TRƯỜNG ĐẠI HỌC KINH TẾ

**KHOA THỐNG KÊ – TIN HỌC**

–––––––––––––––––––––––––––––––

**BÁO CÁO THỰC TẬP NHẬN THỨC**

**TÊN ĐỀ TÀI**

**Phần Mềm Quản Lý Gaming Center**

**Nhóm: 02**

**Sinh viên thực hiện:**

1. Trưởng nhóm: Nguyễn Sinh Hùng Lớp : 45K14
2. Thành viên: Nguyễn Tiến Dưỡng Lớp : 45K14

**Giảng viên hướng dẫn:** Trần Thị Thu Thảo

**Đà Nẵng, 6/2021**

**DANH SÁCH THÀNH VIÊN THAM GIA**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **TT** | **Họ và tên** | **Lớp** | **Nhiệm vụ** |
| 1 | Nguyễn Sinh Hùng | 45K14 | Trưởng nhóm |
| 2 | Nguyễn Tiến Dưỡng | 45K14 | Thành viên |
|  |  |  |  |

**LỜI CẢM ƠN**

Trước tiên với tình cảm sâu sắc và chân thành nhất, cho phép em được bày tỏ lòng biết ơn đến tất cả các cá nhân và tổ chức đã tạo điều kiện hỗ trợ, giúp đỡ em trong suốt quá trình học tập và nghiên cứu đề tài này. Trong suốt thời gian từ khi bắt đầu học tập tại trường đến nay, em đã nhận được rất nhiều sự quan tâm, giúp đỡ của quý Thầy Cô và bạn bè.

Với lòng biết ơn sâu sắc nhất, em xin gửi đến quý Thầy Cô ở Khoa Thống Kê – Tin Học đã truyền đạt vốn kiến thức quý báu cho chúng em trong suốt thời gian học tập. Nhờ có những lời hướng dẫn, dạy bảo của các thầy cô nên đề tài nghiên cứu của em mới có thể hoàn thiện tốt đẹp.  
Một lần nữa, em xin chân thành cảm ơn thầy/cô – người đã trực tiếp giúp đỡ, quan tâm, hướng dẫn em hoàn thành tốt bài báo cáo này trong thời gian qua.  
Bài báo cáo thực tập thực hiện trong khoảng thời gian gần 3 tuần. Bước đầu đi vào thực tế của em còn hạn chế và còn nhiều bỡ ngỡ nên không tránh khỏi những thiếu sót , em rất mong nhận được những ý kiến đóng góp quý báu của quý Thầy Cô để kiến thức của em trong lĩnh vực này được hoàn thiện hơn đồng thời có điều kiện bổ sung, nâng cao ý thức của mình.

**LỜI CAM ĐOAN**

“Nhóm xin cam đoan đề tài: “Báo cáo thực tập phần mềm quản lý Gaming Center ” là một công trình nghiên cứu độc lập dưới sự hướng dẫn của giáo viên hướng dẫn: ThS Trần Thị Thu Thảo. Ngoài ra không có bất cứ sự sao chép của người khác. Đề tài, nội dung báo cáo thực tập là sản phẩm mà nhóm đã nỗ lực nghiên cứu trong quá trình học tập tại trường cũng như tham gia học thêm bằng các bài học mà thầy cô đã gửi lên các face group. Các số liệu, kết quả trình bày trong báo cáo là hoàn toàn trung thực, em xin chịu hoàn toàn trách nhiệm, kỷ luật của bộ môn và nhà trường đề ra nếu như có vấn đề xảy ra.”

# MỤC LỤC

[**MỤC LỤC ii**](#_heading=h.3znysh7)

[DANH MỤC HÌNH ẢNH iv](#_heading=h.tyjcwt)

[DANH MỤC BẢNG BIỂU v](#_heading=h.3dy6vkm)

[DANH MỤC CÁC TỪ VIẾT TẮT vi](#_heading=h.1t3h5sf)

[**LỜI MỞ ĐẦU 1**](#_heading=h.lnxbz9)

[**CHƯƠNG 1. TỔNG QUAN Về phần mềm quản lý gaming center ……...2**](#_heading=h.1ksv4uv)

[1.1.](#_heading=h.23ckvvd) Phần mềm hỗ trợ thiết lập 2

[1.1.1.](#_heading=h.ihv636) Giới thiệu chung về ngôn ngữ C# 2

[1.2.](#_heading=h.32hioqz) Mô tả bài toán 2

[**CHƯƠNG 2. LÝ Thuyết cơ sở dữ liệu** ……………………………………...**3**](#_heading=h.2jxsxqh)

[2.1.](#_heading=h.1hmsyys) Hệ quản trị SQL Server 3

[2.2.](#_heading=h.41mghml) Thiết kế cơ sở dữ liệu **3**  
 2.2.1 Các thực thể trong hệ thống…………………………………………….**3**   
 2.2.2 Thuộc tính của các thực thể…………………………………………….**3**  
 2.2.4 Thiết kế chi tiết các bảng…………………… ………………………...3

[**CHƯƠNG 3. TRIỂN KHAI … 4**](#_heading=h.z337ya)

[3.1.](#_heading=h.3j2qqm3) Mục 3.1 4

[3.1.1.](#_heading=h.1y810tw) Mục 3.1.1 4

[3.1.2.](#_heading=h.4i7ojhp) Mục 3.1.2 4

[3.2.](#_heading=h.2xcytpi) Mục 3.2 4

[**CHƯƠNG 4. KẾT QUẢ 5**](#_heading=h.1ci93xb)

[4.1.](#_heading=h.3whwml4) Mục 4.1… 5

[4.2.](#_heading=h.2bn6wsx) Mục 4.2… 5

[KẾT LUẬN VÀ HƯỚNG PHÁT TRIỂN **6**](#_heading=h.49x2ik5)

[**TÀI LIỆU THAM KHẢO 7**](#_heading=h.3o7alnk)

DANH MỤC HÌNH ẢNH

[Hình 1.1 Ngôn ngữ lập trình C# 2](#_heading=h.44sinio)

[Hình 4.1 Kiến trúc của mô hình RNN 5](#_heading=h.3as4poj)  
 (Tạm thời để trống ạ)

DANH MỤC BẢNG BIỂU

[Bảng 4.1 Kiến trúc 5](#_heading=h.qsh70q)

( Tạm thời để trống ạ )

DANH MỤC CÁC TỪ VIẾT TẮT

**AI** : Artificial Intelligence

( Tạm thời để trống ạ)

# LỜI MỞ ĐẦU

1. **Mục tiêu nghiên cứu của đề tài   
   -** Quản lý thông tin của các máy tính  
   - Quản lý dịch vụ của quán (đồ ăn, thức uống, thẻ game...)  
   - Quản lý thời gian sử dụng máy  
   - Quản lý doanh thu của quán
2. **Nhiệm vụ của đề tài**- Đề tài này nghiên cứu về phần mềm quản lý các quán internet vì nhận thấy hiện nay số lượng máy tính ở các quán nhiều, lượng khách ra vào đông, quản lý bằng sổ sách sẽ mất rất nhiều thời gian và nhiều sai số. Vì vậy, tạo ra 1 phần mềm quản lý quán internet để quản lý dễ dàng hơn nhưng hiệu quả cao hơn là hoàn toàn khả thi và hợp lý.
3. **Kết cấu đề tài**

Đề tài được tổ chức gồm phần mở đầu, 4 chương nội dung và phần kết luận...

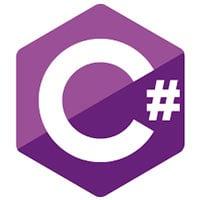
* Mở đầu
* **Chương 1**: Tổng quan về phần mềm quản lý Gaming Center
* **Chương 2**: Lý thuyết cơ sở dữ liệu
* **Chương 3**:...
* **Chương 4**: ....
* Kết luận và hướng phát triển

# Chương 1: TỔNG QUAN Phần mềm quản Lý gaming

## 1.1 Phần mềm hỗ trợ thiết lập:

### Giới thiệu chung về ngôn ngữ C#

Ngôn ngữ lập trình C# (hình 1.1) là một ngôn ngữ lập trình hướng đối tượng đa năng, mạnh mẽ được phát triển bởi Microsoft, C# là phần khởi đầu cho kế hoạch .NET của họ. Tên của ngôn ngữ bao gồm ký tự thăng theo Microsoft nhưng theo ECMA là C#, chỉ bao gồm dấu số thường. Microsoft phát triển C# dựa trên C++ và Java. C# được miêu tả là ngôn ngữ có được sự cân bằng giữa C++, Visual Basic, Delphi và Java.



Hình 1.1 Ngôn ngữ lập trình C#  
  
  
**\* Mục đích sử dụng ngôn ngữ C#:**

C# là một ngôn ngữ lập trình có mục đích chung để xây dựng các loại chương trình và ứng dụng khác nhau. C# có tính linh hoạt rất cao, tuy nhiên có ba lĩnh vực nó thường được sử dụng:

*- Phát triền ứng dụng web:* Ngôn ngữ lập trình C# có thể được sử dụng trên bất kỳ nền tảng nào hiện nay. Bạn có thể xây dựng các trang web động và ứng dụng web với nền tảng .NET hay các nền tảng open-source khác.

*- Ứng dựng Windows:* Microsoft đã tạo ra C# cho chính Microsoft. Vì vậy, không cần nghi ngờ vì sao C# lại rất phổ biến trong việc xây dựng các ứng dụng Windows.  
 Ngoài ra, các developer có thể tin tưởng vào sự hỗ trợ của cộng đồng cùng với các tài liệu về phát triển ứng dụng, chương trình cụ thể cho kiến trúc của nền tảng Microsoft.  
*- Lập trình Game:* Trong thế giới game, các developer thường ưa thích việc sử dụng ngôn ngữ lập trình C#. Ngôn ngữ này đặc biệt mạnh mẽ trong việc xây dựng các trò chơi “hot” hiện nay. Ngoài ra, game engine Unity – một trong những game engine phổ biến nhất hiện nay cũng được xây dựng bằng C++ và C#.

## 1.2 . Mô tả bài toán: - Mục đích: phân tích thiết kế phần mềm quản lý game - Đầu vào: Thông tin khách, thông tin máy, thông tin các loại dịch vụ, thời gian sử dụng, giá các loại dịch vụ, chi phí sử dụng - Đầu ra: thông tin và chi phí khách hàng cần thanh toán (dịch vụ, tiền máy…), thông tin doanh thu của cửa hàng

**- Nghiệp vụ:** Khách hàng vào quán đến đăng kí với người quản lý của cửa hàng. Nếu chọn kiểu khách vãng lai thì chỉ cần thông tin về tên của khách hàng. Nếu chọn thuộc loại kháchthường xuyên thì đăng kí một số thông tin cá nhân têntuổi, và tên đăng kí thành viên,... trong lần đầu tiên đến(khách sẽ được phát cho một thẻ thành viên của quán).Sau khi khách hàng đăng ký, người quản lý sẽghi các thông tin vào sổthành viên: Tên thành viên, Mã thành viên, sốtiền trong tài khoản của khách và ngày tháng đăng kí.Trong thẻthành viên bao gồm các thông tin: Tên thành viên, Mã thành viên, Tên quán và Xác nhận của người quản lý (chữkí). Loại khách hàng này có thể đưa trước tiền và ghi chép lại tiền thừa để lần sau đến có thể tiếp tục sử dụng.Sau khi đăng kí khách sẽ được nhân viên quándẫn đi bật máy. Nhân viên này sau đó sẽ về chỗ người quản lý cửa hàng thông báo thời gian bắt đầu sử dụng và số hiệu máy của khách hàng đó.Người quản lý sẽghi lại các thông tin này vào sổghi chép.Nếu tình trạng máy không tốt khách hàng có thể gửi yêu cầu đến nhân viên quản lý máy để nhân viên này đến đổi cho máy khác.  
- Nhân viên quản lý máy sau khi đổi máy cho khách sẽ đến thông báo lại cho người quản lí cửa hàng thông tin về máy mới đổi cho khách hàng.Khách hàng muốn sử dụng dịch vụ có thể yêu cầu nhân viên quánvề dịch vụ mình muốn (nước, bánh mỳ,...). Nhân viên này sẽ thực hiện và cung cấp dịch vụ cho khách hàng.Những thông tin về dịch vụ được ghi trên bảng giá dán trên tường, gồm có tên dịch vụvà giá một đơn vị.Người quản lý có thể thay đổi dịch vụ, bằng cách sửa thông tin trên bảng giá. Các thông tin về việc thêm bớt dịch vụ được ghi vào sổ kinh doanh.Sau đó nhân viên quán đến thông báo cho người quản lý cửa hàng về những dịch vụ khách hàng đó sử dụng.Người quản lý sẽ ghi bổ sung các thông tin đó vào sổ ghi chép.Khi khách hàng muốn ngừng sử dụng máy thì nhân viên quán sẽ đến tắt máy và thông báo thời gian kết thúc cho người quản lý cửa hàng.Người quản lý cửa hàng sẽ tổng hợp tất cả các thông tin của khách hàng đó,gồm có giờ hơi và dịch vụ sử dụng để thông báo tổng chi phi khách hàng cần thanh toán.Cuối ngày người quản lý cửa hàng sẽ tổng hợp lại doanh thu trong ngày của của hàng và ghi vào sổ kinh doanh.

# Chương 2: LÝ THUYẾT cơ sở dữ liệu

## 2.1 Hệ quản trị SQL Serve:

Microsoft SQL Server là một hệ quản trị cơ sở dữ liệu quan hệ (Relation Database Management System – RDBMS), cung cấp cách tổ chức chức dữ liệu bằng cách lưu chúng vào bảng. Dữ liệu quan hệ được lưu trữ trong các bảng và các quan hệ đó được định nghĩa giữa các bảng với nhau. Người dùng truy cập dữ liệu trên Server thông qua ứng dụng. Người quản trị CSDL truy cập Server trực tiếp để thực hiện các chức năng cấu hình, quản trị và thực hiện các thao tác bảo trì CSDL.  
 SQL được sử dụng để điều khiển tất cả các chức năng mà một hệ thống quản trị cơ sở dữ liệu cung cấp cho người dùng bao gồm:

* + Định nghĩa dữ liệu: SQL cung cấp khả năng định nghĩa các cơ sở dữ liệu, các cấu trúc dữ liệu và tổ chức dữ liệu cũng như mối quan hệ giữa các thành phần dữ liệu
  + Truy xuất và thao tác dữ liệu: với SQL người dùng có thể dễ dàng thực hiện các thao tác truy cập, bổ sung, cập nhật và loại bỏ dữ liệu trong các cơ sở dữ liệu
  + Điều khiển truy cập: SQL có thể được sử dụng để cấp phát và kiểm soát các thao tác của người sử dụng trên dữ liệu, đảm bảo an sự an toàn cho cơ sở dữ liệu
  + Đảm bảo toàn vẹn dữ liệu: SQL định nghĩa các ràng buộc toàn vẹn trong cơ sở dữ liệu nhờ đó đảm bảo tính hợp lệ và chính xác của dữ liệu trước các thao tác cập nhật cũng như lỗi của các hệ thống.

## 2.2 Thiết kế cơ sở dữ liệu: 2.2.1 Các thực thể trong hệ thống Tài khoản Nhân viên

## Máy Dịch vụ Chi tiết dịch vụ Hóa đơn Doanh thu

## Menu 2.2.2 Thuộc tính của các thực thể: - Tài khoản ( IdTaiKhoan, Username,DisplayName, Password) - Nhân viên ( IdNhanVien, HoTen, NgaySinh, DiaChi, SoDienThoai, IdTaiKhoan,Username) - Máy ( MaMay, TenMay, HangSanXuat, CauHinh, TinhTrang ) - Dịch vụ (MaMay, MaHoaDon, IdDichVu, TongGiaDichVu) - Chi tiết dịch vụ (IdDichVu,MaMay,IdMon,LoaiDichVi, TenDichVu, SoLuong,GiaDichvu)

## - Menu (IdMon, LoaiDichvu, TenDichVu, GiaDichVu) - Hóa Đơn (MaHoaDon, MaMay, IdNhanVien, NgayThang, GioSoDung, GioKetThuc, GiaDichVu, TongTien, TienKhachDua, TienTraLai) - DoanhThu (MaDoanhThu, MaHoaDon, MaMay, NgayThang, SoTien)

## 2.2.3 Thiết kế chi tiết các bảng : Bảng Tài Khoản:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Thuộc tính | Kiểu Dữ Liệu | Kích Thước | Ràng Buộc | Chú Thích |
| IdTaiKhoan | Int identity |  | Primary key | Mã tài khoản |
| Username | Nvarchar | 100 | Not null | Tên đăng nhập |
| DisplayName | Nvarchar | 100 |  | Tên hiển thị |
| Password | Nvarchar | 1000 | Not null | Mật khẩu |

## 

## Bảng Nhân Viên

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Thuộc tính | Kiểu dữ liệu | Kích thước | Ràng buộc | Chú thích |
| IdNhanVien | Int identity |  | Primary key | Mã nhân viên |
| HoTen | Nvarchar | 100 | Not null | Họ tên |
| NgaySinh | date |  | Not null | Ngày sinh |
| DiaChi | Nvarchar | 50 | Not null | Địa chỉ |
| SoDienThoai | Nvarchar | 10 | Not null | Số điện thoại |
| IdTaiKhoan | Int identity |  |  | Mã tài khoản |
| Username | Nvarchar | 100 | Not null | Tên người dùng |

## Bảng Máy

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Thuộc tính | Kiểu dữ liệu | Kích thước | Ràng buộc | Chú thích |
| MaMay | Nvarchar | 100 | Primary key | Mã máy |
| TenMay | Nvarchar | 100 | Not null | Tên Máy |
| HangSanXuat | Nvarchar | 100 | Not null | Hãng sản xuất |
| CauHinh | Nvarchar | 100 | Not null | Cấu hình |
| TinhTrang | Nvarchar | 100 | Not null | Tình trạng |

## Bảng Menu

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Thuộc tính | Kiểu dữ liệu | Kích thước | Ràng buộc | Chú thích |
| IdMon | Int identity |  | Primary key | Mã món ăn |
| LoaiDichVu | Nvarchar | 100 |  | Loại dịch vụ |
| TenDichVu | Nvarchar | 100 |  | Tên dịch vụ |
| GiaDichVu | Nvarchar | 100 |  | Giá dịch vụ |

## Bảng chi tiết dịch vụ:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Thuộc tính | Kiểu dữ liệu | Kích thước | Ràng buộc | Chú thích |
| IdDichVu | Nvarchar | 100 | Primary key | Mã dịch vụ |
| MaMay | Nvarchar | 100 | Not null | Mã máy |
| IdMon | Int identity |  | Not null | Mã món ăn |
| LoaiDichVu | Nvarchar | 100 |  | Loại dịch vụ |
| TenDichvu | Nvarchar | 100 |  | Tên dịch vụ |
| SoLuong | Nvarchar | 100 |  | Số lượng |
| GiaDichVu | Nvarchar | 100 |  | Giá dịch vụ |

## Bảng Dịch Vụ

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Thuộc tính | Kiểu Dữ liệu | Kích thước | Ràng buộc | Chú thích |
| MaMay | Nvarchar | 100 | Not null | Mã máy |
| MaHoaDon | Int identity |  | Primary key | Mã hóa đơn |
| IdDichVu | Nvarchar | 100 |  | Mã dịch vụ |
| TongGiaDichVu | float |  |  | Tổng giá dịch vụ |

# Bảng Doanh Thu:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Thuộc tính | Kiểu Dữ liệu | Kích thước | Ràng buộc | Chú thích |
| MaDoanhThu | Int identity |  | Primary key | Mã doanh thu |
| MaHoaDon | Int identity |  |  | Mã hóa đơn |
| MaMay | Nvarchar | 100 |  | Mã máy |
| NgayThang | Nvarchar | 100 |  | Ngày tháng |
| SoTien | Float |  |  | Số tiền |

# BẢnG HÓA ĐƠn:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Thuộc tính | Kiểu Dữ liệu | Kích thước | Ràng buộc | Chú thích |
| MaHoaDon | Int identity |  | Primary key | Mã doanh thu |
| MaMay | Nvarchar | 100 | Not null | Mã máy |
| IdNhanVien | Int Identity |  |  | Mã nhân viên |
| NgayThang | Date |  |  | Ngày tháng |
| GioSuDung | Time |  |  | Giờ sử dụng |
| GioKetThuc | Time |  |  | Giờ kết thúc |
| GiaDichVu | Nvarchar | 100 |  | Giá dịch vụ |
| TongTien | Float |  |  | Tổng tiền |
| TienKhachDua | Float |  |  | Tiền khách đưa |
| TienTraLai | Float |  |  | Tiền trả lại |

# TRIỂN KHAI …

## Mục 3.1

### Mục 3.1.1

### Mục 3.1.2

## Mục 3.2

# KẾT QUẢ

## Mục 4.1…

## Mục 4.2…

Kết quả được xây dựng dựa trên ngôn ngữ lập trình thể hiện như (Bảng 4.1).

Bảng 4.1 Kiến trúc

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Lớp | Ý nghĩa | Tham số |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  | | |

Hình 4.1 Kiến trúc của mô hình RNN

# KẾT LUẬN VÀ HƯỚNG PHÁT TRIỂN

Đề tài đã thực hiện được …

# TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Phan, D.-V., et al., *Liver cancer prediction in a viral hepatitis cohort: A deep learning approach.* International Journal of Cancer, 2020. **147**(10): p. 2871-2878.

2. Phan, D.V., et al., *Deep learning approaches for sleep disorder prediction in an asthma cohort.* J Asthma, 2020: p. 1-9.

Tên tác giả, Tên tác giả… *Tên công trình*. Nơi xuất bản, năm, trang

# PHỤ LỤC (nếu có)