

BỘ GIÁO DỰC VÀ ĐÀO TẠO TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ TP. HCM

ĐỒ ÁN MÔN HỌC

PHÁT TRIỂN PHẦN MÈM MÃ NGUỒN MỞ

Ngành: CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

Chuyên ngành: CÔNG NGHỆ PHẦN MỀM

Giảng viên hướng dẫn: ThS. NGUYỄN HÒ MINH ĐỨC

Sinh viên thực hiện: NGUYỄN TRUNG PHỤNG - 1611060219

CÀM BÁ MÃO - 1611060423

KIỀU NHẤT THỐNG-1611060387

TP. Hồ Chí Minh, 2020



BỘ GIÁO DỰC VÀ ĐÀO TẠO TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ TP. HCM

ĐỒ ÁN MÔN HỌC

PHÁT TRIỂN PHẦN MÈM MÃ NGUỒN MỞ

Ngành: CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

Chuyên ngành: CÔNG NGHỆ PHẦN MỀM

Giảng viên hướng dẫn: ThS. NGUYỄN HÒ MINH ĐỨC

Sinh viên thực hiện: NGUYỄN TRUNG PHỤNG - 1611060219

CÀM BÁ MÃO - 1611060423

KIỀU NHẤT THỐNG-1611060387

TP. Hồ Chí Minh, 2020

MỤC LỤC

CHƯƠNG 1: TỔNG QUAN	5
1.1 Tổng quan về website	5
1.1.1 Giới thiệu về đề tài	
1.2 Mô tả phương pháp tổng quan	7
1.2.1 Phương án lưu trữ	7
1.2.2 Phương án khả thi	
1.3 Kết quả mong muốn đạt được	7
CHƯƠNG 2: CƠ SỞ LÝ THUYẾT	
2.1 Các khái niệm và cơ chế hoạt động	9
2.1.1 Front-end	9
2.1.2 Back-end	11
2.1.3 Cơ sở dữ liệu MySQL	14
2.2 Mô hình giải pháp	14
2.2.1 Sơ đồ thực thể kết hợp (ERD – Entity Relatio	onship Diagram) 14
CHƯƠNG 4: KẾT LUẬN	18
3.1 Kết quả đạt được	18
3.2 Các trang người dùng	
3.2.1 Trang chủ	19
3.2.2 Chi tiết sản phẩm	20
3.2.3 Giao diện giỏ hàng	21
3.3 Trang admin	21
3.3.1 Trang chủ admin	21
3.3.2 Giao diện quản lý sản phẩm, loại sản phẩm khoản, đơn hàng	
3.3.3 Giao diên thêm, xóa, sửa sản phẩm	24
3.4 Hướng phát triển	24
TÀI LIÊU THAM KHẢO	26

LỜI MỞ ĐẦU

Phát triển phần mềm là một công việc tương đối phức tạp, để có thể phát triển một phần mềm đáp ứng các yêu cầu về chất lượng thì ngoài việc người phát triển phần mềm cần có kiến thức, kỹ năng, công nghệ thì song song đó chúng ta cũng cần nắm và tuân thủ các quy trình phát triển phần mềm.

Hiểu được tầm quan trọng, vai trò và mục tiêu của bộ môn Công Nghệ Phần Mềm mang lại, chúng em đã sử dụng mô hình thác nước vào phát triển đề tài "Website Figure Japan" từ bước mô tả yêu cầu, phân tích, thiết kế, hiện thực và kiểm thử.

Đề tài "Website Figure Japan" được lấy cảm hứng từ việc đam mê các mô hình Nhật Bản về các nhân vật trong những bộ phim Anime.

Chúng em xin cám ơn thầy **ThS. Nguyễn Hồ Minh Đức** đã truyền đạt cho chúng em những kiến thức, hiểu biết quý báu cùng niềm đam mê để chúng em có thể hoàn thành tốt đề tài này.

Chúng em mong nhận được đóng góp ý kiến của thầy để đề tài được hoàn thiện hơn.

Chúng em xin chân thành cảm ơn!

Nhóm sinh viên thực hiện Nguyễn Trung Phụng Cầm Bá Mão Kiều Nhất Thống

CHƯƠNG 1: TỔNG QUAN

1.1Tổng quan về website

1.1.1 Giới thiệu về đề tài

Ra đời vào những năm 1964, đến nay mặc dù đã trải qua hơn 50 phát triển, thế nhưng tại Việt Nam, figure vẫn còn khá lạ lẫm. Đối với nhiều người, figure chỉ như một món đồ chơi dành cho trẻ con. Tuy nhiên, đằng sau những con búp bê đắt tiền nhưng vô bổ mà mọi người vẫn thường nghĩ ấy là cả một nghệ thuật, một nền văn hóa và là thú vui sưu tầm đáng được coi trọng.

Hầu hết các Figure collectors đều là fan cứng của nhân vật trong truyên tranh/phim ảnh. Việc ngắm họ qua những trang giấy hay qua màn hình tivi tất nhiên sẽ không thú vị bằng việc có mô hình giống y nhân vật yêu thích của mình bên cạnh đúng không? Với figure, họ có thể tha hồ tạo dáng, chụp ảnh, hay xây dựng nên câu chuyện từ những mô hình ấy.

Figure được làm bằng sự tỉ mỉ và óc sáng tạo vô biên của người thợ, với các bộ phận và chi tiết đạt đến tiêu chuẩn y như người thật trong phim hay nhân vật trong truyện tranh. Chính bởi vậy, figure có giá thành cao hơn hẳn các đồ chơi bình thường và thường dành cho người trên 12 tuổi.

Mặc dù vậy, nhiều người vẫn đánh đồng figure với đồ chơi dành cho trẻ em. Có thể bởi hầu hết Figure collectors đều là người trẻ, và họ sưu tầm một thứ giống như đồ chơi của trẻ con. Vậy nên họ thường không nhận được ánh mắt coi trọng của người đối diện. Nhưng cũng giống như thú vui sưu tầm tem, xe, cây cảnh...thì sưu tầm figure cũng vậy. Họ sưu tầm vì đam mê của bản thân, tạo nên một cộng đồng, một nền văn hóa không phân biệt lứa tuổi. Chính vì vậy, hơn ai hết, Figure collectors là những người đáng được nhìn nhận và coi trọng.

Với mong muốn đem lại những Fugure mới nhất, đẹp nhất và giá hợp lý nhất, shop Figure Japan đã ra đời. Để thỏa mãn nhu cầu của mọi người, chúng em hiện có rất nhiều sản phẩm Fugire từ các nhà sản xuất khác nhau. Đặc biệt là dòng sản phẩm từ Nhật Bản và Mỹ.

Mục tiêu:

Cho phép người dùng xem, tham khảo, chia sẽ và góp ý sản phẩm trực tiếp trên website của chúng tôi. Giúp người dùng tiếp cận dễ dàng. Đảm bảo cơ sở dữ liệu có độ bảo mật và tin cậy cao.

Mô tả:

Trang chủ của website: hiển thị toàn bộ nội dung chính của công ty. Trên đây bạn có thể thực hiện tất cả các công việc mà bạn muốn bằng cách click vào những mục chọn tương ứng, chương trình sẽ liên kết đến các trang tương ứng đáp ứng nhu cầu của bạn.

Đầu trang web là phần tìm kiếm giúp khách hàng dễ dàng tìm kiếm sản phẩm muốn mua. Phần giỏ hàng giúp khách hàng có thể quản lý được các sản phẩm mà mình đang cần thiết.

Menu nằm ngang của trang sẽ giúp khách hang dễ dàng sử dụng trang và đạt được những thứ mà khách hang muốn mua

Hoạt động mua hàng khi khách hàng lựa chọn một mặt hàng nào đó từ danh mục các mặt hàng thì khách hàng sẽ được liên kết tới trang chi tiết về sản phẩm bao gồm các thông tin: hình ảnh, đơn giá, mô tả, ... Khách hàng khi chọn mua mặt hàng, hệ thống sẽ yêu cầu nhập các thông tin cần thiết để hàng thành đơn hàng bao gồm: hình thức thanh toán, thông tin cá nhân, hình thức nhận hàng cuối cùng là xác nhận đơn hàng và đặt mua. Sau khi khách hàng đã đặt mua thì họ có thể vào quản lý đơn hàng để theo dõi thông tin đơn hàng của mình. Trong phần đơn hàng khách hàng có thể hủy đơn hàng hoặc gia hạng thanh toán.

Lợi ích mang lại:

- Tạo sự tiện dụng, nhanh chóng cho khách hàng
- Tiết kiệm được thời gian và chi phí.
- Các bước thực hiện để hoàn thành dự án
- Lập kế hoạch phát triển website.

1.2 Mô tả phương pháp tổng quan

1.2.1 Phương án lưu trữ

Cơ sở dữ liệu tập trung:

- Là phương án đưa dữ liệu về một nơi.
- Giúp quản lý dữ liệu chặt chẽ hơn, tăng tính bảo mật vì mọi thao tác trên dữ liệu chỉ được thực hiện ở một nơi.
- Tốc độ thao tác dữ liệu hạn chế do nhiều thao tác cùng một lúc vào một dữ liệu ở một nơi.

Cơ sở dữ liệu phân tán

- Ngược lại với cơ sở dữ liệu tập trung.
- Tốc độ thao tác dữ liệu nhanh hơn cơ sở dữ liệu tập trung.
- Chi phí đầu tư cao.
- Thiết kế dữ liệu tương đối khó khăn, không chặt chẽ, có thể bị lỗi không cập nhật cho tất cả các nơi lưu trữ.
- Chỉ phù hợp cho cơ sở dữ liệu lớn, có khoảng cách địa lý.

Các hệ quản trị cơ sở dữ liệu

- Microsoft Acces, Microsoft SQL Server, MySQL, Oracle, ...

1.2.2 Phương án khả thi

Với các mô hình dữ liệu trên, mô hình dữ liệu được áp dụng cho hệ thống là mô hình dữ liệu tập trung vì những lợi ích sau:

- Với sự phát triển của công nghệ hiện nay thì tốc độ đường truyền, dung lượng bộ nhớ không là vấn đề lớn, cơ sở dữ liệu tập trung giúp chúng ta dễ dàng sao lưu, phục hồi, bảo đảm an toàn dữ liệu.
- Về mặt phần cứng thì chi phí đầu tư cho mô hình này không cao.
- Về mặt bảo mật dữ liệu, cần phân quyền đối với người sử dụng hệ thống,
 mặt khác giúp việc quản lý được chặt chẽ hơn.

1.3 Kết quả mong muốn đạt được

- Cung cấp các sản phẩm & dịch vụ chất lượng nhất đến với khách hàng.
- Kiếm nhiều lợi nhuận hàng tháng từ việc bán Figure.
- Luôn tâm thế cải tiến, update mới để đáp ứng nhu cầu mới...
- Tạo một hình ảnh chuyên nghiệp trước công chúng, công cụ hiệu quả để thực hiện các chiến dịch PR và marketing.
- Giới thiệu sản phẩm, dịch vụ một cách chuyên nghiệp đầy sinh động và nó mang tính tương tác cao.
- Phục vụ khách hàng tốt hơn, đạt được nhiều sự hài lòng từ khách hàng.
- Thiết kế website chuẩn SEO bán hàng tạo cơ hội để bán được sản phẩm nhiều hơn mà không cần nhiều chi phí

CHƯƠNG 2: CƠ SỞ LÝ THUYẾT

2.1 Các khái niệm và cơ chế hoạt động

2.1.1 Front-end

2.1.1.1 HTML, CSS và Javascript

a) HTML5



HTML (HyperText Markup Language) là ngôn ngữ đánh dấu siêu văn bản, dùng để trình bày nội dung cho các trang web.

- HTML bao gồm một tập hợp các thẻ dùng để:
- Định nghĩa cấu trúc của trang web.
- Định dạng nội dung của trang web.
- Tạo các siêu liên kết để liên kết đến những trang web khác.
- Chèn âm thanh, hình ảnh, video,.... vào trang web

b) CSS3



Cascading Style Sheets, hay còn gọi tắt là CSS, là những file hỗ trợ cho trình duyệt Web trong việc hiển thị một trang HTML. Về cơ bản, các trang HTML như bộ xương – khuôn khổ cơ bản – của một trang web – trong khi các file CSS sẽ cụ thể hóa các thành phần của một trang nên được hiển thị như thế nào. CSS cho phép bạn kiểm soát phông chữ, màu chữ, kiểu nền..., của một trang HTML.

CSS làm cho việc thiết kế và xây dựng một trang Web trở nên dễ dàng hơn. Trước khi có CSS, bạn phải sử dụng HTML để thực hiện tất cả các tiêu đề cũng như các thành phần của một trang Web. Mặc dù đã có một số cách khác nhưng HTML

vẫn thường xuyên được sử dụng và các nhà thiết kế Web sẽ phải thay đổi từng thành phần riêng lẻ trên mỗi trang. CSS đã giúp cho việc thay đổi phong cách của một trang Web đơn giản hơn và đỡ tốn thời gian hơn, bạn có thể thực hiện sự thay đổi trên một mục nào đó và sau đó apply sự thay đổi này trên toàn bộ trang Web thay vì phải thực hiện trên từng mục riêng lẻ như trước đây.

c) Javascript



Javascript là một ngôn ngữ lập trình kịch bản dựa vào đối tượng phát triển có sẵn hoặc tự định nghĩa ra, javascript được sử dụng rộng rãi trong các ứng dụng Website. Javascript được hỗ trợ hầu như trên tất cả các trình duyệt như Firefox, Chrome,... thậm chí các trình duyệt trên thiết bị di động cũng có hỗ trợ.



jQuery là 1 bộ thư viện được viết dựa trên ngôn ngữ JavaScript giúp đơn giản hoá việc viết mã lệnh JavaScript. jQuery là thư viện mã nguồn mở (hoàn toàn miễn phí sử dụng) được bắt đầu phát triển John Resig và phiên bản đầu tiên được ra đời vào tháng 8 năm 2006.

2.1.1.2 *Boostrap*



Bootstrap là một framework cho phép thiết kế website reponsive nhanh hơn và dễ dàng hơn. Bootstrap là bao gồm các HTML templates, CSS templates và Javascript tao ra những cái cơ bản có sẵn như: typography, forms, buttons, tables, navigation, modals, image carousels và nhiều thứ khác. Trong bootstrap có thêm các plugin Javascript trong nó. Giúp cho việc thiết kế reponsive của bạn dễ dàng hơn và nhanh chóng hơn.

Những điểm thuận lợi khi bản sử dụng bootstrap:

- Rất dễ để sử dụng: nó đơn giản vì nó được dựa trên HTML, CSS và Javascript.
- *Tính năng Responsive:* Bootstrap xây dựng sẵn reponsive css trên các thiết bị phones, tablets, và desktops.
- Mobile: trong Bootstrap 4 mobile-first styles là một phần của core framework
- Tương thích với trình duyệt: Nó tương thích với tất cả các trình duyệt (Chrome, Firefox, Internet Explorer, Safari, and Opera)

2.1.2 Back-end

2.1.2.1 Giới thiệu về ngôn ngữ PHP



PHP (viết tắt hồi quy "PHP: Hypertext Preprocessor") là một ngôn ngữ lập trình kịch bản hay một loại mã lệnh chủ yếu được dùng để phát triển các ứng dụng viết cho

máy chủ, mã nguồn mở, dùng cho mục đích tổng quát. Nó rất thích hợp với web và có thể dễ dàng nhúng vào trang HTML.

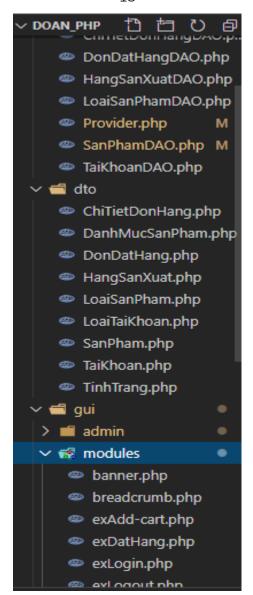
Do được tối ưu hóa cho các ứng dụng web, tốc độ nhanh, nhỏ gọn, cú pháp giống C và Java, dễ học và thời gian xây dựng sản phẩm tương đối ngắn hơn so với các ngôn ngữ khác nên PHP đã nhanh chóng trở thành một ngôn ngữ lập trình web phổ biến nhất thế giới.

2.1.2.2 Mô hình MVC trong PHP

Mô hình MVC là mô hình thông dụng và tiện lợi hàng đầu trong việc phát triển ứng dụng web, gồm 3 lớp:

- DAO: Lớp này chịu trách nhiệm quản lí dữ liệu: giao tiếp với cơ sở dữ liệu, chịu trách nhiệm lưu trữ hoặc truy vấn dữ liệu.
- VIEW: Lớp này chính là giao diện của ứng dụng, chịu trách nhiệm biểu diễn dữ liệu của ứng dụng thành các dạng nhìn thấy được.
- DTO: Lớp này đóng vai trò quản lí và điều phối luồng hoạt động của ứng dụng. Tầng này sẽ nhận request từ client, điều phối các DOA và View để có thể cho ra output thích hợp và trả kết quả về cho người dung.

Tổ chức project bằng mô hình MVC được minh họa như sau:



2.1.2.3 Môi trường lập trình Visual Studio Code



Visual Studio Code là sản phẩm của Microsoft, ra mắt vào tháng 4 năm 2015 ở hội nghị Build. Đặc điểm nổi bật là đơn giản, gọn nhẹ, dễ dàng cài đặt. Visual Studio

Code có thể cài đặt được trên cả Windows, Linux và Mac OS và hỗ trợ nhiều ngôn ngữ.

Visual Studio Code là một môi trường phát triển đặc biệt dành cho các nhà phát triển web, những người cần những công cụ thích hợp để chỉnh sửa PHP, HTML, CSS, JavaScript và các tập tin XML.

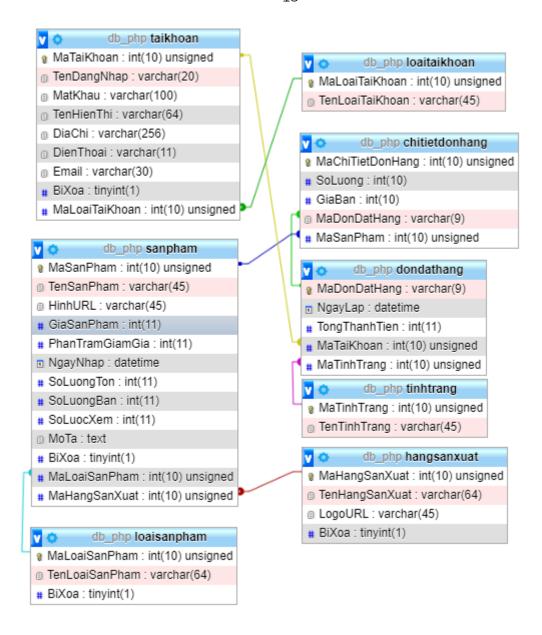
2.1.3 Cơ sở dữ liệu MySQL



MySQL là hệ quản trị cơ sở dữ liệu tự do nguồn mở phổ biến nhất thế giới và được các nhà phát triển rất ưa chuộng trong quá trình phát triển ứng dụng. Vì MySQL là cơ sở dữ liệu tốc độ cao, ổn định và dễ sử dụng, có tính khả chuyển, hoạt động trên nhiều hệ điều hành cung cấp một hệ thống lớn các hàm tiện ích rất mạnh. Với tốc độ và tính bảo mật cao, MySQL rất thích hợp cho các ứng dụng có truy cập CSDL trên internet.

2.2 Mô hình giải pháp

2.2.1 Sơ đồ thực thể kết hợp (ERD – Entity Relationship Diagram)



a) Bång LoaiTaiKhoan

STT	Thuộc tính	Kiểu	Ràng buộc	Ý nghĩa	Ghi chú
1	maLoaiTaiKhoan	Int	Khóa chính	Mã Admin	Not null
2	tenLoaiTaiKhoan	Varchar		Mã người tạo tài khoản	

b) Bång sanpham

STT	Thuộc tính	Kiểu	Ràng buộc	Ý nghĩa	Ghi chú
1	MaSanPham	Int	Khóa chính	Mã sản phẩm	Not null, Stt tự động

STT	Thuộc tính	Kiểu	Ràng buộc	Ý nghĩa	Ghi chú
2	TenSanPham	Varchar		Tên sản phẩm	
3	HinhURL	Varchar		Địa chỉ hình	Not null
4	Gia	Int		Giá	Not null
5	PhanTramGiamGia	Int		Phần trăm giảm	
				giá	
6	NgayNhap	Datetime		Ngày nhập	
7	SoLuongTon	Int		Số lượng tồn	
8	SoLuongBan	Int		Số lượng bán	
9	SoLuocXem	Int		Số lược xem	
10	МоТа	Text		Mô tả	
11	BiXoa	TinyInt		Bị xóa	
12	MaLoaiSanPham	Int		Mã loại sản phẩm	
13	MaHangSanXuat	Int		Mã nhà sản xuất	

c) Bång tinhtrang

STT	Thuộc tính	Kiểu	Ràng buộc	Ý nghĩa	Ghi chú
1	maTinhTrang	Int	Khóa chính	Mã tình trạng	Not null
2	tenTinhTrang	Varchar		Tên tình trạng	Not null

d) Bång loaitaikhoan

STT	Thuộc tính	Kiểu	Ràng buộc	Ý nghĩa	Ghi chú
1	MaTaiKhoan	Int	Khóa chính	Mã tài khoản	Not null
2	TenTaiKhoan	Varchar		Tên tài khoản	Not null

e) Bång loaisanpham

STT	Thuộc tính	Kiểu	Ràng buộc	Ý nghĩa	Ghi chú
1	MaLoaiSanPham	Int	Khóa chính	Mã loại sản	Not null,
				phẩm	Stt tự
					động
2	TenLoaiSanPham	Varchar		Tên loại sản	Not null
				phẩm	
3	BiXoa	TinyInt		Bị xóa	

f) Bång hangsanxuat

STT	Thuộc tính	Kiểu	Ràng buộc	Ý nghĩa	Ghi chú
1	MaHangSanXuat	Int	Khóa chính	Mã hàng sản xuất	Not null

STT	Thuộc tính	Kiểu	Ràng buộc	Ý nghĩa	Ghi chú
2	TenHangSanXuat	Varchar		Tên hãng sản	
				xuất	
3	LogoURL	Varchar		Địa chỉ logo	
4	BiXoa	Tinyint		Bị xóa	

g) Bång dondathang

STT	Thuộc tính	Kiểu	Ràng buộc	Ý nghĩa	Ghi chú
1	MaDonDatHang	Int	Khóa chính	Mã đơn đặt	Not null,
				hàng	Stt tự
					động
2	NgayLap	Datetime		Ngày lập	Not null
3	TongTinhTien	Float		Tổng tính tiền	
4	MaTaiKhoan	Int		Mã tài khoản	
5	MaTinhTrang	Int		Mã tình trạng	

h) Bång chitietdonhang

STT	Thuộc tính	Kiểu	Ràng buộc	Ý nghĩa	Ghi chú
1	MaChiTietDonHang	Int	Khóa chính	Mã chi tiết	Not null,
				đơn hàng	STT tự
					động
2	SoLuong	Int		Số lượng	Not null
3	GiaBan	Int		Giá bán	
4	MaDonDatHang	Varchar		Mã đơn đặt	Not null
				hàng	
5	MaSanPham	Int		Mã sản phẩm	

CHƯƠNG 4: KẾT LUẬN

3.1 Kết quả đạt được

Qua việc ứng dụng mô hình thác nước để phát triển phần mềm với đề tài "Website Figure Japan", em đã hình dung được phần nào về ý nghĩa, tầm quan trọng của các mô hình phát triển phần mềm trong việc đảm bảo chất lượng phần mềm sau khi được hoàn thiện.

Về sản phẩm "Website Figure Japan" đã hoàn thiện một số các chức năng sau:

- Chức năng đăng nhập, đăng ký: Khách hàng có thể tạo một tài khoản cho mình để đăng nhập vào website, từ đó cung cấp thông tin đầy đủ để đặt mua và thanh toán.
- Chức năng tìm kiếm: Người dùng có thể tìm giày vv mà mình muốn một cách dễ dàng chỉ cần điền tên sản phẩm và click chuột tìm kiếm
- Chức năng Menu: Menu có chức năng liệt kê ra các loại giày, cũng như
 tên giày thuộc loại nào. Điều đó giúp cho khách hàng thấy loại giày (tên
 giày) nhanh chóng mà khỏi cần dò tìm phức tạp.
- Chức năng show sản phẩm: Người dùng khi vào website thì thấy ngay các sản phẩm nổi bật được nhiều người mua, cũng như các loại giày được khuyến mãi để khách hàng có thể lựa chọn và cập nhật giá cả một cách nhanh chóng. Trên các sản phẩm, đều có nguồn gốc thông tin giày để cho khách hàng có thể tìm hiểu về đặc tính của giày đó.
- Chức năng hỗ trợ khách hàng: Trên các sản phẩm đều có nút button thích và chia sẻ lên trang mạng xã hội (facebook). Từ đó ,giúp cho khách hàng có thể chia sẻ sản phẩm yêu thích của mình lên trang cá nhân để cho bạn bè , mọi người xung quanh có thể thấy. Ngoài ra hình ảnh và thông tin cửa hàng sẽ được mọi người biết đến một cách nhanh chóng và có nhiều khách hàng đến mua. Website còn có hỗ trợ Google Map, khách hàng có thể biết vị trí , địa chỉ cụ thể để đến cửa hàng mua và nhìn sản phẩm trực tiếp tại cửa hàng.
- Chức năng giỏ hàng: Giỏ hàng trong website là nơi lưu trữ sản phẩm khi khách hàng đã đặt mua. Nó sẽ hiển thị hình ảnh giá bán số lượng mà khách

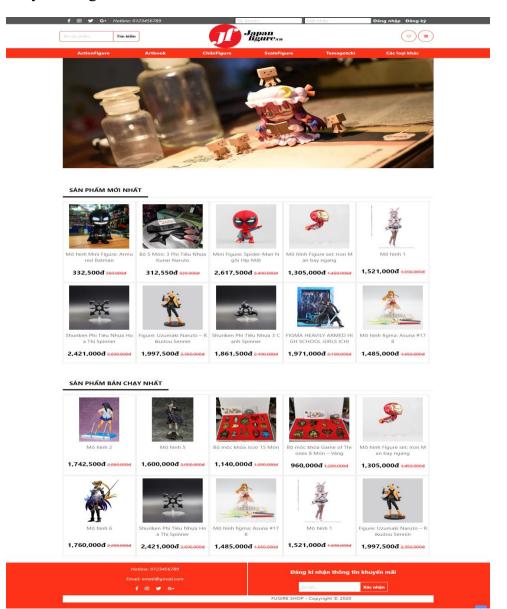
hàng đã chọn. Trong giỏ hàng có nhiều chức năng thêm , xóa , sửa hỗ trợ khách hàng có thể thay đổi sản phẩm mình mua một cách linh hoạt và nhanh chóng.

Chức năng của Admin: Chủ cửa hàng có chức năng quản lý sản phẩm, biết thông tin khách hàng đặt mua cũng như báo cáo , thống kê số lượng đặt mua trong ngày , tháng hoặc năm. Quản lý sản phẩm , chủ cửa hàng có thể chỉnh sửa hoặc cập nhật sản phẩm để website có nhiều sản phẩm phong phú hơn , phù hợp với thị trường.

3.2 Các trang người dùng

3.2.1 Trang chủ

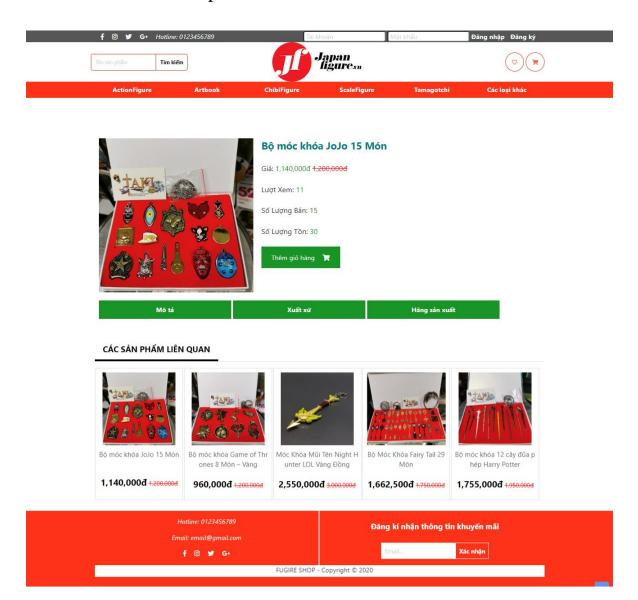
Đây là trang chủ sẽ xuất hiện đầu tiên



Chức năng:

- Trình bày các sản phẩm nổi bật.
- Giúp cho khách hàng có thể xem một cách tổng quá về Website.

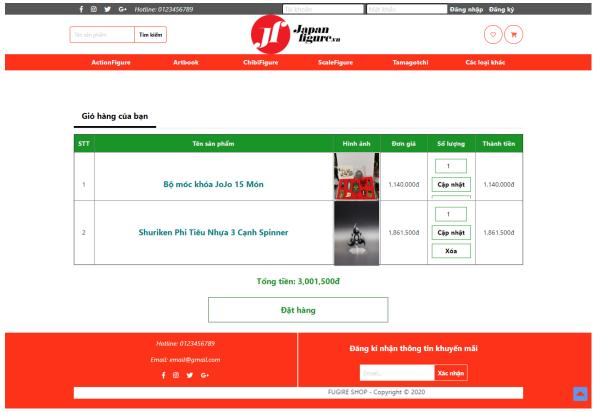
3.2.2 Chi tiết sản phẩm



Chức năng:

- Trình bày thông tin chi tiết của từng sản phẩm

3.2.3 Giao diện giỏ hàng

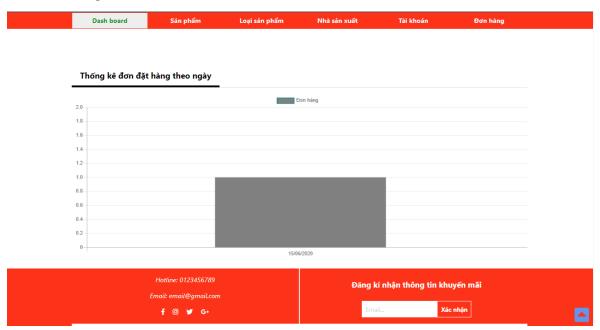


Chức năng:

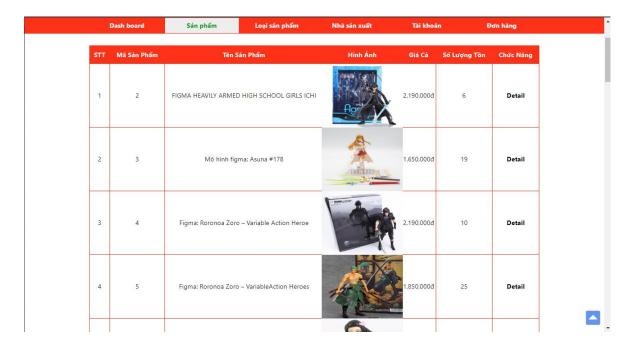
- Giúp khách hàng kiểm tra xem đã đặt sản phẩm nào vào giỏ hàng và số lượng là bao nhiều cái
 - Giúp khách hàng kiểm tra lại thông tin lần cuối cùng trước khi đặt hàng

3.3 Trang admin

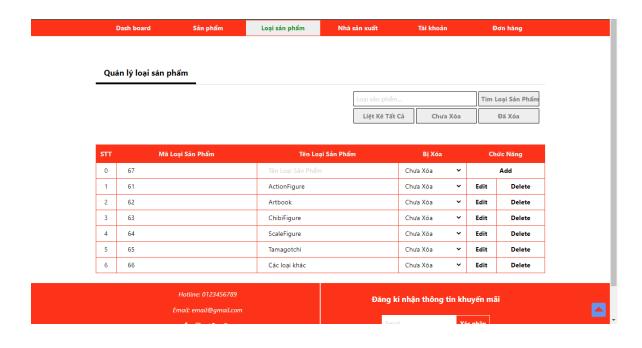
3.3.1 Trang chủ admin



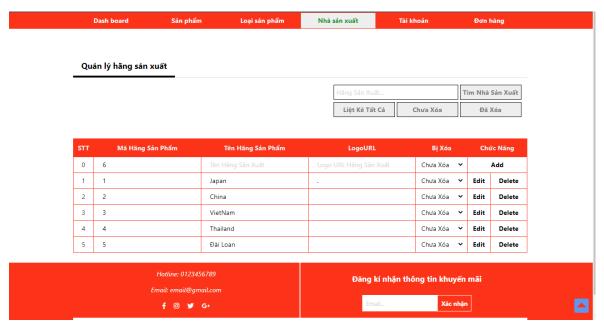
3.3.2 Giao diện quản lý sản phẩm, loại sản phẩm, nhà sản xuất, tài khoản, đơn hàng



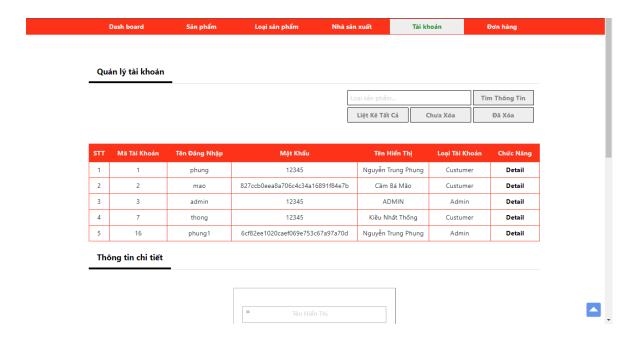
Quản lý sản phẩm



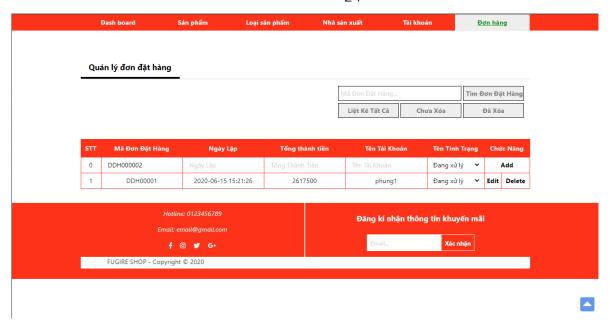
Quản lý loại sản phẩm



Quản lý nhà sản xuất



Quản lý tài khoản



Quản lý đơn hàng

3.3.3 Giao diên thêm, xóa, sửa sản phẩm

Dash board	Sản phẩm	Loại sản phẩm	Nhà sản xuất	Tài khoản	Đơn hàng	
	Giá Tiền (VNĐ):	0				
	Tỉ Lệ Giảm Giá:	0				
	Ngày Nhập:	0				
	Số Lượng Tồn:	0				
	Số Lượng Bán:	0				
	Số Lượt Xem:	0				
	Trạng Thái:	Chưa Xóa	~			
	Loại Sản Phẩm:	ActionFigure	~			
	Hãng Sản Xuất:	Japan	~			
	Mô Tả:	Mô Tả				
	'	Add Edit	Delete			

3.4 Hướng phát triển

Website Figure Japan chỉ phần nào đáp ứng được một phần yêu cầu từ mô tả ban đầu và so với thực tế thì đề tài vẫn chưa hoàn thiện để áp dụng một cách rộng rãi. Vì vậy để phát triển đề tài, chúng em nghĩ cần phải làm rõ một số vấn đề sau:

- Tích hợp hệ thống thông báo đơn đặt hàng và kết quả duyệt đơn đặt hàng thông qua SMS, Email và tin nhắn trên các mạng xã hội phổ biến hiện nay (ví dụ như Facebook, Twitter,...).

- Tích hợp tính năng kích hoạt tài khoản qua Email hoặc SMS nhằm giảm các người dùng ảo.
- Sử dụng captcha và các phương thức bảo mật khác để phòng tránh việc một số người dùng spam hoặc tấn công.
- Bổ sung tính năng kiểm tra sự tương đồng giữa các câu trả lời nhằm nâng cao hiệu năng.
 - Bổ sung tính năng bình luận, diễn dàn trao đổi thông tin giữa các thành viên.
- Bổ xung tính năng thanh toán trực tuyến và reponse trên mọi thiết bị nhằm nâng cáo trải nghiệm người dùng.
 - Phần hệ thống cần thêm tính năng:
 - Quàn lý nhân viên
 - Thống kê doanh thu

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Dương Thành Phết. Slide bài giảng Công Nghệ Phần Mềm
- Nguyễn Hồ Minh Đức. Giảng viên dạy môn Phát Triên Phần Mềm Mã
 Nguồn Mở
- Văn Như Bích Võ Hoàng Khang. Giáo trình Cơ sở dữ liệu.
- Võ Hoàng Khang. Giáo trình Hệ Quản Trị Cơ sở dữ liệu.
- Tài liệu tham khảo tập hợp từ nhiều đồ án và nhiều trang website.