

BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
TRƯỜNG ĐẠI HỌC BÀ RỊA – VŨNG TÀU



BARIA VUNGTAU
UNIVERSITY
CAP SAINT JACQUES

BÁO CÁO MÔN THIẾT KẾ WEBSITE 2
ĐỀ TÀI: WEBSITE BÁN TÀI KHOẢN GAME LIÊN QUÂN

Giảng viên hướng dẫn: ***TS. Phan Ngọc Hoàng***

Sinh viên thực hiện: ***Nguyễn Anh Tuấn*** – Mssv: ***18033747***

Thành phố Vũng Tàu, ngày 22 tháng 12 năm 2020

LỜI NÓI ĐẦU

Thời điểm hiện tại (tháng 12/2020), tựa game **“Liên Quân mobile”** (sau đây xin gọi là **LQM**) đang được xem là **“Game Quốc dân”** bởi được nhiều người chơi trên Việt Nam và khu vực Đông Nam Á. Bên cạnh việc giải trí đơn thuần, đây cũng là một bộ môn nằm trong danh sách Thể thao điện tử sắp diễn ra vào **SEA Games 31** - năm 2021 sắp tới. Ngoài SEA Games, một số đội tuyển của Việt Nam cũng đã mang về những thành tích Vô địch quý giá cho nước nhà.

Trước độ **“hot xình xịch”** đó của LQM, việc nhiều người tìm đến tựa game này để khám phá là tất yếu. Trong đó, có những người là **“newbie – người mới”** không muốn phải **“cày cuốc”** lại tựa game từ đầu mà muốn trải nghiệm những thú vị và cao cấp nhất của LQM.

Thấy được nhu cầu này của người chơi, thị trường đã ra đời nhiều trang web gọi là **“shop acc (account)”** nhằm cung cấp các tài khoản game LQM¹ cho người có nhu cầu. Những người muốn trải nghiệm chỉ cần lên các trang web ấy, lướt xem và chọn ra tài khoản mà mình ưng ý và bỏ ra một số tiền tương ứng để mua là xong.

Khi lướt qua những trang web bán tài khoản game LQM ấy, em nhận thấy mình có khả năng làm được một trang web có những chức năng tương tự. Vậy nên em quyết định chọn đề tài **“Phát triển trang web bán tài khoản game Liên Quân mobile bằng ASP.NET Core MVC”**.

Do chưa có kinh nghiệm thực tế nên bài làm không tránh khỏi những thiếu sót, em rất cảm ơn những góp ý từ Thầy và các bạn để giúp cải thiện hơn nữa sản phẩm của mình!

¹ Tài khoản game Liên Quân mobile: một cặp thông tin gồm: Username và Password. Sử dụng để đăng nhập vào chơi game LQM. Giá trị của tài khoản game LQM tùy thuộc vào mức Rank và các vật phẩm chứa trong tài khoản đó.

MỤC LỤC

PHẦN I. PHÂN TÍCH – THIẾT KẾ HỆ THỐNG	1
1.1. Khảo sát sơ bộ	1
1.2. Phân tích Hệ thống	1
1.2.1.1. Biểu đồ UseCases tổng quát.....	2
1.2.1.2. Chức năng Đăng nhập.....	3
1.2.1.3. Chức năng Đăng ký Tài khoản	7
1.2.1.4. Chức năng Reset mật khẩu.....	11
1.2.1.5. Chức năng Xem thông tin Tài khoản Game	15
1.2.1.6. Chức năng Quản lý Thông tin cá nhân	17
1.2.1.7. Chức năng Mua tài khoản Game.....	20
1.2.1.8. Chức năng Xem lịch sử mua các Tài khoản Game.....	23
1.2.1.9. Chức năng CURD thông tin Tài khoản Game	25
1.2.1.10. Chức năng CURD thông tin Tài khoản Admin	28
1.3. Thiết kế Hệ thống.....	29
1.3.1. Thiết kế Cơ sở Dữ liệu	29
1.3.2. Thiết kế Giao diện.....	30
PHẦN II. KẾT LUẬN – HƯỚNG PHÁT TRIỂN	31
2.1. Những tính năng đã làm được.....	31
2.2. Hạn chế còn tồn đọng.....	31
2.3. Hướng phát triển	32
PHẦN III. CÁC TÀI LIỆU ĐÃ THAM KHẢO.....	33

DANH MỤC HÌNH ẢNH

Hình 1. Biểu đồ UseCase tổng quát	2
Hình 2. Biểu đồ UseCase chức năng Đăng nhập	5
Hình 3. Biểu đồ Activity chức năng Đăng nhập	6
Hình 4. Biểu đồ UseCase chức năng Đăng ký tài khoản của Khách hàng	9
Hình 5. Biểu đồ Activity chức năng Đăng ký của Khách hàng	10
Hình 6. Biểu đồ UseCase chức năng Reset mật khẩu của Người dùng	13
Hình 7. Biểu đồ Activity chức năng Reset mật khẩu	14
Hình 8. Biểu đồ UseCase chức năng Xem thông tin Tài khoản Game	16
Hình 9. Biểu đồ Activity chức năng Xem thông tin các Tài khoản Game	16
Hình 10. Biểu đồ UseCase chức năng Quản lý thông tin cá nhân	18
Hình 11. Biểu đồ Activity chức năng Quản lý thông tin tài khoản cá nhân	19
Hình 12. Biểu đồ UseCase chức năng Mua tài khoản Game	21
Hình 13. Biểu đồ Activity chức năng Mua tài khoản Game	22
Hình 14. Biểu đồ UseCase chức năng Xem lịch sử mua các Tài khoản Game ..	24
Hình 15. Biểu đồ Activity chức năng Xem lịch sử tài khoản Game đã mua	24
Hình 16. Biểu đồ UseCase chức năng CURD thông tin Tài khoản Game	26
Hình 17. Biểu đồ Activity chức năng CURD thông tin Tài khoản Game	27
Hình 18. Biểu đồ ERD cho CSDL của Hệ thống	29
Hình 19. Giao diện Trang chủ của Website	30

PHẦN I. PHÂN TÍCH – THIẾT KẾ HỆ THỐNG

1.1. Khảo sát sơ bộ

Sản phẩm Website bán tài khoản game LQM có khả năng chạy trên bất kỳ máy tính/điện thoại có khả năng truy cập vào Internet thông qua các trình duyệt web (*web browser*) hiện đại như: *Google Chrome, Firefox, Microsoft Edge, Opera...*

Vì là một Website được phát triển bằng công nghệ ASP.NET Core, do đó cấu hình phần cứng để có thể xuất bản (*deploy*) trang web là những máy chủ hỗ trợ thực thi ASP.NET Core như *Windows Server...*

1.2. Phân tích Hệ thống

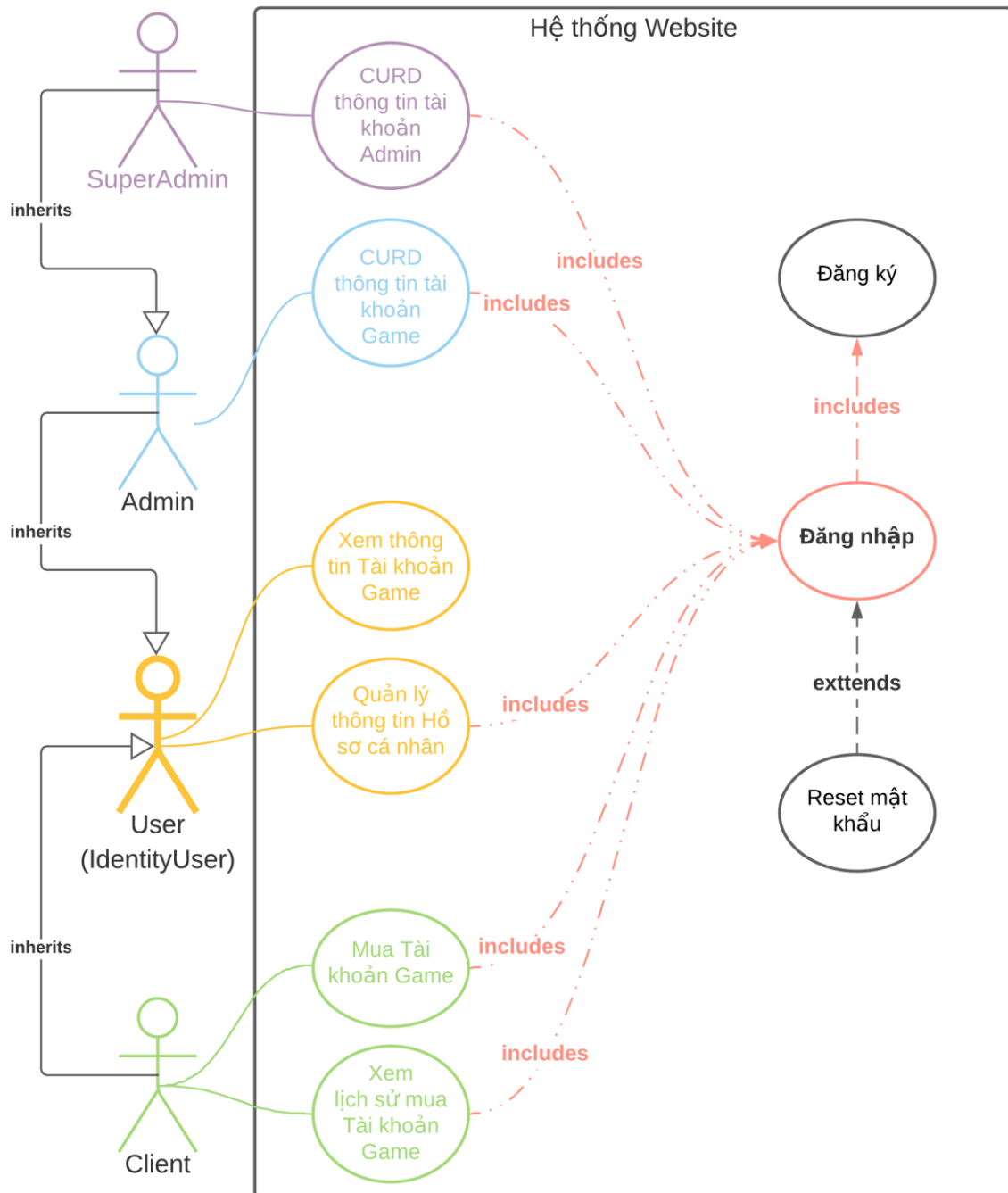
Trong phần này, **UML (Unified Modeling Language)** là ngôn ngữ thiết kế hệ thống được sử dụng. Đây là một quy chuẩn chung và rất được ưa chuộng trong lĩnh vực phân tích – thiết kế hệ thống.

Theo đó, với mỗi chức năng (*UseCase*), sẽ có 3 loại sơ đồ chính được sử dụng để mô tả là:

- 1) **UseCase Specification** (*đặc tả chức năng*)
- 2) **UseCases Diagram** (*mô tả các mối quan hệ và sự phụ thuộc*)
- 3) **Activity Diagram** (*mô tả luồng chạy của chức năng*)

1.2.1.1. Biểu đồ UseCases tổng quát

Biểu đồ này khái quát các chức năng có trong website – từ góc độ người dùng.



Hình 1. Biểu đồ UseCase tổng quát

Các đối tượng trực tiếp sử dụng/tham gia vào hệ thống:

1. **Client / Khách hàng:** người có nhu cầu mua Tài khoản Game
2. **Admin:** người quản trị Website, đăng bán Tài khoản Game
3. **SuperAdmin:** như Admin, nhưng thêm chức năng Cấp tài khoản Đăng nhập hệ thống cho Admin

1.2.1.2. Chức năng Đăng nhập

A. UseCase Specification

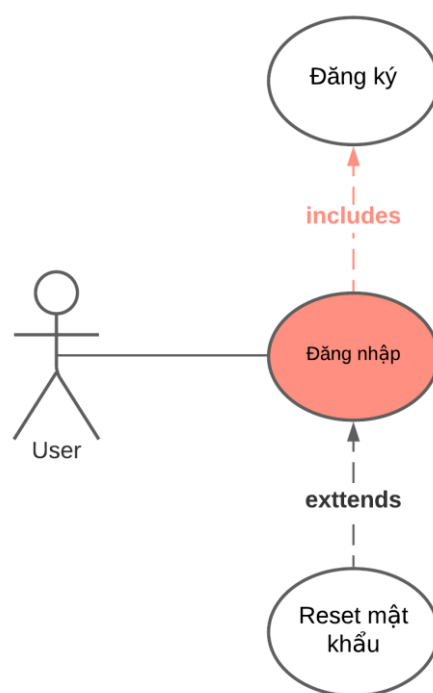
Trong hệ thống này, ngoại trừ chức năng “*Xem thông tin tài khoản Game*” thì những chức năng còn lại đều yêu cầu phải Đăng nhập trước đó để đảm bảo tính an toàn/bảo mật thông tin cho hệ thống.

Việc Đăng nhập trong ASP.NET Core được thực hiện bằng sự hỗ trợ mạnh mẽ của thư viện **Identity**.

Summary	
UseCase Name	Đăng nhập
Description	Người dùng muốn đăng nhập để sử dụng các chức năng nâng cao từ hệ thống
Actor	User (<i>Client, Admin, SuperAdmin</i>)
Priority	Không bắt buộc với “ <i>Xem thông tin Tài khoản Game</i> ”

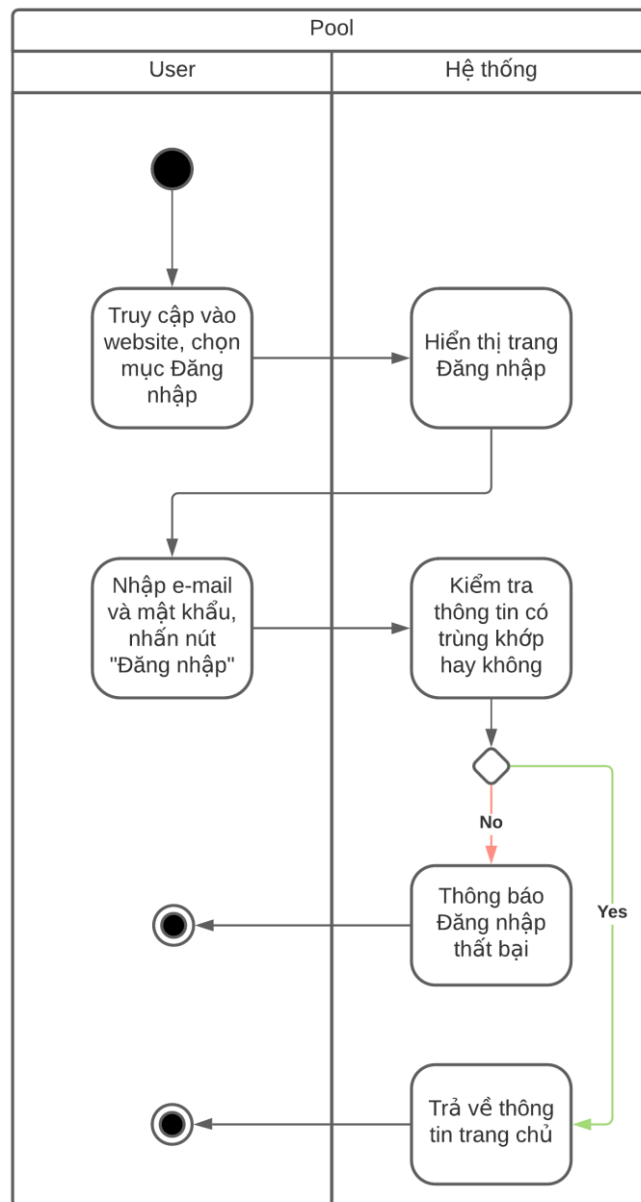
Trigger	Nhấn nút “Đăng nhập” trên Website
Pre-conditions	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Có tài khoản E-mail ✓ Kết nối Internet ổn định
Post-conditions	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Người dùng đăng nhập thành công ✓ Truy xuất các thông tin để hiển thị cho màn hình chính của trang web sau khi đăng nhập
Flows	
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Người dùng mở trang web, chọn mục “Đăng nhập” 2. Người dùng nhập thông tin E-mail và Mật khẩu, chọn nút “Đăng nhập” 3. Hệ thống xác nhận Đăng nhập thành công và cho phép người dùng truy cập vào trang web 4. Hệ thống truy xuất các thông tin cơ bản và hiển thị màn hình chính cho người dùng
Exception Flow	<ol style="list-style-type: none"> 3.1. Hệ thống xác nhận thông tin tài khoản không chính xác, website thông báo với người dùng → yêu cầu đăng nhập lại

B. UseCase Diagram



Hình 2. Biểu đồ UseCase chức năng Đăng nhập

C. Activity Diagram



Hình 3. Biểu đồ Activity chức năng Đăng nhập

1.2.1.3. Chức năng Đăng ký Tài khoản

A. UseCase Specification

Chức năng Đăng ký tài khoản chỉ dành cho Khách hàng – bởi lẽ không thể cho phép người lạ Đăng ký tài khoản làm Admin – điều này dễ gây tổn hại cho hệ thống vì người bên ngoài không có quyền truy cập những thông tin nhạy cảm.

Trước khi có thể Đăng nhập thành công vào hệ thống, khách hàng cần phải Đăng ký tài khoản của mình bằng e-mail trước đó.

Để gia tăng tính bảo mật, tránh Spam/Đăng ký bằng e-mail ảo, hệ thống yêu cầu người dùng phải xác thực tài khoản đăng ký thông qua e-mail. Tức là:

- Sau khi nhập đầy đủ thông tin cá nhân và nhấn nút “*Đăng ký*”, một tin nhắn sẽ được gửi vào hộp thư e-mail cho người dùng. Khi họ mở mail lên và nhấn vào liên kết trong mail đó, hệ thống sẽ nhận thông tin *chuỗi token* có trong đường dẫn liên kết và tiến hành xác minh người dùng.

Summary	
UseCase Name	Đăng ký tài khoản
Description	Khách hàng muốn đăng ký tài khoản để có thể đăng nhập vào hệ thống
Actor	<i>Client</i>

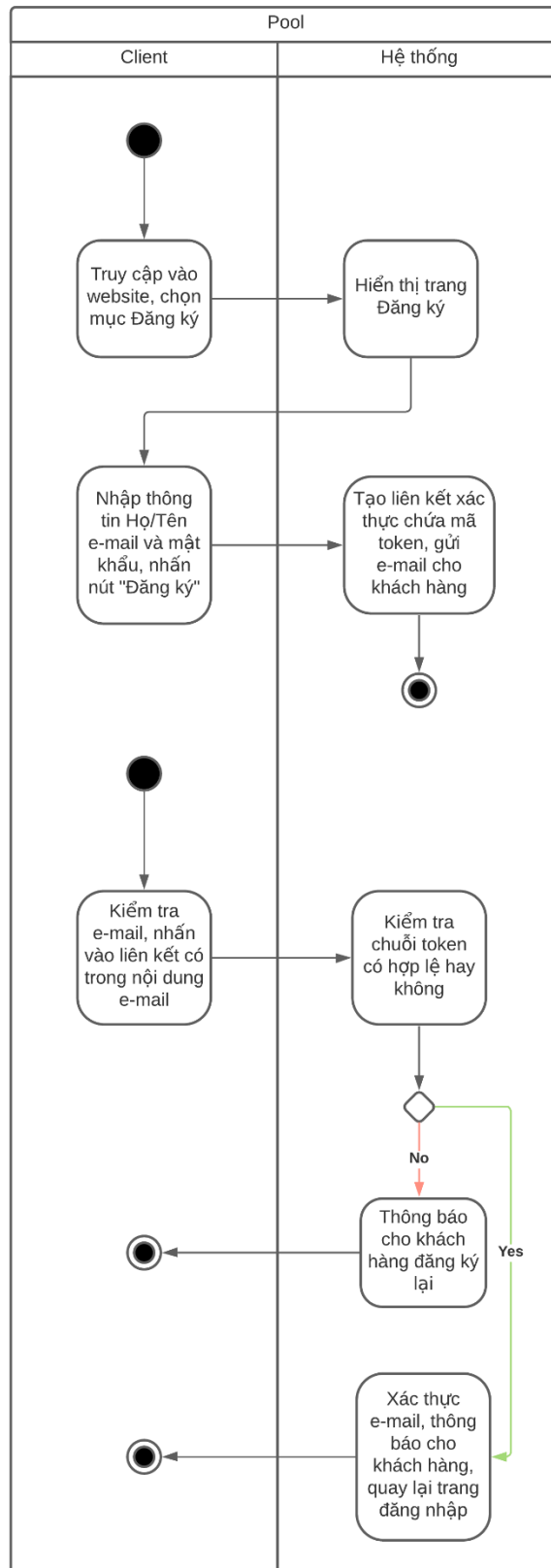
Priority	Bắt buộc trước khi có thể đăng nhập
Trigger	Nhấn nút “Đăng ký” trên Website
Pre-conditions	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Có tài khoản E-mail ✓ Kết nối Internet ổn định
Post-conditions	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Khách hàng đăng ký tài khoản thành công ✓ Quay lại màn hình Đăng nhập
Flows	
Basic Flow	<ul style="list-style-type: none"> 5. Khách hàng mở trang web, chọn mục “Đăng ký” 6. Khách hàng nhập thông tin cá nhân như Họ/Tên/E-mail và Mật khẩu, chọn nút “Đăng ký” 7. Hệ thống tạo chuỗi token và gửi liên kết xác thực tài khoản vào e-mail cho khách hàng 8. Khách hàng mở hộp thư e-mail, nhấn vào liên kết có trong nội dung e-mail 9. Hệ thống nhận chuỗi token, tiến hành xác thực tài khoản cho khách hàng 10. Hệ thống thông báo xác thực tài khoản thành công.
Exception Flow	<ul style="list-style-type: none"> 10.1. Hệ thống xác nhận chuỗi token không hợp lệ/hết hạn. Thông báo cho khách hàng, yêu cầu đăng ký lại.

B. UseCase Diagram



Hình 4. Biểu đồ UseCase chức năng Đăng ký tài khoản của Khách hàng

C. Activity Diagram



Hình 5. Biểu đồ Activity chức năng Đăng ký của Khách hàng

1.2.1.4. Chức năng Reset mật khẩu

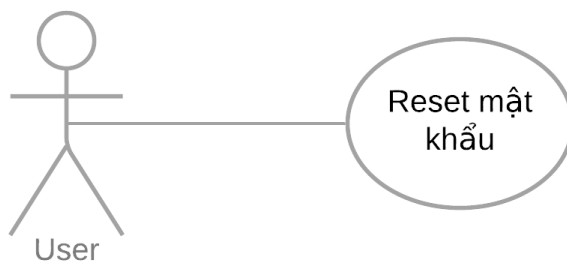
A. UseCase Specification

Đối với cả 3 đối tượng trên khi quên mật khẩu, họ hoàn toàn có thể reset (*đặt lại mật khẩu mới*) thông qua tài khoản e-mail.

Summary	
UseCase Name	Reset mật khẩu cho tài khoản
Description	Người dùng muốn Đặt lại mật khẩu khi bị quên hoặc lí do khác...
Actor	<i>User (Client, Admin, SuperAdmin)</i>
Priority	Không
Trigger	Nhấn nút “Đặt lại mật khẩu” trên Website
Pre-conditions	<ul style="list-style-type: none">✓ Có tài khoản E-mail đã xác thực✓ Kết nối Internet ổn định
Post-conditions	<ul style="list-style-type: none">✓ Thông báo Reset mật khẩu thành công✓ Quay lại trang chủ
Flows	
Basic Flow	11.Khách hàng mở trang web, chọn mục “Quên mật khẩu”

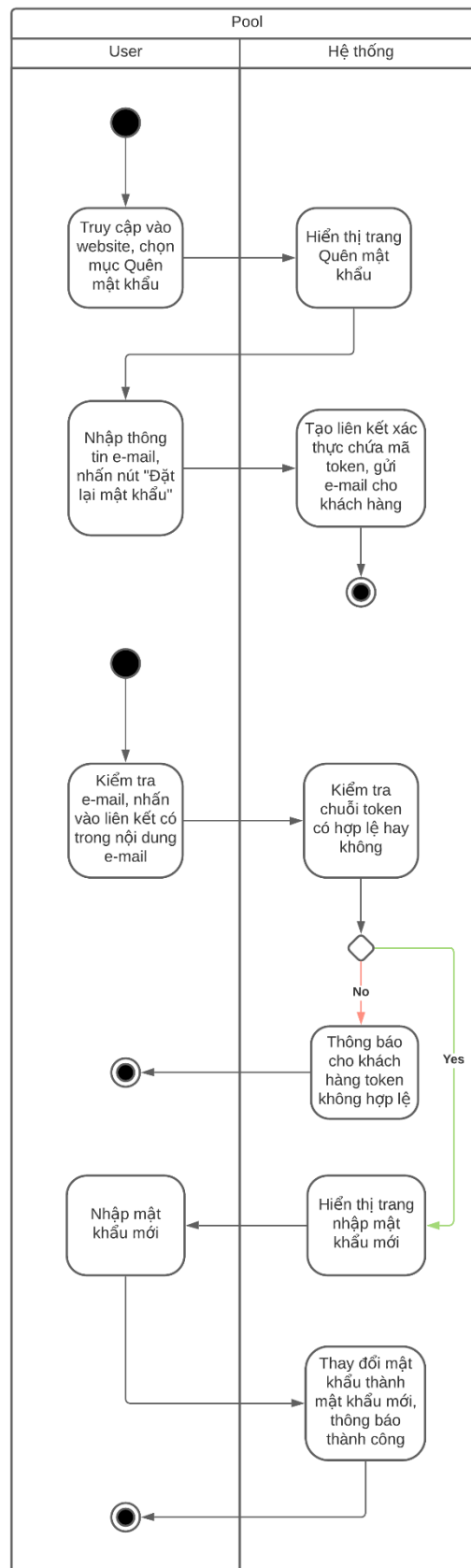
	<p>12. Khách hàng nhập thông tin e-mail đã xác thực trong hệ thống (<i>e-mail đã được đăng ký tài khoản trước đó</i>), chọn nút “Đặt lại mật khẩu”</p> <p>13. Hệ thống tạo chuỗi token và gửi liên kết đặt lại mật khẩu vào e-mail cho khách hàng</p> <p>14. Khách hàng mở hộp thư e-mail, nhấn vào liên kết có trong nội dung e-mail</p> <p>15. Hệ thống nhận chuỗi token, hiển thị trang nhập mật khẩu mới cho khách hàng</p> <p>16. Khách hàng nhập thông tin mật khẩu mới muốn thay đổi, nhấn “Lưu thay đổi”</p> <p>17. Hệ thống thông báo đổi thông tin mật khẩu thành công.</p>
Exception Flow	15.1. Hệ thống thông báo token không hợp lệ.

B. UseCase Diagram



Hình 6. Biểu đồ UseCase chức năng Reset mật khẩu của Người dùng

C. Activity Diagram



Hình 7. Biểu đồ Activity chức năng Reset mật khẩu

1.2.1.5. Chức năng Xem thông tin Tài khoản Game

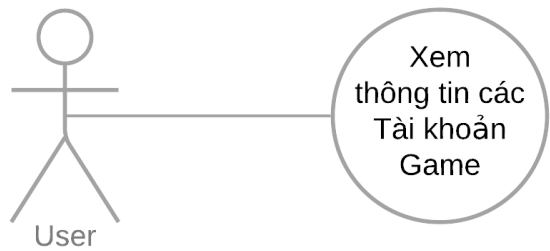
A. UseCase Specification

Cả 3 đối tượng chính tham gia vào hệ thống đều có thể xem thông tin các Tài khoản Game ở trang chủ mà không cần Đăng nhập.

Summary	
UseCase Name	Xem thông tin Tài khoản Game
Description	Người dùng muốn Xem thông tin các Tài khoản Game
Actor	<i>User (Client, Admin, SuperAdmin)</i>
Priority	Không
Trigger	Truy cập vào Trang chủ của Website
Pre-conditions	✓ Kết nối Internet ổn định
Post-conditions	✓ Hiển thị thông tin các Tài khoản Game ở Trang chủ
Flows	
Basic Flow	1. Người dùng truy cập vào Trang chủ của Website

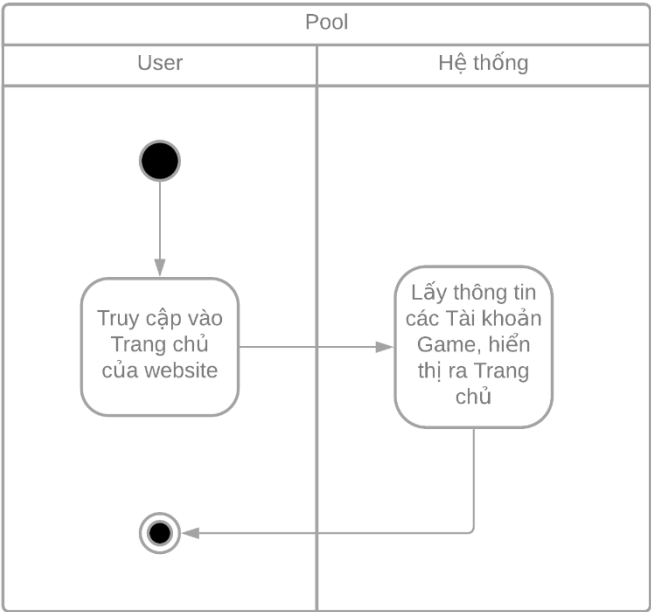
	2. Hệ thống hiển thị thông tin các Tài khoản Game ở Trang chủ
--	---

B. UseCase Diagram



Hình 8. Biểu đồ UseCase chức năng Xem thông tin Tài khoản Game

C. Activity Diagram



Hình 9. Biểu đồ Activity chức năng Xem thông tin các Tài khoản Game

1.2.1.6. Chức năng Quản lý Thông tin cá nhân

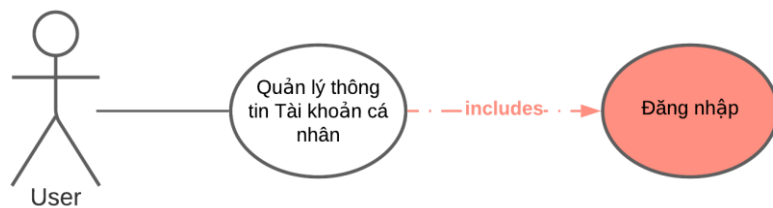
A. UseCase Specification

Cả 3 đối tượng trong Hệ thống đều có thể Xem và **Chỉnh sửa** thông tin cá nhân của mình như: *Hình đại diện (avatar), Surname, First name, đổi mật khẩu...*

Summary	
UseCase Name	Quản lý thông tin cá nhân
Description	Người dùng muốn Quản lý các thông tin cá nhân của mình (<i>Xem và Chỉnh sửa thông tin cá nhân của mình như: Hình đại diện (avatar), Surname, First name, đổi mật khẩu...</i>)
Actor	<i>User (Client, Admin, SuperAdmin)</i>
Priority	Không
Trigger	Chọn các nút chức năng trên Website
Pre-conditions	<ul style="list-style-type: none">✓ Đăng nhập thành công✓ Kết nối Internet ổn định
Post-conditions	<ul style="list-style-type: none">✓ Cập nhật thông tin trong Database nếu có thay đổi
Flows	

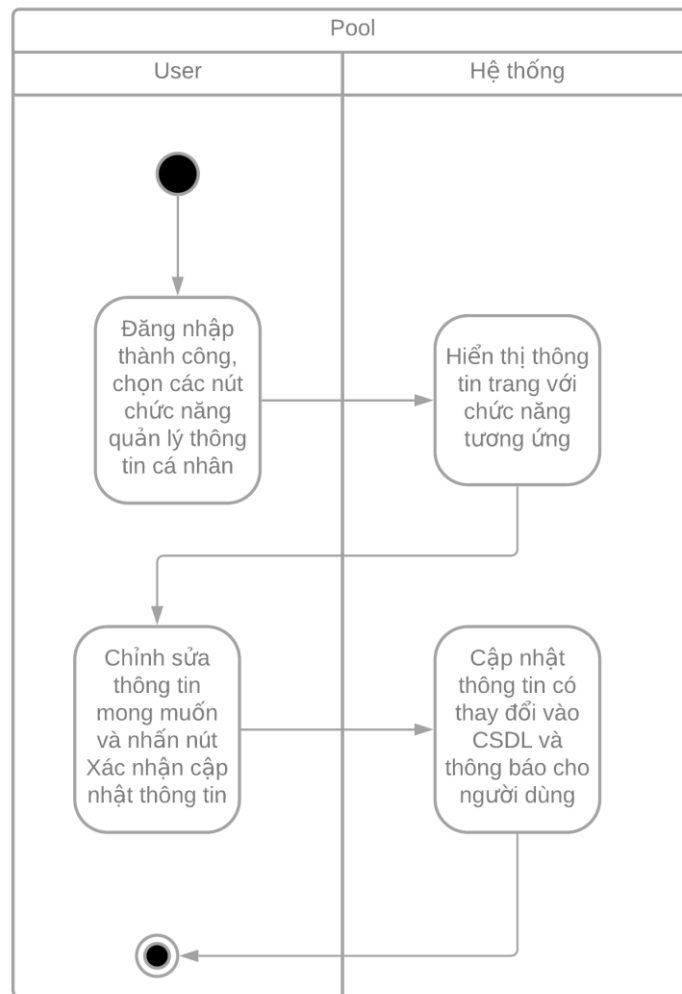
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Người dùng đăng nhập thành công, chọn các chức năng quản lý thông tin cá nhân 2. Hệ thống hiển thị trang thông tin tương ứng 3. Người dùng thực hiện thay đổi và nhấn vào nút xác nhận khi muốn cập nhật thay đổi 4. Hệ thống cập nhật những thay đổi vào CSDL, thông báo cho người dùng
------------	--

B. UseCase Diagram



Hình 10. Biểu đồ UseCase chức năng Quản lý thông tin cá nhân

C. Activity Diagram



Hình 11. Biểu đồ Activity chức năng Quản lý thông tin tài khoản cá nhân

1.2.1.7. Chức năng Mua tài khoản Game

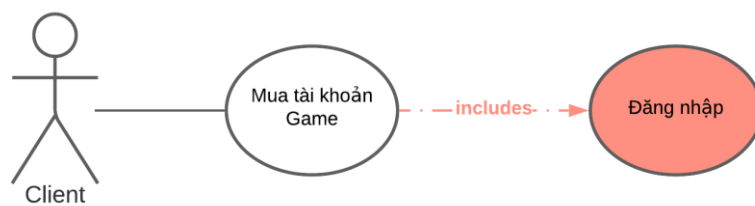
A. UseCase Specification

Đây là chức năng chỉ có Khách hàng có thể thực hiện (*dựa trên phân quyền*). Khách hàng sau khi Xem thông tin Tài khoản Game thấy ưng ý, họ có thể chọn nút “*Mua ngay*” để tiến hành mua tài khoản Game. Sau khi giao dịch mua thành công, họ được cung cấp thông tin *Username* và *Password* của tài khoản vừa mua.

Summary	
UseCase Name	Mua tài khoản Game
Description	Khách hàng sau khi ưng một tài khoản Game nào đó (<i>thông qua xem thông tin ở trang chủ</i>) và muốn mua tài khoản này
Actor	<i>Client</i>
Priority	Không
Trigger	Chọn nút “Mua ngay”
Pre-conditions	<ul style="list-style-type: none">✓ Đăng nhập thành công✓ Kết nối Internet ổn định
Post-conditions	<ul style="list-style-type: none">✓ Hiện thị thông tin đăng nhập của tài khoản Game vừa mua
Flows	

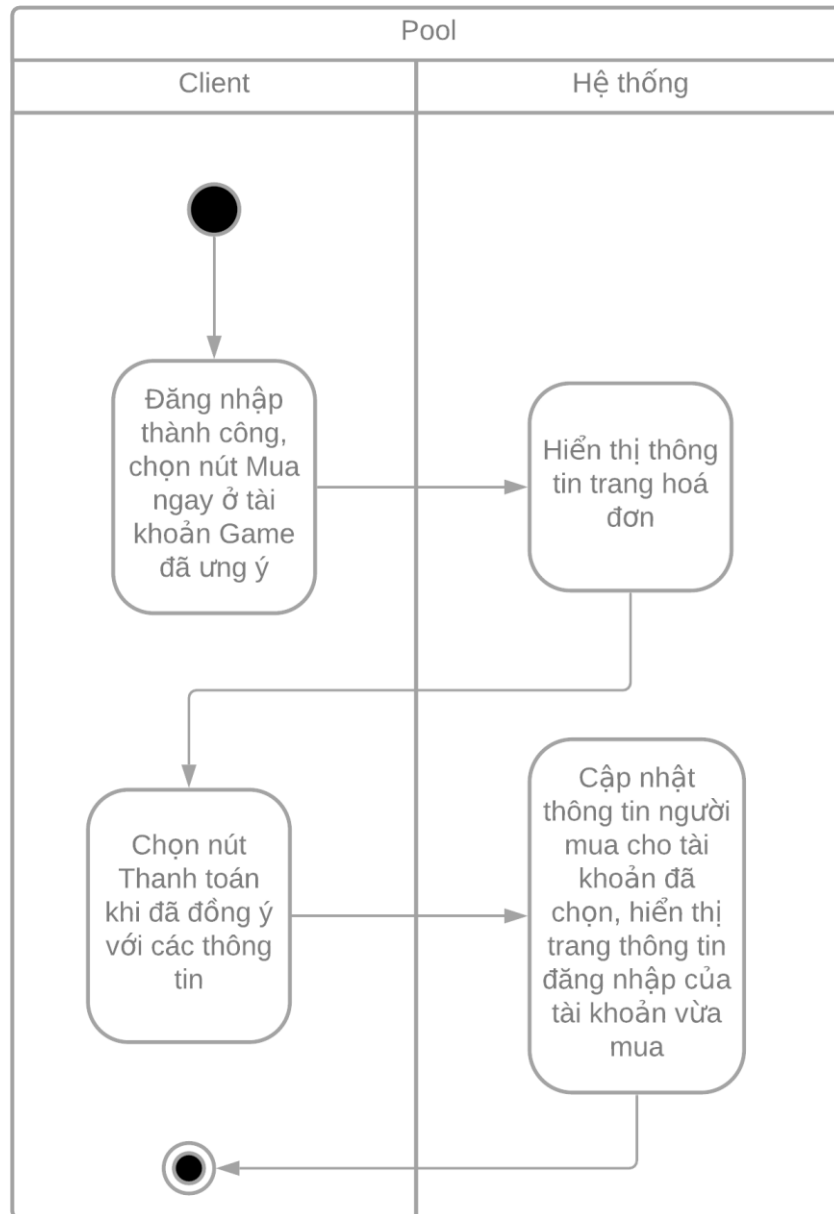
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Người dùng đăng nhập thành công, nhấn nút “Mua ngay” ở tài khoản Game muốn mua 2. Hệ thống hiển thị trang thông tin hoá đơn 3. Người dùng đọc kỹ nội dung hoá đơn và kiểm tra lại nếu có sai sót, khi ưng ý nhấn nút “Thanh toán” 4. Hệ thống cập nhật thông tin người mua cho tài khoản đã chọn, hiển thị thông tin đăng nhập (<i>Username</i> và <i>Password</i>) của tài khoản Game cho khách hàng
------------	---

B. UseCase Diagram



Hình 12. Biểu đồ UseCase chức năng Mua tài khoản Game

C. Activity Diagram



Hình 13. Biểu đồ Activity chức năng Mua tài khoản Game

1.2.1.8. Chức năng Xem lịch sử mua các Tài khoản Game

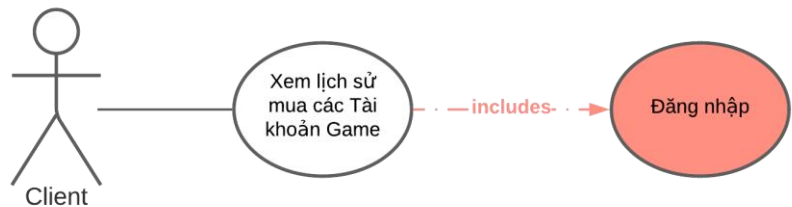
A. UseCase Specification

Chức năng này chỉ dành cho Khách hàng. Sau khi đăng nhập, họ có thể xem lại thông tin các tài khoản Game mà mình đã mua trên Website.

Summary	
UseCase Name	Xem lịch sử mua các tài khoản Game
Description	Khách hàng muốn xem lại thông tin các tài khoản game mà mình đã mua
Actor	<i>Client</i>
Priority	Không
Trigger	Chọn nút “Tài khoản đã mua”
Pre-conditions	<ul style="list-style-type: none">✓ Đăng nhập thành công✓ Kết nối Internet ổn định
Post-conditions	<ul style="list-style-type: none">✓ Hiển thị trang thông tin các tài khoản game mà khách hàng đã mua
Flows	
Basic Flow	1. Người dùng đăng nhập thành công, nhấn nút “ <i>Tài khoản đã mua</i> ” ở thanh Menu

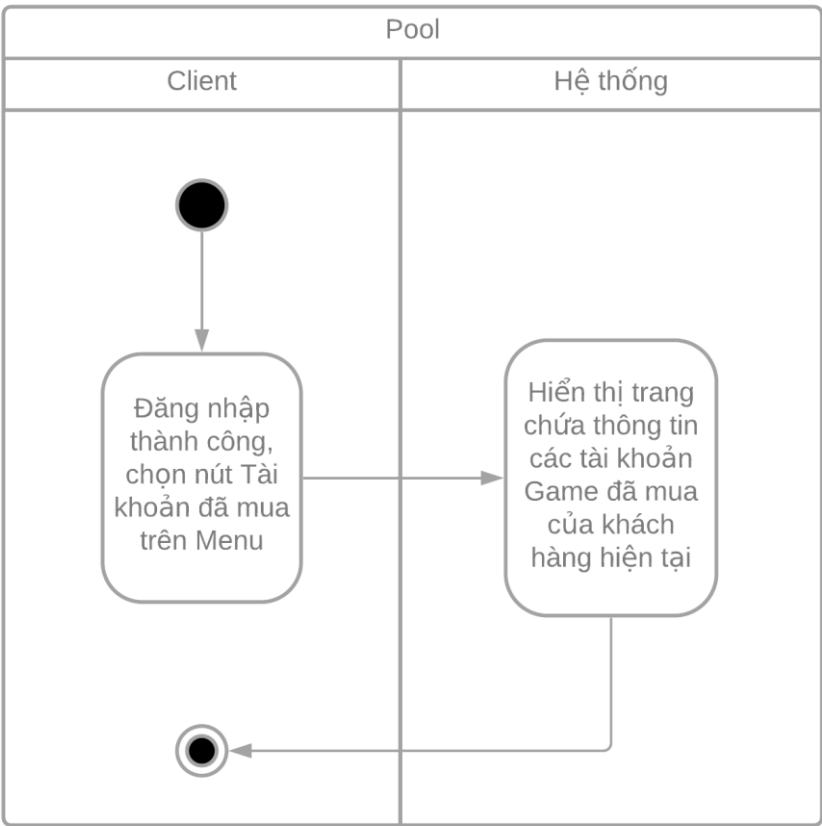
	2. Hệ thống hiển thị trang thông các tài khoản Game mà khách hàng đã mua
--	--

B. UseCase Diagram



Hình 14. Biểu đồ UseCase chức năng Xem lịch sử mua các Tài khoản Game

C. Activity Diagram



Hình 15. Biểu đồ Activity chức năng Xem lịch sử tài khoản Game đã mua

1.2.1.9. Chức năng CURD thông tin Tài khoản Game

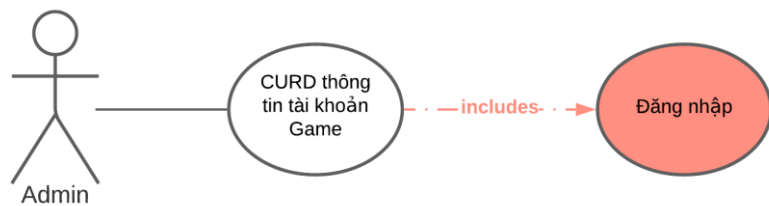
A. UseCase Specification

Các tài khoản có quyền *Admin/SuperAdmin* có khả năng tạo thêm thông tin tài khoản Game nhằm mục đích đăng bán. Bên cạnh đó là chỉnh sửa thông tin và thậm chí xóa tài khoản Game. Nhóm chức năng này được gọi tắt là **CURD** (*Create – Update – Read - Delete*).

Summary	
UseCase Name	CURD thông tin tài khoản Game
Description	Admin muốn thao tác CURD với thông tin tài khoản game
Actor	<i>Admin/SuperAdmin</i>
Priority	Không
Trigger	Chọn các chức năng CURD thông tin tài khoản Game
Pre-conditions	<ul style="list-style-type: none">✓ Đăng nhập thành công✓ Kết nối Internet ổn định
Post-conditions	<ul style="list-style-type: none">✓ Hiển thị trang thông tin CURD tương ứng, cập nhật DB nếu có thay đổi
Flows	

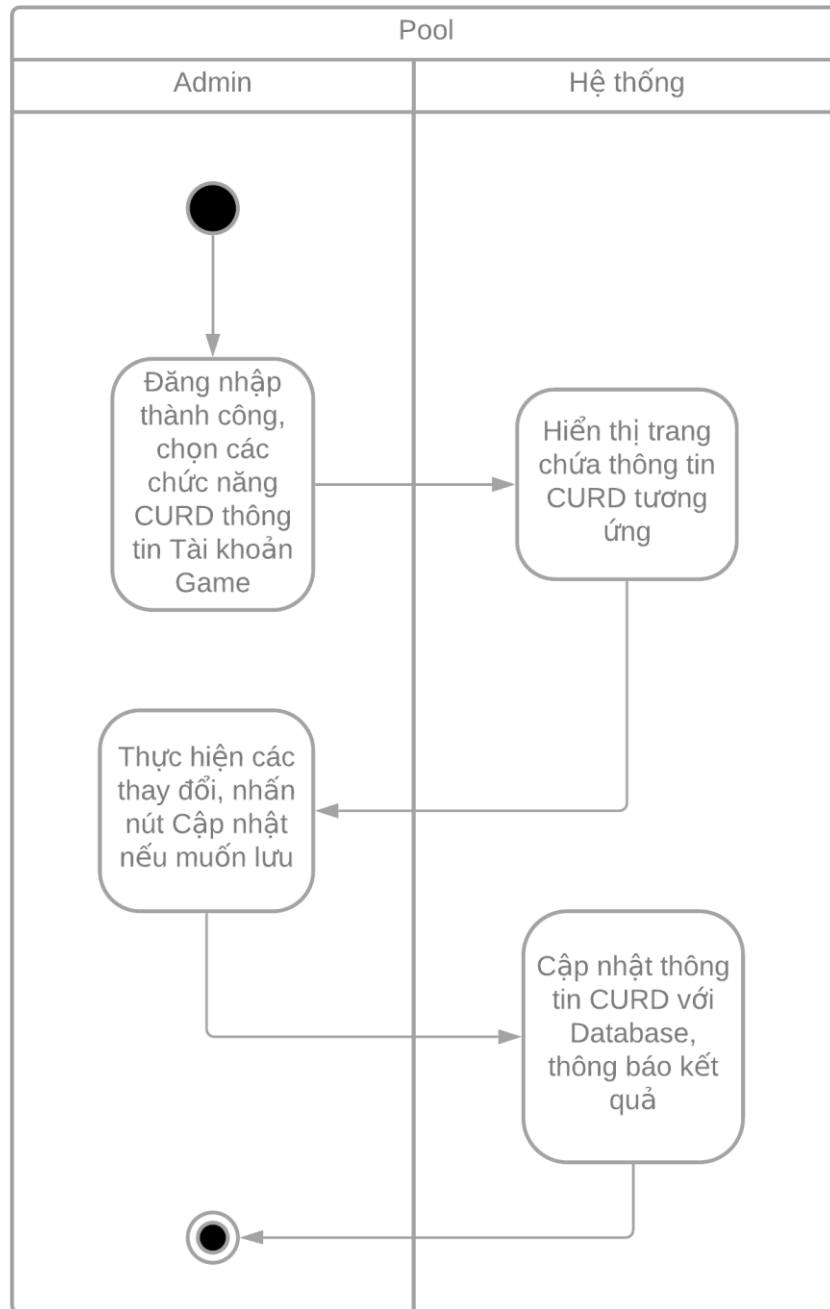
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Người dùng đăng nhập thành công, chọn các chức năng CRUD thông tin tài khoản Game 2. Hệ thống hiển thị trang thông CRUD tương ứng 3. Người dùng thực hiện các thao tác CRUD mong muốn, nhấn nút Cập nhật nếu có thông tin muốn thay đổi 4. Hệ thống cập nhật thông tin CRUD vào Database. Thông báo kết quả với người dùng.
------------	---

B. UseCase Diagram



Hình 16. Biểu đồ UseCase chức năng CRUD thông tin Tài khoản Game

C. Activity Diagram



Hình 17. Biểu đồ Activity chức năng CURD thông tin Tài khoản Game

1.2.1.10. Chức năng CURD thông tin Tài khoản Admin

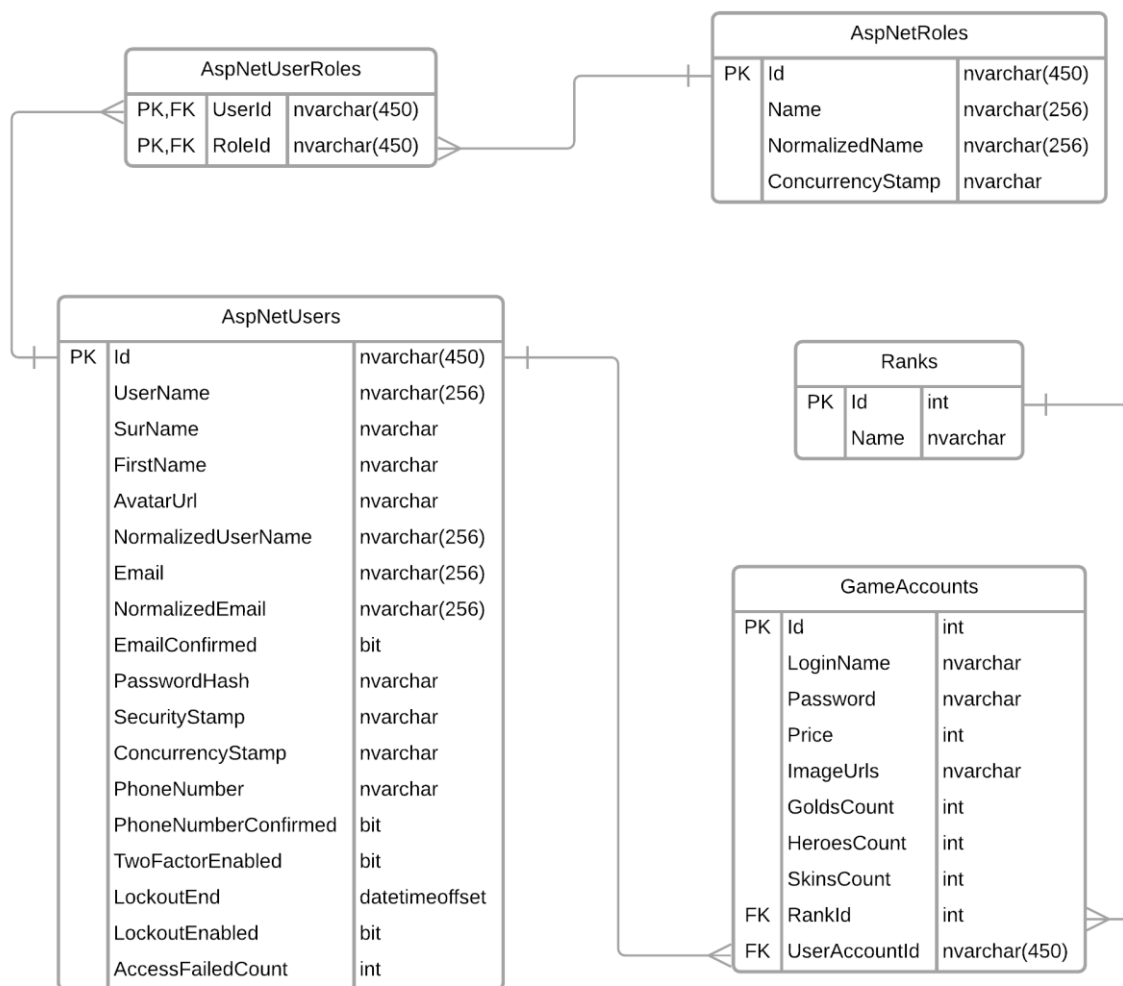
Nhóm chức năng này tương tự như CURD thông tin Tài khoản Game. Tuy nhiên có sự khác biệt cần làm rõ:

- Hệ thống không cho phép Đăng ký Tài khoản Admin bởi tính bảo mật. Do đó, chỉ có ***SuperAdmin*** có thể Cấp thông tin Tài khoản cho Admin khác

1.3. Thiết kế Hệ thống

1.3.1. Thiết kế Cơ sở Dữ liệu

MS SQL Server là Hệ quản trị CSDL được sử dụng cho hệ thống bởi các ràng buộc trong quan hệ giúp đảm bảo các thực thể được liên kết với nhau theo đúng trật tự.

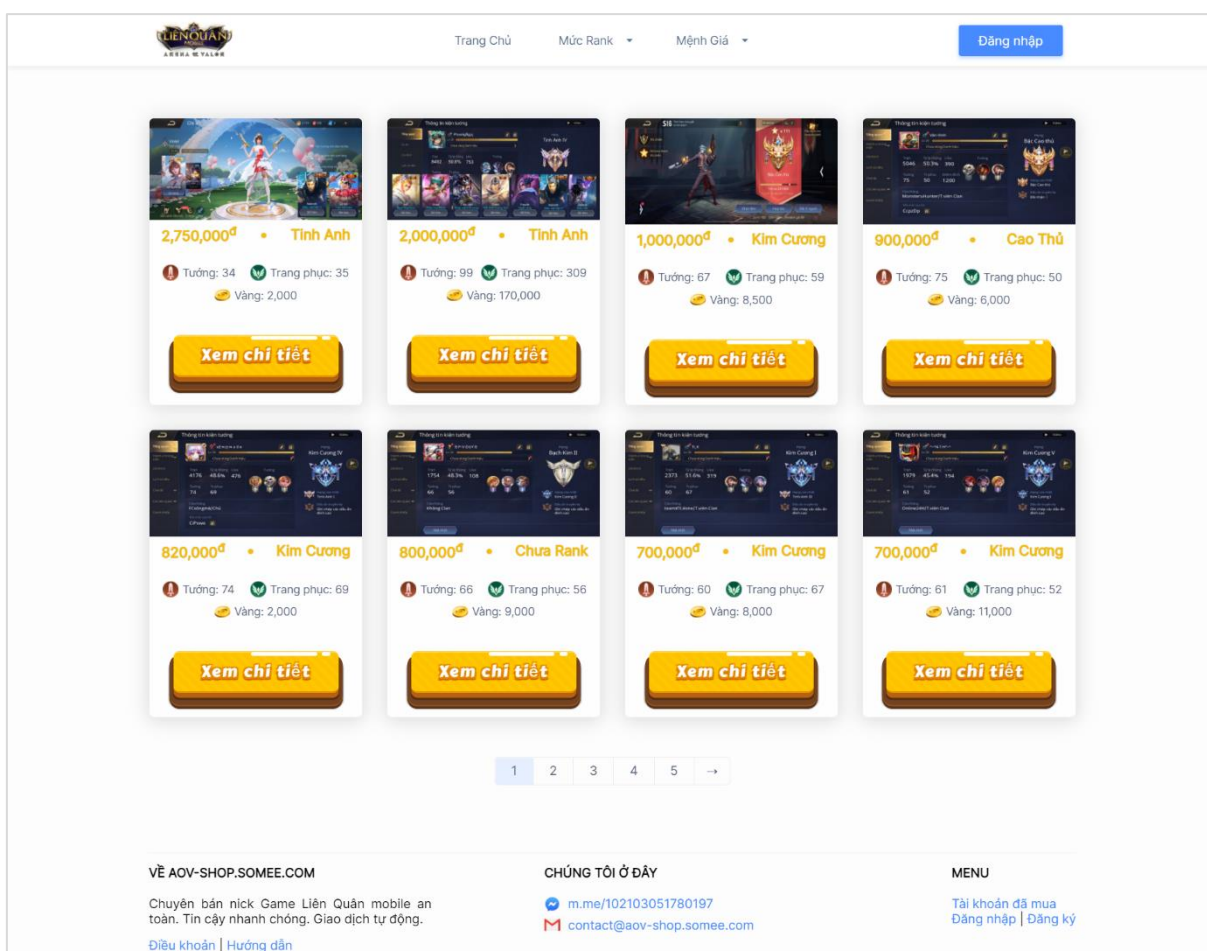


Hình 18. Biểu đồ ERD cho CSDL của Hệ thống

1.3.2. Thiết kế Giao diện

Giao diện của Website được xây dựng hoàn toàn bằng mã CSS thông thường (*không sử dụng Bootstrap*). Do đó có sự hạn chế khi hiển thị trên các thiết bị màn hình nhỏ.

Giao diện có sự kết hợp giữa phong cách hiện đại và có phần cổ trang, là thứ gây cuốn hút khách hàng ở lại và khám phá các tài khoản Game.



Hình 19. Giao diện Trang chủ của Website

PHẦN II. KẾT LUẬN – HƯỚNG PHÁT TRIỂN

2.1. Những tính năng đã làm được

Mặc dù có những hạn chế về kinh nghiệm thực tế, em đã cố gắng xây dựng một Website giúp đáp ứng các chức năng/kịch bản chính cho một website bán hàng, mà cụ thể là bán tài khoản Game Liên Quân Mobile.

Trong đó, các chức năng đã hoàn thành gồm:

1. Đăng nhập, đăng ký (*xác thực và gửi e-mail*), reset mật khẩu
2. Quản lý thông tin cá nhân
3. Xem/Mua/Quản lý (CURD) thông tin Tài khoản Game
4. Xem lịch sử mua Tài khoản Game
5. CURD thông tin Tài khoản Admin

Bên cạnh việc xây dựng website, em cũng đã tìm hiểu và deploy website lên môi trường Internet tại địa chỉ: <https://aov-shop.tk>. Thông tin về nhà cung cấp Hosting và Domain (*miễn phí tất cả*):

- Windows Hosting & SQL Server: <https://somee.com/>
- Domain: <https://www.freedom.com/>

2.2. Hạn chế còn tồn đọng

Với vốn kinh nghiệm mà bản thân tích lũy được, em đã cố gắng xây dựng website tốt nhất trong khả năng. Tuy nhiên do hạn chế về kinh nghiệm trong vận hành thực tế, vẫn còn đó những chức năng còn thiếu/chưa đảm bảo để có thể thực thi trong môi trường thật, ví dụ như:

- Chưa cho phép đăng tải ảnh cho từng Tài khoản Game

- Đăng nhập đôi khi bị lỗi, tính toán vẹn trong xử lý dữ liệu chưa thể đáp ứng cho nhiều người dùng cùng một lúc...

2.3. Hướng phát triển

Sau quá trình phát triển website với công nghệ ASP.NET Core MVC, em nhận thấy đây là một công cụ vô vùng tuyệt vời để phát triển các trang web mang tính quản lý hệ thống.

C#, Visual Studio và ASP.NET Core MVC cung cấp rất nhiều thư viện/công cụ để người lập trình có thể tạo ra sản phẩm một cách nhanh chóng như: **Identity** cho nhóm chức năng đăng nhập, **Authentication** (xác minh đăng nhập), **Authorization** (phân quyền), gửi e-mail với **SMTP Client**...

Trong thời gian tới, em có dự định tiếp tục duy trì và có thể nâng cấp thêm chức năng cho website để phục vụ cho các môn học sau này, và đây cũng như một sản phẩm để em có thể thêm vào Portfolio để chứng minh khả năng của mình.

PHẦN III. CÁC TÀI LIỆU ĐÃ THAM KHẢO

[Common Errors When Sending Email With Mailkit - .NET Core Tutorials](#)

[Email Confirmation with ASP.NET Core Identity - Code Maze](#)

[How to send emails in ASP.NET Core | InfoWorld](#)

[c# - How do I set up authentication & authorisation for ASP .NET Core 3.0 with PageModels? - Stack Overflow](#)

[iOS Style Dialog Popup Plugin For jQuery - Modal.js | Free jQuery Plugins](#)

[Snackbar Notification Component For jQuery - js-snackbar | Free jQuery Plugins](#)

[Access your local ASP.NET Core web application from the public web | Jerrie Pelser's Blog](#)