

**ĐỒ ÁN MÔN HỌC****LẬP TRÌNH JAVA**  
**PHÁT TRIỂN ỨNG DỤNG QUẢN LÝ THỦ CỪNG**

Ngành : **CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**  
Chuyên ngành : **CÔNG NGHỆ PHẦN MỀM**

Sinh viên thực hiện	: <b>Nguyễn Đức Hiếu</b>	1511060483
	<b>Lê Gia Bảo</b>	1511060428
	<b>Lương Trường Giang</b>	1511061055
	<b>Trần Quang Phúc</b>	1511060322
	<b>Lê Hoàng Châu</b>	1511060436
	<b>Phạm Quang Dũng</b>	1511060019

## CHƯƠNG 1: KẾT QUẢ THỰC NGHIỆM

### 1.1. Các thành phần chức năng của hệ thống

- **Chức năng đăng nhập hệ thống:** đăng ký/nhập tài khoản để xử lý chương trình.
- **Menu:** chứa các chức năng chính của chương trình
  - *Hệ thống:* trở về trang chủ, đăng xuất khỏi trang quản lý, thoát khỏi chương trình.
  - *Quản lý:* thú cưng, thông tin người dùng
- **Chức năng quản lý:**
  - *Thông tin thú cưng:*
    - Hiển thị thông tin của thú cưng.
    - Thêm, xóa, cập nhật thông tin của thú cưng.
  - *Thông tin người dùng:*
    - Hiển thị thông tin của nhân viên.

### 1.2. Thiết kế giao diện hệ thống

#### 1.2.1. Form Đăng nhập

Tên control	Loại	Ràng buộc	Sự kiện	Ý nghĩa
jTextField_Username	Text Field	not null	KeyReleased	Tên đăng nhập
jPasswordField	Text Field	not null	KeyReleased	Mật khẩu
jButton_Login	Button		ActionPerformed	Xác nhận thông tin và đăng nhập vào trang quản lý
jLabel_Create_Account	Label		ActionPerformed	Đưa đến form đăng ký

### 1.2.2. Form Đăng ký

**Đăng ký**

Tên đầy đủ:

Tên đăng nhập:

Mật khẩu:

Xác nhận mật khẩu:

Số điện thoại:

Giới tính: ☒ Nam ☐ Nữ

Hình ảnh:

**Đăng ký**

>> Đã có tài khoản? [Đăng nhập!](#)

Tên control	Loại	Ràng buộc	Sự kiện	Ý nghĩa
jTextField_Fullname	Text Field	not null		Tên đầy đủ
jTextField_Username	Text Field	not null		Tên đăng nhập
jPasswordField_1	Text Field	not null		Mật khẩu
jPasswordField_2	Text Field	not null		Xác nhận mật khẩu
jTextField_Phone	Text Field	not null		Số điện thoại
jRadioButton_Male	Radio Button			Giới tính nam

jRadioButton_Female	Radio Button		ActionPerformed	Giới tính nam
jButton_SelectImage	Button		ActionPerformed	Chọn hình
jButton_Register	Button		ActionPerformed	Đăng ký
jLabel_login	Label			Đưa về form đăng nhập

### 1.2.3. Form Giao diện chính của phần mềm



Tên control	Loại	Ràng buộc	Sự kiện	Ý nghĩa
btn_mainwindow	Button			Chuyển đến trang quản lý sản phẩm
btn_mainwindow1	Button			Chuyển đến trang quản lý người dùng

### 1.2.4. Thêm thú cưng:

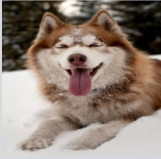
**Danh sách thú cưng**

ID:

Tên:

Giá:

Ngày:

Hình: 

ID	Tên	Giá (triệu VNĐ)	Ngày thêm
1	Husky	10.0	06-09-2019

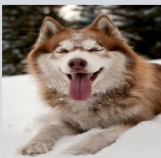
**Danh sách thú cưng**

ID:

Tên:

Giá:

Ngày:

Hình: 

ID	Tên	Giá (triệu VNĐ)	Ngày thêm
1	Husky	10.0	06-09-2019
21	Alaska	11.0	21-03-2019

### 1.2.5. Cập nhật thú cưng:

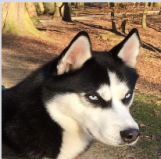
**Danh sách thú cưng**

ID:

Tên:

Giá:

Ngày:

Hình: 

ID	Tên	Giá (triệu VNĐ)	Ngày thêm
1	Husky	10.0	06-09-2019
21	Alaska	11.0	21-03-2019
22	golden	12.0	21-03-2019

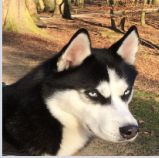
**Danh sách thú cưng**

ID: /

Tên: Husky

Giá: 10.0

Ngày: 21-03-2019

Hình: 

Chọn hình

ID	Tên	Giá (triệu VNĐ)	Ngày thêm
1	Husky	10.0	21-03-2019
21	Alaska	11.0	21-03-2019
22	golden	12.0	21-03-2019

+ Thêm    ↻ Cập nhật    ✖ Xóa    💾 Lưu    ↺

### 1.2.6. Xóa thú cưng:


**Danh sách thú cưng**

ID: 23

Tên: Delete

Giá: 13.0

Ngày: 21-03-2019

Hình: 

Chọn hình

ID	Tên	Giá (triệu VNĐ)	Ngày thêm
1	Husky	10.0	21-03-2019
21	Alaska	11.0	21-03-2019
22	golden	12.0	21-03-2019
23	Delete	13.0	21-03-2019

+ Thêm    ↻ Cập nhật    ✖ Xóa    💾 Lưu    ↺


**Danh sách thú cưng**

ID: 23

Tên: Delete

Giá: 13.0

Ngày: 21-03-2019

Hình: 

Chọn hình

ID	Tên	Giá (triệu VNĐ)	Ngày thêm
1	Husky	10.0	21-03-2019
21	Alaska	11.0	21-03-2019
22	golden	12.0	21-03-2019
23	Delete	13.0	21-03-2019

+ Thêm    ↻ Cập nhật    ✖ Xóa    💾 Lưu    ↺

**Thông báo**

? Bạn có muốn xóa sản phẩm Delete không?

OK Cancel

**Danh sách thú cưng**

ID:

Tên:

Giá:

Ngày:

Hình:

ID	Tên	Giá (triệu VNĐ)	Ngày thêm
1	Husky	10.0	21-03-2019
21	Alaska	11.0	21-03-2019
22	golden	12.0	21-03-2019

Tên control	Loại	Ràng buộc	Sự kiện	Ý nghĩa
txt_id	Text Field	not null		Mã thú cưng
txt_name	Text Field	not null		Tên thú cưng
txt_price	Text Field	not null		giá
txt_AddDate	Date Chooser	not null		ngày
lbl_image	Label	not null		hình
Btn_Chose_Image	Button	not null		Chọn hình
Btn_Insert	Button	not null		Thêm
Btn_Update	Button		ActionPerformed	Cập nhật
Btn_Delete	Button		ActionPerformed	xóa
Btn_Save	Button		ActionPerformed	lưu
BtnRefresh	Button			Làm mới
JTable_Products	Table			Bảng danh sách
Btn_First	Button			Trở về trước
Btn_Last	Button			Trở về sau
BtnMenu	Button			Trở về menu

## 1.3. Thiết kế database

### 1.3.1. Table users:

The screenshot shows the phpMyAdmin interface for the 'users' table in the 'java\_db' database. The table has the following structure:

id	full_name	username	password	phone	gender	picture
1	michel nguyen	michel	123	12345678	Male	[BLOB - 11.6 KiB]

The interface includes a sidebar with a database tree, a top navigation bar with options like Browse, Structure, SQL, Search, Insert, Export, Import, Privileges, Operations, and Tracking. The main area displays the table data with options to show all rows, filter, and perform various actions like Edit, Copy, Delete, and Export.

### 1.3.2. Table products:

The screenshot shows the phpMyAdmin interface for the 'products' table in the 'java\_db' database. The table has the following structure:

id	name	price	add_date	image
1	Husky	10	21-03-2019	[BLOB - 89.3 KiB]
21	Alaska	11	21-03-2019	[BLOB - 22.1 KiB]
22	golden	12	21-03-2019	[BLOB - 32.8 KiB]

The interface includes a sidebar with a database tree, a top navigation bar with options like Browse, Structure, SQL, Search, Insert, Export, Import, Privileges, Operations, and Tracking. The main area displays the table data with options to show all rows, filter, sort by key, and perform various actions like Edit, Copy, Delete, and Export.



## CHƯƠNG 2. KẾT LUẬN

### 2.1. Kết quả đạt được

Xây dựng phần mềm quản lý không chỉ là việc xây dựng đơn thuần mà đòi hỏi trước đó phải tiến hành một cách có hệ thống các giai đoạn khảo sát, phân tích thiết kế.

Đứng trước xu thế phát triển của công nghệ thông tin như vũ bão hiện nay thì việc xây dựng phần mềm quản lý thú cưng là điều cần thiết và mang tính thực tế cao. Qua việc nghiên cứu xây dựng đề tài này, chúng em đã phân nào cũng cố được các kiến thức về lập trình và nắm được cách làm thế nào để xây dựng được một phần mềm. Từ đó, chúng em có thể xây dựng được những phần mềm tương tự như: quản lý thư viện, quản lý nhân sự, quản lý khách sạn, quản lý sinh viên,...

### 2.2. Đánh giá phần mềm

#### 2.2.1. Ưu điểm

- Rút ngắn được thời gian chờ đợi của khách hàng.
- Sử dụng máy tính vào việc tìm kiếm các thông tin chi tiết về thú cưng dễ dàng, nhanh chóng và thuận tiện hơn. Việc lưu trữ các thông tin trở nên đơn giản, không cần phải có nơi lưu trữ lớn.
- Việc thống kê thuận tiện, nhanh chóng.
- Với những chức năng xử lý sẵn có, phần mềm giúp công việc của nhân viên quản lý nhẹ nhàng hơn, một người cũng có thể làm được.

#### 2.2.2. Nhược điểm

- Để xây dựng được một hệ thống quản lý tốt cần đầu tư chi phí vào máy móc, phần mềm...
- Còn nhiều chức năng mà phần mềm chưa xử lý được.

### 2.3. Hướng phát triển và mở rộng đề tài

Đề tài “*phát triển ứng dụng bán thú cưng*” cần được mở rộng và xem xét trên nhiều khía cạnh hơn để phần mềm được hoàn thiện, giúp cho việc quản lý số lượng thú cưng của trường học dễ dàng hơn, giảm bớt sự công kênh của sổ sách... Trong đề tài

này, chúng em chỉ mới phân tích và xây dựng phần mềm cơ bản nhất, cần phát triển và làm rõ thêm:

- Thêm chức năng quản lý các đơn hàng đã bán.
- Cần tách 1 form riêng giữa thêm thú cưng và hiện danh sách
- Mở rộng thành web-app: làm cho giao diện mua bán chuyên nghiệp hơn.

