BỘ CÔNG THƯƠNG

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG THƯƠNG TP.HỒ CHÍ MINH**

**KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

---------------------------

**ĐỒ ÁN CÔNG NGHỆ .NET**

**CHỦ ĐỀ: QUẢN LÝ HOẠT ĐỘNG CÂU LẠC BỘ BÓNG ĐÁ**

Giảng viên: Dương Thị Mộng Thùy

Thành viên nhóm:

1. Lê Văn Huy – 2001215815
2. Đặng Quốc Huy – 2001215810
3. Đỗ Anh Thi – 2001216169
4. Trần Hữu Phúc – 2001210271

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| STT | MSSV | HỌ TÊN | NHIỆM VỤ | MỨC ĐỘ HOÀN THÀNH |
| 1 | 2001215815 | Lê Văn Huy | Code chính | 100% |
| 2 | 2001215810 | Đặng Quốc Huy | Code và thiết kế form | 100% |
| 3 | 2001216169 | Đỗ Anh Thi | Word, CSDL | 100% |
| 4 | 2001210271 | Trần Hữu Phúc | Word ,CSDL | 100% |

**BẢNG PHÂN CÔNG CÔNG VIỆC**

**MỤC LỤC**

[1. Giới thiệu đồ án. 3](#_Toc153227698)

[1.1. Định nghĩa vấn đề. 3](#_Toc153227699)

[1.2. Phạm vi đồ án. 3](#_Toc153227700)

[1.3. Mục tiêu, sự cần thiết của đề tài, lý do chọn đề tài? 3](#_Toc153227701)

[2. Phân tích đề tài 3](#_Toc153227702)

[2.1. Phân tích yêu cầu hệ thống. 3](#_Toc153227703)

[2.2. Yêu cầu chức năng. 4](#_Toc153227704)

[2.3. Các công việc cần giải quyết. 4](#_Toc153227705)

[3. Thiết kế cơ sở dữ liệu. 5](#_Toc153227706)

[4. Giao diện. 6](#_Toc153227707)

[5. Kết luận và định hướng phát triển. 9](#_Toc153227708)

[6. Tài liệu tham khảo. 9](#_Toc153227709)

[7. Phụ lục 9](#_Toc153227710)

# Giới thiệu đồ án.

## Định nghĩa vấn đề.

Trong thời buổi ngày nay, bóng đá đang trở thành một môn thể thao được gọi là môn thể thao vua, các câu lạc bộ bóng đá được thành lập ngày càng nhiều từ bé đến lớn. Cùng với sự phát triển mạnh mẽ của đội bóng và sự gia tăng đáng kể về quy mô hoạt động, việc quản lý thông tin và tương tác trong câu lạc bộ bóng đá ngày càng trở nên phức tạp. Để có thể quản lý hoạt động của một câu lạc bộ bóng đá một cách dễ dàng và hiệu quả nhóm chúng em đã tiến hành dự án xây dựng ứng dụng quản lý câu lạc bộ bóng đá đã được triển khai nhằm đáp ứng và nâng cao hiệu suất hoạt động của câu lạc bộ.

## Phạm vi đồ án.

Thiết kế một giao diện winform có đầy đủ các chức năng thêm, xóa, sửa các thông tin của câu lạc bộ.

## Mục tiêu, sự cần thiết của đề tài, lý do chọn đề tài?

Đồ án nhằm mục tiêu cung cấp một nền tảng hiệu quả để quản lý thông tin thành viên, sự kiện và các hoạt động khác trong câu lạc bộ bóng đá.

Trước đây, quản câu lạc bộ nào đó thường được thực hiện bằng cách sử dụng các công cụ và phương pháp truyền thống. Tuy nhiên, với sự phát triển của công nghệ thông tin, phần mềm quản lý câu lạc bộ đã trở thành một giải pháp quan trọng để tăng cường hiệu quả và sự chuyên nghiệp trong quản lý các hoạt động câu lạc bộ. phần mềm quản lý câu lạc bộ sẽ nghiên cứu về tính năng và chức năng của phần mềm quản lý câu lạc bộ, bao gồm quản lý thông tin nhân viên,hoạt động, sự kiện, chi tiêu. Bằng cách nghiên cứu các khía cạnh trên, đồ án này nhằm cung cấp một cái nhìn tổng quan về vai trò và lợi ích của phần mềm quản lý câu lạc bộ trong việc nâng cao hiệu quả và chất lượng quản lý trong việc quản lý câu lạc bộ. Nó sẽ giúp người đọc hiểu rõ hơn về sự phát triển và ứng dụng của công nghệ thông tin trong việc quản lý câu lạc bộ, đồng thời đề xuất các giải pháp và lợi ích mà phần mềm quản lý câu lạc bộ có thể mang lại cho các tổ chức quản lý những cái thuận lợi từ việc xây dựng ứng dụng mang lại.

# Phân tích đề tài

## Phân tích yêu cầu hệ thống.

Hệ thống quản lý câu lạc bộ bóng đá.

Cần phải thực hiện được các thao tác thêm xóa sửa thông tin trên các bảng tương ứng được tạo trong cơ sở dữ liệu.

Cần phải hiện được thông tin lên datagridview để người dùng có thể nhìn thấy được các yêu cầu thêm xóa sửa có được đáp ứng hay không.

Giao diện thân thiện với người dùng.

Tạo cho người dùng cám giác dễ dàng sử dụng khi dùng app.

## Yêu cầu chức năng.

* Form đăng nhập
  + Đăng nhập tài khoản
* Form quản lý câu lạc bộ
  + Thêm, xóa, sửa, lưu xuống cơ sở dữ liệu
  + Tạo mã tự động
  + Đăng xuất
* Form người dùng
  + Xóa, sửa, lưu xuống cơ sở dữ liệu
  + In thông tin nhân viên
* Form chi tiêu
  + Thêm, xóa, sửa
  + Thanh toán chi tiêu
* Form phòng ban
  + Thêm, xóa
  + In thông tin phòng ban

## Các công việc cần giải quyết.

Phân Tích Yêu Cầu: Xác định và hiểu rõ yêu cầu của ứng dụng và xác định các tính năng chính cần thiết.

Thiết Kế Cơ Sở Dữ Liệu: Xây dựng mô hình cơ sở dữ liệu với các bảng để lưu trữ thông tin về thành viên, sự kiện, tài nguyên, và các dữ liệu khác. Xác định các mối quan hệ giữa các bảng.

Thiết Kế Giao Diện Người Dùng: Xây dựng giao diện người dùng dựa trên yêu cầu và tính năng đã phân tích. Đảm bảo giao diện thân thiện và dễ sử dụng.

Phát Triển Ứng Dụng: Sử dụng ngôn ngữ lập trình C# và framework Windows Forms để xây dựng ứng dụng. Kết nối ứng dụng với cơ sở dữ liệu để lưu trữ và truy xuất dữ liệu.

Quản Lý Thành Viên: Tích hợp chức năng đăng nhập và quản lý thông tin cá nhân của thành viên.

Quản Lý Sự Kiện: Hiển thị lịch trình sự kiện và cho phép đăng ký tham gia.

Quản Lý Tài Nguyên: Tích hợp hệ thống đặt và quản lý tài nguyên như sân bóng,chi tiêu, sự kiện,...

Bảo Mật Thông Tin: Xây dựng biện pháp bảo mật để đảm bảo an toàn thông tin cá nhân của thành viên.

# A screenshot of a computer Description automatically generatedThiết kế cơ sở dữ liệu.

\**Cơ sở dữ liệu để cấu thành nên một câu lạc bộ bóng đá được thể hiện như hình trên gồm có các bảng:*

Ban (BAN): lưu dữ liệu của các phòng ban trong câu lạc bộ (với MaBan là duy nhất và không được để trong, tên ban có thể null nếu chưa nghĩ ra nhưng nên có tên ban để dễ gọi).

Thành viên (THANHVIEN): lưu dữ liệu của các thành viên trong câu lạc bộ (với MaThanhVien là duy nhất và không được trống, họ và tên của từng thành viên, ngày sinh, giới tính, quê quán, email, số điện thoại, MaBan - được liên kết tới bảng Ban).

Hoạt động (HOATDONG): lưu dữ liệu của các hoạt động mà câu lạc bộ đã tham gia (với MaHoatDong là duy nhất và không được trống, tên hoạt động, địa điểm, MaBan - được liên kết với bảng Ban).

Chi tiêu (CHITIEU): lưu thông tin hi tiêu của công lạc bộ ở các hoạt động (với MaBill là duy nhất và không được trống, MaHoatDong không được rỗng và liên kết với bảng HOATDONG, số tiền đã chi tiêu co hoạt động, và số tiền còn lại trong gân sách).

# Giao diện.

A screenshot of a video game

Description automatically generatedDưới đây là giao diện của ứng dụng:

Đây là trang loading của ứng dụng khi người dùng truy cập vào. Với tiêu đề được hiện rõ trên ứng dụng thì người dùng có thể biết được mình đang truy cập vào ứng dụng nào. Hình ảnh minh họa cho đại hội thể thao cũng đã góp phần miêu tả được ứng dụng quản lý.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

A screenshot of a computer

Description automatically generatedTiếp đến là trang đăng nhập. Ở trang này, người dùng chỉ được đăng nhập bằng tài khoản admin đã được thiết lập trước đó để có thể vào ứng dụng và quản lý thông tin một cách dễ dàng.

Khi đã đăng nhập được vào ứng dụng, ta sẽ thấy được trang đầu tiên đó là trang quản lý hoạt động của câu lạc bộ. Ở đây ta có thể thực hiện các chức năng như: Xem thông tin, Thêm, Xóa, Sửa một hoạt động nào đó của câu lạc bộ đã, đang hay sắp diễn ra. Ngoài ra còn có nút đặt lại để làm tróng tất cả ô nhập dữ liệu. Phần tìm kiếm có thể tìm ra được hoạt động theo ý muốn. Nút đăng xuất dùng để trở về trang đăng nhập. Ở góc trên bên phải có dãy các thanh điều hướng dùng để chuyển A screenshot of a computer

Description automatically generatedhướng sang trang quản lý thông tin khác trong câu lạc bộ.

Khi click vào *Quản lý Ban* thì sẽ chuyển trang trang quản lý phòng ban của câu lạc bộ. Ở trang này, chúng ta có thể thực hiện xem thông tin, thêm, xóa một phòng ban nào đó ở 2 khu vữc groupbox thêm và xóa. Trang này cũng có nút đăng xuất tưng tự như trang Quản lý hoạt động

A screenshot of a computer

Description automatically generatedỞ trang Quản lý thành viên, chúng ta có thể xem thông tin của thành viên cũng như thêm, xóa, sửa thông tin của thành viên. Ngoài ra còn có các phần như tìm kiếm, đăng xuất, đặt lại tương tự như trang Quản lý hoạt động.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Ở trang cuối cùng đó là trang quản lý chi tiêu. Ở đây chúng ta sẽ có 3 khu vực để chỉnh sửa thông tin đó là thêm, xóa, sửa và một khu vực để chúng ta xem được thông tin chi tiêu.

# Kết luận và định hướng phát triển.

Dự án xây dựng ứng dụng quản lý câu lạc bộ bóng đá đã mang lại nhiều lợi ích cho cả câu lạc bộ và cộng đồng thành viên. Chúng tôi cam kết tiếp tục phát triển và nâng cấp ứng dụng để đáp ứng ngày càng nhiều nhu cầu và đóng góp vào sự thành công của câu lạc bộ.

# Tài liệu tham khảo.

Giáo trình Công Nghệ .Net Trường Đại học Công Thương TP.HCM

<https://www.studocu.com/vn/document/dai-hoc-dien-luc/mau-de-cuong-nckh/do-an-lap-trinh-net/19180288>

<https://learn.microsoft.com/en-us/dotnet/>

<https://dotnet.microsoft.com/en-us/platform/community>

# Phụ lục