

Module/môn: Dự án mẫu (UDPM.Java)	Số hiệu assignment: 1/1	Điểm: 60%
Người điều phối: NghiemN	Ngày ban hành: SP21	
Bài assignment này đòi hỏi sinh viên phải thực hiện trong suốt khóa học		

Gian lận là hình thức lấy bài làm của người khác và sử dụng như là mình làm ra. Hình thức đó bao gồm những hành động như: copy thông tin trực tiếp từ trang web hay sách mà không ghi rõ nguồn tham khảo trong tài liệu; gửi bài assignment làm chung như là thành quả cá nhân; copy bài assignment của các sinh viên khác cùng khóa hay khác khóa; ăn trộm hay mua bài assignment của ai đó và gửi lên như là sản phẩm mình làm ra. Những sinh viên bị nghi ngờ gian lận sẽ bị điều tra và nếu phát hiện là có gian lận thì sẽ phải chịu các mức phạt theo quy định của Nhà trường.

Mọi tài nguyên copy hay điều chế từ bất cứ nguồn nào (VD: Internet, sách) phải được đặt trong cặp dấu nháy kép và in nghiêng, với thông tin tham khảo đầy đủ về nguồn tài liệu.

Bài làm của bạn sẽ được đưa vào phần mềm kiểm tra gian lận. Mọi hình thức cố tình đánh lừa hệ thống phát hiện gian lận sẽ bị coi là Vi phạm quy định thi cử.

Quy định nộp bài assignment

- Một bản mềm kết quả bài làm assignment của bạn phải được upload trước nửa đêm (giờ địa phương) vào ngày hạn nộp. **Quá hạn nộp hệ thống sẽ khóa lại và sinh viên không còn quyền nộp bài.**
- Phiên bản upload lên cuối cùng sẽ được chấm điểm. Sinh viên có quyền upload đè file nhiều lần trước khi hết hạn nộp.
- Tất cả những file tài liệu văn bản phải để ở dạng file gốc chứ không file dạng file được xuất ra từ định dạng khác (ví dụ pdf được xuất từ doc). Không được gửi tài liệu văn bản dưới dạng ảnh chụp.
- Đối với bài assignment này bạn cũng phải đưa các bằng chứng hay sản phẩm khác vào trong file nén dạng zip.
- Kích thước file cần tuân thủ theo giới hạn trên hệ thống nộp bài (thông thường là <50M).
- Hãy đảm bảo các file được upload lên không bị nhiễm virus (**điều này có thể dẫn đến file bị hệ thống xóa mất**) và không đặt mật khẩu mở file. Nếu vi phạm những điều này, bài coi như chưa được nộp.
- Hãy chú ý xem thông báo sau khi upload để chắc chắn bài của bạn đã được nộp lên hệ thống chưa.
- Bạn không phải gửi lại file đề bài của assignment (file này).

Quy định đánh giá bài assignment

1. Sinh viên không có bài assignment trên hệ thống sẽ bị 0 điểm bài assignment.
2. Sau hạn nộp bài một tuần, sinh viên nộp muộn có quyền nộp đơn kiến nghị xin được chấp nhận gia hạn nộp. Hội đồng Nhà trường sẽ xét duyệt từng trường hợp. Nếu kiến nghị không được chấp nhận, bài giữ nguyên điểm 0. Nếu quá một tuần không có kiến nghị thì bài cũng sinh viên không nộp mặc nhiên nhận điểm 0.
3. Ngay cả trường hợp bài của sinh viên bị phát hiện gian lận sau khi có điểm, sinh viên sẽ không được công nhận bài đó và chịu mức kỷ luật như quy định của Nhà trường.

=====

Assignment

DỰ ÁN MẪU (TKTW)

Mục tiêu cụ thể	<ul style="list-style-type: none">✓ Vận dụng kiến thức kỳ 1, 2, 3 vào dự án một cách có tổ chức✓ Thực hiện dự án theo quy trình công nghiệp✓ Xây dựng tài liệu dự án chuẩn bị tốt cho dự án 1 và dự án 2
Các công cụ cần có	<ul style="list-style-type: none">✓ Xampp (https://www.apachefriends.org/index.html)✓ Visual Studio Code (https://code.visualstudio.com/)
Tài nguyên	Project Document Lab guide

ĐẶT VẤN ĐỀ

X-Shop là một chuỗi các siêu thị nhỏ trên khắp cả nước Việt nam, kinh doanh đa dạng các mặt hàng khác nhau. Hiện siêu thị chưa có website giới thiệu các sản phẩm đến người tiêu dùng.

Việc quản lý danh mục, sản phẩm và thông kê hiện đang thực hiện thông qua excel.

Hiện tại X-Shop đang gặp khó khăn khi số lượng sản phẩm ngày một nhiều nên việc quản lý excel gặp rất nhiều khó khăn.

X-Shop mong muốn thu được ý kiến khách hàng về sản phẩm:

QUẢN LÝ

- ✓ Danh mục
- ✓ Sản phẩm
- ✓ Người dùng
- ✓ Comment

THỐNG KÊ

- ✓ Số lượng danh mục, sản phẩm
- ✓ Số lượng người dùng đăng ký theo tháng
- ✓ Tổng hợp ý kiến người dùng

BẢO MẬT

Website được viết cho 2 đối tượng là khách hàng và người quản trị

- ✓ Khách hàng phải đăng nhập mới được sử dụng được chức năng bình luận sản phẩm.
- ✓ Người quản trị thực hiện được tất cả các chức năng website

CÔNG NGHỆ

- ✓ PHP & mySQL

YÊU CẦU

*Sinh viên tải về file **Project document.docx** và **Lab guide.docx**. Trong đó **Project document.docx** là mẫu tài liệu mà sinh viên phải hoàn thành sau khóa học này và được hướng dẫn trong **Lab guide.docx**.*

*Chú ý: Giảng viên cần phải đốc thúc, kiểm soát tiến độ của sinh viên sau mỗi bài học online. Kết thúc các phần việc của các bài học là kết thúc **Project document**.*

Y1. Thực hiện dự án trên theo quy trình thiết kế website theo các bước sau đây

- ✓ Khảo sát và phân tích yêu cầu khách hàng
- ✓ Thiết kế hệ thống cho website
- ✓ Thực hiện viết mã cho website
- ✓ Thực hiện kiểm thử một cách đầy đủ cho website
- ✓ Đóng gói triển khai và viết tài liệu hướng dẫn sử dụng

Y2. Xây dựng tài liệu dự án hoàn chỉnh

- ✓ Hoàn thành tài liệu dự án theo mẫu (Project document)

MÔ TẢ SẢN PHẨM PHẢI NỘP

Nén thư mục **XShop** bao gồm:

- Mã nguồn dự án
- Sản phẩm đóng gói và hướng dẫn cài đặt PC, Máy tính cá nhân (localhost)
- Tài liệu dự án

Tên của file nén được quy định là <Mã sinh viên>_WEB2041_Assignment.zip (ví dụ: TeoNVPS10005_WEB2041_Assignment.zip). Nộp bài đúng nơi yêu cầu của giảng viên hướng dẫn.

TIÊU CHÍ ĐÁNH GIÁ

Giảng viên chấm điểm tài liệu và sản phẩm trước khi đến lớp. Cách cho điểm được quy định như sau:

1. TÀI LIỆU (50%)

TT	THÀNH PHẦN	MÔ TẢ YÊU CẦU	ĐIỂM TỐI ĐA
1.1	Cấu trúc và định dạng	Đúng mẫu, căn lề, font chữ...	5
1.2	Khảo sát và phân tích	Giới thiệu XShop, Yêu cầu của XShop Lập kế hoạch Sơ đồ Use Case Đặc tả yêu cầu hệ thống (đầy đủ mọi chức năng) Sơ đồ triển khai và yêu cầu hệ thống	20
1.3	Thiết kế	Mô hình công nghệ ứng dụng Sơ đồ quan hệ thực thể (ERD) Chi tiết thực thể Sơ đồ tổ chức giao diện Giao diện các chức năng	30
1.4	Thực hiện	Trình bày đầy đủ giao diện đúng thiết kế Trình bày đầy đủ CSDL Trình bày được Entity, DAO Trình bày đầy đủ các hàm chức năng nghiệp vụ trong mỗi giao diện	30
1.5	Kiểm thử	Có kịch bản và sửa lỗi đủ mọi chức năng	10
1.6	Sản phẩm đóng gói	Có file nguồn và tài liệu hướng dẫn	5

2. BẢO VỆ (50%)

TT	THÀNH PHẦN	MÔ TẢ YÊU CẦU	ĐIỂM TỐI ĐA
2.1	Tổng thể dự án	Hỏi đáp tối đa 2 câu trong dự án	10
2.2	Cho thực hiện một bài tập nhỏ, thực hiện các thao tác trên một bảng CSDL tối đa 5 cột và yêu cầu sinh viên thực hiện các công việc sau		90
2.2.1	CSDL	Tạo bảng, viết 4 câu lệnh sql	10
2.2.2	Lập trình CSDL	Tạo Entity và DAO	20
2.2.3	Thiết kế giao diện	Bảng và form	10
2.2.4	Lập trình ứng dụng	Hiển thị dữ liệu trên bảng Hiển thị hàng được chọn trên bảng lên form Thêm mới Cập nhật Xóa	40
2.2.5	Kiểm lỗi	Đề trống và kiểm dữ liệu	10