

PROJECT

MÔN HỌC THƯƠNG MẠI ĐIỆN TỬ

Ghi chú

- *Project này tổng hợp tất cả công việc cần phải làm suốt thời gian qua*
- *Sinh viên thảo luận nhóm-trao đổi-du học-sử dụng lại code để hoàn thiện*
- *Khi sử dụng lại code sinh viên cần ghi trong phần code #author Nguyễn văn XYZ*

Một hệ thống quản lý **BoEC** bán Sách (**Book**), đồ điện tử (**Electro**) và áo quần (**Clothes**) cho phép *nhân viên nhập kho, nhân viên kinh doanh, nhân viên bán hàng và khách hàng* sử dụng. Sau khi đăng nhập, các tác nhân liên quan đến hệ thống có thể thực hiện các chức năng sau đây:

- **Nhân viên nhập kho:** tìm kiếm, nhập hàng, cập nhật (thêm, xóa, thay đổi...) các thông tin mặt hàng, thống kê hàng...
- **Nhân viên kinh doanh:** tìm kiếm, đưa mặt hàng lên web sau khi bổ sung các trường (ví dụ giá bán, khuyến mại, ảnh sản phẩm...)
- **Nhân viên bán hàng:** nhận đơn đặt hàng qua mạng, cập nhật đơn đặt hàng, chuyển bộ phận phân phối sản phẩm, thống kê, xử lý ý kiến khách hàng...
- **Khách hàng:** phải đăng ký thành viên trước khi đăng nhập, tìm kiếm, tạo giỏ hàng, đặt hàng qua mạng, kiểm tra thông tin đặt hàng, thực hiện các kiểu thanh toán (theo thẻ, thanh toán khi nhận hàng, qua mạng...), phản hồi ý kiến (đánh dấu * hay ý kiến text)

1. Xây dựng biểu đồ lớp phân tích (> 50 class)
2. Biểu diễn các package và kiến trúc N-LAYER cho hệ thống trên thể hiện bởi biểu đồ triển khai với package trong UML. Thiết kế chi tiết các package
3. Thiết kế Cơ sở dữ liệu với mô hình dữ liệu (lược đồ) sinh ra từ Biểu đồ lớp phân tích. *Chú ý không phải lớp nào cũng trở thành Bảng*
4. Sinh ra code MODEL cho Django
5. Code bằng **DJANGO** với các chức năng đã đề ra ở trên
6. Sinh viên có thể sử dụng nhiều *design pattern* để hoàn thiện code của mình (*tùy chọn*)

https://www.tutorialspoint.com/python_design_patterns/python_design_patterns_factory.htm