

## REQUIREMENT DOCUMENT

Đề tài: App quà tặng

Chapter	Description
Preface	<ul style="list-style-type: none"><li>- Phiên bản v1.0</li><li>- Mục đích của tài liệu này là để mô tả yêu cầu của khách hàng. Giúp nhà phát triển và khách hàng có cái nhìn tổng quan về ứng dụng</li><li>- Trong phiên bản này phần mềm sẽ cung cấp cho khách hàng các chức năng cơ bản như tìm kiếm quà tặng, gợi ý quà tặng theo dịp, viết thiệp mừng, giao hàng theo địa chỉ yêu cầu.</li></ul>
Introduction	<ul style="list-style-type: none"><li>- Đăng nhập vào hệ thống, Đăng xuất vào hệ thống</li><li>- Đăng kí tài khoản</li><li>- Quản lý thông tin cá nhân</li><li>- Đổi mật khẩu</li><li>- Đặt hàng và thanh toán giỏ hàng</li><li>- Tìm kiếm sản phẩm theo tên</li><li>- Gợi ý các món hàng được tặng vào các dịp Noel, sinh nhật, lễ Tết ...</li><li>- Người dùng có thể thanh toán online bằng cách chuyển khoản hoặc thanh toán COD</li><li>- Có thể theo dõi tình trạng của đơn hàng</li></ul>
Glossary	<ul style="list-style-type: none"><li>- COD: Thanh toán bằng tiền mặt</li><li>- ADMIN: Người quản trị</li></ul>
User Requirement definition	<p>Các chức năng của phần mềm:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Đăng ký, đăng nhập</li><li>- Quản lý thông tin cá nhân, đổi mật khẩu</li><li>- Tìm kiếm, phân loại sản phẩm</li><li>- Chọn thiệp mừng</li><li>- Thanh toán đơn hàng (online hoặc COD)</li><li>- Thông báo trạng thái đơn hàng</li><li>- Đánh giá đơn hàng</li><li>- Thống kê người dùng và quản lý thông tin người dùng (ADMIN)</li><li>- Thống kê sản phẩm (ADMIN)</li><li>- Thêm, xóa, sửa sản phẩm (ADMIN)</li><li>- Thống kê doanh thu (ADMIN)</li><li>- Khách hàng dễ dàng tìm kiếm và mua sản phẩm trên app</li><li>- Có thể chọn lựa phương thức thanh toán phù hợp</li><li>- Người quản trị có thể nắm bắt tình trạng hiện tại của sản phẩm và doanh thu của cửa hàng trên app</li></ul>

	<p>Phi chức năng:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Giao diện đẹp, thân thiện người dùng.</li> <li>- Thời gian phản hồi sự kiện, user 10ms</li> <li>- Thời gian phản hồi màn hình 10ms</li> <li>- Thời gian trung bình xảy ra lỗi: 1 tháng</li> <li>- Tỷ lệ xảy ra lỗi: 5%</li> <li>- Thời gian khởi động lại sau khi gặp lỗi: 5 giờ</li> <li>- Xác suất mất dữ liệu khi có lỗi: 5%</li> <li>- Có thể sử dụng trên nhiều phiên bản hệ điều hành Android hiện tại</li> </ul>
System architecture	<p>Các thành phần của ứng dụng:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Activity:</b> có thể là một module, thành phần chức năng độc lập của ứng dụng mà mỗi Activity thường tương ứng với một giao diện người dùng (UI) và các chức năng đáp lại sự tương tác với người dùng. Một ứng dụng có thể có một hay nhiều Activity.</li> <li>- <b>Intent:</b> là cơ chế để một Activity có thể khởi chạy Activity khác trong ứng dụng. Intent có thể là dạng tường minh, nghĩa là chúng yêu cầu chạy một Activity cụ thể chỉ ra bởi tên lớp của Activity đó. Intent cũng có thể ở dạng không tường minh, bằng cách chỉ cung cấp hoạt động mong muốn, hoặc cung cấp dữ liệu mà căn cứ vào dữ liệu đó tương ứng với hành động, hệ thống Android ở thời điểm chạy sẽ chọn Activity để kích hoạt.</li> <li>- <b>Broadcast intent:</b> Đây là một <b>Intent</b> đặc biệt, Broadcast Intent sẽ gửi thông tin ra bên ngoài, gửi đến tất cả các ứng dụng (ứng dụng có đăng ký nhận bằng Broadcast Receiver).</li> <li>- <b>Broadcast Receiver:</b> Đây là cơ chế để ứng dụng phản ứng lại với các Broadcast Intent, nó cần được đăng ký bởi ứng dụng và cấu hình với <b>Intent Filter</b> để biết được loại Intent nào muốn nhận.</li> <li>- <b>Content Provider:</b> là cơ chế cho phép chia sẻ dữ liệu giữa các ứng dụng với nhau. Bất kỳ ứng dụng nào đều có thể cung cấp cho ứng dụng khác khả năng truy cập dữ liệu của mình thông qua <b>Content Provider</b> với các chức năng thêm, bớt, truy vấn dữ liệu.</li> <li>- <b>Manifest:</b> Manifest của ứng dụng định nghĩa trong file định dạng XML, nó mô tả để hệ thống Android hiểu khái quát về ứng dụng như các Activity, các Service, Broadcast Receiver, Content Provider, các quyền truy cập.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Resource:</b> Chứa tập hợp các file tài nguyên (Resource) như chuỗi ký tự, hình ảnh, font chữ, màu sắc ... những thành phần xuất hiện trong giao diện người dùng và được trình bày với file XML. Mặc định những file này lưu trữ bên trong thư mục <b>/res</b></li> </ul>
System requirements specification	Mô tả chi tiết các yêu cầu chức năng và phi chức năng đã làm
System models	<p>Khi tạo project thì ta làm việc với 2 file chính:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- MainActivity.java: Đây là nơi ta code xử lý các tác vụ, chức năng cho ứng dụng</li> <li>- activity_main.xml: Đây là giao diện mà người dùng sẽ thao tác. Mỗi MainActivity.java sẽ có 1 giao diện activity_main.xml. Để có thể lắng nghe sự kiện hay lấy dữ liệu từ các Edittext, button, ... phải ánh xạ các Edittext, Button đó từ giao diện người dùng ra MainActivity.java để code.</li> </ul>
System Evolution	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Thiết kế giao diện người dùng hiện đại hơn</li> <li>- Phần mềm có thể chạy trên nhiều phiên bản Android trên thị trường</li> <li>- Nâng cấp máy chủ để có thể có nhiều lượt truy cập</li> <li>- Nâng cấp hệ thống thanh toán, có thể thanh toán trực tiếp qua các ví điện tử trên thị trường</li> </ul>
Appendices	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Phần mềm Android studio phiên bản 4.1.3</li> <li>- Database về thông tin: Thường xuyên cập nhập dữ liệu từ mạng internet</li> <li>- Database người dùng: Lưu dữ liệu người dùng trong SQL Server 2019</li> </ul>
Index	None