|  |  |
| --- | --- |
| Account.cpp | Quản lý thông tin tài khoản người dùng, bao gồm:   * Đăng ký tài khoản mới. * Đăng nhập. * Kiểm tra tài khoản có tồn tại. * Cung cấp getter/setter cho các thuộc tính tài khoản như username, password. |
| EmployeeManager.cpp | Quản lý nhân viên:   * Tạo ID tự động cho nhân viên mới. * Thêm nhân viên với tài khoản mặc định. * Sửa thông tin nhân viên theo ID. * Xóa nhân viên theo ID. * Gán ca làm việc cho nhân viên. * Hiển thị danh sách nhân viên. |
| Manager.cpp | Xây dựng menu quản lý chính với các module:   * Quản lý nhân viên (thêm, sửa, xóa, danh sách nhân viên). * Quản lý phòng (chưa có chi tiết logic, chỉ hiển thị giao diện menu). * Quản lý dịch vụ (chưa có chi tiết logic, chỉ hiển thị giao diện menu). |
| UI.cpp | Cung cấp các hàm hiển thị giao diện để:   * Hiển thị thông báo (showMessage). * Nhận lựa chọn từ người dùng (getUserChoice). * Nhận chuỗi nhập vào từ người dùng (getInputString). |
| main.cpp | Điểm khởi đầu của ứng dụng:   * Quản lý quy trình đăng nhập cho cả admin và user thông thường. * Định nghĩa tài khoản mẫu và danh sách tài khoản toàn cục. * Khi đăng nhập thành công, hiển thị menu quản lý cho admin hoặc các chức năng cho |

• Lập trình hướng đối tượng: Các lớp (Account, EmployeeManager,

Manager, UI) được sử dụng để đóng gói các chức năng và dữ liệu liên quan,

theo các nguyên tắc như đóng gói và trừu tượng hóa.

• Thư viện mẫu chuẩn: Sử dụng std::vector để lưu trữ và quản lý danh sách

các tài khoản và nhân viên, cho phép quản lý mảng động.

• Biểu thức Lambda: Được sử dụng trong lớp Manager để xử lý các tùy chọn menu

với các hàm ẩn danh, cải thiện tính mô-đun và khả năng đọc của mã.

• Kiểm soát truy cập: Triển khai quyền truy cập dựa trên vai trò cơ bản với các

chức năng đăng nhập riêng biệt cho người dùng quản trị và người dùng thông thường.

• Giao diện dòng lệnh: Sử dụng đầu vào/đầu ra chuẩn (ví dụ: std::cin,

std::cout) để tương tác với người dùng và điều hướng các tùy chọn hệ thống.

• Tạo ID tự động: Triển khai tạo ID dựa trên vị trí

nhân viên bằng cách sử dụng các kỹ thuật định dạng và thao tác chuỗi.