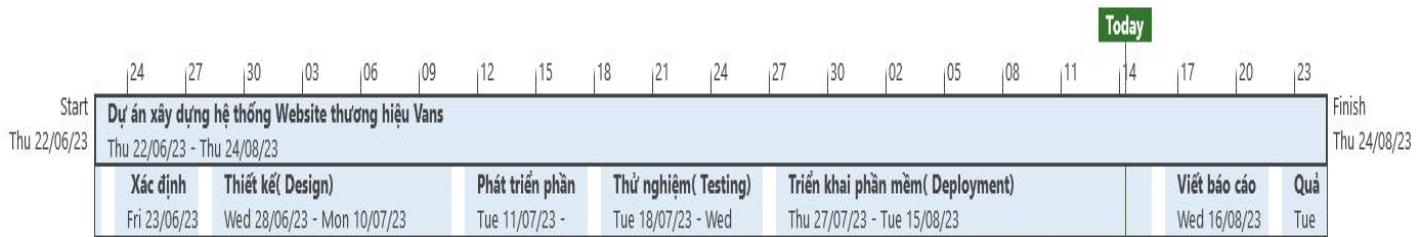
Hình 3.2. 9: Bảng “LoaiSP”

CHƯƠNG 4: QUẢN LÝ DỰ ÁN

4.1 Giới thiệu

Các từ khóa trong các cột của phần mềm quản lý dự án MsProject:

- Task: Công việc, nhiệm vụ
- Task list: Danh sách các công việc.
- Duration: Thời gian thực hiện công việc.
- Start: Ngày bắt đầu.
- Finish: Ngày kết thúc.
- Predecessors: Công việc làm trước.
- Successors: Công việc kế tiếp.
- Resource: Tài nguyên, nhân lực, máy móc thực hiện các công việc của dự án.



Hình 4. 1 quá trình tiến hành dự án

4.2 Tổng quan về công việc

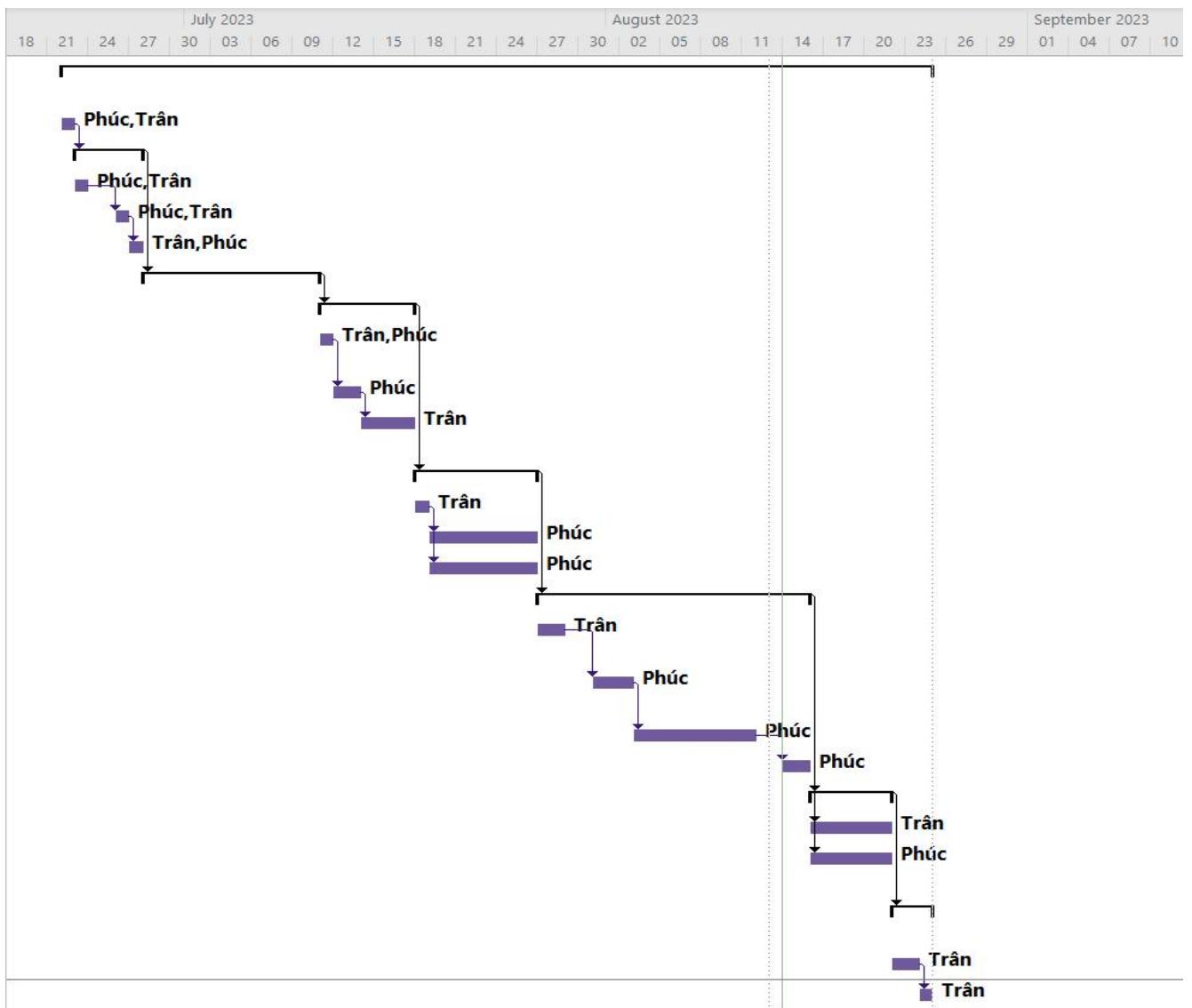
		Task Mo _v	Task Name	Duration	Start	Finish	Prede _v	Resource Names
1		➡	▷ Dự án xây dựng hệ thống Website thương hiệu Vans	46 days?	Thu 22/06/23	Thu 24/08/23		
2		📅	▷ Ngày bắt đầu dự án	1 day	Thu 22/06/23	Thu 22/06/23		Phúc,Trân
3		➡	▷ Xác định phạm vi đề tài(Scope)	3 days	Fri 23/06/23	Tue 27/06/23	2	
7		➡	▷ Thiết kế(Design)	9 days	Wed 28/06/23	Mon 10/07/23	3	
12		➡	▷ Phát triển phần mềm(Development)	5 days?	Tue 11/07/23	Mon 17/07/23	7	
16		➡	▷ Thử nghiệm(Testing)	7 days?	Tue 18/07/23	Wed 26/07/23	12	
20		➡	▷ Triển khai phần mềm(Deployment)	14 days	Thu 27/07/23	Tue 15/08/23	16	
25		➡	▷ Viết báo cáo cho dự án	4 days	Wed 16/08/23	Mon 21/08/23	20	
28		➡	▷ Quảng cáo rộng rãi dự án(Post Implementation review)	3 days?	Tue 22/08/23	Thu 24/08/23	25	

Hình 4. 2 Tổng quan về công việc

Với mục quản lý xây dựng dự án thì có các công việc chính như sau:

- Xác định phạm vi đề tài (Scope)
- Thiết kế (Design)
- Phát triển phần mềm (Development)
- Thử nghiệm (Testing)
- Triển khai phần mềm (Deployment)
- Viết báo cáo cho dự án
- Quảng cáo rộng rãi dự án (Post Implementation review)

Dự án hoàn thành tổng cộng 46 ngày (bắt đầu từ ngày 22/06/2023 đến ngày 24/08/2023)



Hình 4. 3 Phân chia công việc

4.3 Chi tiết các công việc

a) Công việc xác định phạm vi đề tài (Scope)

3		Xác định phạm vi đề tài (Scope)	3 days	Fri 23/06/23	Tue 27/06/23	2	
4		Mục tiêu và nhiệm vụ	1 day	Fri 23/06/23	Fri 23/06/23		Phúc, Trân
5		Công việc	1 day	Mon 26/06/23	Mon 26/06/23	4	Phúc, Trân
6		Chi phí và thời gian	1 day	Tue 27/06/23	Tue 27/06/23	5	Trân, Phúc

Hình 4. 4 Công việc xác định phạm vi đề tài

Với công việc xác định phạm vi đề tài (Scope) gồm các công việc nhỏ như:

- Mục tiêu và nhiệm vụ
- Công việc

- Chi phí và thời gian

Thời gian để hoàn thành công việc trên là 3 ngày.

b) Công việc thiết kế (Design)

7	➡	Thiết kế(Design)	9 days	Wed 28/06/23	Mon 10/07/23	3	
8	➡	Thiết kế giao diện	3 days	Wed 28/06/23	Fri 30/06/23		Trân
9	➡	Thiết kế DataBase	2 days	Mon 03/07/23	Tue 04/07/23	8	Phúc
10	➡	Thiết kế chức năng của website	2 days	Wed 05/07/23	Thu 06/07/23	9	Phúc
11	➡	Thiết kế hướng xử lý	2 days	Fri 07/07/23	Mon 10/07/23	10	Trân, Phúc

Hình 4. 5 Công việc thiết kế (Design)

Với công việc thiết kế (Design) gồm các công việc nhỏ như:

- Thiết kế giao diện
- Thiết kế Database
- Thiết kế chức năng của website
- Thiết kế hướng xử lý

Thời gian để hoàn thành công việc trên là 9 ngày (bắt đầu sau công việc xác định phạm vi đề tài (Scope))

c) Công việc phát triển phần mềm (Development)

12	➡	Phát triển phần mềm(Development)	5 days?	Tue 11/07/23	Mon 17/07/23	7	
13	➡	Nghiên cứu và đưa ra kế hoạch phát triển	1 day?	Tue 11/07/23	Tue 11/07/23		Trân, Phúc
14	➡	Nghiên cứu và vận hành sản phẩm	2 days	Wed 12/07/23	Thu 13/07/23	13	Phúc
15	➡	Nghiên cứu và đưa ra giải pháp phần mềm, công nghệ mới	2 days	Fri 14/07/23	Mon 17/07/23	14	Trân

Hình 4. 6 Công việc phát triển phần mềm (Development)

Với công việc phát triển phần mềm (Development) gồm các công việc nhỏ như:

- Nghiên cứu và đưa ra kế hoạch phát triển
- Nghiên cứu và vận hành sản phẩm
- Nghiên cứu và đưa ra giải pháp phần mềm, công nghệ mới

Thời gian để hoàn thành công việc trên là 5 ngày (bắt đầu sau công việc thiết kế (Design))

d) Công việc thử nghiệm (Testing)

16		Thử nghiệm(Testing)	7 days?	Tue 18/07/23	Wed 26/07/23	12	
17		Kiểm duyệt chất lượng phần mềm	1 day?	Tue 18/07/23	Tue 18/07/23		Trân
18		Thử nghiệm phần mềm	6 days	Wed 19/07/23	Wed 26/07/23	17	Phúc
19		Sửa lỗi và hoàn thiện	6 days	Wed 19/07/23	Wed 26/07/23	17	Phúc

Hình 4. 7 Công việc thử nghiệm (Testing)

Với công việc thử nghiệm (Testing) gồm các công việc nhỏ như:

- Kiểm duyệt chất lượng phần mềm
- Thử nghiệm phần mềm
- Sửa lỗi và hoàn thiện

Thời gian để hoàn thành công việc trên là 7 ngày (bắt đầu sau công việc phát triển phần mềm (Development))

e) Công việc triển khai phần mềm (Deployment)

20		Triển khai phần mềm(Deployment)	14 days	Thu 27/07/23	Tue 15/08/23	16	
21		Tiếp nhận yêu cầu cài đặt và sử dụng phần mềm	2 days	Thu 27/07/23	Fri 28/07/23		Trân
22		Xây dựng phương án triển khai phần mềm	3 days	Mon 31/07/23	Wed 02/08/23	21	Phúc
23		Xây dựng tài liệu sử dụng phần mềm	7 days	Thu 03/08/23	Fri 11/08/23	22	Phúc
24		Tiến hành cài đặt hệ thống phần mềm	2 days	Mon 14/08/23	Tue 15/08/23	23	Phúc

Hình 4. 8 Công việc triển khai phần mềm (Deployment)

Với công việc triển khai phần mềm (Deployment) gồm các công việc nhỏ như:

- Tiếp nhận yêu cầu cài đặt và sử dụng phần mềm
- Xây dựng phương án triển khai phần mềm
- Xây dựng tài liệu sử dụng phần mềm
- Tiến hành cài đặt hệ thống phần mềm

Thời gian hoàn thành công việc trên là 14 ngày (bắt đầu sau công việc công việc thử nghiệm (Testing))

f) Công việc viết báo cáo cho dự án

25		Viết báo cáo cho dự án	4 days	Wed 16/08/23	Mon 21/08/23	20	
26		Phần phân tích thiết kế	4 days	Wed 16/08/23	Mon 21/08/23	20	Trân
27		Phần thực nghiệm, kiểm thử và triển khai phần mềm	4 days	Wed 16/08/23	Mon 21/08/23	20	Phúc

Hình 4. 9 Công việc viết báo cáo cho dự án

Với công việc viết báo cáo cho dự án gồm các công việc nhỏ như:

- Phần phân tích thiết kế
- Phần thực nghiệm, kiểm thử và triển khai phần mềm

Thời gian hoàn thành công việc trên là 4 ngày (bắt đầu sau công việc triển khai phần mềm (Deployment))

g) Công việc quảng cáo rộng rãi dự án (Post Implementation review)

28		Quảng cáo rộng rãi dự án(Post Implementation review)	3 days?	Tue 22/08/23	Thu 24/08/23	25	
29		Tạo ý tưởng cho bài viết quảng cáo	2 days	Tue 22/08/23	Wed 23/08/23		Trân
30		Đăng bài và phản hồi yêu cầu từ khách hàng	1 day?	Thu 24/08/23	Thu 24/08/23	29	Trân

Hình 4. 10 Công việc quảng cáo rộng rãi dự án (Post Implementation review)

Với công việc quảng cáo rộng rãi dự án (Post Implementation review) gồm các công việc nhỏ như:

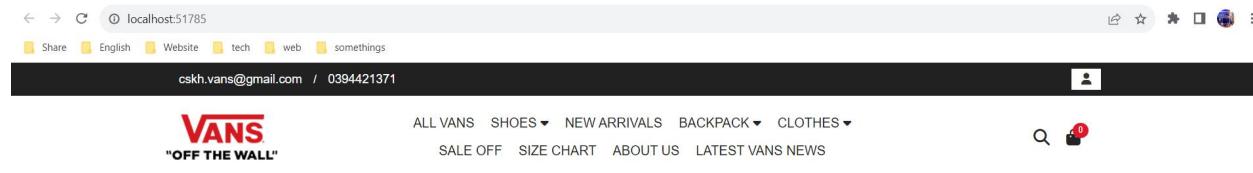
- Tạo ý tưởng cho bài viết quảng cáo
- Đăng bài và phản hồi yêu cầu từ khách hàng

Thời gian thực hiện công việc là 3 ngày (bắt đầu sau công việc viết báo cáo cho dự án)

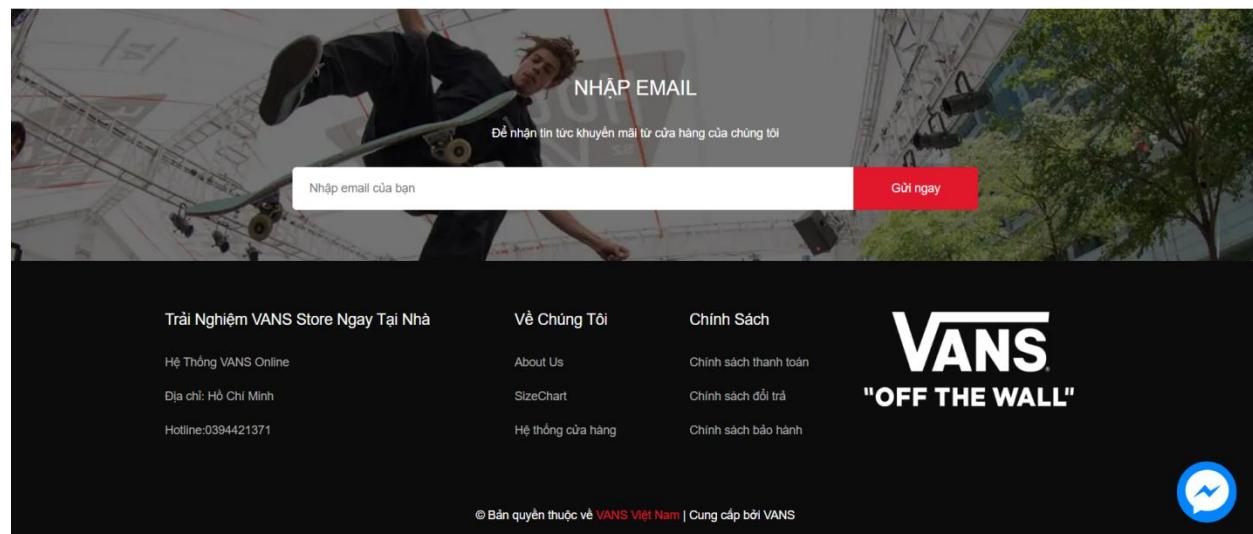
CHƯƠNG 5: THỰC NGHIỆM VÀ TRIỂN KHAI THIẾT KẾ HỆ THỐNG

5.1. Mô tả về hệ thống

Phần A: Giao diện cho người dùng (Public)



Hình 5. 1: Giao diện phần header của trang web



Hình 5. 2: Giao diện phần footer của trang web

5A.1 Trang chủ

Là giao diện lúc người dùng truy cập vào trang web

Chức năng: hiển thị banner quảng cáo về mặt hàng đang Sale, hiển thị các sản phẩm nổi bật của Shop nhằm tạo sự tò mò và thu hút khách hàng.



CLASSIC

Bộ sưu tập cổ điển
Những phiên bản bắt đầu từ năm 1966

XEM THÊM

VANS SLIP ON CLASSIC ECO...

VANS
1550000đ

VANS X PRETTY GUARDIAN...

VANS
2850000đ

VANS SLIP ON MIX MATCH SF...

VANS
1450000đ

NEW ARRIVALS

Bộ sưu tập sản phẩm mới nhất

XEM THÊM

VANS CHECKERBOARD SLIP...

VANS
1450000đ

VANS AUTHENTIC CLASSIC...

VANS
1750000đ

VANS X MOCA JUDY BACA...

VANS
2850000đ

VAULT

Vault là một hành trình riêng của Vans
Với chất lượng vượt trội
Chỉ có tại vanqvietnam.com

XEM THÊM

VANS BENCH CINCH BAG...

VANS
300000đ

VANS AP TAPE OFF BACKPAC...

VANS
1050000đ

VANS AP REACH IN BACKPAC...

VANS
1100000đ

Hình 5. 3: Giao diện trang chủ

5A.2 Chức năng đăng ký và đăng nhập tài khoản người dùng

a) Chức năng đăng ký

The screenshot shows a registration form titled "Đăng ký tài khoản". At the top, there is a navigation bar with "Trang chủ" and "Đăng ký tài khoản". The form fields include:

- Họ đệm (Last name): An empty input field.
- Tên (Name): An empty input field.
- Số điện thoại (Phone number): An empty input field.
- Email: An empty input field.
- Ngày sinh (Date of birth): A date input field with placeholder "mm/dd/yyyy" and a calendar icon.
- Giới tính (Gender): A dropdown menu set to "Not Set".
- Mật khẩu (Password): An empty input field.

A large red "Đăng kí" (Register) button is at the bottom. Below the button, a link says "Đã có tài khoản, đăng nhập [tại đây](#)". There is also a "Hoặc đăng nhập bằng" (Or log in via) section with "Facebook" and "Google" buttons.

Hình 5. 4: Giao diện trang đăng ký tài khoản

Kết quả:

Nhập đầy đủ thông tin đăng ký tài khoản sẽ chạy qua trang Đăng nhập

Nhập thiếu thông tin sẽ không ghi nhận tài khoản đã được đăng ký

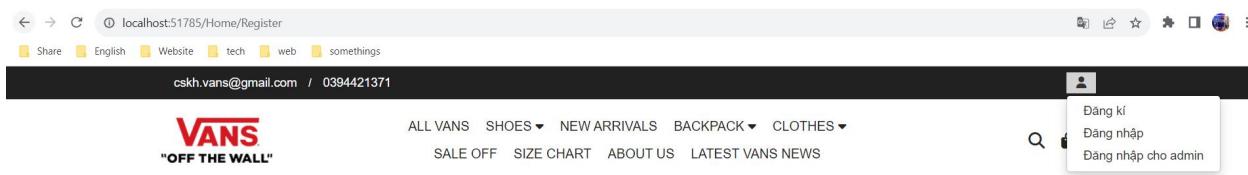
b) Chức năng đăng nhập

The screenshot shows a login form titled "Đăng nhập tài khoản". At the top, there is a navigation bar with "Trang chủ" and "Đăng nhập tài khoản". Below the title, there are two input fields: "Email" and "Mật khẩu". A red "Đăng nhập" button is centered below them. Below the button, there is a link "Quên mật khẩu" and a message "Chưa có tài khoản, đăng ký [tại đây](#)". At the bottom, there is a link "Hoặc đăng nhập bằng" followed by social media icons for Facebook and Google.

Hình 5. 5: Giao diện trang đăng nhập

Kết quả:

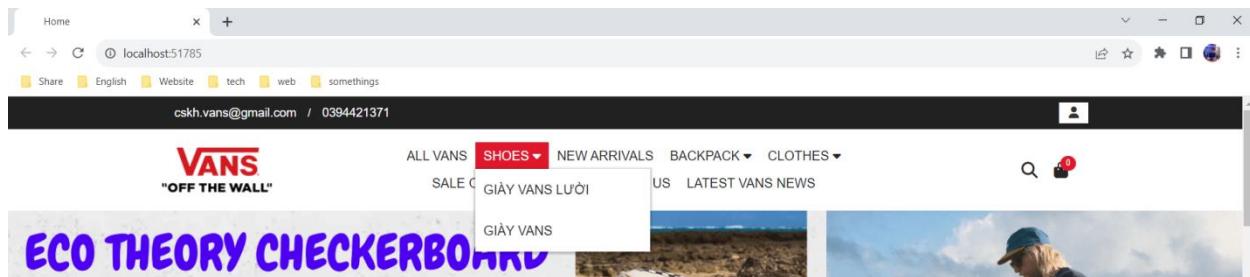
Nếu người dùng nhập tài khoản và mật khẩu đúng thì sẽ chuyển qua giao diện trang chủ
Nếu người dùng đăng nhập sai tài khoản hoặc mật khẩu thì sẽ nhắc người dùng đăng nhập lại



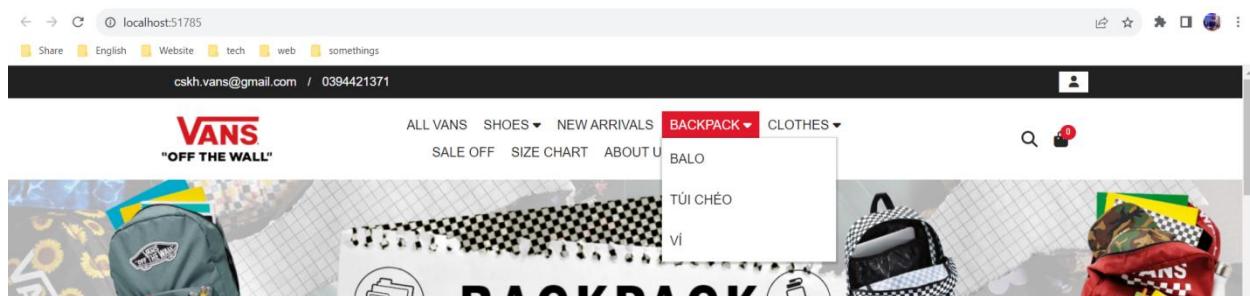
Hình 5. 6: Giao diện header khi người dùng chưa đăng nhập



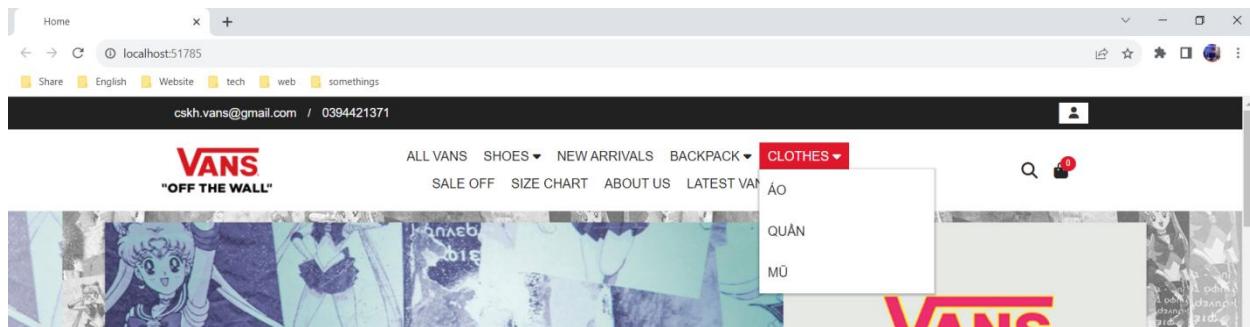
Hình 5. 7: Giao diện header khi người dùng đăng nhập thành công



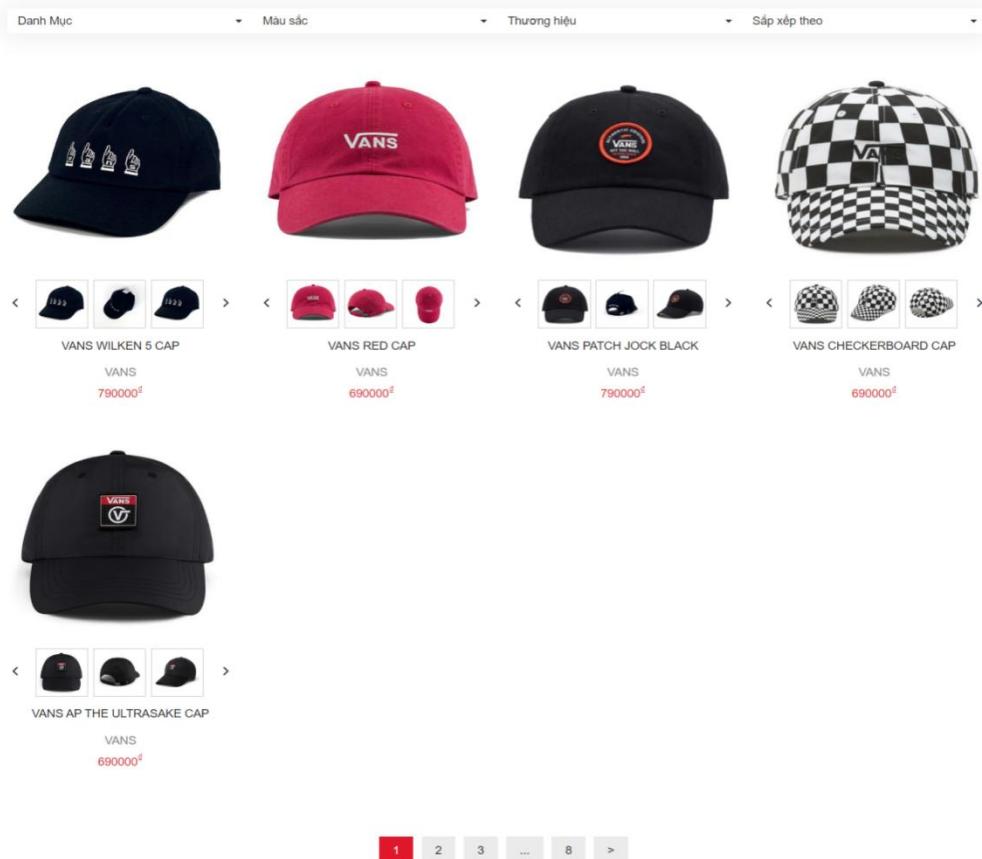
Hình 5. 8: Giao diện phần header có menu được lọc theo nhóm sản phẩm (Giày)



Hình 5. 9: Giao diện phần header có menu được lọc theo nhóm sản phẩm (Balo)



Hình 5. 10: Giao diện phần header có menu được lọc theo nhóm sản phẩm (Áo quần)



Hình 5. 11: Giao diện trang sản phẩm(mũ) đã được lọc và xuất ra giao diện

Tương tự với giao diện trên là các trang như:

- Giày Vans lười
- Giày Vans
- Balo
- Túi chéo
- Ví
- Áo
- Quần

Các trang này cũng sẽ lọc ra từng sản phẩm thuộc nhóm loại đó.



Hình 5. 12: Giao diện trang hiển thị tất cả các sản phẩm có trong DataBase đã được duyệt

TIN TỨC VANS MỚI NHẤT CẬP NHẬT MỖI NGÀY

Trang chủ / [TIN TỨC VANS MỚI NHẤT CẬP NHẬT MỖI NGÀY](#)



24/12/2022 3:01:55 SA Đăng bởi hongpook@gmail.com

VANS X ROKIT OLD SKOOL 36 DX WS

Lấy cảm hứng từ sự kết hợp độc đáo giữa các tiêu chuẩn hóa trượt ván và bóng rổ đường phố được đóng khung trong thẩm mỹ đương đại, Rokit là sự tôn kính dành cho những nhà vô địch sinh ra từ...



17/12/2022 9:08:18 SA Đăng bởi hongpook@gmail.com

CONNOR TINGLEY X VAULT BY VANS AUTHENTICS – LINH HỒN ĐƯỢC VẼ TAY

Những tháng cuối của năm 2022, người ta thấy VANS bắn biu hồn bao giờ cũng cùng những dự án hợp tác mang tính bùng nổ. Gần đây nhất, những thông tin rõ ràng về sự hợp tác của



17/12/2022 8:38:15 SA Đăng bởi hongpook@gmail.com

HUMIDITY X VANS SKATEBOARDING HALF CAB SENTRY GTX

Không chỉ sở hữu cho mình những sản phẩm giày sneaker phục vụ chuyên biệt cho những bộ môn thể thao đường phố, VANS



01/01/1900 12:00:00 SA Đăng bởi diutranh5@gmail.com

VANS X SAILOR MOON - TÔN VINH BỘ TRUYỆN TRANH/ANIME MANG TÍNH BIỂU TƯỢNG

Chắc hẳn không ít độc giả cảm thấy quen thuộc với cái tên Sailor moon - một b...



01/01/1900 12:00:00 SA Đăng bởi diutranh5@gmail.com

HÌNH ẢNH ĐẦU TIÊN TỪ LẦN COLLAB ĐẦU MONG CHỜ ONE PIECE X VANS

Không phụ lòng sự mong đợi của người hâm mộ, ngay khi One Piece Film: Red ch...



01/01/1900 12:00:00 SA Đăng bởi diutranh5@gmail.com

SLAM JAM NỐI DÀI VỚI SỰ HỢP TÁC VANS SK8-HI

Được thành lập bởi Luca Benini vào năm 1989, Slam Jam được sinh ra để phục v...



01/01/1900 12:00:00 SA Đăng bởi diutranh5@gmail.com

Skate Half Cab '92 – DIME X VANS TIẾP TỤC TẠO NÊN CƠN SỐT MỚI

Là một thương hiệu của nhà VANS, át hẳn bạn đã một lần để ý đến sự hợp tác g...



01/01/1900 12:00:00 SA Đăng bởi diutranh5@gmail.com

VANS X PRETTY GUARDIAN SAILOR MOON

VANS tự hào công bố Bộ sưu tập giá trị VANS x Pretty Guardian Sailor Moon...



01/01/1900 12:00:00 SA Đăng bởi diutranh5@gmail.com

ONE BLOCK DOWN – TÁC PHẨM THỦ CÔNG ĐẶC SẮC CÙNG NHÀ OFF THE WALL

Châu Âu là nơi có vô số cửa hàng thời trang dao phô và nhà bán lẻ giày sneaker...



01/01/1900 12:00:00 SA Đăng bởi diutranh5@gmail.com

LIZZIE ARMENTO VÀ VANS SKATEBOARDING – SỰ HỢP TÁC MANG GIÁ TRỊ TÍCH CỰC

Đầu năm nay, Lizzie Armento và VANS Skateboarding đã kết nối lại cùng nhau ...



01/01/1900 12:00:00 SA Đăng bởi diutranh5@gmail.com

BETTER™ GIFT SHOP X VAULT BY VANS – TỰ HÀO CÙNG NÉT VĂN HÓA Á ĐÔNG

Được thành lập tại Toronto, Canada vào năm 2017 Better™ Gift Shop được tạo ra...

Hình 5. 13: Giao diện trang News (Tất cả bài viết)

VANS VIỆT NAM | VANS X ROKIT OLD SKOOL 36 DX WS

Trang chủ / VANS X ROKIT OLD SKOOL 36 DX WS

văn hóa này là sự kết hợp của nhiều nền tảng được kết hợp với nhau bởi tinh yêu thể thao. Với suy nghĩ đó, không có gì ngạc nhiên khi những người bước ra khỏi văn phòng sau đó sẽ bước lên chiếc ván trượt, ném những quả bóng vào rổ và ngược lại.

Mùa này, Rokit tham gia cùng **VANS** trong mối quan hệ hợp tác pha trộn phong cách và thử công cho một bộ sưu tập lấy cảm hứng từ quan điểm toàn cầu với nguồn gốc địa phương cùng cảm hứng pha trộn của sự hòa nhập các môn thể thao đường phố. Nhắc đến Downtown Los Angeles, cộng đồng mà thương hiệu này gọi là nhà và vị trí của nó trong phạm vi rộng lớn hơn của thế giới nói chung, **VANS X Rokit Old Skool 36 DX WS** sử dụng bảng màu trầm, hoa tiết đậm ở các đường sọc bên và kiểu dáng trong suốt ở bên hông để có kiểu dáng hiện đại phản ánh phong cách sống của Rokit.



Bộ sưu tập bao gồm **VANS Old Skool 36 DX WS**, **Sk8-Hi DX WS** và **Half Cab 33 DX**, tất cả đều bày tỏ lòng kính trọng đối với Downtown Los Angeles - trung tâm chính của Rokit. Barn Barcena. Sọc jazz trên bả kiêu dáng chính là một trong những yếu tố nổi bật của bộ sưu tập bên cạnh sự hài hòa tuyệt đối và khác biệt về màu sắc. Mỗi sọc được tạo kiêu bằng các đường kẻ ca rô che giấu thông điệp ẩn nấp về lịch sử cộng đồng của DTLA và DNA của Rokit.



Hình 5. 14: Giao diện trang chi tiết bài viết

Size Giày VANS -Cách Đo Size Giày VANS Chi Tiết

Trang chủ / Size Giày VANS -Cách Đo Size Giày VANS Chi Tiết

Size Giày VANS -Cách Đo Size Giày VANS Chi Tiết

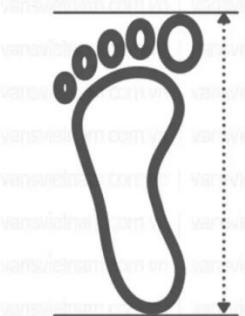
Các bước kiểm tra size giày VANS:

Bước 1: Chuẩn bị một tờ giấy và đặt chân lên tờ giấy đó.

Bước 2: Vẽ gót chân và mũi chân lên tờ giấy.

Bước 3: Kéo đường từ đầu gót chân đến đầu ngón dài nhất như hình (lưu ý: sử dụng ngón chân dài nhất vì một số người dài ngón cái, một số người dài ngón giữa v.v...)

Bước 4: Đo chiều dài đường thẳng vừa kẻ và so sánh với mục Cm của bảng size.



Chiều dài bắp chân (cm)	EUR (Thông dụng tại VN)	US Men Size Mỹ (Nam)	US Women Size Mỹ (Nữ)	UK Size Anh
21.0 ~ 21.4	34.5	3.5	5.0	2.5
21.5 ~ 21.9	35.0	4.0	5.5	3.0
22.0 ~ 22.4	36.0	4.5	6.0	3.5
22.5 ~ 22.9	36.5	5.0	6.5	4.0
23.0 ~ 23.4	37.0	5.5	7.0	4.5
23.5 ~ 23.9	38.0	6.0	7.5	5.0
24.0 ~ 24.4	38.5	6.5	8.0	5.5
24.5 ~ 24.9	39.0	7.0	8.5	6.0
25.0 ~ 25.4	40.0	7.5	9.0	6.5
25.5 ~ 25.9	40.5	8.0	9.5	7.0
26.0 ~ 26.4	41.0	8.5	10.0	7.5
26.5 ~ 26.9	42.0	9.0	10.5	8.0
27.0 ~ 27.4	42.5	9.5	11.0	8.5
27.5 ~ 27.9	43.0	10.0	11.5	9.0
28.0 ~ 28.4	44.0	10.5	12.0	9.5
28.5 ~ 28.9	44.5	11.0		10.0
29.0 ~ 29.4	45.0	11.5		10.5
29.5 ~ 29.9	46.0	12.0		11.0
30.0 ~ 30.9	47.0	13.0		12.0

Lưu ý:Mỗi hãng thể thao có mỗi bảng size khác nhau, không áp dụng size của hãng khác vào hãng VANS.

Những sản phẩm thuộc **VANSVN** phản phôi sẽ có những yêu tố sau đây:



Những sản phẩm không có phiếu bảo hành, tag độc quyền v.v... chúng tôi sẽ không chịu trách nhiệm cho sản phẩm đó

Hình 5. 15: Giao diện trang SizeChart

Là trang hướng dẫn khách hàng chọn đúng size giày phù hợp cho chân của mình



Hình 5. 16: Giao diện trang Sale Off



Hình 5. 17: Giao diện trang About Us



TÙY CHỌN



VANS SLIP-ON CLASSIC NEW...

VANS

1690000đ

Hình 5. 18: Sản phẩm Giày

Đây là hình ảnh của một sản phẩm khi khách hàng muốn xem chi tiết của sản phẩm đó thì khách hàng chỉ cần click vào nút tùy chọn hoặc hình ảnh của sản phẩm và tên sản phẩm giao diện sẽ xuất hiện ra màn hình trang chi tiết sản phẩm



VANS VIỆT NAM | VANS SLIP-ON CLASSIC NEW VARSITY

Trang chủ / VANS SLIP-ON CLASSIC NEW VARSITY

VANS SLIP-ON CLASSIC NEW VARSITY

Thương hiệu: VANS / Mã sản phẩm: GY008

1690000 ₫

SIZE

36	37	38	39	40	41	42	43	44
45	46	47						

- +

Tư vấn: 0394421371
SIZE CHART



Thông tin sản phẩm

Cách đo size VANS

Chi tiết sản phẩm

Giày lười

Hình 5. 19: Giao diện chức năng trang chi tiết sản phẩm

Khi khách hàng đã lựa chọn được sản phẩm muốn mua, khách hàng sẽ chọn số lượng mua rồi bấm nút chọn mua, lúc đó website sẽ ghi nhận khách hàng đã thêm sản phẩm vào giỏ hàng.



Hình 5. 20: Giao diện giỏ hàng lúc chưa thêm sản phẩm

A screenshot of a shopping cart page titled "GiỎ HÀNG" with a breadcrumb "Trang chủ / GiỎ HÀNG". The cart contains three items:

Sản phẩm	Số lượng	Tổng tiền	Xóa
VANS OLD SKOOL III BACKPACK LEMON CHROME 41 Giá bán: 1100000 đ	- 1 +	1100000 đ	[trash]
VANS ERA VARSITY CANVAS GREEN/BLUE 41 Giá bán: 1450000 đ	- 2 +	2900000 đ	[trash]
VANS CHECKERBOARD CAP 41 Giá bán: 690000 đ	- 2 +	1380000 đ	[trash]

Tổng tiền: 5380000 đ

[Tiếp tục mua hàng](#) [Tiến hành thanh toán](#)

Hình 5. 21: Giao diện giỏ hàng khi các sản phẩm đã được thêm

Lúc người dùng đã thêm các sản phẩm mà mình yêu thích và giỏ hàng, nếu khách hàng muốn chọn mua những sản phẩm đã thêm thì người dùng Click vào nút tiến hành thanh toán, giao diện sẽ xuất hiện trang CheckOut (Thanh toán)

VANS Việt Nam

Thông tin nhận hàng

Email

Họ tên

Số điện thoại

Địa chỉ

Ghi chú

[Đăng nhập](#)

Vận chuyển

Vui lòng nhập thông tin giao hàng

Thanh toán

Thanh toán khi giao hàng (COD) [Được kiểm tra hàng tại chỗ, không được thử hàng]

[Chính sách hoàn trả](#) [Chính sách bảo mật](#)

Đơn hàng (3 sản phẩm)

	VANS AP TAPE OFF BACKPACK RED 41	1050000 đ
	VANS AP REACH IN BACKPACK RED 41	1100000 đ
	VANS SLIP ON CLASSIC ECO THEORY CHECKERBOARD 41	1550000 đ

Nhập mã giảm giá

Áp dụng

Tạm tính

Tổng cộng	3700000 đ
-----------	-----------

Phi vận chuyển

Tổng cộng	3700000 đ
-----------	-----------

[Quay về giỏ hàng](#)

Đặt Hàng

Hình 5. 22: Giao diện trang CheckOut

Trang Check Out gồm có 3 phần:

Phần Form thông tin khách hàng

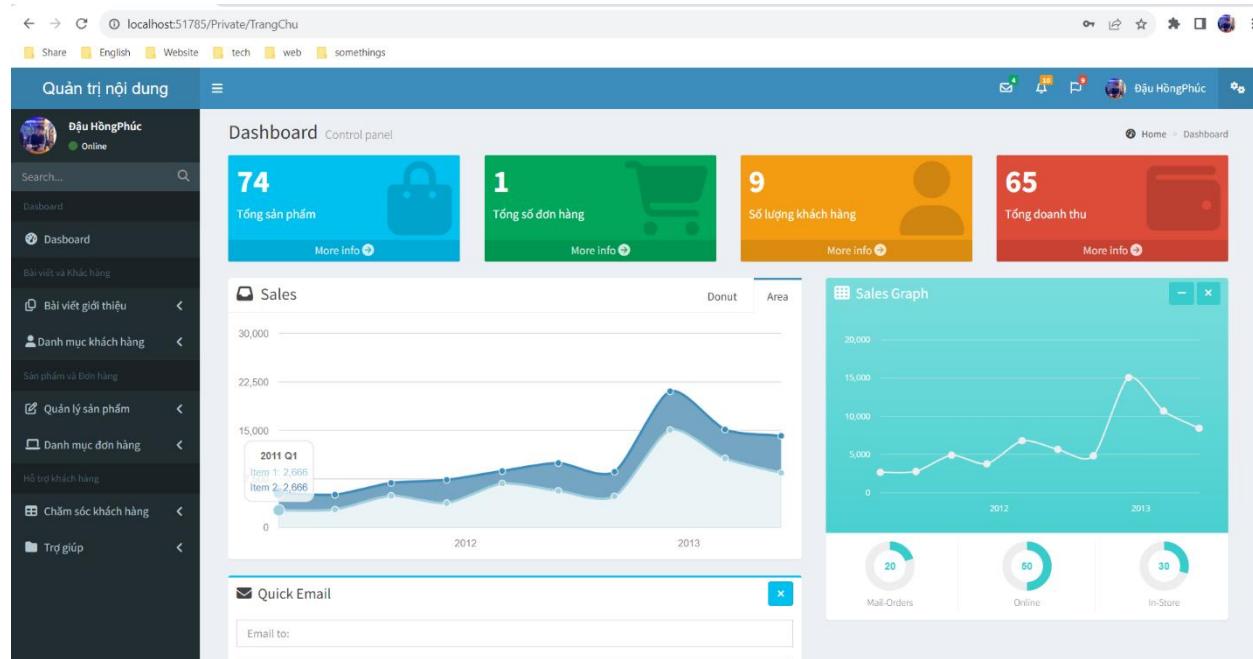
Phần thanh toán

Phần chi tiết giỏ hàng có những sản phẩm nào

59

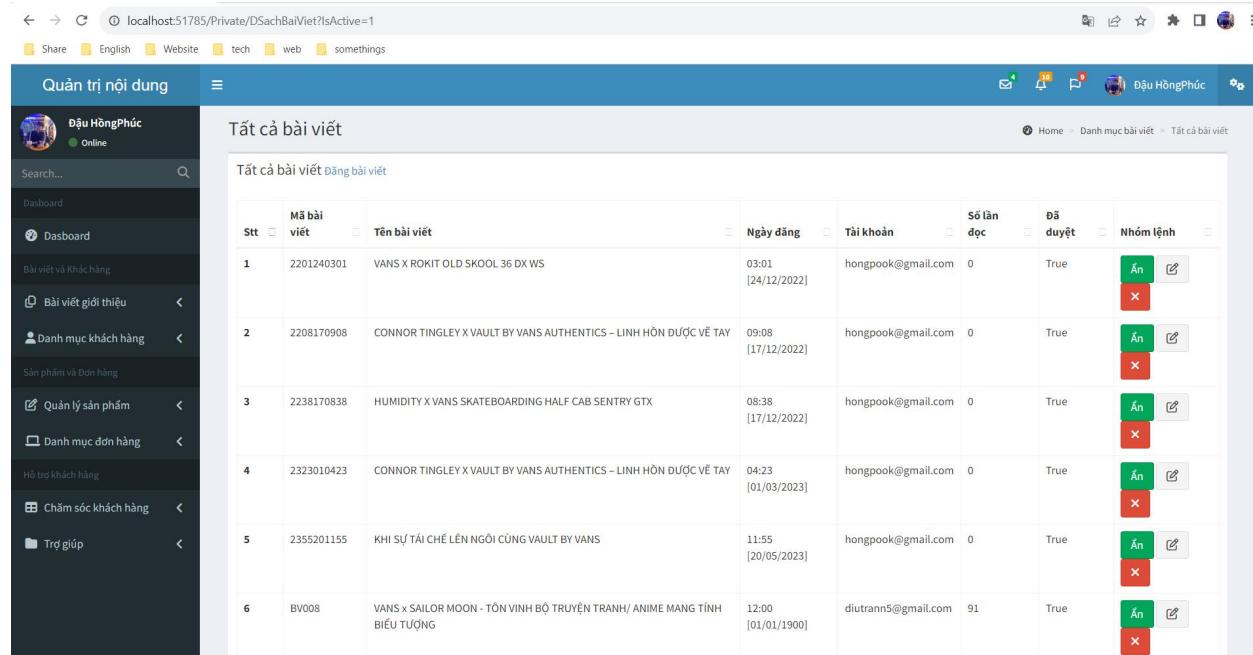
Phần B: Giao diện cho Admin (người quản trị)

5B.1 Giao diện trang chủ



Hình 5. 23: Giao diện trang chủ phần Admin

5B.2 Chức năng bài viết



Hình 5. 24: Giao diện trang các bài viết đã được duyệt

Trang này có chức năng hiển thị các bài viết đã được người quản trị (Admin) duyệt, ứng với điều đó là các bài viết này sẽ được hiển thị ở trang người dùng (public).

Hình 5. 25: Giao diện trang đăng bài viết

Ở giao diện này cho phép người quản trị được phép đăng thêm bài viết và nhấn lưu thông tin để đăng bài viết. Mặc định bài viết vừa được đăng sẽ nằm ở trạng thái chưa được duyệt.

Số	Mã bài viết	Tên bài viết	Ngày đăng	Tài khoản	Số lần đọc	Đã duyệt	Nhóm lệnh
1	BV002	CON CONCEPT X VANS – NGUỒN CẢM HỨNG THỜI TRANG PUNK	12:00 [01/01/1900]	diutrann5@gmail.com	300	False	Duyệt X
2	BV003	BỘ SƯU TẬP VỚI MỤC ĐÍCH CAO CÁ	12:00 [01/01/1900]	diutrann5@gmail.com	70	False	Duyệt X
3	BV004	PALM ANGELS X VAULT BY VANS – CỔ DIỄN VÀ ĐƯỜNG ĐẠI	12:00 [01/01/1900]	diutrann5@gmail.com	346	False	Duyệt X
4	BV005	VANS X STRANGER THINGS – SỰ KẾT HỢP ĐỘI VỚI BOM TẤN	12:00 [01/01/1900]	diutrann5@gmail.com	500	False	Duyệt X
5	BV006	VANS OLD SKOOL OVERT CC – SỰ CHUYỂN MÌNH ĐÁNG MONG ĐỢI	12:00 [01/01/1900]	diutrann5@gmail.com	120	False	Duyệt X
6	BV007	VANS VỚI BỘ SƯU TẬP "NÂNG LƯỢNG ĐA DẠNG"	12:00 [01/01/1900]	diutrann5@gmail.com	360	False	Duyệt X

Hình 5. 26: Giao diện trang các bài viết chưa được duyệt

Trang này hiển thị các bài viết chưa được duyệt và các bài viết vừa được người quản trị đăng lên, ứng với trang public thì những bài viết này sẽ không được hiển thị.

5B.3 Chức năng khách hàng

a) Khách hàng mới

The screenshot shows a web-based application interface for managing customers. On the left is a dark sidebar menu with various links like Dashboard, Quản lý sản phẩm, and Danh mục khách hàng. The main content area has a blue header bar with icons for messaging, notifications, and user profile. Below the header is a breadcrumb navigation: Home > Danh mục khách hàng > Danh sách khách hàng. The main content is titled 'Danh sách khách hàng' and contains a table with columns: Stt, Họ, Tên, Giới tính, Số điện thoại, Số lần mua hàng, Email, Địa chỉ, and Mật khẩu. There are three entries in the table:

Stt	Họ	Tên	Giới tính	Số điện thoại	Số lần mua hàng	Email	Địa chỉ	Mật khẩu
1	Đậu Hồng	Phúc	True	0394421371	0	phucdau2k3@gmail.com	Lê Đức Thọ - P.13 - Quận Gò Vấp - TP.HCM	000000
2	Nguyễn Tuấn	Hoàng	True	0392584346	0	Hoang@gmail.com	Ha Tinh	686868
3	Trần Thị Dịu	Trần	False	0394421371	0	diutran03@gmail.com		28052003

Below the table, it says 'Showing 1 to 3 of 3 entries' and has 'Previous' and 'Next' buttons.

Hình 5. 27: Giao diện trang khách hàng mới

Là trang hiển thị những khách hàng vừa tạo tài khoản và chưa mua hàng lần nào, mặc định lúc tạo tài khoản thì số lần mua là 0

b) Tất cả khách hàng

This screenshot shows the same application interface as the previous one, but with a different set of customer data. The sidebar and header are identical. The main content area shows a table with 9 entries. The columns are the same as in the previous table. The data includes names like Đậu Hồng Phúc, Trần Thị Dịu, Nguyễn Tuấn Hoàng, and others, with varying numbers of purchases and other details.

Stt	Họ	Tên	Giới tính	Số điện thoại	Số lần mua hàng	Email	Địa chỉ	Mật khẩu
1	Đậu Hồng	Phúc	True	0773346256	500	2100006214@nttu.edu.vn	Hà Tĩnh	000000
2	Trần Thị Dịu	Trần	False	0935623785	400	diutran2003@gmail.com	TP.HCM	tranxinhnhat
3	Nguyễn Tuấn	Hoàng	True	0392584346	0	Hoang@gmail.com	Ha Tinh	686868
4	Đậu Hồng	Phúc	True	0394421371	0	phucdau2k3@gmail.com	Lê Đức Thọ - P.13 - Quận Gò Vấp - TP.HCM	000000
5	Trần Thị Dịu	Trần	False	0394421371	0	diutran03@gmail.com		28052003
6	hoang	hoan	True	0377382752	0	Hoanghoan@gmail.com		000000
7	hong	phúc	True	0394421371	0	phucdau2k4@gmail.com		
8	Trần Văn	Đông	True	0928724729	0	dongtran2k3@gmail.com		9999
9	phat	Đạt	True	0258481544	0	patdat@gmail.com		000000

Below the table, it says 'Showing 1 to 9 of 9 entries' and has 'Previous' and 'Next' buttons.

Hình 5. 28: Giao diện trang tất cả khách hàng

5B.4 Chức năng sản phẩm

a) Các loại sản phẩm đang kinh doanh

The screenshot shows a user interface for managing products. On the left, there's a sidebar with navigation links like Dashboard, Bài viết và Khách hàng, Danh mục khách hàng, Quản lý sản phẩm, Danh mục đơn hàng, Hỗ trợ khách hàng, Chăm sóc khách hàng, and Trợ giúp. The main area has a title 'Chủng loại sản phẩm' and a sub-section 'Các loại sản phẩm đang bán'. It displays a table with columns: Mã loại, Tên loại, Nhóm loại, Tồn kho, and Nhóm lệnh. The data shows 8 entries: Giày Vans Lười, Giày Vans, Balo, Túi Chéo, Ví, Áo, Quần, and Mũ. Each row has edit and delete icons. Below the table, it says 'Showing 1 to 8 of 8 entries' and has 'Previous' and 'Next' buttons. To the right, there's a modal window titled 'Thêm loại sản phẩm' with fields for Mã loại (Nhập mã loại), Tên loại sản phẩm (Nhập tên loại), Nhóm loại sản phẩm (Nhập nhóm loại), and a 'Lưu thông tin' button.

Hình 5. 29: Giao diện các loại sản phẩm đang kinh doanh

Giao diện có 2 phần

- Phần hiển thị danh sách các loại sản phẩm
- Phần cho phép thêm loại sản phẩm vào danh sách

Là trang cho phép người quản trị có thể thêm loại sản phẩm mà shop muốn kinh doanh thêm bằng cách nhập các thông tin như:

- +) Mã loại sản phẩm
- +) Tên loại sản phẩm
- +) Nhóm loại sản phẩm

b) Các sản phẩm đã được duyệt

The screenshot shows a list of products that have been approved (Duyệt). The columns include Product ID, Product Name, Image, Manufacturer, Unit, Price, Discount, Approved Status, and Approval Status. The status column contains 'Ánh' (Approved) with edit and delete icons.

Mã sản phẩm	Tên sản phẩm	Hình ảnh	Nhà sản xuất	Đơn vị	Giá bán	Giảm giá	Dã duyệt	Nhóm lệnh
A0003	VANS BMX OFF THE WALL LONG SLEEVE		VANS	Cái	720000	0	True	Ánh
A0004	VANS M HOUSE SS SHIRT		VANS	Cái	920000	0	True	Ánh
BL001	VANS BENCHED CINCH BAG ONYX		VANS	Chiếc	300000	0	True	Ánh
BL003	VANS AP TAPE OFF BACKPACK RED		VANS	Chiếc	1050000	0	True	Ánh
BL004	VANS AP REACH IN BACKPACK RED		VANS	Chiếc	1100000	0	True	Ánh
BL006	VANS PLAYING MUSTARD MINI BACKPACK		VANS	Chiếc	1200000	0	True	Ánh
BL007	VANS MID LIGHT "OFF THE WALL 66" BACKPACK BLACK		VANS	Chiếc	1100000	0	True	Ánh
BL008	VANS X NATIONAL GEOGRAPHIC RUCKSACK BLACK		VANS	Chiếc	1400000	0	True	Ánh

Hình 5. 30: Giao diện trang tất cả sản phẩm đã được duyệt

Là trang hiển thị các sản phẩm đã được người quản trị duyệt và những sản phẩm này sẽ được hiện ở trang người dùng (public).

The screenshot shows a list of products that have not yet been approved (Chưa duyệt). The columns include Product ID, Product Name, Image, Manufacturer, Unit, Price, Discount, Approved Status, and Approval Status. The status column contains 'Chưa duyệt' with edit and delete icons.

Mã sản phẩm	Tên sản phẩm	Hình ảnh	Nhà sản xuất	Đơn vị	Giá bán	Giảm giá	Dã duyệt	Nhóm lệnh
A0001	VANS M CLASSIC PO HOODIE II		VANS	Cái	1200000	0	False	Duyệt
A0002	VANS M OTW TEE		VANS	Cái	600000	0	False	Duyệt
A0005	VANS X MARVEL BLACK PANTHER JACKET		VANS	Cái	2200000	0	False	Duyệt
BL002	VANS W REALM BACKPACK CALIFAS MARSHMALLOW		VANS	Chiếc	950000	0	False	Duyệt
BL005	VANS OLD SKOOL III BACKPACK LEMON CHROME		VANS	Chiếc	1100000	0	False	Duyệt
BL009	VANS SNAG BACKPACK YELLOW		VANS	Chiếc	1200000	0	False	Duyệt
BL011	VANS OLD SKHOOL H2O BACKPACK		VANS	Chiếc	1290000	0	False	Duyệt
GY003	VANS X A TRIBE CALLED QUEST CLASSIC TWO		VANS	Đôi	1800000	0	False	Duyệt

Hình 5. 31: Giao diện trang các sản phẩm chưa được duyệt

Là trang mà các sản phẩm chưa được người quản trị (Admin) duyệt và những sản phẩm này sẽ không được hiển thị ở trang người dùng (public).

c) Đăng sản phẩm

The screenshot shows the 'Thêm sản phẩm' (Add Product) form. It includes fields for product name, summary, date, category, unit, email, price, discount, manufacturer, color, material, and style. A modal for selecting a product image is also visible.

Hình 5. 32: Giao diện trang đăng sản phẩm

Trang này cho phép người quản trị (Admin) thêm sản phẩm ứng với mỗi ô nhập dữ liệu người quản trị ghi đầy đủ vào từng nội dung cần thiết. Mặc định bài viết mới được đăng lên sẽ nằm ở trạng thái chưa được duyệt.

5B.5 Chức năng đơn hàng

a) Đơn hàng mới tạo

Thông tin đơn hàng						
Stt	Mã đơn hàng	Mã khách hàng	Tên khách hàng	Email	Ngày đặt	Lệnh
1	DHVN001	001	Phúc	phucdau2k3@gmail.com	01/01/1900 12:00:00 SA	Xác nhận Hủy

Hình 5. 33: Giao diện trang đơn hàng mới tạo

Trang này có nhiệm vụ ghi nhận đơn mà khách hàng đã đặt hàng, ở đây người quản trị có thể duyệt đơn hàng hoặc hủy đơn hàng do người quản trị(Admin) quyết định. Nếu đơn hàng đã được duyệt, ngay lập tức trạng thái đã xác nhận và giao diện chuyển qua trang “Đơn hàng đang giao”.

Nếu người quản trị nhận Hủy lập tức đơn hàng đó chuyển qua trang thái đã hủy đơn và giao diện chuyển qua trang “Đơn hàng bị hủy”

b) Đơn hàng đang giao cho khách

Thông tin đơn hàng						
Sđt	Mã đơn hàng	Mã khách hàng	Tên khách hàng	Email	Ngày đặt	Lệnh
1	DHVN001	001	Phúc	phucdau2k3@gmail.com	01/01/1900 12:00:00 SA	<button>Đã nhận hàng</button>

Showing 1 to 1 of 1 entries

Previous [1](#) Next

Hình 5. 34: Giao diện trang đơn hàng đang giao

Trang này cho hoạt động khi người dùng đã nhận được hàng và người quản trị nhấn nút đã nhận được hàng để đơn hàng được chuyển qua trang thái đã nhận được hàng và giao diện chuyển qua trang “Giao hàng thành công”

c) Đơn hàng giao thành công

Thông tin đơn hàng						
Sđt	Mã đơn hàng	Mã khách hàng	Tên khách hàng	Email	Ngày đặt	Lệnh
1	DHVN001	001	Phúc	phucdau2k3@gmail.com	01/01/1900 12:00:00 SA	Giao hàng thành công

Showing 1 to 1 of 1 entries

Previous [1](#) Next

Hình 5. 35: Giao diện trang đơn hàng giao thành công

Là trang hiển thị các đơn hàng được giao thành công

CHƯƠNG 6: KIỂM THỬ PHẦN MỀM

6.1 Test Case đăng nhập

Bảng 9 Test Case đăng nhập

Mô tả trường hợp thử nghiệm	Các bước kiểm tra	Dữ liệu thử nghiệm	Kết quả mong đợi	Kết quả thực tế
Kiểm tra thông tin đăng nhập của khách hàng với dữ liệu hợp lệ	Đi đến trang đăng nhập Nhập UserName Nhập Password Nhấn nút đăng nhập	User = hongpook Mật khẩu = 2003	Người dùng đăng nhập thành công	Như mong đợi
Kiểm tra thông tin đăng nhập của khách hàng với dữ liệu không hợp lệ	Đi đến trang đăng nhập Nhập UserName Nhập Password Nhấn nút đăng nhập	User = hongphuc Mật khẩu = 2300	Người dùng đăng nhập không thành công	Như mong đợi

6.2 Test Case tìm kiếm

Bảng 10 Test Case tìm kiếm

Test chức năng	Điều kiện	Các bước thử nghiệm	Kết quả mong đợi	Kết quả thực tế
Khách hàng tìm kiếm theo tên sản phẩm	Khách hàng truy cập trang web và sử dụng chức năng	Click vào “thanh tìm kiếm” trên menu Nhập “key” tìm kiếm Nhấn nút tìm kiếm	Hiển thị sản phẩm đã tìm kiếm	Thành công
Khách hàng tìm kiếm theo giá sản phẩm	Khách hàng truy cập trang web và sử dụng chức năng	Click vào “thanh tìm kiếm” trên menu Nhập “giá” tìm kiếm Nhấn nút tìm kiếm	Hiển thị sản phẩm đã tìm kiếm	Thành công
Khách hàng tìm kiếm theo size	Khách hàng truy cập trang web và sử dụng chức năng	Click vào “thanh tìm kiếm” trên menu Nhập “size” tìm kiếm Nhấn nút tìm kiếm	Không hiển thị sản phẩm như “key” tìm kiếm	Thất bại

6.3 Test Case mua hàng

Bảng 11 Test Case mua hàng

Test chức năng	Điều kiện	Các bước thử nghiệm	Kết quả mong đợi	Kết quả thực tế
Bắt đầu mua hàng	Giỏ hàng đang rỗng	1. Khách hàng đăng nhập vào hệ thống 2. Click “thêm vào giỏ hàng” bất kì sản phẩm	Giỏ hàng chưa món hàng đã chọn	Thành công
Tiếp tục mua hàng	Giỏ hàng đang có ít nhất 1 món hàng	1. Khách hàng đăng nhập vào hệ thống 2. Click “thêm vào giỏ hàng” bất kì sản phẩm	Giỏ hàng có thêm món hàng vừa chọn	Thành công
Xem giỏ hàng	Giỏ hàng đang có ít nhất 1 món hàng	1. Khách hàng đăng nhập vào hệ thống 2. Click vào icon “Giỏ hàng” ở trên thanh menu	Hiển thị danh sách hàng đang được chọn trong giỏ và tổng số tiền phải trả	Thành công
Xóa món hàng	Giỏ hàng đang có ít nhất 1 món hàng	1. Khách hàng đăng nhập vào hệ thống 2. Click vào icon “Giỏ hàng” 3. Click icon “thùng rác” ở dòng có món hàng muốn xóa	Giỏ hàng bớt đi món hàng vừa xóa	Thành công
Trở về trang chủ	Đang ở màn hình kiểm tra tiền và hàng(Giỏ hàng)	1. Khách hàng đăng nhập vào hệ thống 2. Click vào icon “Giỏ hàng” 3. Click “Back” để quay trở về màn hình mua hàng	Quay về màn hình mua hàng	Thành công
Bắt đầu thanh toán	Đang ở màn hình kiểm tra tiền và hàng (Giỏ hàng)	1. Khách hàng đăng nhập vào hệ thống 2. Click vào icon “Giỏ hàng” 3. Chọn “tiến hành thanh toán” để tiếp tục mua hàng	Hiển thị màn hình thanh toán (Check out)	Thành công
Lọc sản phẩm	Màn hình mua hàng (Home)	1. Khách hàng đăng nhập vào hệ thống 2. Hover vào thanh menu 3. Chọn sản phẩm theo loại mà bạn muốn	Hiển thị sản phẩm được lọc sau khi được chọn loại sản phẩm	Thành công

Số lượng hàng đặt nhiều hơn hàng còn trong kho	Màn hình mua hàng (Home)	1. Khách hàng đăng nhập vào hệ thống 2. Click vào món hàng cần mua 3. Chọn số lượng vượt quá số lượng hàng tồn kho	Thông báo lỗi “không đủ hàng cần mua”	Thất bại
Số lượng hàng bé hơn bằng 0	Đang ở màn hình kiểm tra tiền và hàng (Giỏ hàng)	1. Khách hàng đăng nhập vào hệ thống 2. Click vào icon “Giỏ hàng” 3. Chọn số lượng sản phẩm bé hơn bằng 0	Lựa chọn không hợp lệ và sản phẩm không được thêm vào giỏ hàng	Thất bại
Lỗi lọc sản phẩm	Màn hình mua hàng (Home)	1. Khách hàng đăng nhập vào hệ thống 2. Click vào “sản phẩm” 3. Chọn sản phẩm theo loại mà bạn muốn	Hiển thị thông báo “không thấy sản phẩm nào khớp với lựa chọn”	Thất bại

KẾT LUẬN

Kết quả đạt được:

- Hiểu được quy trình nghiệp vụ trong hệ thống hỗ trợ thông tin bán sản phẩm
- Phân tích và xác định chức năng của hệ thống
- Phân tích và thiết kế cơ sở dữ liệu lưu trữ thông tin của hệ thống.
- Xây dựng được các chức năng quản trị thông tin
- Quản lý việc đăng tải thông tin của khách hàng

Hướng phát triển:

- Nội dung chất lượng.
- Thiết kế web chuẩn seo.
- Sử dụng các công cụ thống kê
- Cập nhật website thường xuyên.
- Chú trọng vào tương tác khách hàng.
- Chiến lược Marketing để thúc đẩy trang web của bạn.
- Chính chu đến từng hình ảnh.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

Tài liệu tham khảo:

- [1] VIBLO: <https://viblo.asia/newest>
- [2] Youtube: <https://www.youtube.com/>
- [3] StackOverFlow: <https://stackoverflow.com/>
- [4] Tổng quan về ASP.NET MVC: <https://techmaster.vn/posts/33728/aspnet-mvc-là-gi-and-tai-sao-ban-nen-su-dung-no>

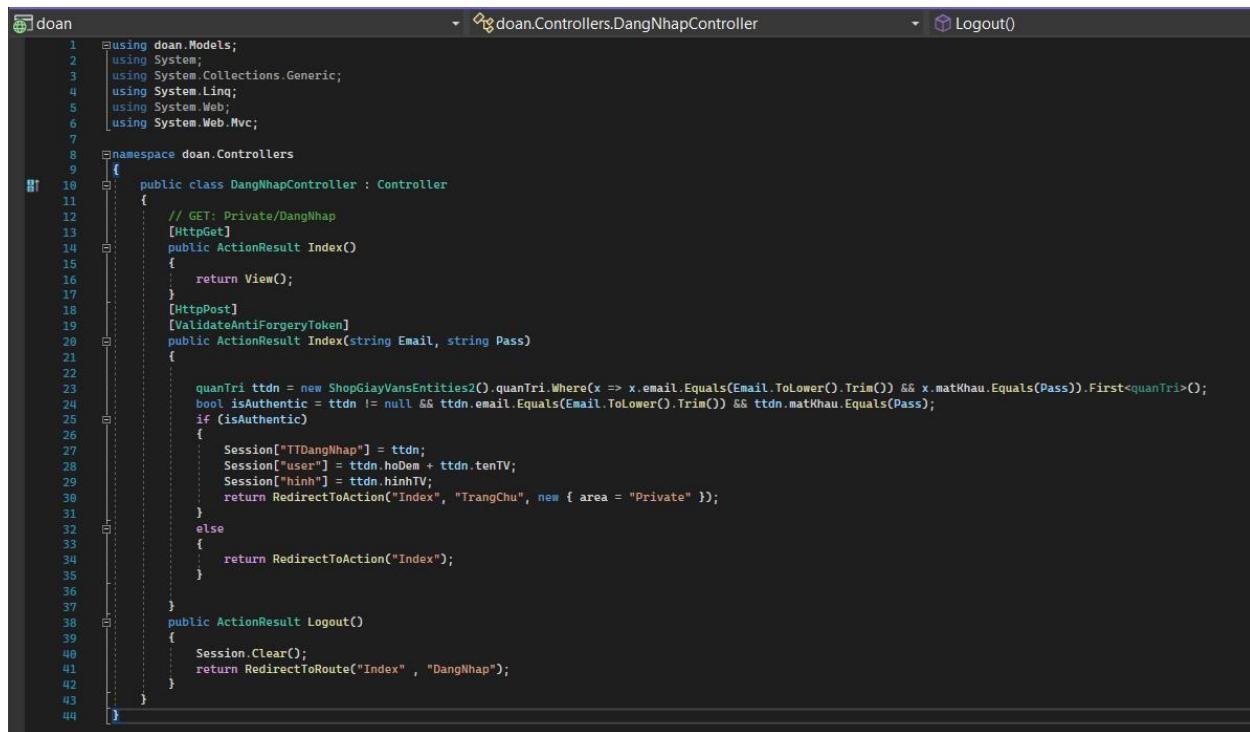
PHỤ LỤC CODE

1. Link source code.

https://drive.google.com/drive/folders/1M9Q6wQD-ls1Ou2Wl-6BDRwFWFQd1UCRm?usp=drive_link

2. Code mẫu (tổng bộ code chương trình)

- Code chức năng đăng nhập



The screenshot shows a code editor window with the following details:

- Title Bar:** doan
- Tab:** doan.Controllers.DangNhapController
- Code Content:**

```
doan
1  using doan.Models;
2  using System;
3  using System.Collections.Generic;
4  using System.Linq;
5  using System.Web;
6  using System.Web.Mvc;
7
8  namespace doan.Controllers
9  {
10     public class DangNhapController : Controller
11     {
12         // GET: Private/DangNhap
13         [HttpGet]
14         public ActionResult Index()
15         {
16             return View();
17         }
18         [HttpPost]
19         [ValidateAntiForgeryToken]
20         public ActionResult Index(string Email, string Pass)
21         {
22
23             quanTri ttdn = new ShopGiayVansEntities2().quanTri.Where(x => x.email.Equals(Email.ToLower().Trim()) && x.matKhau.Equals(Pass)).First<quanTri>();
24             bool isAuthenticated = ttdn != null && ttdn.email.Equals(Email.ToLower().Trim()) && ttdn.matKhau.Equals(Pass);
25             if (isAuthenticated)
26             {
27                 Session["TTDangNhap"] = ttdn;
28                 Session["user"] = ttdn.hoDem + ttdn.tenTV;
29                 Session["hinh"] = ttdn.hinhTV;
30                 return RedirectToAction("Index", "TrangChu", new { area = "Private" });
31             }
32             else
33             {
34                 return RedirectToAction("Index");
35             }
36         }
37
38         public ActionResult Logout()
39         {
40             Session.Clear();
41             return RedirectToAction("Index", "DangNhap");
42         }
43     }
44 }
```

- Code chức năng

```

85 <tbody>
86   <tr>
87     <td>
88       <div class="row">
89         <div class="col-lg-3">
90           
91         </div>
92         <div class="col-lg-9">
93           <p>Tên Sản Phẩm: <b>@ds.tenSP</b></p>
94           <p>Giá: <b>@ds.giaBan</b></p>
95           <p>Mã Sản Phẩm: <b>@ds.maSP</b></p>
96           <p>Số Lượng: <b>@ds.soluong</b></p>
97           <div class="text-right">
98             <button type="button" class="btn btn-primary" onclick="increaseQuantity(@ds.maSP)"><i class="fa fa-plus"></i> Tăng Số Lượng
99             <button type="button" class="btn btn-primary" onclick="decreaseQuantity(@ds.maSP)"><i class="fa fa-minus"></i> Giảm Số Lượng
100            <button type="button" class="btn btn-primary" onclick="removeItem(@ds.maSP)"><i class="fa fa-trash-can"></i> Xóa
101          </div>
102        </div>
103      </div>
104    </td>
105    <td>
106      <div class="text-right">
107        <button type="button" class="btn btn-primary" onclick="increaseQuantity(@ds.maSP)"><i class="fa fa-plus"></i> Tăng Số Lượng
108        <button type="button" class="btn btn-primary" onclick="decreaseQuantity(@ds.maSP)"><i class="fa fa-minus"></i> Giảm Số Lượng
109        <button type="button" class="btn btn-primary" onclick="removeItem(@ds.maSP)"><i class="fa fa-trash-can"></i> Xóa
110      </div>
111    </td>
112  </tr>
113 </tbody>
114 </table>
115 <script>
116   function increaseQuantity(id) {
117     $.ajax({
118       url: "/Cart/IncreaseQuantity/" + id,
119       type: "POST",
120       success: function(response) {
121         location.reload();
122       }
123     });
124   }
125   function decreaseQuantity(id) {
126     $.ajax({
127       url: "/Cart/DecreaseQuantity/" + id,
128       type: "POST",
129       success: function(response) {
130         location.reload();
131       }
132     });
133   }
134   function removeItem(id) {
135     $.ajax({
136       url: "/Cart/DeleteItem/" + id,
137       type: "POST",
138       success: function(response) {
139         location.reload();
140       }
141     });
142   }
143 </script>

```

- Code hiển thị sản phẩm

```

1 <@model doan.Models.SanPham>
2
3   @{
4     ViewBag.title = "Chi tiết sản phẩm";
5     Layout = "~/Views/Shared/_Layout.cshtml";
6     sanPham ds = (sanPham) ViewData["CTSP"];
7   }
8
9   <div class="top-bar">
10    <div>VANS VIỆT NAM | @ds.tenSP</div>
11    <ul>
12      <li><@Html.ActionLink("Trang chủ", "Index", "Home")></li>
13      <li></li>
14      <li>@ds.tenSP</li>
15    </ul>
16  </div>
17  <div class="container pb-3">
18    <!--Content - left-->
19    <div class="col-lg-6">
20      <div class="tab-content text-center">
21        <div id="home" class="tab-pane fade in active col-lg-12">
22          
23        </div>
24        <div id="menu1" class="tab-pane fade">
25          
26        </div>
27        <div id="menu2" class="tab-pane fade">
28          
29        </div>
30      </div>
31
32      <ul class="nav nav-tabs">
33        <li class="active col-lg-3 col-xs-4"><a href="#home"></a></li>
34        <li class="col-lg-3 col-xs-4"><a href="#menu1"></a></li>
35        <li class="col-lg-3 col-xs-4"><a href="#menu2"></a></li>
36      </ul>
37    </div>
38
39    <!--Content - right-->
40    <div class="prd-details col-lg-6">
41      <h3><b>@ds.tenSP</b></h3>
42      <p>Thương hiệu: <span>@ds.nhaSanXuat</span> / Mã sản phẩm: <span>@ds.maSP</span></p>
43      <hr />
44      <div class="price">
45        <p>@ds.giaBan <sup>đ</sup></p>
46      </div>
47      <div class="size">
48        SIZE
49      </div>
50      <div class="product-size">

```