# ĐẠI HỌC BÁCH KHOA HÀ NỘI



# BÁO CÁO BÀI TẬP LỚN

# Thiết kế hướng đối tượng cho bài toán Quản lí bán hàng

	_	
Thành viên nhóm:		
Vũ Quyền Gia Linh	20225734	
Đỗ Minh Tâm	20225668	
Bùi Quang Tùng	20225945	
Nguyễn Anh Đức	20223917	
Đặng Công Đức	20225809	

Giảng viên hướng dẫn: PGS. TS. Lê Đức Hậu

**Môn học:** Lập trình hướng đối tượng

**Trường:** Công nghệ thông tin và Truyền thông

#### I. Phân tích bài toán:

a. Mục tiêu: Đề tài này hướng đến việc xây dựng một hệ thống quản lý thông tin bán hàng cơ bản, áp dụng các phương pháp thiết kế hướng đối tượng.

Hệ thống sẽ bao gồm các chức năng chính như quản lý sản phẩm, quản lý khách hàng, quản lý đơn hàng và quản lí danh sách yêu thích của khách hàng. Các chức năng được thiết kế để đơn giản hóa quy trình bán hàng và đảm bảo tính chính xác, hiệu quả trong việc theo dõi và lưu trữ

#### b. Các thực thể chính:

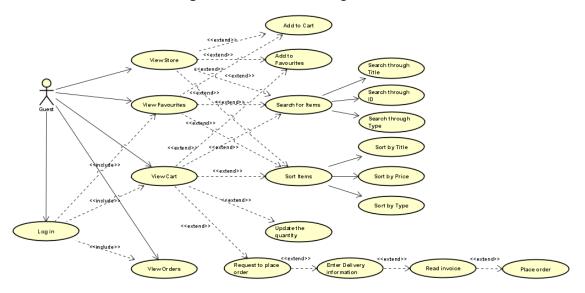
thông tin.

- i. Người dùng: Thông tin về khách hàng gồm id, tên, email, số điện thoại, password và vai trò (khách hàng hay quản lí cửa hàng)
- ii. Đơn hàng: Thông tin về đơn hàng bao gồm id, email người đặt, số điện thoại của người đặt, trạng thái đơn, thời gian đặt, tổng giá trị đơn và các
- iii. Chi tiết đơn hàng: Thông tin về các sản phẩm có trong đơn hàng bao gồm mã sản phẩm, mã đơn hàng, số lượng và giá tại thời điểm đặt hàng
- iv. Các mặt hàng: Thông tin về mặt hàng trong cửa hàng gồm id, tên sản phẩm, giá, phân loại, chất liệu, kích cỡ
- v. Giỏ hàng: Thông tin về giỏ hàng của người dùng bao gồm email người dùng, các sản phẩm trong giỏ hàng, số lượng mỗi sản phẩm
- vi. Mặt hàng yêu thích: Thông tin về mặt hàng yêu thích của người dùng bao gồm email người dùng và id sản phẩm

## II. Phân tích và thiết kế hê thống:

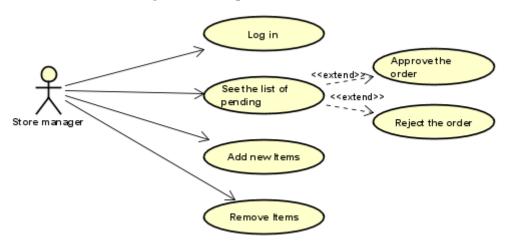
- a. Đối tượng sử dụng:
  - i. Khách hàng
  - ii. Quản lí cửa hàng
- b. Biểu đồ Use case:

## i. Chức năng dành cho khách hàng:



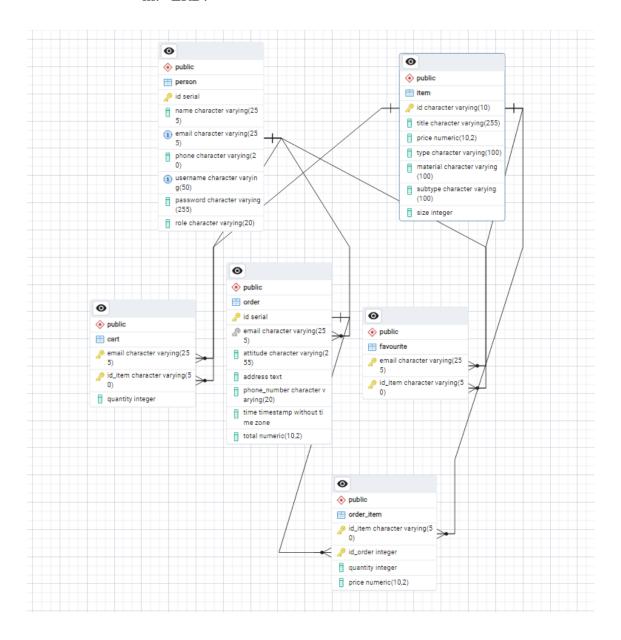
Người dùng có thể đăng nhập tài khoản, xem các sản phẩm trong cửa hàng, giỏ hàng hay danh sách yêu thích của mình, cũng như tìm kiếm và sắp xếp sản phẩm ở ba nơi này bằng tên, giá hay loại. Ngoài ra cũng có thể thêm bớt sản phẩm ở giỏ hàng và danh sách yêu thích. Cuối cùng, người dùng có thể đặt hàng sau khi đã đăng nhập, cho sản phẩm vào giỏ, yêu cầu đặt hàng, cung cấp đủ thông tin giao hàng và thanh toán.

## ii. Chức năng dành cho quản lí:

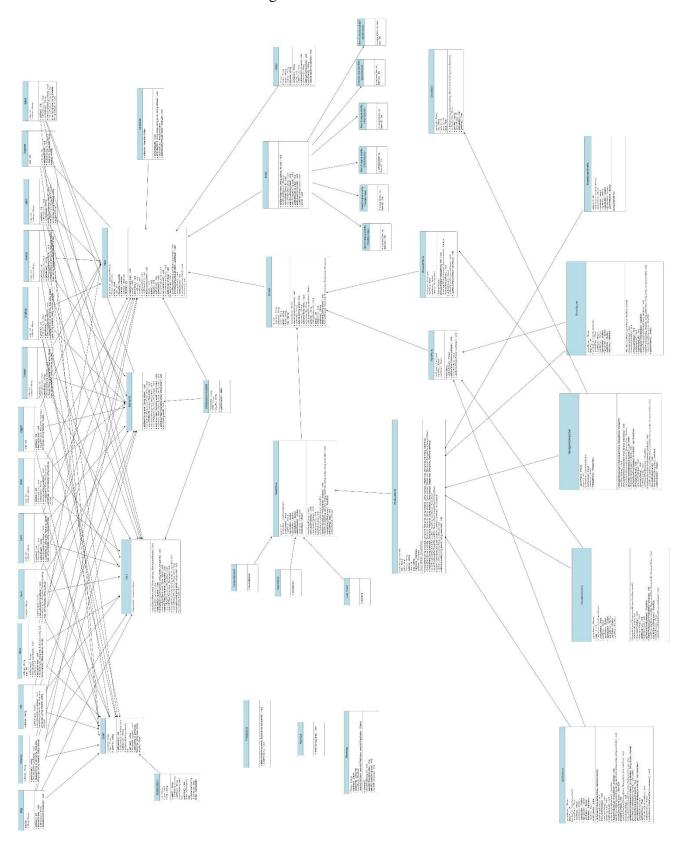


Ngoài những chức năng cơ bản như của người mua hàng, quản lí còn có thể thực hiện chấp thuận hay từ chối các đơn hàng được yêu cầu đặt từ phía người mua, cũng như thêm hay bớt các sản phẩm trong cửa hàng.

## iii. ERD:



## iv. Class Diagram:



## III. Triển khai hệ thống:

- a. Công nghệ:
  - i. Môi trường phát triển: Eclipse: chủ yếu được sử dụng để phát triển các ứng dụng Java, nhưng cũng hỗ trợ nhiều ngôn ngữ lập

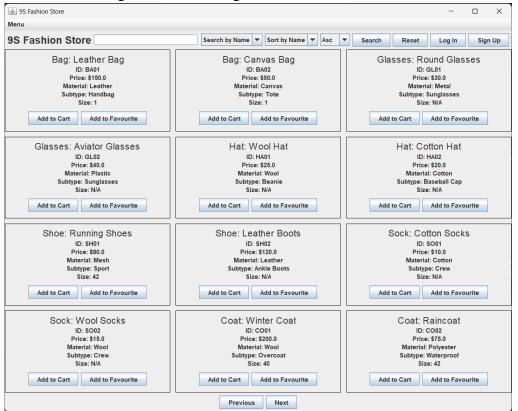
- trình khác thông qua plugin. Nó cung cấp các công cụ như trình biên dịch, gỡ lỗi, và trình soạn thảo mã với tính năng gợi ý, giúp lập trình viên viết và quản lý mã nguồn hiệu quả.
- ii. Thư viện cung cấp thành phần giao diện đồ hoạ (GUI): Swing: cung cấp các thành phần như cửa sổ, nút, hộp thoại, bảng, và nhiều hơn nữa. Nó thuộc Java Foundation Classes (JFC), hỗ trợ tạo các ứng dụng GUI độc lập với hệ điều hành, dễ dàng tùy chỉnh và mở rộng.
- iii. Cơ sở dữ liệu: PostgreSQL: hệ quản trị cơ sở dữ liệu quan hệ mã nguồn mở mạnh mẽ, nổi tiếng với khả năng mở rộng, tuân thủ chuẩn SQL, và hỗ trợ dữ liệu có cấu trúc hoặc phi cấu trúc. Nó cung cấp các tính năng tiên tiến và khả năng mở rộng thông qua các plugin, phù hợp cho các ứng dụng từ nhỏ đến quy mô lớn.

## IV. Phân tích hướng đối tượng: Trường hợp cụ thể lớp Bag.java

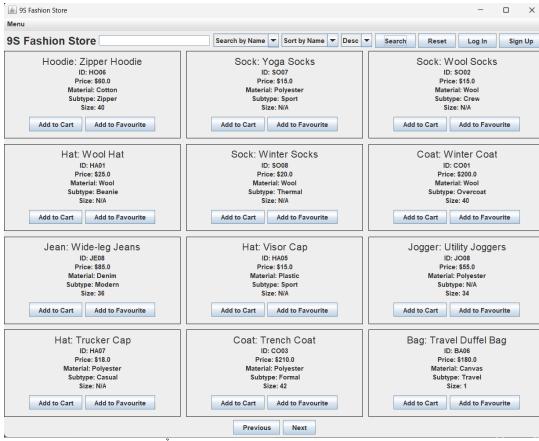
- a. Tính đóng gói (Encapsulation): Lớp Bag thực hiện đóng gói bằng cách sử dụng các trường private cho các thuộc tính size và subtype, và cung cấp các phương thức **getter** và **setter** để truy cập và thay đổi các giá trị này. Ví dụ, phương thức getSize() và setSize(int size) cho phép truy cập và thay đổi giá trị của size, còn phương thức getSubtype() và setSubtype(String subtype) cho phép truy cập và thay đổi giá trị của subtype.
- b. Tính kế thừa (Inheritance): Lớp Bag kế thừa từ lớp Item, do đó nó thừa hưởng các thuộc tính và phương thức của lớp Item. Điều này cho phép lớp Bag sử dụng các trường và phương thức của lớp cha mà không cần phải khai báo lại. Ví dụ, lớp Bag kế thừa các thuộc tính như id, title, price, type, material từ lớp Item, và có thể sử dụng các phương thức như getId(), getTitle(), getPrice(), getType(), và getMaterial() mà không cần khai báo lại.
- c. Tính đa hình (Polymorphism): Lớp Bag thể hiện tính đa hình qua việc ghi đè phương thức toString() của lớp cha Item. Khi gọi phương thức toString() trên một đối tượng Bag, Java sẽ sử dụng phiên bản phương thức toString() đã được ghi đè trong lớp Bag, thay vì sử dụng phương thức từ lớp cha. Phương thức toString() trong lớp Bag đã được ghi đè.
- d. Tính trừu tượng (Abstraction): Lớp AbstractItem thể hiện tính trừu tượng trong lập trình hướng đối tượng thông qua việc định nghĩa các thuộc tính và phương thức chung cho các lớp con kế thừa nó. Các thuộc tính id, title, và price đại diện cho những đặc điểm cơ bản của một mục (item), trong khi các phương thức trừu tượng (abstract) buộc lớp con phải triển khai cụ thể, đảm bảo rằng mọi lớp kế thừa đều có hành vi thống nhất. Điều này cho phép tái sử dụng mã và tạo ra cấu trúc rõ ràng hơn, giảm sự trùng lặp trong việc định nghĩa các thuộc tính và phương thức tương tự ở nhiều lớp khác nhau. Ngoài ra, việc cung cấp một phương thức toString() chung cũng giúp dễ dàng chuẩn hóa cách trình bày thông tin về đối tượng. Tính trừu tượng giúp tập trung vào các đặc điểm cốt lõi mà mọi lớp con cần có, đồng thời để ngỏ khả năng mở rộng hoặc tùy chỉnh trong từng lớp cụ thể.

## V. Demo sản phẩm: Qua interface

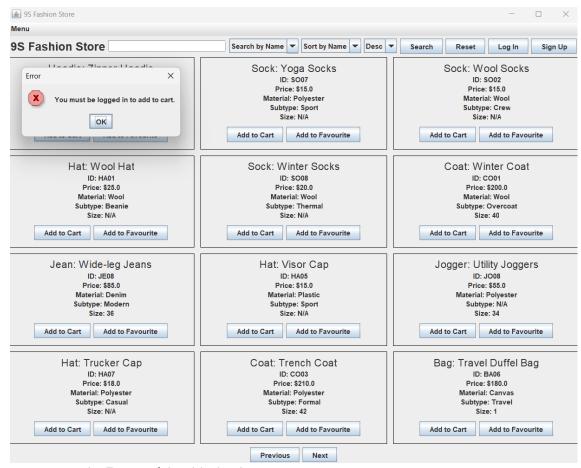
a. Trang đầu của cửa hàng:



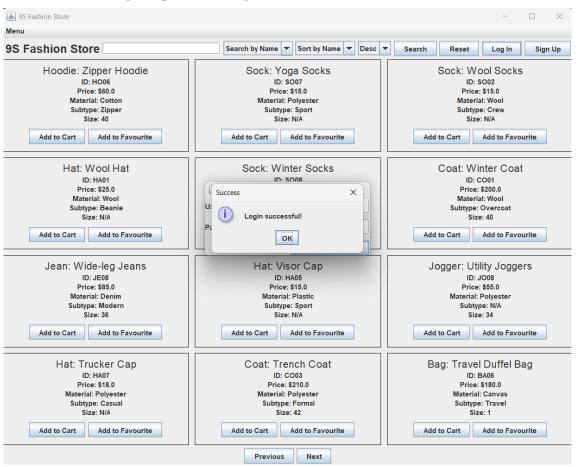
## b. Sắp xếp theo tên:



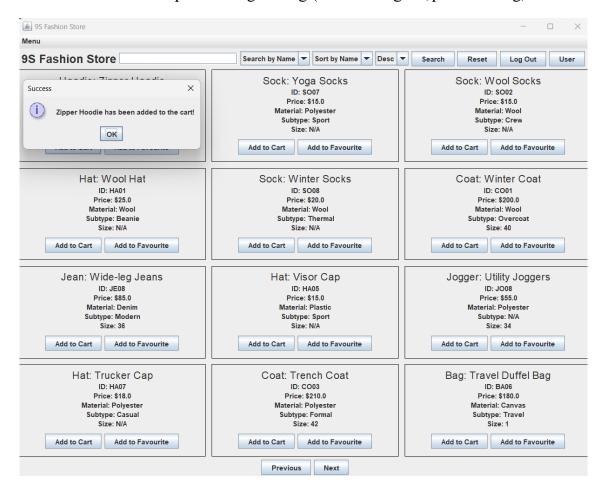
c. Cho sản phẩm vào giỏ hàng (Khi chưa đăng nhập):



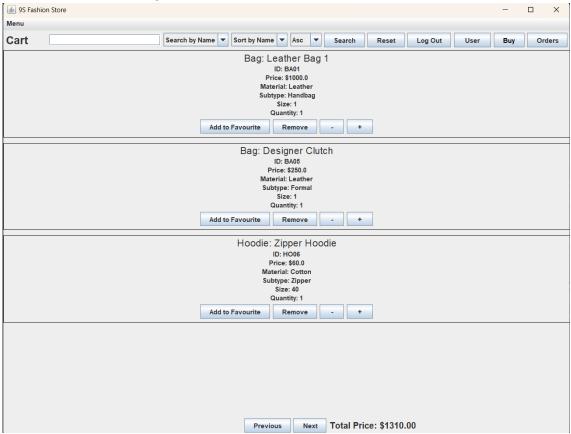
## d. Đăng nhập thành công:



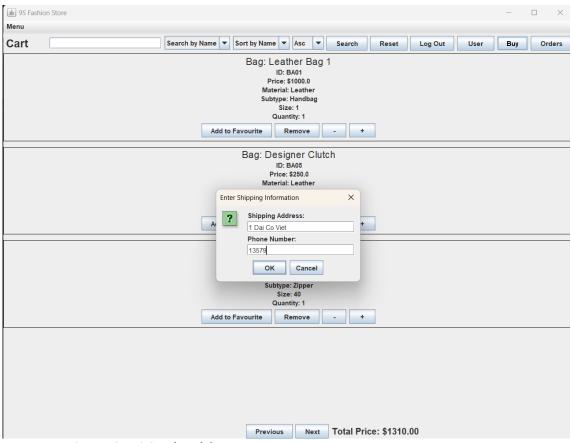
e. Cho sản phẩm vào giỏ hàng (Khi đã đăng nhập thành công):



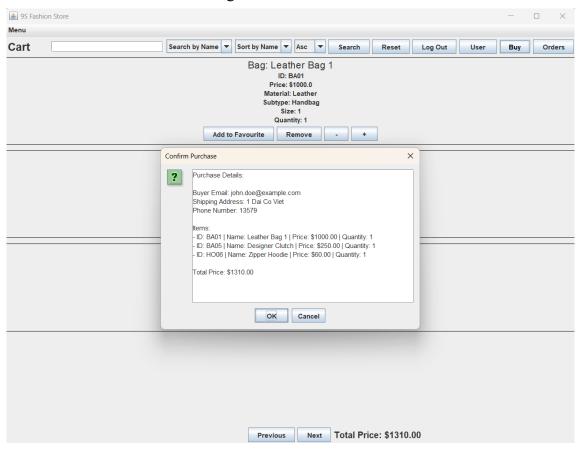
f. Giỏ hàng:



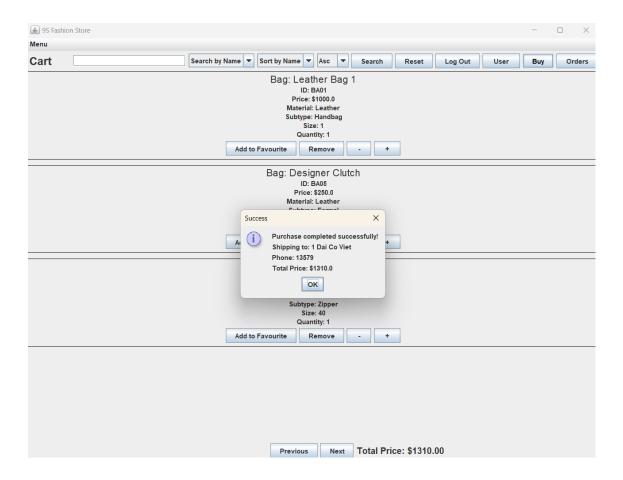
g. Nhập thông tin để mua sản phẩm:



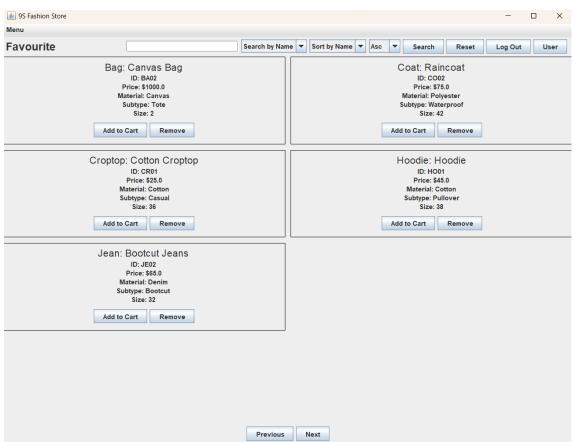
h. Xác nhận đơn hàng:



## i. Hoàn thành đặt hàng:

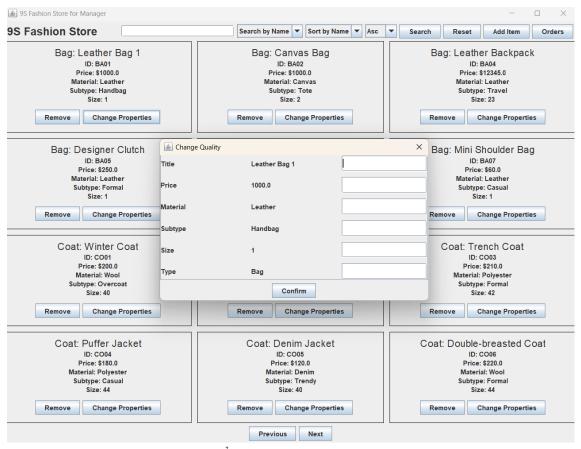


## j. Danh sách yêu thích:

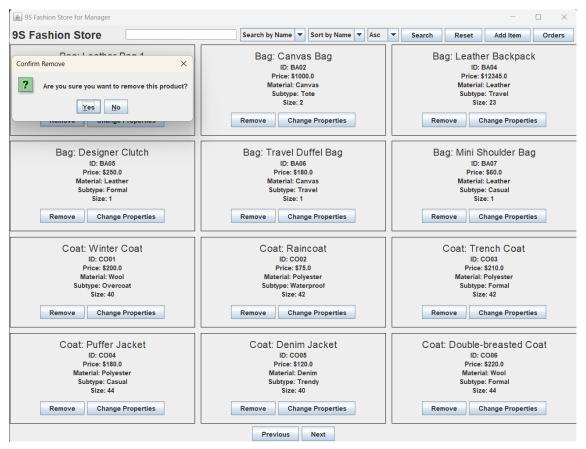


## k. Dành cho người quản lí:

i. Chỉnh sửa sản phẩm:



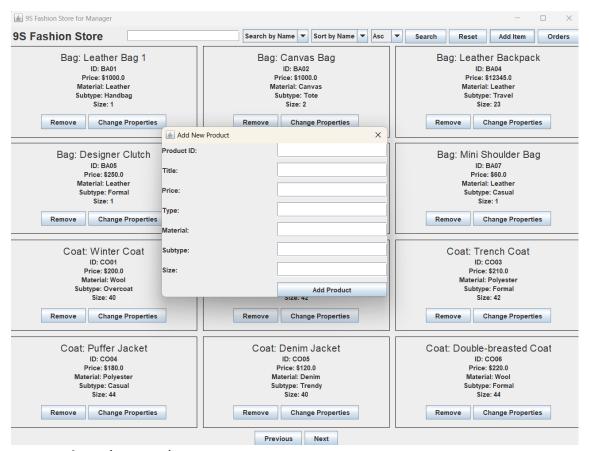
ii. Xoá sản phẩm:



iii. Danh sách đơn hàng để xem nội dung từng đơn hoặc cập nhật trạng thái đơn:



iv. Thêm sản phẩm mới vào cửa hàng:



VI. Tổng kết: Hệ thống bán hàng này, với việc sử dụng Java Swing cho giao diện người dùng, kết nối cơ sở dữ liệu PostgreSQL và triển khai các tính năng như đăng nhập, phân trang sản phẩm, tìm kiếm và phân loại, hệ thống được thiết kế để đảm bảo hiệu suất cao, dễ dàng mở rộng và bảo trì trong tương lai. Đồng thời, hệ thống đáp ứng tốt các yêu cầu phức tạp của người dùng trong việc quản lý và tìm kiếm sản phẩm. Việc áp dụng các nguyên lý lập trình hướng đối tượng (OOP) như tính trừu tượng, tính đóng gói, kế thừa và đa hình giúp giúp mã nguồn dễ bảo trì, hệ thống dễ dàng mở rộng, tái sử dụng và giảm thiểu lỗi trong quá trình phát triển các tính năng mới.