

MỤC LỤC

<i>MỤC LỤC</i>	<i>1</i>
<i>DANH MỤC CÁC BẢNG</i>	<i>3</i>
<i>DANH MỤC CÁC HÌNH VẼ, ĐỒ THỊ</i>	<i>4</i>
<i>CHƯƠNG 1: TỔNG QUAN</i>	<i>6</i>
1.1. <i>MÔ TẢ ĐỀ TÀI</i>	<i>6</i>
1.2. <i>CÁC KIẾN THỨC XÂY DỰNG ĐỀ TÀI</i>	<i>6</i>
1.2.1. Enterprise Architect	<i>6</i>
1.2.2. Ngôn ngữ đặc tả UML (Unified Modeling Language)	<i>6</i>
1.2.2.1. <i>UML (Unified Modeling Language) là gì?</i>	<i>6</i>
1.2.2.2. <i>Các thành phần của UML</i>	<i>7</i>
1.2.3. Ngôn ngữ C#	<i>7</i>
1.2.3.1. <i>Nền tảng của .NET</i>	<i>8</i>
1.2.3.2. <i>.NET Framework</i>	<i>8</i>
1.2.3.3. <i>Biên dịch và ngôn ngữ trung gian (MSIL)</i>	<i>9</i>
1.2.3.4. <i>Ngôn ngữ C#</i>	<i>9</i>
1.2.4. Những yêu cầu mà đề tài cần đáp ứng	<i>12</i>
<i>CHƯƠNG 2: PHÂN TÍCH THIẾT KẾ HỆ THỐNG WEBSITE</i>	<i>13</i>
2.1. <i>GIỚI THIỆU HỆ THỐNG</i>	<i>13</i>
2.1.1. Hoạt động nghiệp vụ tại Siêu thị Sách Minh Châu	<i>13</i>
2.1.2. Yêu cầu hệ thống	<i>15</i>
2.2. <i>PHA PHÂN TÍCH</i>	<i>17</i>
2.2.1. Xây dựng biểu đồ Usecase	<i>17</i>
2.2.1.1. Biểu đồ Usecase mức tổng quát	<i>17</i>
2.2.1.2. Phân rã các Usecase mức cao	<i>18</i>
2.2.1.3. Kịch bản các Usecase	<i>24</i>
2.2.2. Xây dựng biểu đồ lớp phân tích	<i>31</i>
2.2.3. Xây dựng biểu đồ trạng thái	<i>32</i>
2.3. <i>PHA THIẾT KẾ</i>	<i>34</i>
2.3.1. Các biểu đồ tuần tự (Sequence Diagram)	<i>34</i>
2.3.2. Biểu đồ thiết kế lớp chi tiết	<i>39</i>
2.3.2.1. Biểu đồ lớp thiết kế	<i>39</i>
2.3.2.2. Các bảng thiết kế lớp chi tiết	<i>40</i>
2.3.3. Biểu đồ hoạt động	<i>46</i>
2.3.4. Biểu đồ thành phần của hệ thống	<i>48</i>
2.3.5. Biểu đồ triển khai	<i>49</i>
<i>CHƯƠNG 3: THIẾT KẾ GIAO DIỆN VÀ CÀI ĐẶT WEBSITE</i>	<i>50</i>
3.1. <i>THIẾT KẾ GIAO DIỆN</i>	<i>50</i>
3.1.1. Giao diện khách hàng	<i>50</i>
3.1.2. Giao diện người quản trị	<i>52</i>
3.2. <i>CÀI ĐẶT WEBSITE</i>	<i>53</i>
<i>KẾT LUẬN</i>	<i>54</i>
<i>TÀI LIỆU THAM KHẢO</i>	<i>55</i>
<i>PHỤ LỤC</i>	<i>56</i>

DANH MỤC CÁC KÝ HIỆU, CHỮ VIẾT TẮT

Trong quá trình xây dựng chương trình viết báo cáo em có sử dụng một số các từ viết tắt sau:

Từ viết tắt	Nghĩa tiếng anh	Nghĩa tiếng việt
CLR	Common Language Runtime	Ngôn ngữ biên dịch chung
CLS	Common Language Specification	Đặc tả ngôn ngữ chung
CNTT		Công nghệ thông tin
CSDL		Cơ sở dữ liệu
CTS	Common Type System	Hệ thống kiểu chung
FCL	Framework Class Library	Bộ thư viện lớp của khung ứng dụng
MSIL	Microsoft Intermediate Language	Ngôn ngữ trung gian
UML	Unified Modeling Language	Ngôn ngữ đặc tả hình thức
XML	eXtensible Markup Language	Ngôn ngữ đánh dấu mở rộng

DANH MỤC CÁC BẢNG

Bảng 1: Lớp Book (Sách)	40
Bảng 2: Lớp BookType (Loại sách)	40
Bảng 3: Lớp Publisher (Nhà xuất bản)	41
Bảng 4: Lớp Category(Danh mục)	41
Bảng 5: Lớp Member(Thành viên).....	42
Bảng 6: Lớp News (Tin tức)	43
Bảng 7: Lớp Order (Đơn hàng).....	43
Bảng 8: Lớp Advertise (Quảng cáo)	44
Bảng 9: Lớp OrderDetail (Đơn hàng chi tiết)	44

DANH MỤC CÁC HÌNH VẼ, ĐỒ THỊ

Hình 2. 1: Các tác nhân của hệ thống	16
Hình 2. 2: Biểu đồ Usecase tổng quát hệ thống.....	17
Hình 2. 3: Phân rã usecase sửa thông tin người dùng.....	18
Hình 2. 4: Phân rã usecase tìm kiếm	18
Hình 2. 5: Phân rã usecase quản lý giỏ hàng.....	19
Hình 2. 6: Phân rã usecase quản lý người dùng.....	20
Hình 2. 7: Phân rã usecase quản lý sách	21
Hình 2. 8: Phân rã usecase quản lý danh mục	21
Hình 2. 9: Phân rã usecase quản lý tin tức	22
Hình 2. 10: Phân rã usecase quản lý quảng cáo	22
Hình 2. 11: Phân rã usecase quản lý đơn hàng	23
Hình 2. 12: Sơ đồ lớp phân tích của Website giới thiệu sách	31
Hình 2. 13: Biểu đồ trạng thái chức năng tìm kiếm	32
Hình 2. 14: Biểu đồ trạng thái chức năng đặt hàng	33
Hình 2. 15: Biểu đồ tuần tự chức năng đăng nhập	34
Hình 2. 16: Biểu đồ tuần tự chức năng đăng ký	34
Hình 2. 17: Biểu đồ tuần tự chức năng sửa thông tin người dùng	35
Hình 2. 18: Biểu đồ tuần tự chức năng tìm kiếm.....	35
Hình 2. 19: Biểu đồ tuần tự chức năng thêm sách.....	36
Hình 2. 20: Biểu đồ tuần tự chức năng sửa sách	36
Hình 2. 21: Biểu đồ tuần tự chức năng xóa sách	37
Hình 2. 22: Biểu đồ tuần tự chức năng thiết lập đơn hàng.....	38
Hình 2. 23: Biểu đồ thiết kế lớp chi tiết.....	39
Hình 2. 24: Sơ đồ mô hình liên kết cơ sở dữ liệu mức logic	45
Hình 2. 25: Biểu đồ hoạt động chức năng đăng ký	46
Hình 2. 26: Biểu đồ hoạt động chức năng đặt hàng	47
Hình 2. 27: Biểu đồ thành phần của hệ thống	48
Hình 2. 28: Mô hình thể hiện Website	48
Hình 2. 29: Biểu đồ triển khai	49
Hình 2. 30: Giao diện chính của Website	50
Hình 2. 31: Giao diện đăng nhập/đăng ký	51
Hình 2. 32: Giao diện quản lý sách	52

MỞ ĐẦU

Ngày nay, công nghệ thông tin đã có những bước phát triển mạnh mẽ theo cả chiều rộng và sâu. Máy tính điện tử không còn là một thứ phương tiện quý hiếm mà đang ngày càng trở thành một công cụ làm việc và giải trí thông dụng của con người, không chỉ ở công sở mà còn ngay cả trong gia đình.

Đứng trước vai trò của thông tin hoạt động cạnh tranh gay gắt, các tổ chức và các doanh nghiệp đều tìm mọi biện pháp để xây dựng hoàn thiện hệ thống thông tin của mình nhằm tin học hóa các hoạt động tác nghiệp của đơn vị.

Hiện nay các công ty tin học hàng đầu thế giới không ngừng đầu tư và cải thiện các giải pháp cũng như các sản phẩm nhằm cho phép tiến hành thương mại hóa trên Internet. Thông qua các sản phẩm và công nghệ này, chúng ta dễ dàng nhận ra tầm quan trọng và tính tất yếu của thương mại điện tử. Với những thao tác đơn giản trên máy có nối mạng Internet bạn sẽ có tận tay những gì mình cần mà không phải mất nhiều thời gian. Bạn chỉ cần vào các trang dịch vụ thương mại điện tử, làm theo hướng dẫn và click vào những gì bạn cần. Các nhà dịch vụ sẽ mang đến tận nhà cho bạn.

Ở Việt Nam cũng có rất nhiều doanh nghiệp đang tiến hành thương mại hóa trên Internet nhưng do những khó khăn về cơ sở hạ tầng như viễn thông chưa phát triển mạnh, các dịch vụ thanh toán điện tử qua ngân hàng chưa phổ biến nên chỉ dừng lại ở mức độ giới thiệu sản phẩm và tiếp nhận đơn đặt hàng thông qua web.

Để tiếp cận và góp phần đẩy mạnh sự phổ biến của thương mại điện tử ở Việt Nam, em đã tìm hiểu và cài đặt “Website giới thiệu sách trực tuyến” cho Siêu thị sách Minh Châu.

Nội dung của tài liệu báo cáo xây dựng Website này gồm 3 chương và phần phụ lục.

Chương 1: Tổng quan. Mô tả đề tài và các kiến thức xây dựng đề tài.

Chương 2: Phân tích thiết kế hệ thống Website. Giới thiệu hệ thống, trình bày các bước phân tích hệ thống bằng các biểu đồ UML theo pha phân tích, pha thiết kế.

Chương 3: Thiết kế giao diện và cài đặt Website. Trình bày giao diện website và các yêu cầu cài đặt Website.

Phần phụ lục: Yêu cầu thiết kế Website của nhà sử dụng.

CHƯƠNG 1: TỔNG QUAN

1.1. MÔ TẢ ĐỀ TÀI

Siêu thị sách Minh Châu đang trong quá trình xây dựng và phát triển . Họ cần mở rộng quảng cáo và tiêu thụ các sản phẩm sách. Vì vậy siêu thị đưa ra yêu cầu xây dựng một website cho siêu thị với các chức năng sau :

- Giới thiệu về siêu thị và các sản phẩm sách của siêu thị .
- Cung cấp những thông tin cần thiết cho khách hàng .
- Thực hiện việc đăng ký mua sách của siêu thị qua mạng .
- Đưa ra các báo cáo và thống kê lượng hàng tồn kho .

1.2. CÁC KIẾN THỨC XÂY DỰNG ĐỀ TÀI

Để xây dựng thành công phần mềm này em đã áp dụng các kiến thức về phân tích thiết kế hệ thống hướng đối tượng UML bằng công cụ Enterprise Architect, hệ quản trị cơ sở dữ liệu SQL server , Môi trường lập trình C#.

1.2.1. Enterprise Architect

Enterprise Architect được xây dựng để đặc tả, phát triển và viết tài liệu cho các khía cạnh trong phát triển phần mềm hướng đối tượng. Enterprise Architect giúp người phát triển hiểu rõ và ra quyết định liên quan đến phần mềm cần xây dựng. Enterprise Architect bao gồm một tập các ký hiệu, các khái niệm, các biểu đồ và hướng dẫn cho phép tạo quan sát,sửa đổi và quản lý các biểu đồ. Enterprise Architect quy định một loạt các ký hiệu và quy tắc để mô hình hoá các pha trong quá trình phát triển phần mềm hướng đối tượng dưới dạng biểu đồ.

1.2.2. Ngôn ngữ đặc tả UML (Unified Modeling Language)

1.2.2.1. UML (Unified Modeling Language) là gì?

Ngôn ngữ mô hình hóa thống nhất (Unified Modeling Language – UML) là một ngôn ngữ để biểu diễn mô hình theo hướng đối tượng được xây dựng bởi ba tác giả trên với chủ đích là:

- Mô hình hoá các hệ thống sử dụng các khái niệm hướng đối tượng.
- Thiết lập một kết nối từ nhận thức của con người đến các sự kiện cần mô hình hoá
- Giải quyết vấn đề về mức độ thừa kế trong các hệ thống phức tạp, có nhiều ràng buộc khác nhau.
- Tạo một ngôn ngữ mô hình hoá có thể sử dụng được bởi người và máy.

1.2.2.2. Các thành phần của UML

Ngôn ngữ UML bao gồm một loạt các phần tử đồ họa (graphic element) có thể được kết hợp với nhau để tạo ra các biểu đồ. Bởi đây là một ngôn ngữ, nên UML cũng có các nguyên tắc để kết hợp các phần tử đó. Một số những thành phần chủ yếu của ngôn ngữ UML:

- **Hướng nhìn (view):** Hướng nhìn chỉ ra những khía cạnh khác nhau của hệ thống cần phải được mô hình hóa. Chỉ qua việc định nghĩa của một loạt các hướng nhìn khác nhau, mỗi hướng nhìn chỉ ra một khía cạnh riêng biệt của hệ thống, người ta mới có thể tạo dựng nên một bức tranh hoàn thiện về hệ thống. Cũng chính các hướng nhìn này nối kết ngôn ngữ mô hình hóa với quy trình được chọn cho giai đoạn phát triển.
- **Biểu đồ (diagram):** Biểu đồ là các hình vẽ miêu tả nội dung trong một hướng nhìn. UML có tất cả 9 loại biểu đồ khác nhau được sử dụng trong những sự kết hợp khác nhau để cung cấp tất cả các hướng nhìn của một hệ thống.
- **Phần tử mô hình hóa (model element):** Các khái niệm được sử dụng trong các biểu đồ được gọi là các phần tử mô hình, thể hiện các khái niệm hướng đối tượng quen thuộc. Một phần tử mô hình thường được sử dụng trong nhiều biểu đồ khác nhau, nhưng nó luôn luôn có chỉ một ý nghĩa và một kí hiệu.
- **Cơ chế chung:** Cơ chế chung cung cấp thêm những lời nhận xét bổ sung, các thông tin cũng như các quy tắc ngữ pháp chung về một phần tử mô hình; chúng còn cung cấp thêm các cơ chế để có thể mở rộng ngôn ngữ UML cho phù hợp với một phương pháp xác định (một quy trình, một tổ chức hoặc một người dùng).

1.2.3. Ngôn ngữ C#

Mục tiêu của C# là cung cấp một ngôn ngữ lập trình đơn giản, an toàn, hiện đại, hướng đối tượng, có khả năng thực thi cao cho môi trường .NET. Ta có thể dễ dàng thấy trong C# có những đặc trưng quen thuộc của Java, C++, Visual Basic, ...

Ngôn ngữ C# là một công cụ lập trình trên nền tảng .NET. Với ngôn ngữ C++, khi học nó ta không cần quan tâm đến môi trường thực thi. Với ngôn ngữ C#, ta học để tạo một ứng dụng .NET, nếu lơ là ý này có thể bỏ lỡ quan điểm chính của ngôn ngữ này. Do đó, C# tập trung trong ngữ cảnh cụ thể là nền tảng .NET của Microsoft và trong các ứng dụng máy tính để bàn và ứng dụng Internet. Chương này trình bày chung về hai phần là ngôn ngữ C# và nền tảng .NET, bao gồm cả khung ứng dụng .NET (.NET Framework)

1.2.3.1. *Nền tảng của .NET*

Khi Microsoft công bố C# vào tháng 7 năm 2000, việc khánh thành nó chỉ là một phần trong số rất nhiều sự kiện mà nền tảng .Net được công bố. Nền tảng .Net là bộ khung phát triển ứng dụng mới, nó cung cấp một giao diện lập trình ứng dụng (Application Programming Interface - API) mới mẽ cho các dịch vụ và hệ điều hành Windows, cụ thể là Windows 2000, nó cũng mang lại nhiều kỹ thuật khác nổi bật của Microsoft suốt từ những năm 90.

1.2.3.2. *.NET Framework*

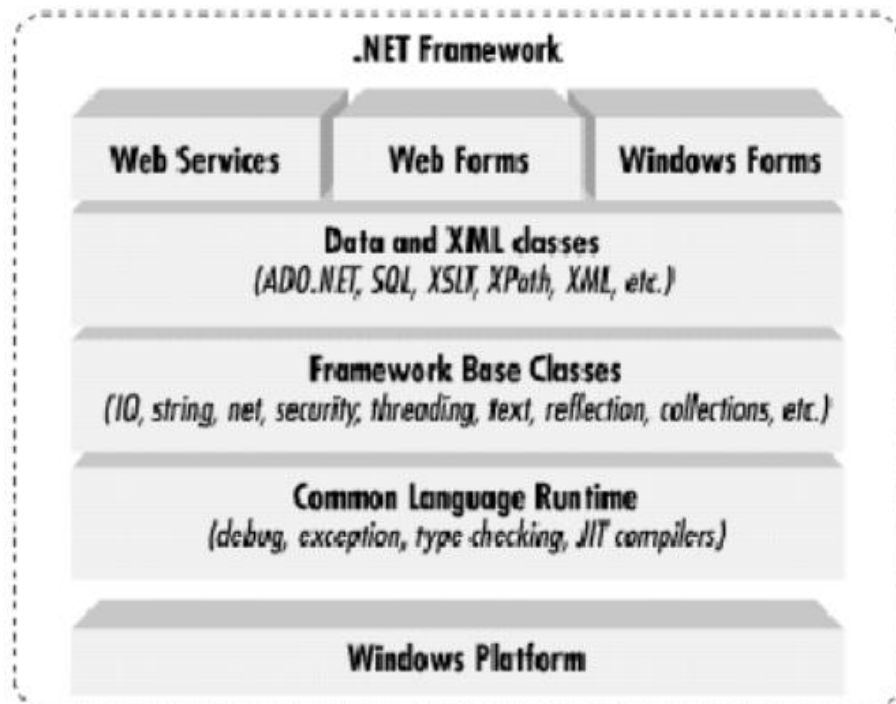
.Net hỗ trợ tích hợp ngôn ngữ, tức là ta có thể kế thừa các lớp, bắt các biệt lệ, đa hình thông qua nhiều ngôn ngữ. .NET Framework thực hiện được việc này nhờ vào đặc tả Common Type System - CTS (hệ thống kiểu chung) mà tất cả các thành phần .Net đều tuân theo. Ví dụ, mọi thứ trong .Net đều là đối tượng, thừa kế từ lớp gốc System.Object.

.NET Framework nằm ở tầng trên của hệ điều hành (bất kỳ hệ điều hành nào không chỉ là Windows). .NET Framework bao gồm:

Bốn ngôn ngữ chính thức: C#, VB.Net, C++, và Jscript.NET

Common Language Runtime - CLR, nền tảng hướng đối tượng cho phát triển ứng dụng Windows và web mà các ngôn ngữ có thể chia sẻ sử dụng.

Bộ thư viện Framework Class Library - FCL.



Hình 1. 1: Kiến trúc khung ứng dụng .Net

Thành phần quan trọng nhất của .NET Framework là CLR, nó cung cấp môi trường cho ứng dụng thực thi, CLR là một máy ảo, tương tự máy ảo Java. CLR kích hoạt đối tượng, thực hiện kiểm tra bảo mật, cấp phát bộ nhớ, thực thi và thu dọn chúng.

Trong Hình 1.1. Tầng trên của CLR bao gồm:

- Các lớp cơ sở
- Các lớp dữ liệu và XML
- Các lớp cho dịch vụ web, web form, và Windows form.
- Các lớp này được gọi chung là FCL, Framework Class Library, cung cấp API hướng đối tượng cho tất cả các chức năng của .NET Framework (hơn 5000 lớp).
- Các lớp cơ sở tương tự với các lớp trong Java. Các lớp này hỗ trợ các thao tác nhập xuất, thao tác chuỗi, văn bản, quản lý bảo mật, truyền thông mạng, quản lý tiến trình và các chức năng tổng hợp khác ...

1.2.3.3. *Biên dịch và ngôn ngữ trung gian (MSIL)*

Với .NET chương trình không biên dịch thành tập tin thực thi, mà biên dịch thành ngôn ngữ trung gian (MSIL - Microsoft Intermediate Language, viết tắt là IL), sau đó chúng được CLR thực thi. Các tập tin IL biên dịch từ C# đồng nhất với các tập tin IL biên dịch từ ngôn ngữ .Net khác.

Khi biên dịch dự án, mã nguồn C# được chuyển thành tập tin IL lưu trên đĩa. Khi chạy chương trình thì IL được biên dịch (hay thông dịch) một lần nữa bằng trình Just In Time - JIT, khi này kết quả là mã máy và bộ xử lý sẽ thực thi.

Trình biên dịch JIT chỉ chạy khi có yêu cầu. Khi một phương thức được gọi, JIT phân tích IL và sinh ra mã máy tối ưu cho từng loại máy. JIT có thể nhận biết mã nguồn đã được biên dịch chưa, để có thể chạy ngay ứng dụng hay phải biên dịch lại.

CLS có nghĩa là các ngôn ngữ .Net cùng sinh ra mã IL. Các đối tượng được tạo theo một ngôn ngữ nào đó sẽ được truy cập và thừa kế bởi các đối tượng của ngôn ngữ khác. Vì vậy ta có thể tạo được một lớp cơ sở trong VB.Net và thừa kế nó từ C#.

1.2.3.4. *Ngôn ngữ C#*

C# là một ngôn ngữ rất đơn giản, với khoảng 80 từ khoá và hơn mười kiểu dữ liệu dựng sẵn, nhưng C# có tính diễn đạt cao. C# hỗ trợ lập trình có cấu trúc, hướng đối tượng, hướng thành phần (component oriented).

Trọng tâm của ngôn ngữ hướng đối tượng là lớp. Lớp định nghĩa kiểu dữ liệu mới, cho phép mở rộng ngôn ngữ theo hướng cần giải quyết. C# có những từ khoá dành cho việc khai báo lớp, phương thức, thuộc tính (property) mới. C# hỗ trợ đầy đủ khái niệm trụ cột trong lập trình hướng đối tượng: đóng gói, thừa kế, đa hình.

Định nghĩa lớp trong C# không đòi hỏi tách rời tập tin tiêu đề với tập tin cài đặt như C++. Hơn thế, C# hỗ trợ kiểu suu liệu mới, cho phép suu liệu trực tiếp trong tập tin mã nguồn. Đến khi biên dịch sẽ tạo tập tin suu liệu theo định dạng XML.

C# hỗ trợ khái niệm giao diện, interfaces (tương tự Java). Một lớp chỉ có thể kế thừa duy nhất một lớp cha nhưng có thể cài đặt nhiều giao diện.

C# có kiểu cấu trúc, struct (không giống C++). Cấu trúc là kiểu hạng nhẹ và bị giới hạn. Cấu trúc không thể thừa kế lớp hay được kế thừa nhưng có thể cài đặt giao diện.

C# cung cấp những đặc trưng lập trình hướng thành phần như property, sự kiện và dẫn hướng khai báo (được gọi là attribute). Lập trình hướng component được hỗ trợ bởi CLR thông qua siêu dữ liệu (metadata). Siêu dữ liệu mô tả các lớp bao gồm các phương thức và thuộc tính, các thông tin bảo mật

C# cũng cho truy cập trực tiếp bộ nhớ dùng con trỏ kiểu C++, nhưng vùng mã đó được xem như không an toàn. CLR sẽ không thực thi việc thu dọn rác tự động các đối tượng được tham chiếu bởi con trỏ cho đến khi lập trình viên tự giải phóng.

Ngôn ngữ lập trình C# là một ngôn ngữ được dẫn xuất từ C và C++, C# được tạo ra từ nền tảng phát triển hơn. Microsoft bắt đầu với công việc trong C và C++ và thêm vào những đặc tính mới để làm cho ngôn ngữ này dễ dàng sử dụng hơn.

- C# là ngôn ngữ đơn giản
- C# là ngôn ngữ hiện đại.
- C# là ngôn ngữ hướng đối tượng.
- C# là ngôn ngữ mạnh mẽ và mê m dẻo.
- C# là ngôn ngữ ít từ khoá.
- C# là ngôn ngữ hướng module.
- C# sẽ trở lên phổ biến.
- C# là ngôn ngữ đơn giản.

C# loại bỏ một vài sự phức tạp của những ngôn ngữ như Java và c++, bao gồm việc loại bỏ những macro, những template, đa kế thừa, và lớp cơ sở ảo (virtual base

class). Chúng là những nguyên nhân gây ra sự nhầm lẫn hay dẫn đến những vấn đề cho các người phát triển C++. Nếu chúng ta là người học ngôn ngữ này đầu tiên thì chắc chắn là ta sẽ không trải qua những thời gian để học nó! Nhưng khi đó ta sẽ không biết được hiệu quả của ngôn ngữ C# khi loại bỏ những vấn đề trên.

Ngôn ngữ C# đơn giản vì nó dựa trên nền tảng C và C++. Nếu chúng ta thân thiện với C và C++ hoặc thậm chí là Java, chúng ta sẽ thấy C# khá giống về diện mạo, cú pháp, biểu thức, toán tử và những chức năng khác được lấy trực tiếp từ ngôn ngữ C và C++, nhưng nó đã được cải tiến để làm cho ngôn ngữ đơn giản hơn. Một vài trong các sự cải tiến là loại bỏ các dư thừa, hay là thêm vào những cú pháp thay đổi. Ví dụ như, trong C++ có ba toán tử làm việc với các thành viên là ::, ., và ->. Để biết khi nào dùng ba toán tử này cũng phức tạp và dễ nhầm lẫn. Trong C#, chúng được thay thế với một toán tử duy nhất gọi là . (dot). Đối với người mới học thì điều này và những việc cải tiến khác làm bớt nhầm lẫn và đơn giản hơn.

- **C# là ngôn ngữ hiện đại:**

Điều làm cho một ngôn ngữ hiện đại đó là: Những đặc tính như việc xử lý ngoại lệ, thu gom bộ nhớ tự động, những kiểu dữ liệu mở rộng, và bảo mật mã nguồn là những đặc tính được mong đợi trong một ngôn ngữ hiện đại.

- **C# là ngôn ngữ hướng đối tượng:**

Những đặc điểm chính của ngôn ngữ hướng đối tượng (Object-oriented language) là sự đóng gói (encapsulation), sự kế thừa (inheritance), và đa hình (polymorphism).

- **C# là ngôn ngữ mạnh mẽ và mềm dẻo:**

Ngôn ngữ này không đặt những ràng buộc lên việc có thể làm. C# được sử dụng cho nhiều các dự án khác nhau như là tạo ra ứng dụng xử lý văn bản, ứng dụng đồ họa, bản tính, hay thậm chí những trình biên dịch cho các ngôn ngữ khác.

- **C# là ngôn ngữ ít từ khóa:**

C# là ngôn ngữ sử dụng giới hạn những từ khóa. Phần lớn các từ khóa được sử dụng để mô tả thông tin. Chúng ta có thể nghĩ rằng một ngôn ngữ có nhiều từ khóa thì sẽ mạnh hơn. Điều này không phải sự thật, ít nhất là trong trường hợp ngôn ngữ C#, chúng ta có thể tìm thấy rằng ngôn ngữ này có thể được sử dụng để làm bất cứ nhiệm vụ nào. Bảng sau liệt kê các từ khóa của ngôn ngữ C#.

- **C# là ngôn ngữ hướng module:**

Mã nguồn C# có thể được viết trong những phần được gọi là những lớp, những lớp này chứa các phương thức thành viên của nó. Những lớp và những phương thức có thể được sử dụng lại trong ứng dụng hay các chương trình khác. Bằng cách truyền các mẫu thông tin đến những lớp hay phương thức chúng ta có thể tạo ra những mã nguồn dùng lại có hiệu quả.

- **C# sẽ trở nên phổ biến:**

C# là một trong những ngôn ngữ lập trình mới nhất. Vào thời điểm cuốn sách này được viết, nó không được biết như là một ngôn ngữ phổ biến. Nhưng ngôn ngữ này có một số lý do để trở thành một ngôn ngữ phổ biến. Một trong những lý do chính là Microsoft và sự cam kết của .NET

Microsoft muốn ngôn ngữ C# trở nên phổ biến. Mặc dù một công ty không thể làm một sản phẩm trở nên phổ biến, nhưng nó có thể hỗ trợ. Cách đây không lâu, Microsoft đã gặp sự thất bại về hệ điều hành Microsoft Bob. Mặc dù Microsoft muốn Bob trở nên phổ biến nhưng thất bại. C# thay thế tốt hơn để đem đến thành công sơ với Bob. Thật sự là không biết khi nào mọi người trong công ty Microsoft sử dụng Bob trong công việc hằng ngày của họ. Tuy nhiên, với C# thì khác, nó được sử dụng bởi Microsoft. Nhiều sản phẩm của công ty này đã chuyển đổi và viết lại bằng C#. Bằng cách sử dụng ngôn ngữ này Microsoft đã xác nhận khả năng của C# cần thiết cho những người lập trình.

Microsoft .NET là một lý do khác để đem đến sự thành công của C#. .NET là một sự thay đổi trong cách tạo và thực thi những ứng dụng. Ngoài hai lý do trên ngôn ngữ C# cũng sẽ trở nên phổ biến do những đặc tính của ngôn ngữ này được đề cập trong mục trước như: đơn giản, hướng đối tượng, mạnh mẽ..

1.2.4. Những yêu cầu mà đề tài cần đáp ứng

- Thiết kế một Website đáp ứng nhu cầu của nhà sử dụng là một Website thương mại, dễ kiểm soát, hoạt động tốt.
- Cho phép người dùng sử dụng có thể dễ dàng thực hiện các thao tác đối với các chức năng cần thiết, cung cấp lượng thông tin đầy đủ giúp khách hàng không phải mất nhiều thời gian.
- Giao diện đẹp, đơn giản, thân thiện dễ sử dụng với người dùng.

CHƯƠNG 2: PHÂN TÍCH THIẾT KẾ HỆ THỐNG WEBSITE

2.1. GIỚI THIỆU HỆ THỐNG

2.1.1. Hoạt động nghiệp vụ tại Siêu thị Sách Minh Châu

Trước hết,ta cần tìm hiểu qua một chút về cơ cấu tổ chức phòng ban của Siêu thị Minh Châu, được chia làm 3 bộ phận:

- Bộ phận văn phòng: Giám đốc,kế toán,thủ quỹ,kho... được bố trí tại một khu vực khép kín,người có nhiệm vụ mới được vào.
- Bộ phận quầy:nhân viên trực tiếp tại các quầy có giao nhiệm vụ giám sát và quản lý quầy đó.
- Bộ phận thu ngân:Nhân viên thu ngân trực tiếp tại các bàn thu ngân cố định đặt trong siêu thị.

Hoạt động bán hàng thực tế tại siêu thị sách Minh Châu

Hàng ngày,siêu thị sách mở cửa bán hàng từ 7h30 tới 21h30. Hoạt động bán hàng của một siêu thị sách Minh Châu có thể tóm tắt như sau:

- Khách hàng có thể tự do chọn lựa các sản phẩm sách theo nhu cầu,có thể xem qua hình ảnh sách cũng như nội dung sách.Khách hàng có thể yêu cầu sự trợ giúp của nhân viên siêu thị tại bộ phận quầy đối với các cuốn sách cần tìm.
- Khi khách hàng đã lựa chọn được 1 hoặc nhiều sản phẩm, khách hàng sẽ bỏ hàng vào một giỏ hàng được cung cấp sẵn của siêu thị sách sau đó mang ra quầy thanh toán tại bàn thu ngân trong siêu thị sách.
- Khách hàng trả tiền và nhận sản phẩm của mình.

Hoạt động bán hàng cũng chia thành 2 hình thức:

- Hình thức bán nhỏ,lẻ cho khách hàng cá nhân.
- Hình thức bán với số lượng nhiều ,yêu cầu viết hoá đơn,giao hàng tận nơi cho các công ty, đơn vị.

Một đơn hàng có thể có dạng như sau:

Đơn đặt hàng:

Số DH:.....

Ngày,/ /

Cơ Sở:.....

ĐƠN ĐẶT HÀNG

Tên khách hàng:.....

Địa chỉ:.....

Địa chỉ giao hàng:.....

Điện thoại:.....

STT	Tên Sách	Mô tả	Số lượng (quyển)	Đơn giá (VNĐ)	Thành tiền
1	Pascal	Sách lập trình	10	35.000	350.000
2	Tự học C	Sách lập trình	5	42.500	212.500
3					
4					
5					
6					
Tổng tiền:					562.500

Tổng thanh toán: 562.500 VNĐ

Bằng chữ: Năm trăm sáu mươi hai nghìn năm trăm đồng.

Ngày tháng năm 200

Nhân viên kho

Nhân viên bán hàng

(Họ tên)

(Họ tên)

2.1.2. Yêu cầu hệ thống

Siêu thị sách Minh Châu đang trong quá trình xây dựng và phát triển . Họ cần mở rộng quảng cáo và tiêu thụ các sản phẩm . Vì vậy Siêu thị đưa ra yêu cầu xây dựng một website với các tiêu chí sau:

Mục đích: Xây dựng website giới thiệu sách trực tuyến cho mọi người

Yêu cầu đạt được: Thực hiện được việc đặt mua sản phẩm và lập đơn hàng.

Chức năng của hệ thống: Thực hiện chức năng giới thiệu sách đến mọi khách hàng đồng thời cung cấp thêm cho khách hàng một địa chỉ tin cậy để có thể tìm sách, đặt hàng trực tiếp,tận hưởng dịch vụ tại nhà. Cho phép người dùng của hệ thống thực hiện các hành động cụ thể:

Khách hàng

- Cho phép xem thông tin chi tiết,nội dung của các sản phẩm sách của các tác giả,nhà xuất bản trong và ngoài nước.
- Tìm kiếm sách theo chủ đề, tác giả ,nhà xuất bản, giá tiền ,...
- Cho phép đặt mua hàng.

Người quản trị hệ thống

- Cập nhật thông tin cho các sản phẩm sách: Thêm,xóa, sửa.
- Cập nhật thông tin cho đơn đặt hàng,khách hàng.
- Cập nhật thông tin cho loại sản phẩm.
- Quản lý và xây dựng các quảng cáo,banner,tin tức...

Các thông tin sử dụng trong hệ thống

- Thông tin về các sản phẩm của siêu thị sách (Các thông tin chính) .
- Thông tin về nhà xuất bản .
- Thông tin về tác giả.
- Thông tin về khách hàng.
- Thông tin về người quản lý.
- Thông tin về siêu thị (các tin tức,tuyển dụng..) .
- Thông tin về quảng cáo.
- Thông tin về ý kiến của khách hàng .

Những thông tin này thường được dùng để tạo lập CSDL .

Các yêu cầu đối với hệ thống :

Các ràng buộc về chức năng :

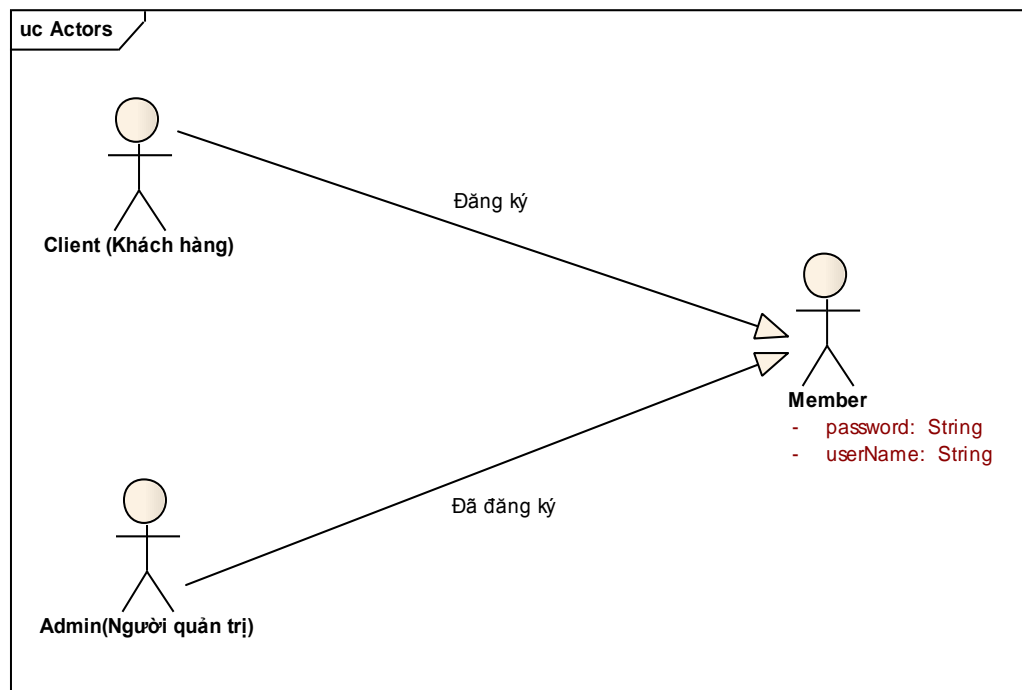
- Cập nhật dữ liệu tham chiếu: Thêm,xóa,sửa.
- Cập nhật từ “giỏ đặt hàng” : các thông tin về khách hàng lần đầu phải được lưu lại vào CSDL. Chi tiết các “giỏ hàng” cũng phải được lưu lại cho báo cáo thống kê .

Các ràng buộc phi chức năng :

- Giao diện của website thân thiện , có các cấu trúc treeview và listview .
- Số lượng tài khoản người sử dụng lớn (~) .
- Khả năng xử lý đồng thời nhiều kết nối (~) , nhiều giao dịch (~) .
- Số lượng sách lưu trữ được trong CSDL (~) .
- Thời gian cho mỗi tìm kiếm không quá 30 giây.

Các tác nhân của hệ thống :

- Client:Khách hàng vào thăm,tìm kiếm sản phẩm,đặt hàng.
- Admin(Administractor): Người quản trị chịu trách nhiệm đảm bảo hoạt động của website , theo dõi , xử lý các yêu cầu của khách hàng .



Hình 2. 1: Các tác nhân của hệ thống

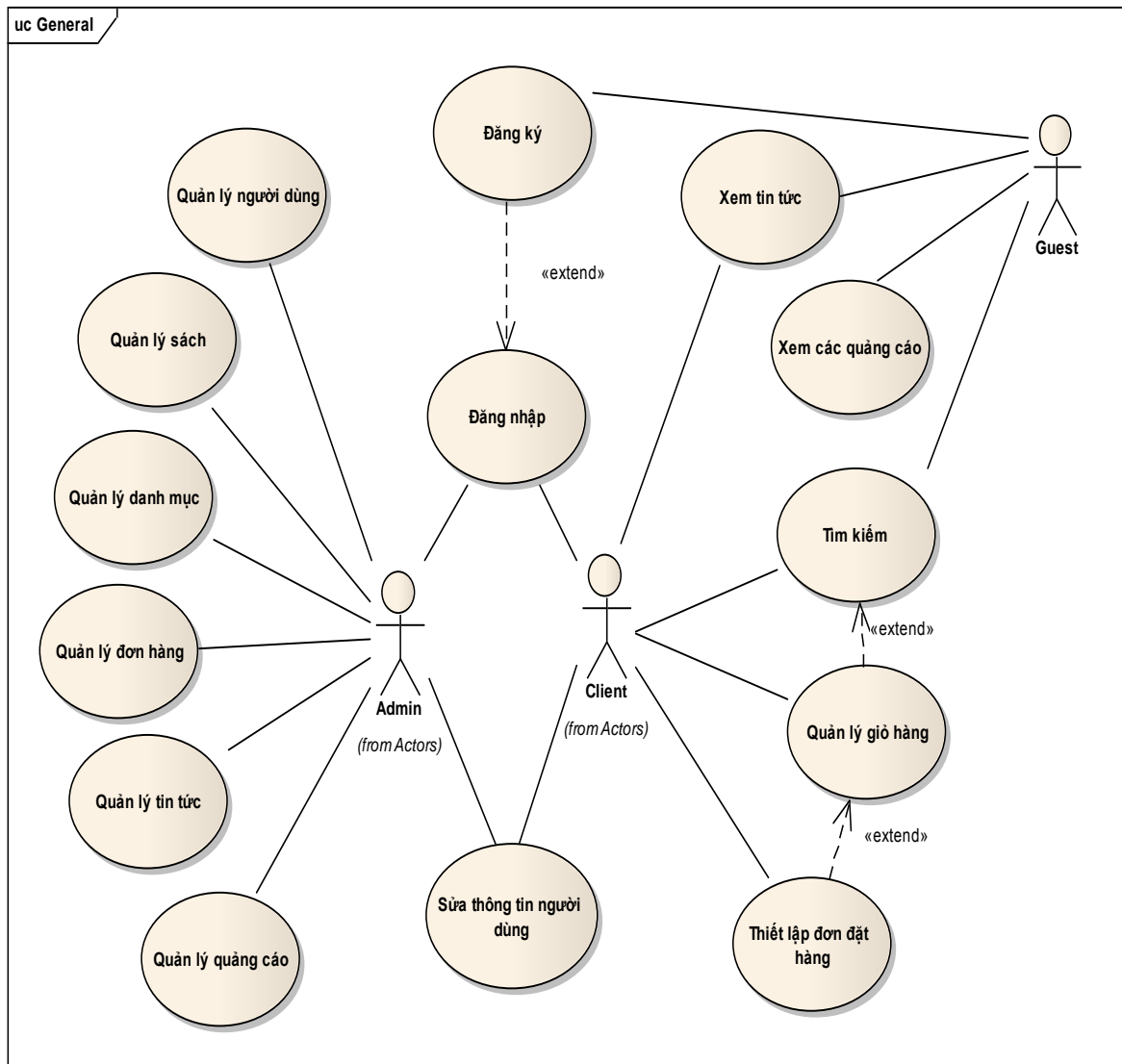
2.2. PHA PHÂN TÍCH

2.2.1. Xây dựng biểu đồ Usecase

Biểu đồ Usecase : được sử dụng để xác định các chức năng cũng như các tác nhân(người sử dụng hay hệ thống khác)liên quan đến hệ thống đó .

2.2.1.1. Biểu đồ Usecase mức tổng quát

Dựa trên các yêu cầu của hệ thống,biểu đồ usecase tổng quát của hệ thống có thể xây dựng mở rộng với các chức năng biểu diễn như trong hình dưới đây:



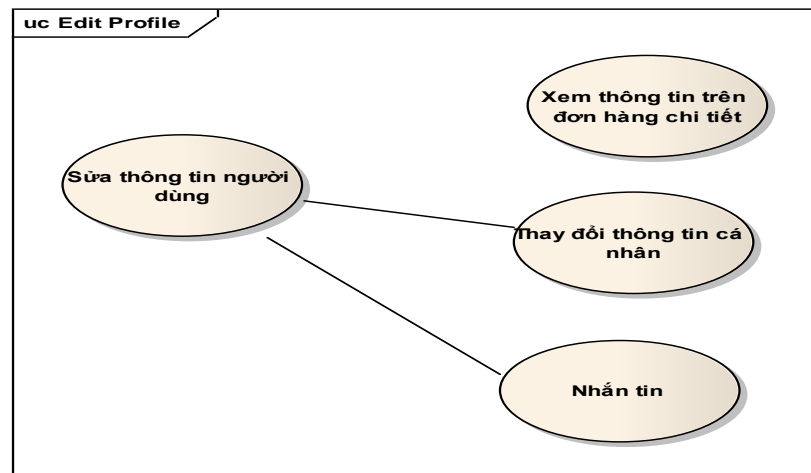
Hình 2. 2: Biểu đồ Usecase tổng quát hệ thống

2.2.1.2. Phân rã các Usecase mức cao

• Phân rã Usecase Sửa thông tin người dùng

Usecase sửa thông tin người dùng có thể được phân rã thành các usecase nhỏ hơn là

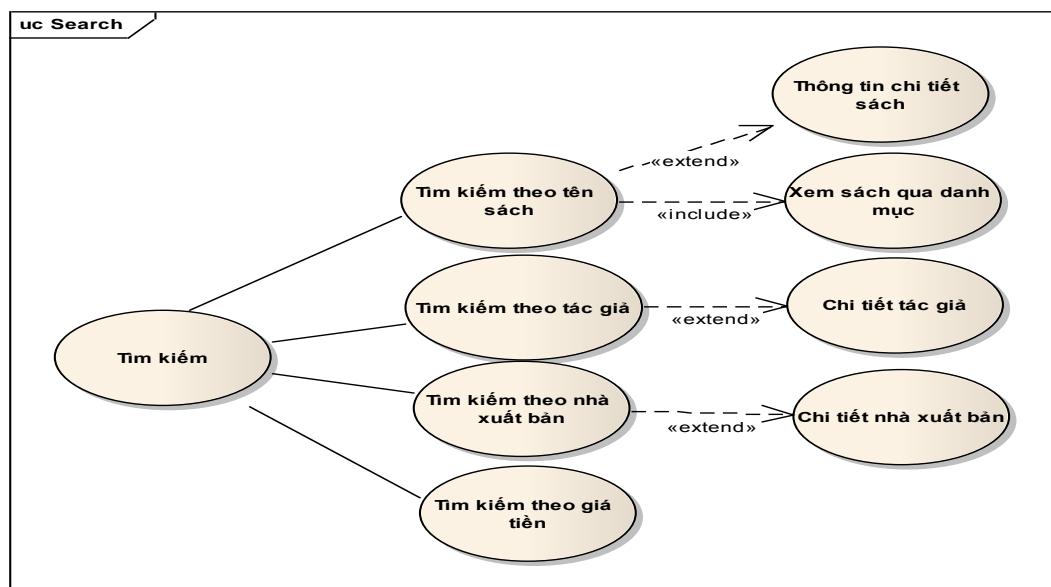
- Xem thông tin chi tiết: Xem thông tin trên đơn hàng chi tiết (Thông tin trên đơn hàng phải trùng với thông tin khách hàng đăng ký).
- Thay đổi thông tin cá nhân: bao gồm cả thay đổi mật khẩu, email, địa chỉ, phone...
- Nhấn tin: Cho phép kiểm tra tin nhắn của hệ thống tới cho khách hàng hoặc các tin liên quan.



Hình 2. 3: Phân rã usecase sửa thông tin người dùng

• Phân rã Usecase Tìm kiếm

Usecase Tìm kiếm có thể phân rã thành các usecase nhỏ hơn là: tìm kiếm theo tên sách, tìm kiếm theo tác giả, tìm kiếm theo nhà xuất bản, tìm kiếm theo giá tiền.

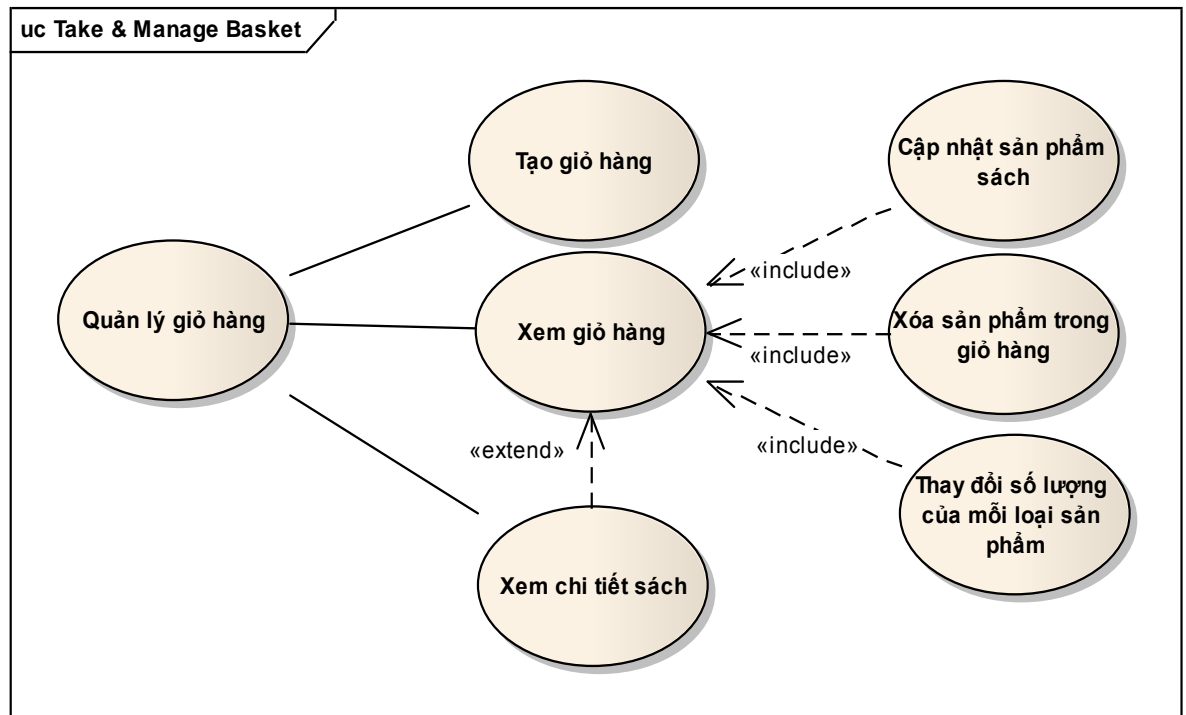


Hình 2. 4: Phân rã usecase tìm kiếm

- **Phân rã Usecase Take Quản lý giỏ hàng**

Usecase quản lý giỏ hàng có thể được phân rã thành các usecase nhỏ hơn là:

- Tạo giỏ hàng: Khách hàng lựa chọn sau đó thêm các sách muốn mua vào giỏ hàng.
- Xem giỏ hàng: Bao gồm các usecase: Cập nhật sách trong giỏ, xóa sách trong giỏ, thay đổi số lượng sách trong giỏ.
- Xem chi tiết sách: Có thể xem chi tiết sách ngay trong giỏ hàng.

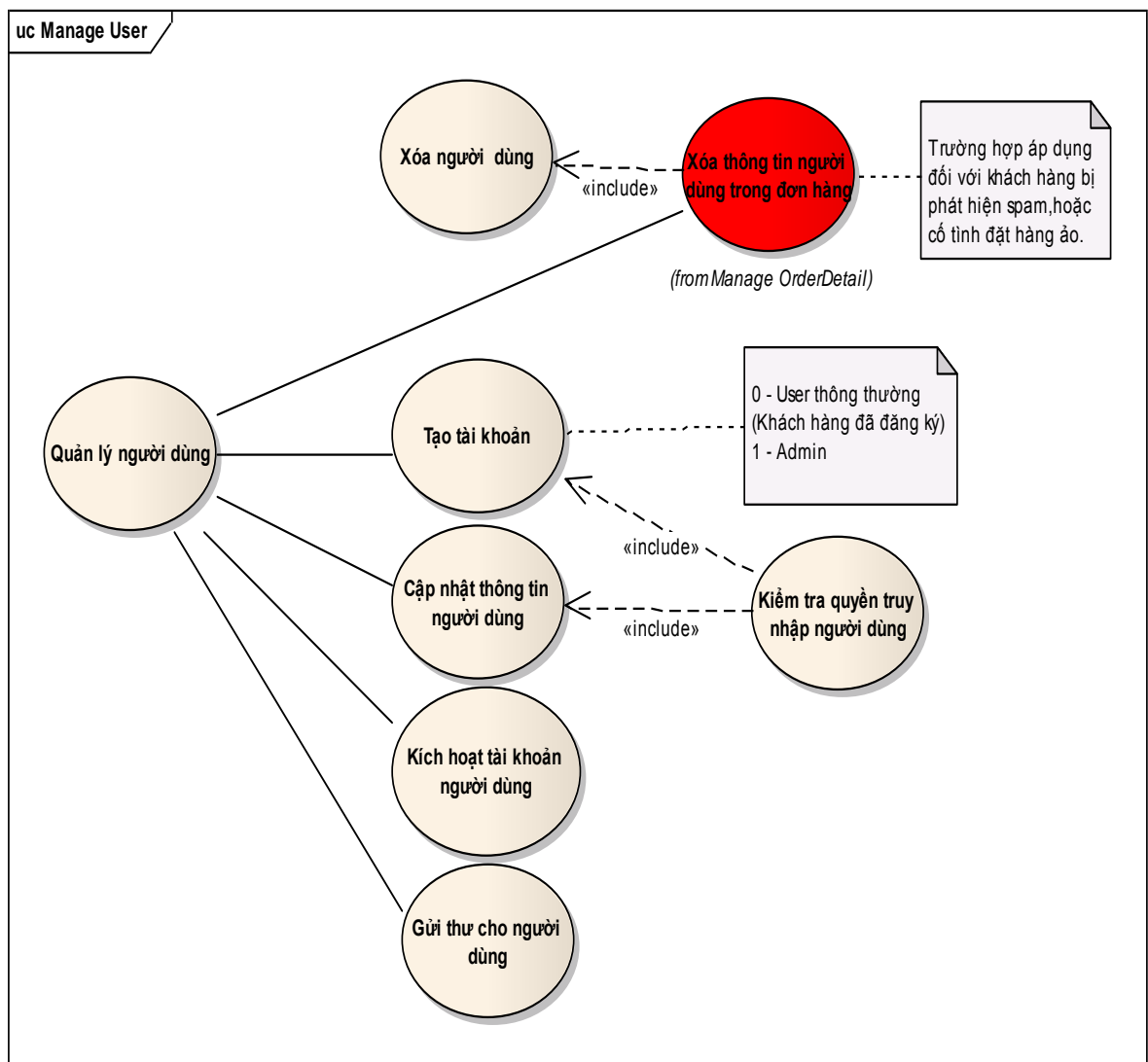


Hình 2. 5: Phân rã usecase quản lý giỏ hàng

• Phân rã Usecase Quản lý người dùng

Usecase quản lý người dùng có thể được phân rã thành các usecase nhỏ hơn là:

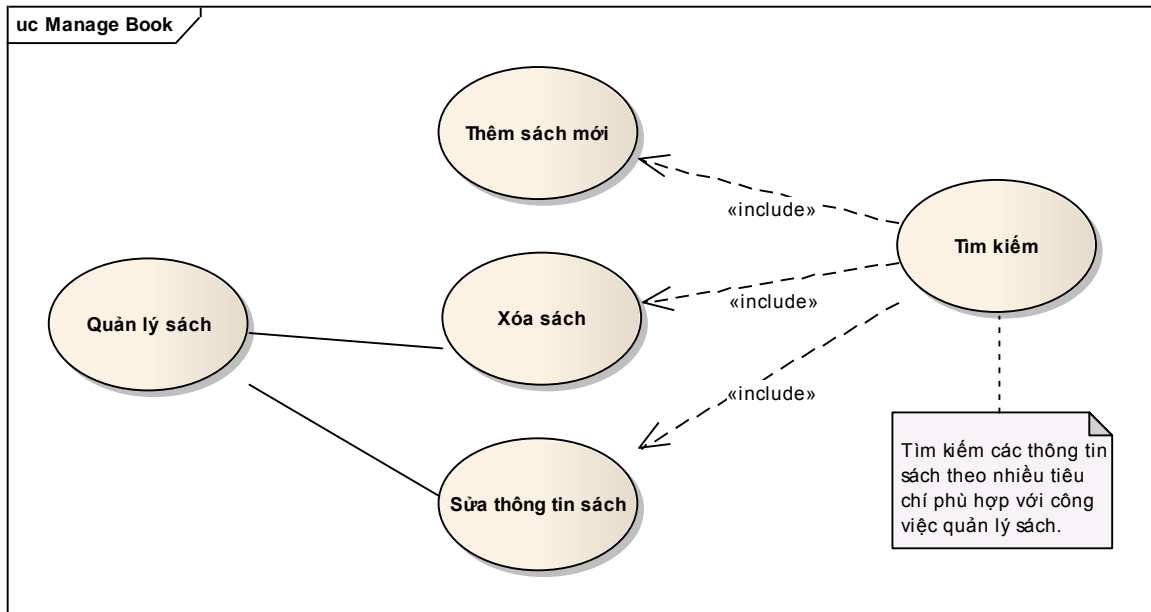
- Tạo tài khoản: Mỗi người dùng khi đăng ký sẽ có một tài khoản riêng.
- Cập nhật thông tin người dùng: Admin thêm các chú ý hoặc thay đổi một số thông tin phụ đối với khách hàng mà không làm mất đi thông tin chính.
- Xóa người dùng: Bao gồm xóa hết thông tin liên quan trong CSDL.
- Kích hoạt tài khoản người dùng: Admin kiểm tra đăng ký của khách hàng, nếu chấp thuận sẽ kích hoạt tài khoản đó để khách hàng trở thành Member của hệ thống.
- Gửi thư cho người dùng: Admin có thể gửi thư trực tiếp tới các Member trong hệ thống.



Hình 2. 6: Phân rã usecase quản lý người dùng

- **Phân rã Usecase Quản lý sách**

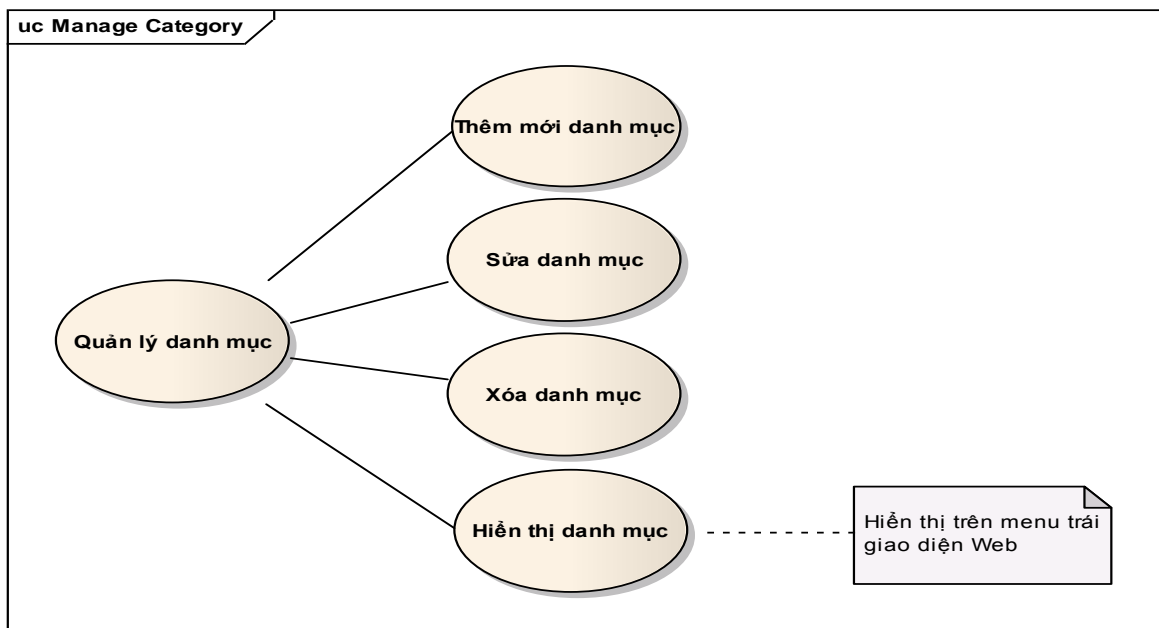
Usecase Quản lý sách có thể được phân rã thành các usecase nhỏ hơn là: Thêm sách mới, xóa sách, sửa thông tin sách(các usecase đều bao gồm usecase tìm kiếm theo đa tiêu chí).



Hình 2. 7: Phân rã usecase quản lý sách

- **Phân rã Usecase Quản lý danh mục**

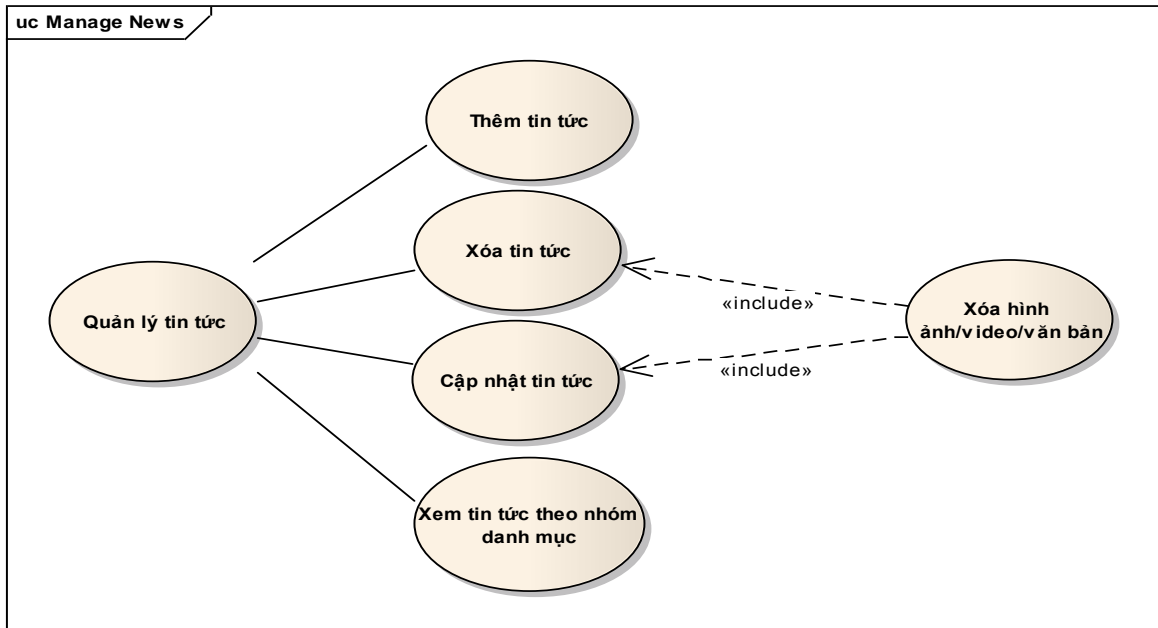
Usecase quản lý danh mục có thể được phân rã thành các usecase nhỏ hơn là: Thêm mới danh mục, sửa danh mục, xóa danh mục, hiển thị danh mục(danh mục hiển thị trên giao diện).



Hình 2. 8: Phân rã usecase quản lý danh mục

- **Phân rã Usecase Quản lý tin tức**

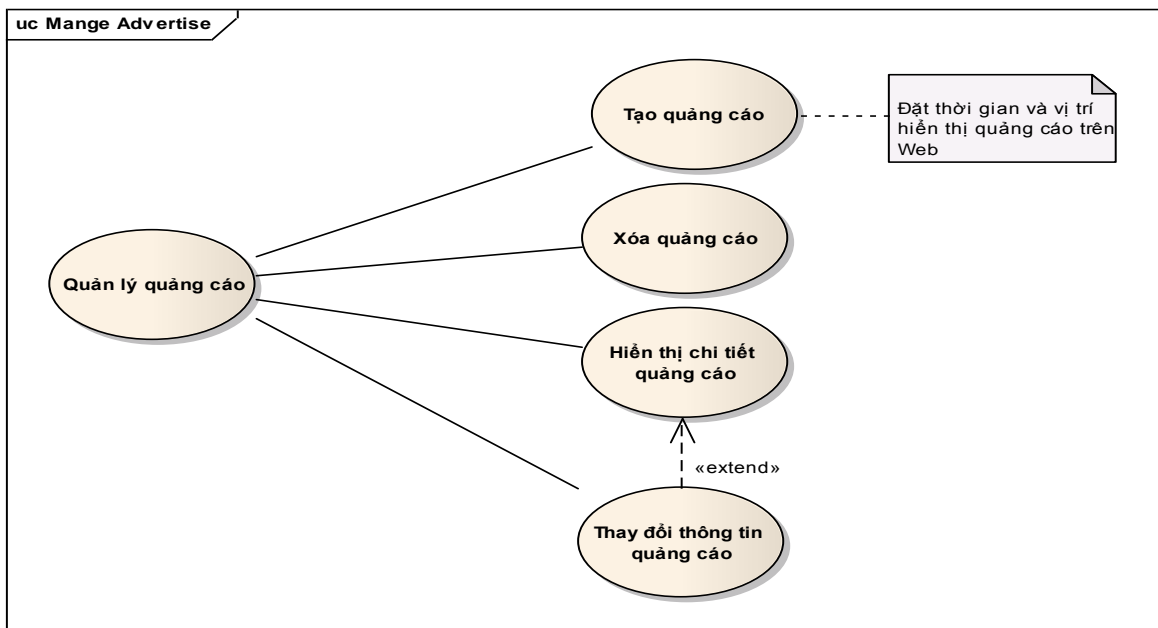
Usecase quản lý tin tức có thể được phân rã thành các usecase nhỏ hơn là: Thêm tin tức, xóa tin tức, cập nhật tin tức, xem tin tức theo nhóm danh mục sách.



Hình 2. 9: Phân rã usecase quản lý tin tức

- **Phân rã Usecase Quản lý quảng cáo**

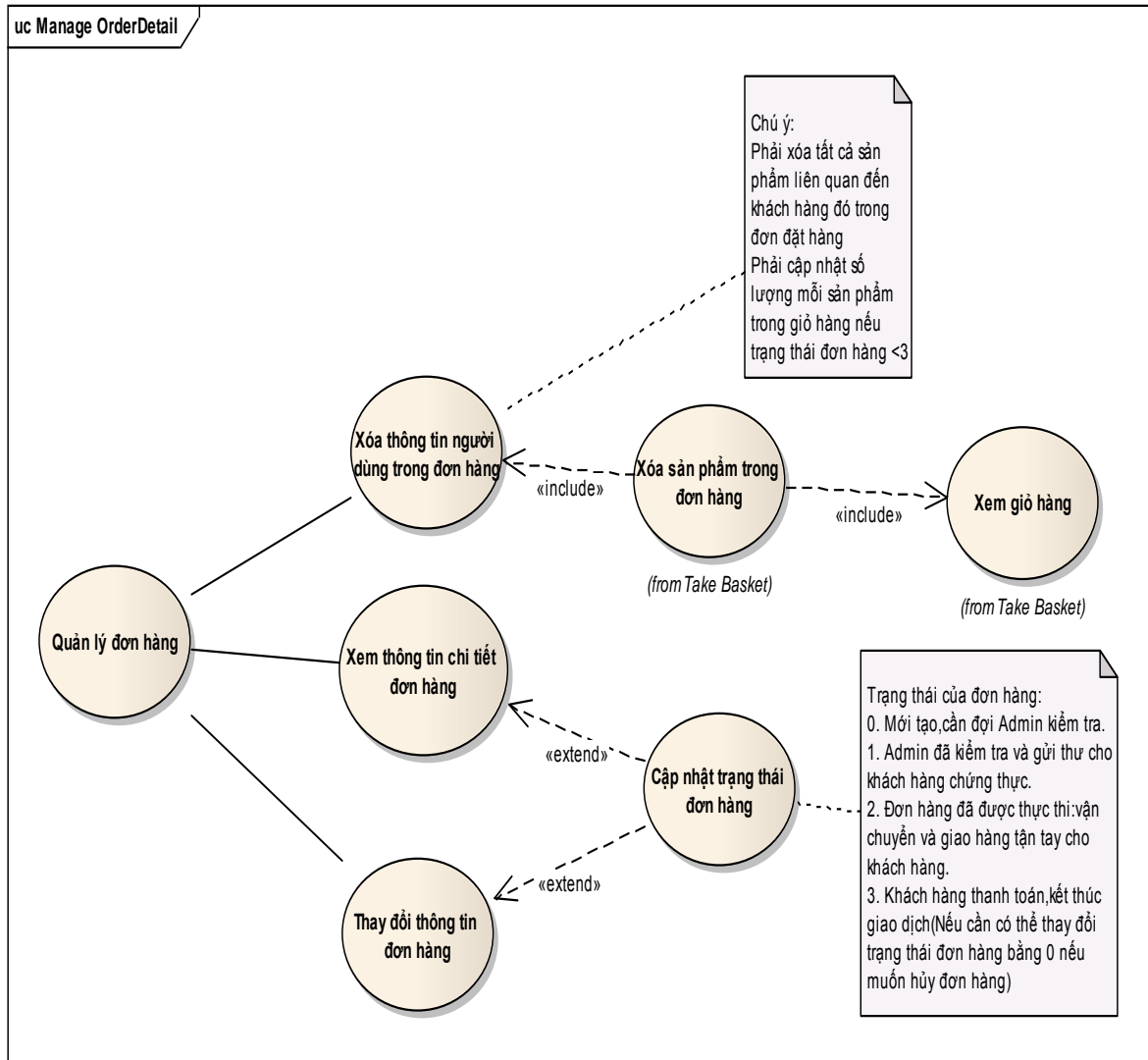
Usecase quản lý quảng cáo có thể được phân rã thành các usecase nhỏ hơn là: Tạo quảng cáo, xóa quảng cáo, thay đổi thông tin quảng cáo, hiển thị quảng cáo(trên giao diện).



Hình 2. 10: Phân rã usecase quản lý quảng cáo

• Phân rã Usecase Quản lý đơn hàng

Usecase quản lý đơn hàng có thể được phân rã thành các use case nhỏ hơn là: Xóa thông tin người dùng trong đơn hàng, xem thông tin chi tiết đơn hàng, thay đổi thông tin đơn hàng.



Hình 2. 11: Phân rã usecase quản lý đơn hàng

1.2.1.3. Kịch bản các Usecase

• Kịch bản chức năng Đăng nhập

Tên Usecase	Đăng nhập
Tác nhân chính	Thành viên(Member)
Mức	1
Người chịu trách nhiệm	Người quản trị(Admin)
Tiền điều kiện	Tác nhân phải có tài khoản đăng nhập
Đảm bảo tối thiểu	Hệ thống về lại form đăng nhập
Đảm bảo thành công	Hệ thống khởi tạo phiên làm việc
Kích hoạt	Admin chọn liên kết đến trang quản trị
Chuỗi sự kiện chính: 1. Hệ thống hiển thị form Đăng nhập 2. Admin nhập thông tin tài khoản gồm username và password và nhấn nút Login 3. Hệ thống kiểm tra thông tin đăng nhập và xác nhận thông tin đăng nhập hợp lệ 4. Hệ thống chuyển đến trang chủ quản trị	
Ngoại lệ: 3.1 Hệ thống thông báo thông tin đăng nhập không hợp lệ 3.1.1 Hệ thống yêu cầu Admin nhập lại thông tin. 3.1.2 Admin nhập lại thông tin tài khoản và nhấn nút Login.	

• Kịch bản thay đổi thông tin cá nhân

Tên Usecase	Thay đổi thông tin cá nhân
Tác nhân chính	Member
Mức	3
Người chịu trách nhiệm	Member
Tiền điều kiện	Member đã đăng nhập vào hệ thống
Đảm bảo tối thiểu	Thông tin sửa không được lưu vào trong CSDL
Đảm bảo thành công	Thông tin sửa được lưu vào trong CSDL
Kích hoạt	Member chọn chức năng “Sửa thông tin cá nhân”
Chuỗi sự kiện chính: 1. Member chọn chức năng “Sửa thông tin cá nhân” 2. Hệ thống hiển thị thông tin lưu sẵn của Member 3. Member nhập thông tin cần sửa đổi bổ sung sau đó click vào nút Lưu. 4. Hệ thống kiểm tra thông tin thay đổi có hợp lệ. 5. Hệ thống cập nhật thông tin cá nhân của Member đã thay đổi vào CSDL.	
Ngoại lệ: 4.1 Hệ thống thông báo thông tin thay đổi không hợp lệ 4.1.1 Hệ thống yêu cầu Member nhập lại thông tin sửa. 4.1.2 Member nhập lại các thông tin cần sửa và click nút Lưu.	

• **Kịch bản chức năng Đăng ký**

Tên Usecase	Đăng ký
Tác nhân chính	Khách hàng
Mức	1
Người chịu trách nhiệm	Người quản trị(Admin)
Tiền điều kiện	Tác nhân chưa có tài khoản trong hệ thống
Đảm bảo tối thiểu	Hệ thống quay lại trang đăng ký
Đảm bảo thành công	Khách hàng được thêm vào danh sách Member
Kích hoạt	Khách hàng chọn chức năng đăng ký thành viên
<p>Chuỗi sự kiện chính:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hệ thống chuyển đến trang Đăng ký, yêu cầu khách hàng nhập các thông tin. 2. Khách hàng nhập đầy đủ thông tin sau đó click vào nút Đăng ký. 3. Hệ thống kiểm tra thông tin Đăng ký hợp lệ. 4. Hệ thống thông báo đăng ký thành công. 5. Hệ thống thêm thông tin Member mới vào CSDL. 6. Hệ thống gửi thông tin tài khoản đến địa chỉ mail của Member mới. 	
<p>Ngoại lệ:</p> <ol style="list-style-type: none"> 2.1 Khách hàng chọn nút Hủy bỏ, hệ thống quay lại trang trước. 3.1 Hệ thống thông báo thông tin đăng nhập không hợp lệ (hoặc không đầy đủ) <ol style="list-style-type: none"> 3.1.1 Hệ thống yêu cầu khách hàng nhập lại thông tin hoặc sửa đổi thông tin. 3.1.2 Khách hàng nhập lại thông tin và nhấn nút Đăng ký. 	

• **Kịch bản kích hoạt tài khoản người dùng**

Tên Usecase	Kích hoạt tài khoản người dùng(Member)
Tác nhân chính	Admin
Mức	3
Người chịu trách nhiệm	Admin
Tiền điều kiện	Admin đã đăng nhập vào website
Đảm bảo tối thiểu	Không thực hiện được thao tác kích hoạt tài khoản
Đảm bảo thành công	Member được kích hoạt
Kích hoạt	Admin chọn chức năng Active/Inactive Member
<p>Chuỗi sự kiện chính:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Admin chọn chức năng quản lý Member 2. Hệ thống liệt kê danh sách Member trong hệ thống 3. Admin xác định Member và trạng thái của Member đó để kích hoạt tài khoản 	
<p>Ngoại lệ:</p> <ol style="list-style-type: none"> 3.1 Hệ thống thông báo Active không thành công <ol style="list-style-type: none"> 3.1.1 Hệ thống yêu cầu Admin thực hiện lại thao tác Active 3.1.2 Admin nhấn lại nút Active Member đó 	

• **Kịch bản Xóa người dùng**

Tên Usecase	Xóa người dùng
Tác nhân chính	Admin
Mức	3
Người chịu trách nhiệm	Admin
Tiền điều kiện	Admin đã đăng nhập vào hệ thống
Đảm bảo tối thiểu	Member không được xóa khỏi hệ thống
Đảm bảo thành công	Member được xóa khỏi hệ thống
Kích hoạt	Admin chọn chức năng Xóa Member
<p>Chuỗi sự kiện chính:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hệ thống liệt kê danh sách Member trong hệ thống 2. Admin xác định Member cần xóa khỏi hệ thống. 3. Hệ thống yêu cầu xác nhận lại thao tác xóa Member 4. Admin xác nhận yêu cầu 5. Hệ thống xóa Member khỏi CSDL, hiển thị thông báo xóa thành công.. 	
<p>Ngoại lệ:</p> <ol style="list-style-type: none"> 4.1 Admin không xác nhận yêu cầu xóa Member <ol style="list-style-type: none"> 4.1.1 Hệ thống chuyển về trang trước đó. 4.1.2 Hệ thống giữ nguyên thông tin Member trong CSDL. 	

• **Kịch bản thêm sách mới**

Tên Usecase	Thêm sách mới
Tác nhân chính	Admin
Mức	3
Người chịu trách nhiệm	Admin
Tiền điều kiện	Admin đã ở trong hệ thống, đang ở trang Quản lý sách
Đảm bảo tối thiểu	Thông tin về sách mới không được thêm vào CSDL
Đảm bảo thành công	Thông tin về sách mới được bổ xung vào CSDL
Kích hoạt	Admin chọn chức năng “Thêm sách”
<p>Chuỗi sự kiện chính:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hệ thống hiển thị form Thêm sách và yêu cầu Admin đưa vào thông tin sách. 2. Người quản trị nhập thông tin về sách mới và nhấn “Luu”. 3. Hệ thống kiểm tra thông tin sách và xác nhận thông tin hợp lệ. 4. Hệ thống cập nhật thông tin sách mới vào CSDL, hiển thị thông báo cập nhật. 5. Admin thoát khỏi form Thêm sách. 	
<p>Ngoại lệ:</p> <ol style="list-style-type: none"> 3.1 Hệ thống thông báo thông tin sách không hợp lệ <ol style="list-style-type: none"> 3.1.1 Hệ thống yêu cầu Admin nhập lại thông tin 3.1.2 Admin nhập lại thông tin sách 	

• **Kịch bản Sửa thông tin sách**

Tên Usecase	Sửa thông tin sách
Tác nhân chính	Admin
Mức	3
Người chịu trách nhiệm	Admin
Tiền điều kiện	Admin đã ở trong hệ thống, đang ở trang Quản lý sách
Đảm bảo tối thiểu	Thông tin về sách đã sửa không được lưu vào hệ thống
Đảm bảo thành công	Thông tin về sách sửa được cập nhật vào hệ thống
Kích hoạt	Admin chọn chức năng “Sửa sách”
<p>Chuỗi sự kiện chính:</p> <ol style="list-style-type: none"> Hệ thống hiển thị form sửa sách và yêu cầu Admin đưa vào thông tin sách. Admin nhập thông tin về sách cần thay đổi và nhấn “Lưu”. Hệ thống kiểm tra thông tin sách và xác nhận thông tin hợp lệ. Hệ thống cập nhật thông tin sách đã sửa đổi vào CSDL. Hệ thống thông báo đã cập nhật thành công. Admin thoát khỏi chức năng sửa sách. 	
<p>Ngoại lệ:</p> <ol style="list-style-type: none"> Hệ thống thông báo thông tin sửa sách không hợp lệ <ol style="list-style-type: none"> Hệ thống yêu cầu người quản trị nhập lại thông tin Người quản trị nhập lại thông tin sách 	

• **Kịch bản Xóa sách**

Tên Usecase	Xóa sách
Tác nhân chính	Admin
Mức	3
Người chịu trách nhiệm	Admin
Tiền điều kiện	Admin đã ở trong hệ thống, đang ở trang Quản lý sách
Đảm bảo tối thiểu	Sách không được xóa khỏi hệ thống
Đảm bảo thành công	Thông tin về sách được xóa hoàn toàn khỏi hệ thống
Kích hoạt	Admin chọn chức năng “Xóa sách”
<p>Chuỗi sự kiện chính:</p> <ol style="list-style-type: none"> Hệ thống yêu cầu Admin xác nhận có thực sự muốn xóa sách. Admin nhấn vào nút “Yes”. Hệ thống loại bỏ thông tin sách đã chọn và xóa hoàn toàn khỏi CSDL Hệ thống thông báo xóa thành công 	
<p>Ngoại lệ:</p> <p>Người quản trị nhấn vào nút “No”</p> <ol style="list-style-type: none"> Hệ thống chuyển về trang trước đó Hệ thống giữ nguyên thông tin sách. 	

• **Kịch bản tìm kiếm**

Tên Usecase	Tìm kiếm
Tác nhân chính	Người dùng(Member hoặc khách hàng chưa đăng ký)
Mức	3
Người chịu trách nhiệm	Admin
Tiền điều kiện	Tác nhân đang ở giao diện người dùng
Đảm bảo tối thiểu	Hệ thống quay lui lại bước trước.
Đảm bảo thành công	Các sách được tìm kiếm tương ứng được hiển thị .
Kích hoạt	Người dùng nhập từ khóa tìm kiếm và nhấn nút “Tìm”
<p>Chuỗi sự kiện chính:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hệ thống thực hiện truy vấn tìm kiếm trong CSDL những sản phẩm phù hợp với từ khóa truyền vào 2. Hệ thống hiển thị kết quả sản phẩm được tìm thấy ra form kết quả tìm kiếm 	
<p>Ngoại lệ:</p> <ol style="list-style-type: none"> 2.1 Hệ thống không tìm thấy kết quả nào phù hợp <ol style="list-style-type: none"> 2.1.1 Hệ thống đưa ra thông báo tìm kiếm thất bại. 2.1.2 Hệ thống quay trở về trang trước. 	

• **Kịch bản Tạo giỏ hàng**

Tên Usecase	Tạo giỏ hàng
Tác nhân chính	Khách hàng
Mức	3
Người chịu trách nhiệm	Khách hàng
Tiền điều kiện	Khách hàng đang ở trang Sản phẩm
Đảm bảo tối thiểu	Hệ thống giữ nguyên thông tin giỏ hàng và chuyển tới trang chi tiết giỏ hàng
Đảm bảo thành công	Sản phẩm vừa chọn được thêm vào giỏ hàng
Kích hoạt	Admin nhấn vào nút “Chọn sách”
<p>Chuỗi sự kiện chính:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hệ thống kiểm tra thông tin sách và xác nhận có sách trong CSDL 2. Hệ thống kiểm tra sách trong giỏ hàng 3. Nếu sách chưa có trong giỏ hàng thì thêm sách vào giỏ hàng với số lượng là 1 4. Nếu sách đã có trong giỏ hàng thì cộng số lượng của sách trong giỏ hàng đó thêm 1 5. Hệ thống hiển thị giao diện chi tiết giỏ hàng 	
<p>Ngoại lệ:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1 Hệ thống kiểm tra không có sản phẩm trong CSDL <ol style="list-style-type: none"> 1.1.1 Hệ thống đưa thông báo sản phẩm không có, không thể thêm vào giỏ hàng 1.1.2 Hệ thống quay lui lại trang trước 	

• **Kịch bản thiết lập đơn hàng**

Tên Usecase	Thiết lập đơn hàng
Tác nhân chính	Member(Khách hàng đã đăng ký)
Mức	2
Người chịu trách nhiệm	Member
Tiền điều kiện	Khách hàng đã đăng nhập đang ở trang chi tiết giỏ hàng
Đảm bảo tối thiểu	Hệ thống giữ nguyên trạng thái trang trước đó
Đảm bảo thành công	Thông tin đơn hàng được cập nhật thành công vào CSDL
Kích hoạt	Khách hàng nhấn vào nút “Đặt hàng”
<p>Chuỗi sự kiện chính:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hệ thống kiểm tra tài khoản của khách hàng,xác nhận thông tin hợp lệ. 2. Hệ thống chuyển về form đơn hàng chi tiết với thông tin giỏ hàng hiện có. 3. Khách hàng nhập các thông tin liên hệ của mình và nhấn nút “Gửi đơn hàng” 4. Hệ thống kiểm tra thông tin đơn hàng, xác nhận thông tin hợp lệ. 5. Hệ thống gửi thông tin đơn hàng vào email của Admin. 6. Hệ thống thông báo đơn hàng đã đặt thành công. 7. Hệ thống khởi tạo phiên làm việc mới cho khách hàng. 	
<p>Ngoại lệ:</p> <p>Hệ thống thông báo khách hàng chưa có tài khoản</p> <p>Hệ thống yêu cầu khách hàng đăng ký.</p> <p>Khách hàng đăng ký tài khoản mới.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4.1 Hệ thống thông báo thông tin đơn hàng không hợp lệ <ol style="list-style-type: none"> 4.1.1 Hệ thống yêu cầu nhập lại thông tin đơn hàng 4.1.2 Khách hàng nhập lại thông tin đơn hàng. 	

• **Kịch bản xóa đơn hàng**

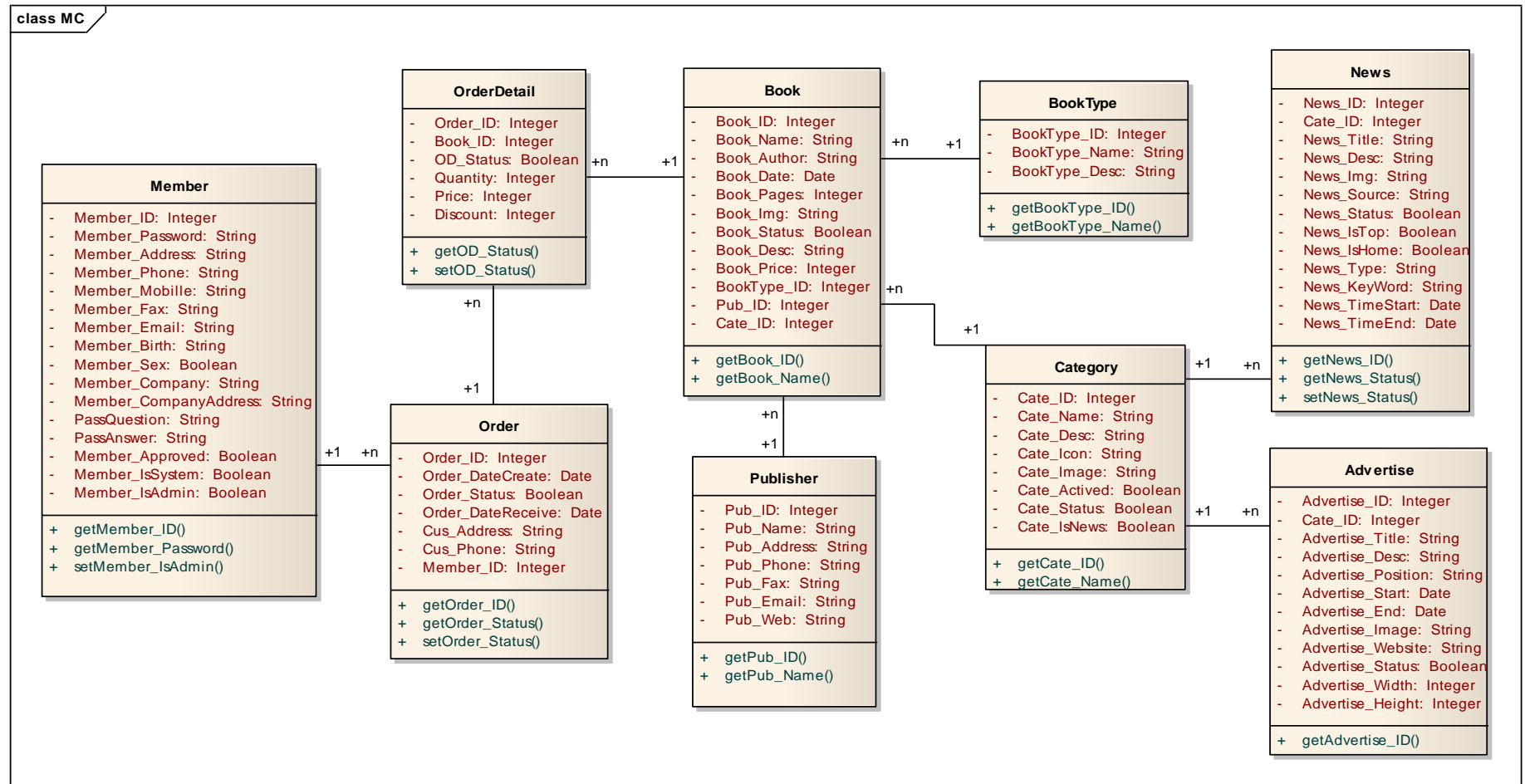
Tên Usecase	Xóa đơn hàng
Tác nhân chính	Admin
Mức	3
Người chịu trách nhiệm	Admin
Tiền điều kiện	Admin đang ở trang Quản lý đơn hàng
Đảm bảo tối thiểu	Đơn hàng không được xóa
Đảm bảo thành công	Đơn hàng được xóa khỏi CSDL
Kích hoạt	Admin nhấn vào nút "Xóa đơn hàng"
<p>Chuỗi sự kiện chính:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hệ thống liệt kê các đơn hàng. 2. Admin kiểm tra, quyết định nhấn nút "Xóa đơn hàng" nếu đơn hàng nằm trong trường hợp quy định xóa(do nhà quản trị đặt ra yêu cầu). 3. Hệ thống đưa ra yêu cầu Admin có thực sự muốn xóa. 4. Admin chọn "Yes" 5. Hệ thống xóa trong CSDL,thông báo xóa thành công. 	
<p>Ngoại lệ:</p> <p>Admin chọn "No"</p> <ol style="list-style-type: none"> 5.1.1 Hệ thống thông báo đơn hàng không được xóa khỏi CSDL. 5.1.2 Hệ thống quay trở lại trang trước đó. 	

• **Kịch bản Cập nhật trạng thái đơn hàng**

Tên Usecase	Cập nhật trạng thái đơn hàng
Tác nhân chính	Admin
Mức	4
Người chịu trách nhiệm	Admin
Tiền điều kiện	Admin đang ở trang Quản lý đơn hàng
Đảm bảo tối thiểu	Hệ thống giữ nguyên thông tin ban đầu
Đảm bảo thành công	Trạng thái đơn hàng được cập nhật vào CSDL
Kích hoạt	Admin nhấn vào nút "Cập nhật"
<p>Chuỗi sự kiện chính:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hệ thống kiểm tra và xử lý thông tin (trạng thái) của đơn hàng. 2. Hệ thống yêu cầu Admin lựa chọn các trạng thái đơn hàng muốn cập nhật. 3. Admin chọn trạng thái đơn hàng(0,1,2,3). 4. Hệ thống cập nhật trạng thái đơn hàng vào CSDL,thông báo thành công. 	
<p>Ngoại lệ:</p> <ol style="list-style-type: none"> 6.1 Hệ thống thông báo cập nhật đơn hàng thất bại 6.1.1 Hệ thống yêu cầu Admin cập nhật lại trạng thái đơn hàng. 6.1.2 Admin chọn lại trạng thái cập nhật đơn hàng. 	

2.2.2. Xây dựng biểu đồ lớp phân tích

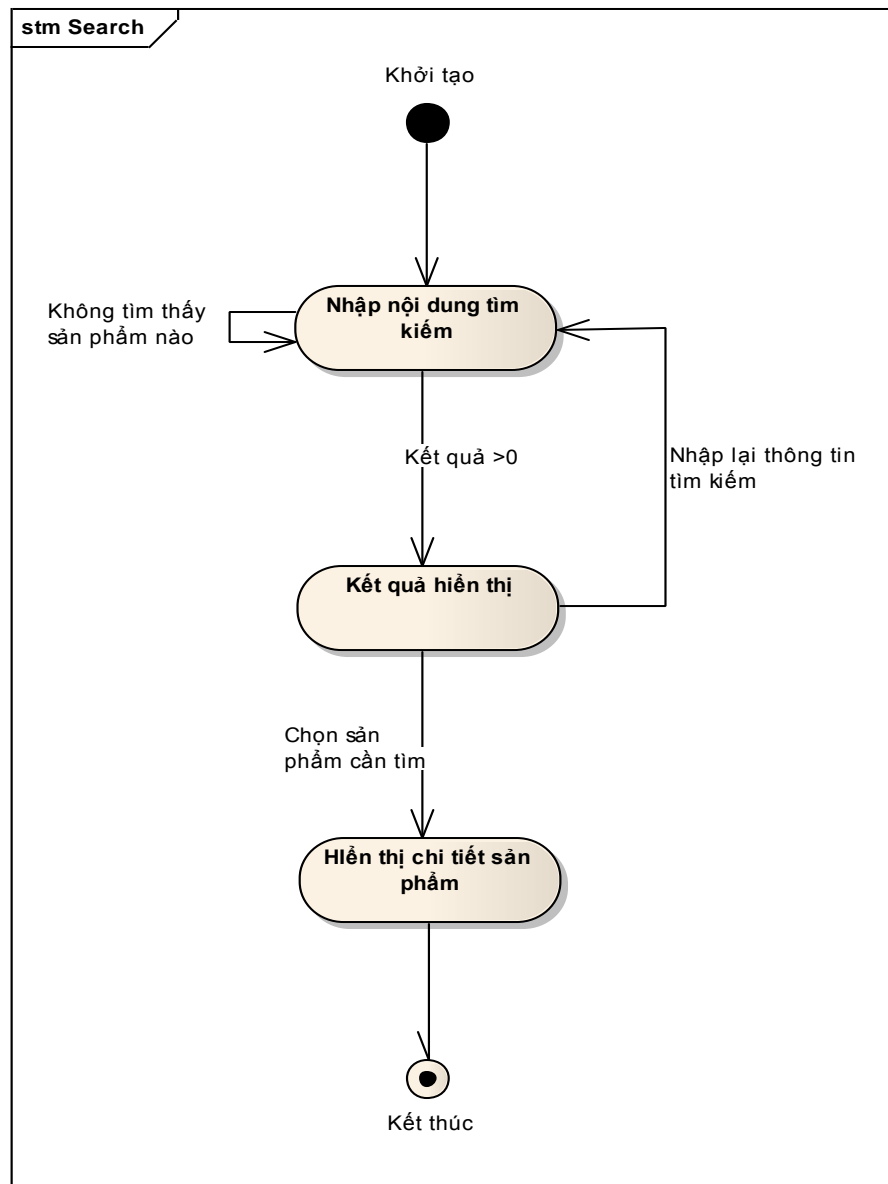
Biểu đồ lớp phân tích bước đầu xác định các lớp, xác định các thuộc tính, phương thức cơ bản, chỉ ra quan hệ trong sơ đồ lớp



Hình 2. 12: Sơ đồ lớp phân tích của Website giới thiệu sách

2.2.3. Xây dựng biểu đồ trạng thái

- **Biểu đồ trạng thái Search**



Hình 2. 13: Biểu đồ trạng thái chức năng tìm kiếm
Tìm kiếm sản phẩm sách theo tiêu chí đặt ra (Tìm kiếm đa tiêu chí : tên sách,tác giả,nhà xuất bản,giá tiền).

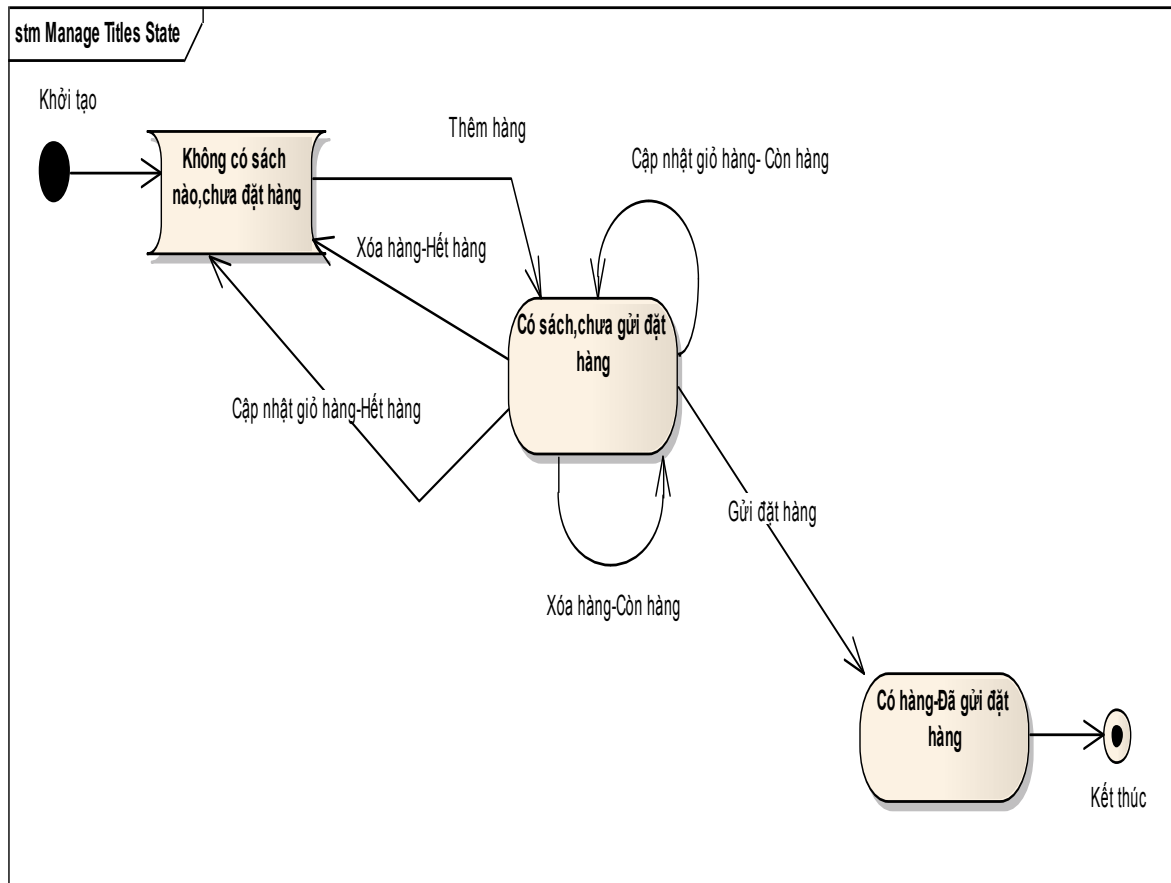
- Kết quả trả về bằng 0-->quay lại đặt lại chuỗi tìm kiếm.
- Kết quả trả về lớn hơn 0-->Hiển thị kết quả.Lúc này bạn có thể thực hiện một tìm kiếm khác,hoặc có thể chọn sản phẩm đó và xem thông tin chi tiết.

==>Kết thúc quá trình tìm kiếm.

- **Biểu đồ trạng thái chức năng đặt hàng**

Chức năng đặt hàng với các trạng thái như sau:

- Chưa đặt hàng(Không có sách).
- Đặt hàng(có sách,chưa gửi đặt hàng).
- Đặt hàng(Có sách,đã gửi đặt hàng).



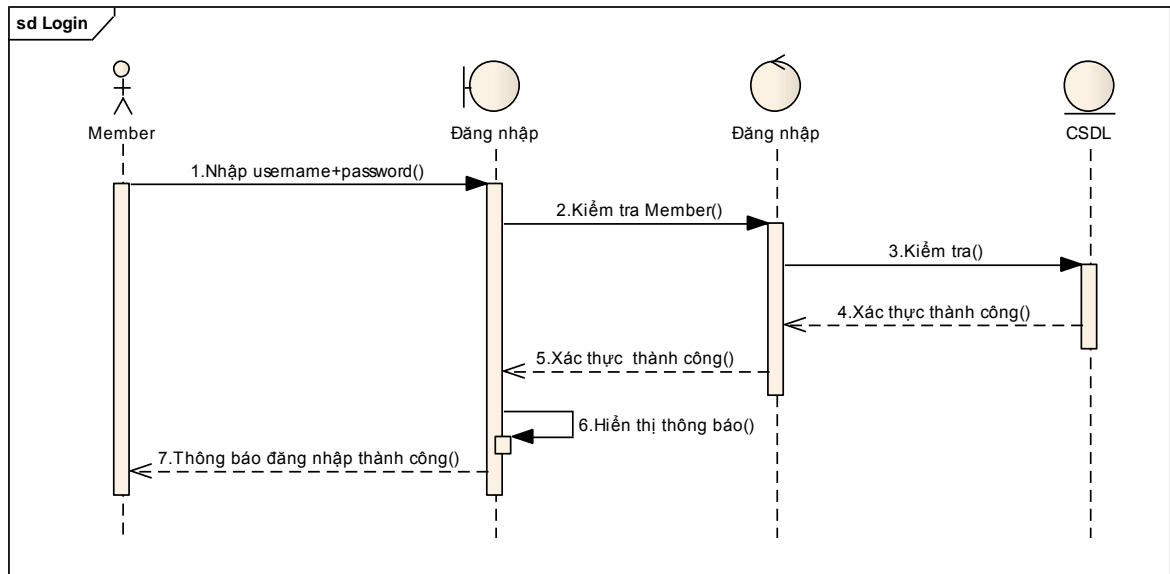
Hình 2. 14: Biểu đồ trạng thái chức năng đặt hàng

2.3. PHA THIẾT KẾ

2.3.1. Các biểu đồ tuần tự(Sequence Diagram)

- **Biểu đồ tuần tự chức năng Đăng nhập:**

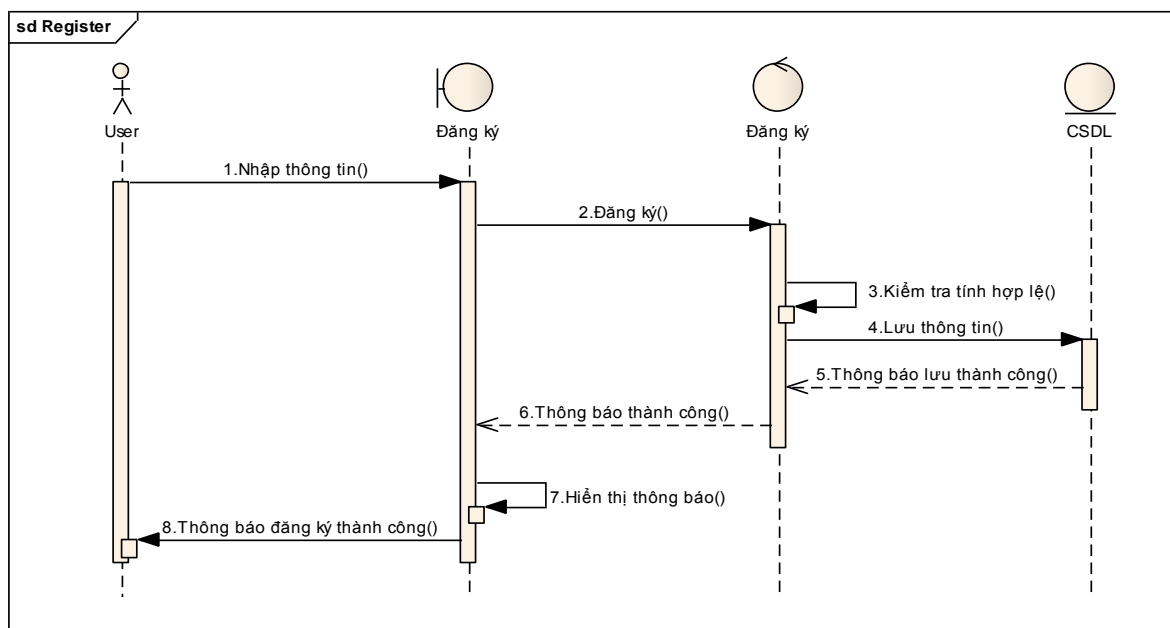
Mô tả thao tác theo tiến trình của các Member (cả Admin và Client) khi muốn thực hiện đăng nhập vào hệ thống.



Hình 2. 15: Biểu đồ tuần tự chức năng đăng nhập

- **Biểu đồ tuần tự chức năng Đăng ký:**

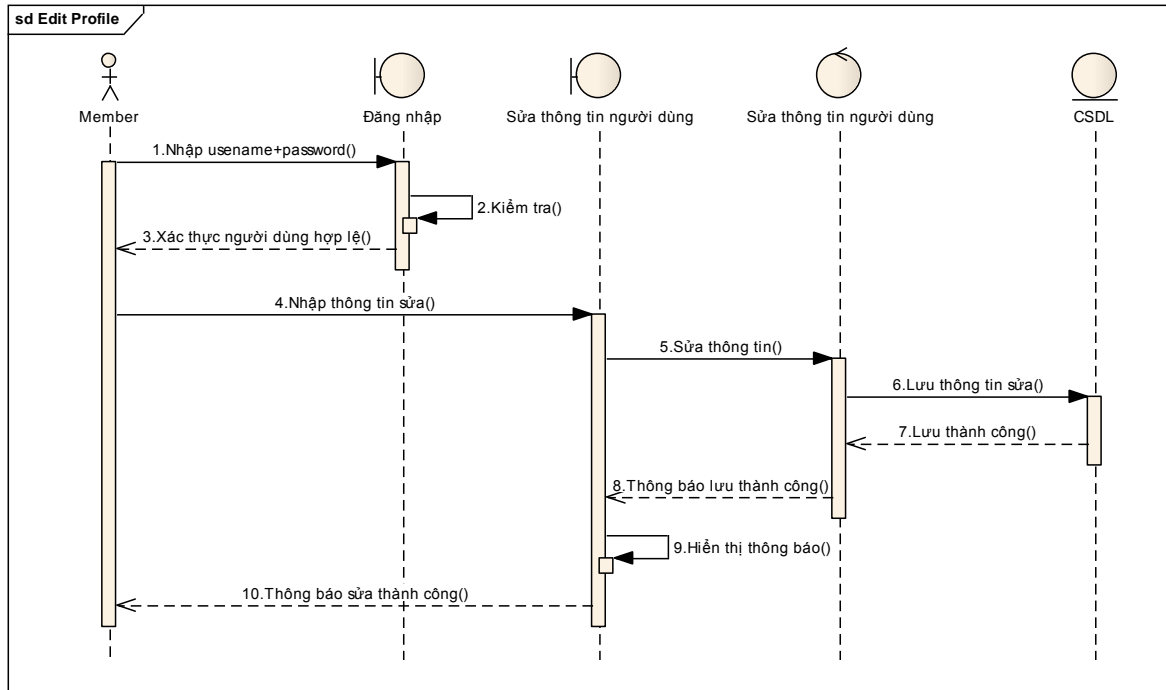
Người dùng(User) khi muốn trở thành thành viên của Website để thực hiện các mục đích khác nhau như: Admin quản lý hoặc Client để đặt mua hàng phải thực hiện các thao tác đăng ký.Khi có tài khoản thì người dùng trở thành Member của hệ thống.



Hình 2. 16: Biểu đồ tuần tự chức năng đăng ký

- **Biểu đồ tuần tự chức năng Sửa thông tin người dùng**

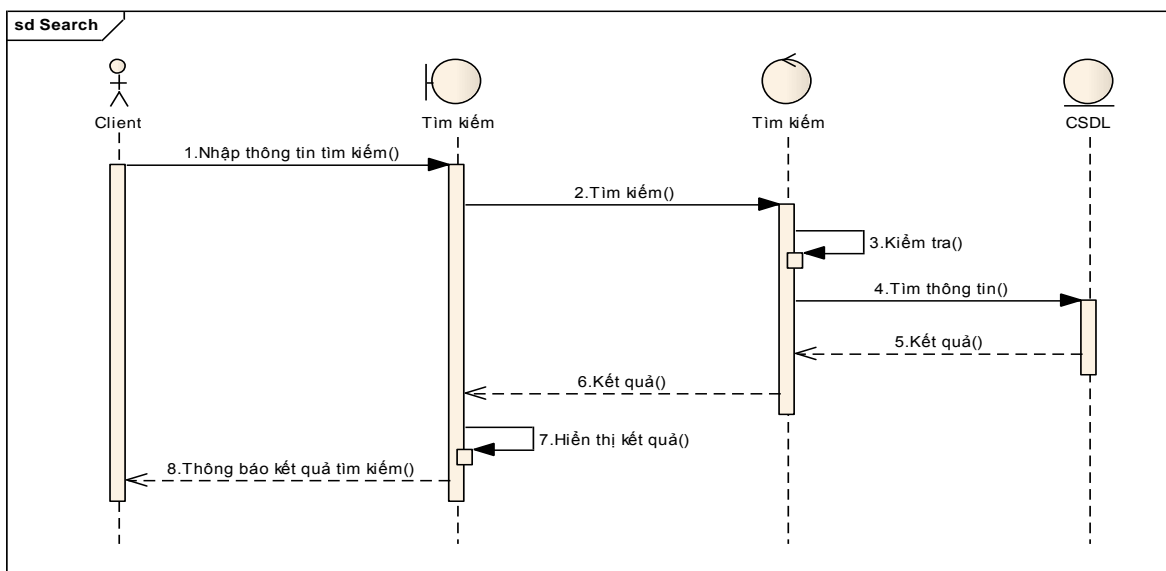
Chức năng này chỉ thực hiện dành cho các Member hệ thống có tài khoản. Member đăng nhập vào sửa chữa, thay đổi các thông tin liên quan cá nhân. Chỉ tài khoản của Member đó mới được phép chỉnh sửa các thông tin riêng tư này.



Hình 2. 17: Biểu đồ tuần tự chức năng sửa thông tin người dùng

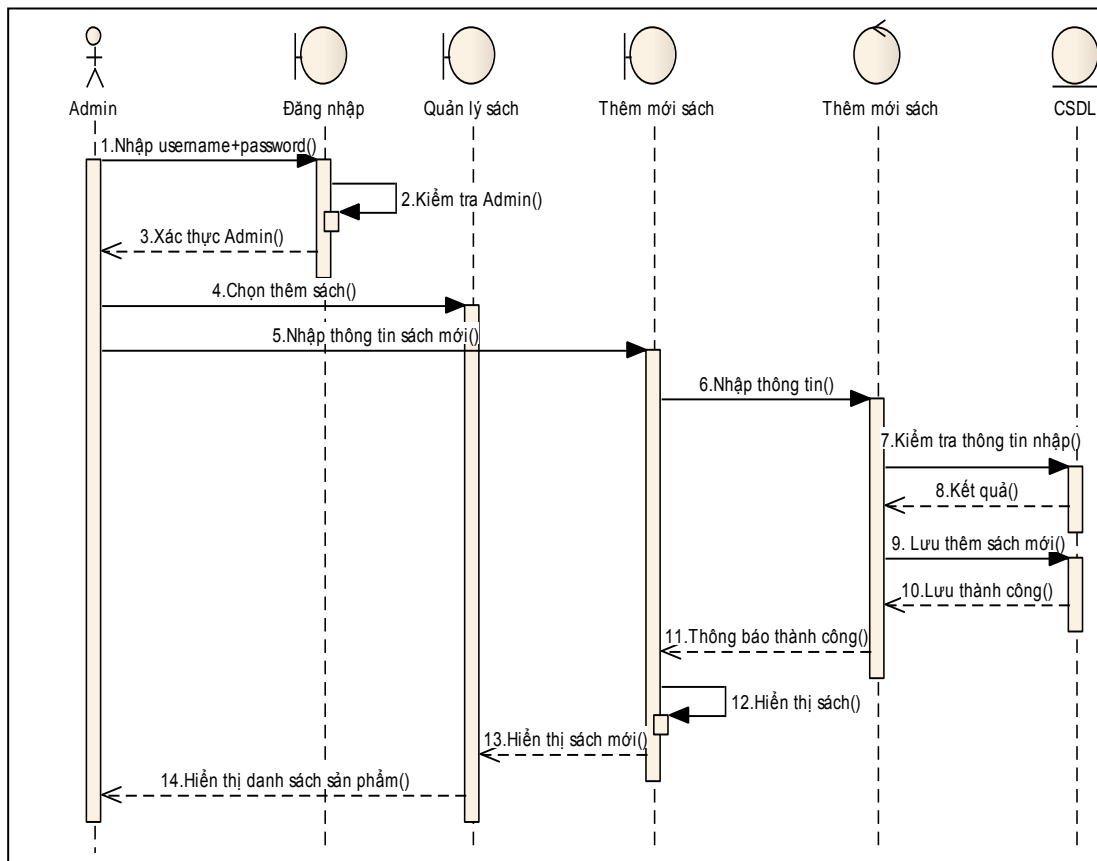
- **Biểu đồ tuần tự Search**

Bất kỳ khách hàng nào khi ghé thăm Website đều có thể thực hiện tìm kiếm các cuốn sách theo nhiều tiêu chí khác nhau: Theo tên sách, theo tên tác giả, theo tên nhà xuất bản, theo giá tiền mà không phải đăng nhập.



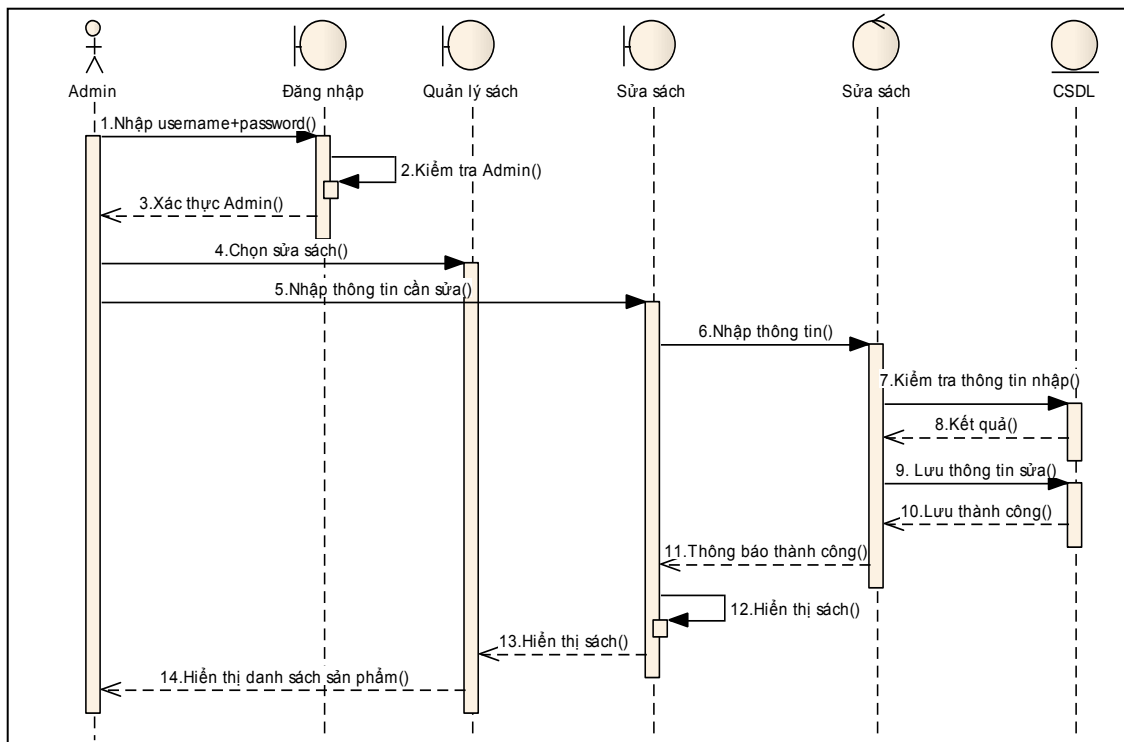
Hình 2. 18: Biểu đồ tuần tự chức năng tìm kiếm

- **Biểu đồ tuần tự thêm mới sách:** Chức năng thêm sách của Admin.



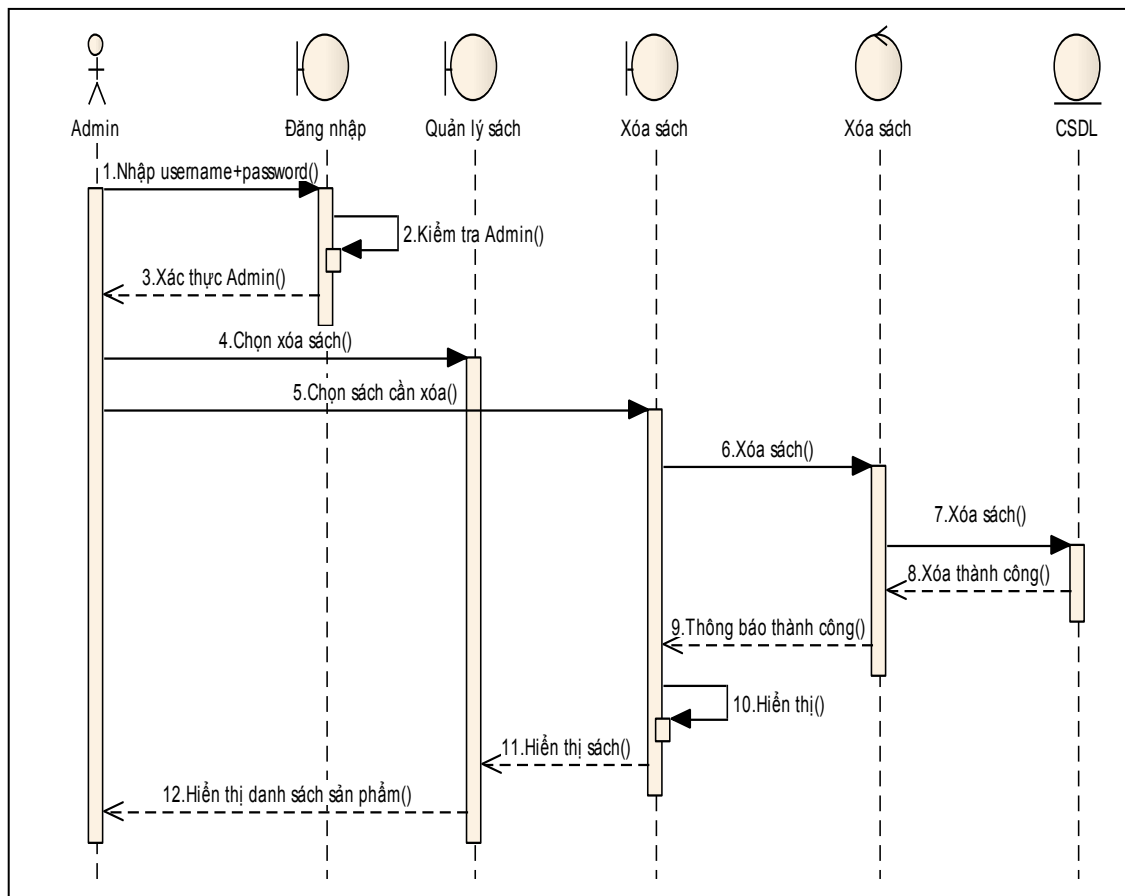
Hình 2. 19: Biểu đồ tuần tự chức năng thêm sách

- **Biểu đồ tuần tự chức năng Sửa sách:** Chức năng sửa sách của Admin.



Hình 2. 20: Biểu đồ tuần tự chức năng sửa sách

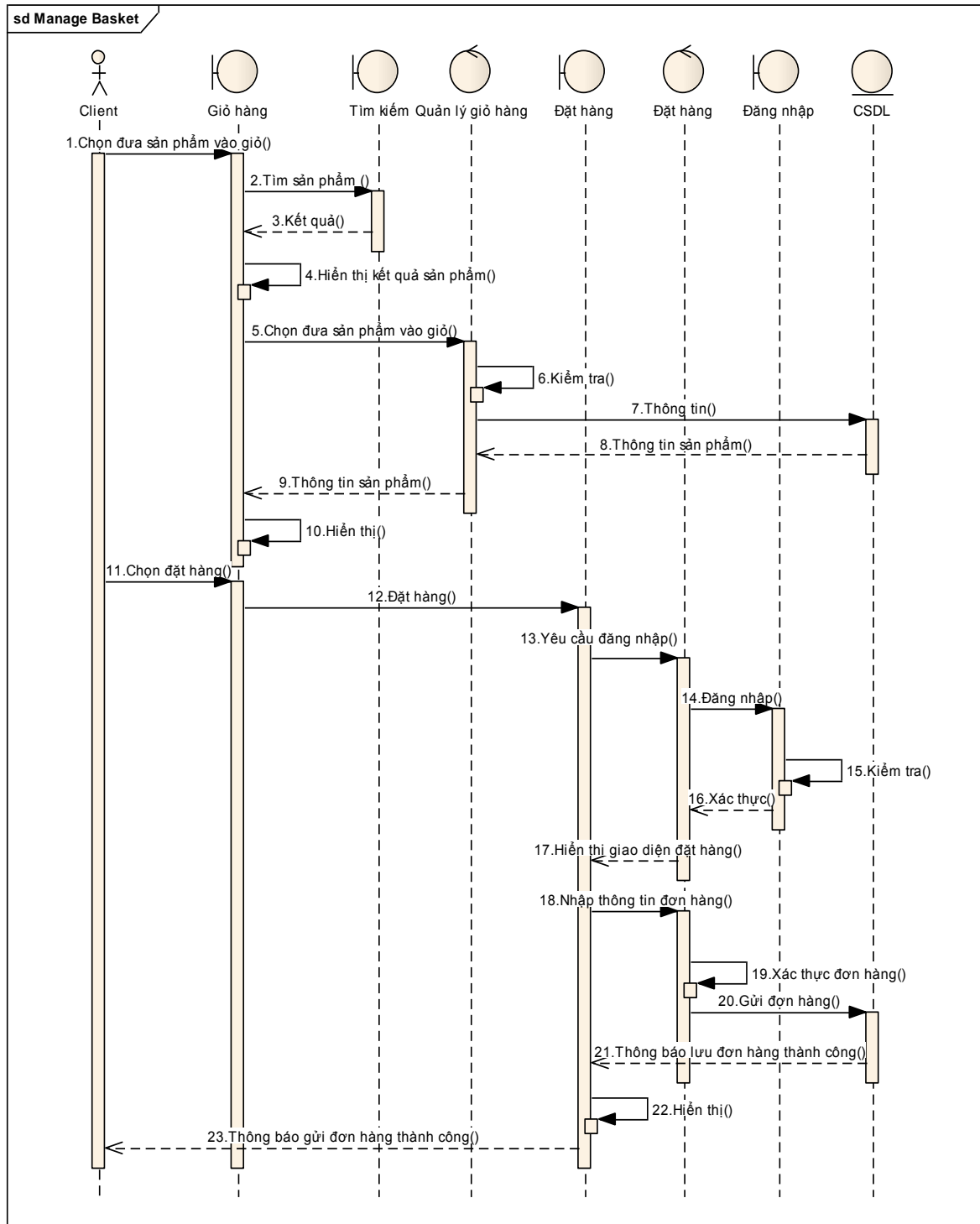
- **Biểu đồ tuần tự chức năng xóa sách:** Chức năng xóa sách của Admin.



Hình 2. 21: Biểu đồ tuần tự chức năng xóa sách

- **Biểu đồ tuần tự chức năng thiết lập đơn hàng**

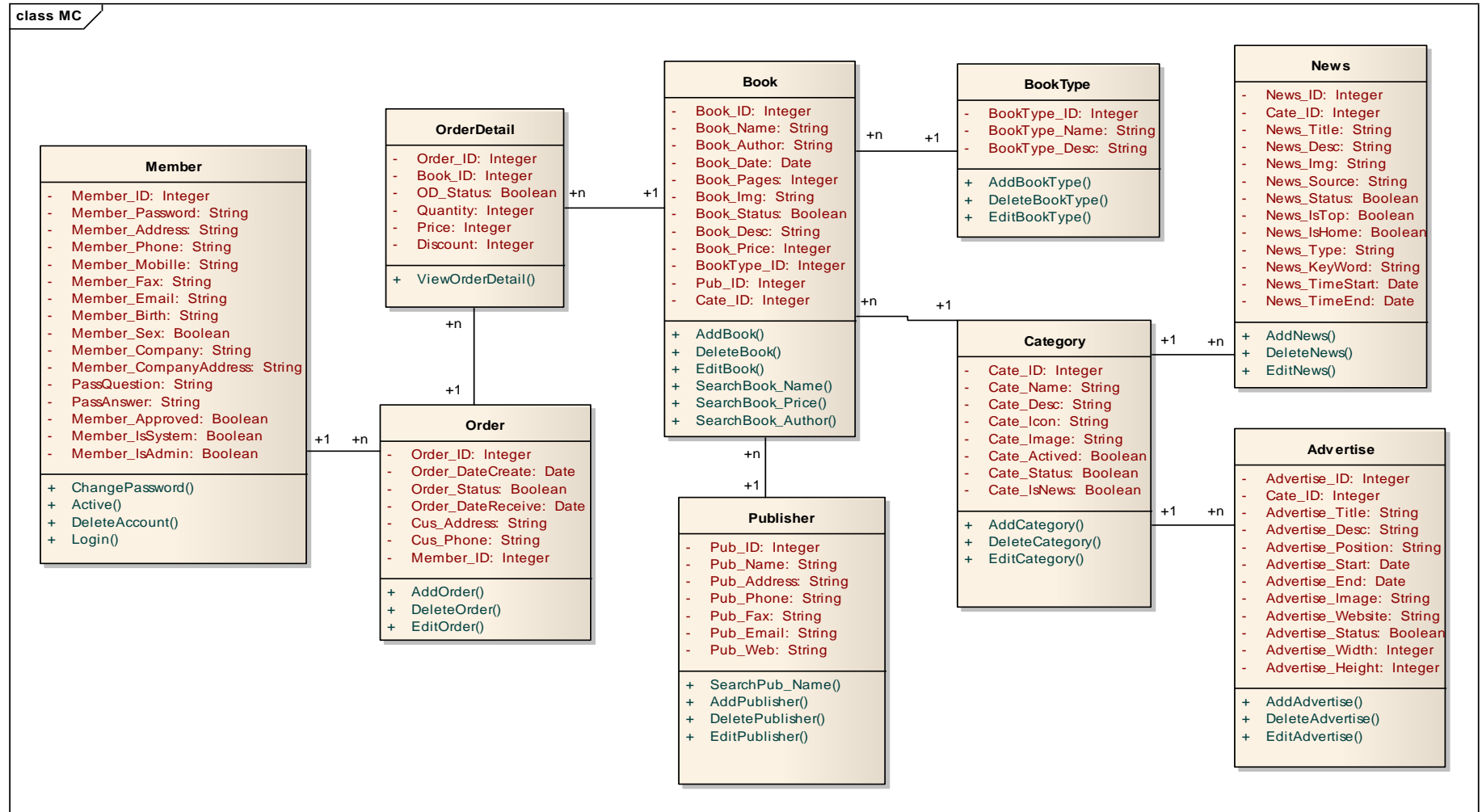
Khách hàng khi vào thăm Website tìm kiếm những cuốn sách ưng ý và đưa sách vào giỏ hàng sẽ quyết định thiết lập đơn đặt hàng gửi tới hệ thống trực tiếp. Hệ thống sẽ lưu lại đơn đặt hàng đó và sẽ xử lý đơn hàng đồng thời thực hiện việc giao dịch hàng hóa .



Hình 2. 22: Biểu đồ tuần tự chức năng thiết lập đơn hàng

2.3.2. Biểu đồ thiết kế lớp chi tiết

2.3.2.1. Biểu đồ lớp thiết kế



Hình 2. 23: Biểu đồ thiết kế lớp chi tiết

2.3.2.2. Các bảng thiết kế lớp chi tiết

- **Bảng Book:** Thông tin về sách

Tên lớp	Book(Sách)		
Tên thuộc tính	Mô tả	Kiểu	Phạm vi
Book_ID	Mã sách	int	35
Book_Name	Tên sách	varchar	250
Book_Author	Tác giả sách	varchar	150
Book_Date	Ngày xuất bản sách	date	11
Book_Pages	Số trang	int	5
Book_Img	Hình ảnh sách	varchar	150
Book_Status	Trạng thái sách	bool	2
Book_Desc	Mô tả ngắn gọn nội dung sách	varchar	500
Book_Price	Giá tiền	int	50
BookType_ID	Mã loại sách	int	35
Pub_ID	Mã nhà xuất bản	int	35
Cate_ID	Mã danh mục sách	int	35
Tên Phương thức	Mô tả	Giá trị trả về	Phạm vi
AddBook()	Thêm sách mới	null	
DeleteBook()	Xóa sách	null	
EditBook()	Sửa thông tin sách	null	
SearchBook_Name()	Tìm kiếm theo tên sách	array	
SearchBook_Author()	Tìm kiếm theo tác giả	array	
SearchBoo_Price()	Tìm kiếm theo giá sách	array	

Bảng 1: Lớp Book (Sách)

- **Bảng BookType:** Thông tin về loại sách

Tên lớp	BookType(Loại sách)		
Tên thuộc tính	Mô tả	Kiểu	Phạm vi
BookType_ID	Mã loại sách	int	35
BookType_Name	Tên loại sách	varchar	150
BookType_Desc	Mô tả loại sách	varchar	500
Tên Phương thức	Mô tả	Giá trị trả về	Phạm vi
AddBookType()	Thêm loại sách	null	
DeleteBookType()	Xóa loại sách	null	
EditBookType()	Cập nhật loại sách	null	

Bảng 2: Lớp BookType (Loại sách)

- **Bảng Publisher:** Thông tin nhà xuất bản

Tên lớp	Publisher(Nhà xuất bản)		
Tên thuộc tính	Mô tả	Kiểu	Phạm vi
Pub_ID	Mã nhà xuất bản	int	35
Pub_Name	Tên nhà xuất bản	varchar	250
Pub_Address	Địa chỉ nhà xuất bản	varchar	500
Pub_Phone	Số điện thoại	varchar	20
Pub_Fax	Số Fax	varchar	20
Pub_Email	Địa chỉ thư điện tử	varchar	50
Pub_Web	Địa chỉ Website	varchar	50
Tên Phương thức	Mô tả	Giá trị trả về	Phạm vi
AddPublisher()	Thêm nhà xuất bản	null	
DeletePublisher ()	Xóa nhà xuất bản	null	
EditPublisher ()	Cập nhật nhà xuất bản	null	
SearchPub_Name()	Tìm kiếm theo nhà xuất bản	array	

Bảng 3: Lớp Publisher (Nhà xuất bản)

- **Bảng Category:** Bảng danh mục (Quản lý danh mục sách, tin tức theo danh mục sách)

Tên lớp	Category(Danh mục)		
Tên thuộc tính	Mô tả	Kiểu	Phạm vi
Cate_ID	Mã danh mục	int	35
Cate_Name	Tên danh mục	varchar	250
Cate_Desc	Mô tả danh mục	varchar	500
Cate_Icon	Biểu tượng	varchar	250
Cate_Image	Hình ảnh	varchar	250
Cate_Actived	Danh mục đã được kích hoạt chưa	bool	2
Cate_Status	Trạng thái danh mục	bool	2
Cate_IsNews	Danh mục có phải là bản tin không	bool	2
Tên Phương thức	Mô tả	Giá trị trả về	Phạm vi
AddCategory()	Thêm danh mục	null	
DeleteCategory ()	Xóa danh mục	null	
EditCategory ()	Cập nhật danh mục	null	

Bảng 4: Lớp Category(Danh mục)

- **Bảng Member:** Lưu thông tin của thành viên (cả người quản trị web và khách hàng đã đăng ký đều là người dùng trong hệ thống có kiểm tra quyền Admin)

Tên lớp	Member (Thành viên)		
Tên thuộc tính	Mô tả	Kiểu	Phạm vi
Member_ID	Mã thành viên	int	35
Member_Password	Mật khẩu	varchar	35
Member_Address	Địa chỉ thành viên	varchar	500
Member_Phone	Số điện thoại	varchar	20
Member_Mobile	Số điện thoại di động	varchar	20
Member_Fax	Số Fax	varchar	20
Member_Email	Địa chỉ thư điện tử	varchar	50
Member_Birth	Ngày sinh	varchar	50
Member_Sex	Giới tính	bool	2
Member_Company	Cơ quan	varchar	250
Member_CompanyAddress	Địa chỉ cơ quan	varchar	500
PassQuestion	Câu hỏi bí mật	varchar	250
PassAnswer	Mã trả lời	varchar	250
Member_Approved	Trạng thái xác thực	bool	2
Member_IsSystem	Có trong hệ thống không	bool	2
Member_IsAdmin	Thành viên có là Admin	bool	2
Tên Phương thức	Mô tả	Giá trị trả về	Phạm vi
ChangePassword()	Thay đổi mật khẩu	array	
Active ()	Kích hoạt thành viên	array	
DeleteAccount ()	Hủy tài khoản	array	
Login()	Đăng nhập	array	

Bảng 5: Lớp Member (Thành viên)

• **Bảng News:** Lưu các tin tức liên quan

Tên lớp	News(Tin tức)		
Tên thuộc tính	Mô tả	Kiểu	Phạm vi
News_ID	Mã tin	int	35
Cate_ID	Mã danh mục	int	35
News_Title	Tiêu đề tin	varchar	250
News_Desc	Mô tả tin	varchar	500
News_Img	Hình ảnh	varchar	250
News_Source	Nguồn tin	varchar	250
News_Status	Trạng thái tin	bool	2
News_IsTop	Tin có phải là tin đầu không	bool	2
News_IsHome	Tin có nằm trong trang chủ không	bool	2
News_Type	Loại tin	varchar	150
News_Keyword	Từ khóa	varchar	150
News_TimeStart	Thời gian bắt đầu tin	date	11
News_TimeEnd	Thời gian kết thúc tin	date	11
Tên Phương thức	Mô tả	Giá trị trả về	Phạm vi
AddNews()	Thêm tin	null	
DeleteNews ()	Xóa tin	null	
EditNews ()	Cập nhật tin	null	

Bảng 6: Lớp News (Tin tức)

• **Bảng Order:** Thông tin về đơn đặt hàng của khách hàng

Tên lớp	Order(Đơn hàng)		
Tên thuộc tính	Mô tả	Kiểu	Phạm vi
Order_ID	Mã đơn hàng	int	35
Order_DateCreate	Ngày lập đơn hàng	date	11
Order_Status	Trạng thái đơn hàng	bool	2
Order_DateReceive	Ngày nhận đơn hàng	date	11
Cus_Address	Địa chỉ khách nhận hàng	varchar	250
Cus_Phone	Số điện thoại khách nhận hàng	varchar	250
Member_ID	Mã thành viên	int	35
Tên Phương thức	Mô tả	Giá trị trả về	Phạm vi
AddOrder ()	Thêm đơn hàng	null	
DeleteOrder ()	Xóa đơn hàng	null	
EditOrder ()	Cập nhật đơn hàng	null	

Bảng 7: Lớp Order (Đơn hàng)

- **Bảng Advertise:**Lưu các thông tin về quảng cáo

Tên lớp	Advertise(Quảng cáo)		
Tên thuộc tính	Mô tả	Kiểu	Phạm vi
Advertise_ID	Mã quảng cáo	int	35
Cate_ID	Mã danh mục	int	35
Advertise _Title	Tiêu đề quảng cáo	varchar	250
Advertise _Desc	Mô tả quảng cáo	varchar	500
Advertise_Postion	Vị trí đặt quảng cáo	varchar	250
Advertise_Start	Thời gian bắt đầu đăng quảng cáo	varchar	250
Advertise_End	Thời gian kết thúc quảng cáo	bool	2
Advertise_Image	Hình ảnh quảng cáo	bool	2
Advertise_Website	Website của quảng cáo	bool	2
Advertise_Status	Trạng thái quảng cáo	varchar	150
Advertise_Width	Độ rộng khung quảng cáo	varchar	150
Advertise_Height	Độ cao khung quảng cáo	date	11
Tên Phương thức	Mô tả	Giá trị trả về	Phạm vi
Add Advertise ()	Thêm quảng cáo	null	
Delete Advertise ()	Xóa quảng cáo	null	
Edit Advertise ()	Cập nhật quảng cáo	null	

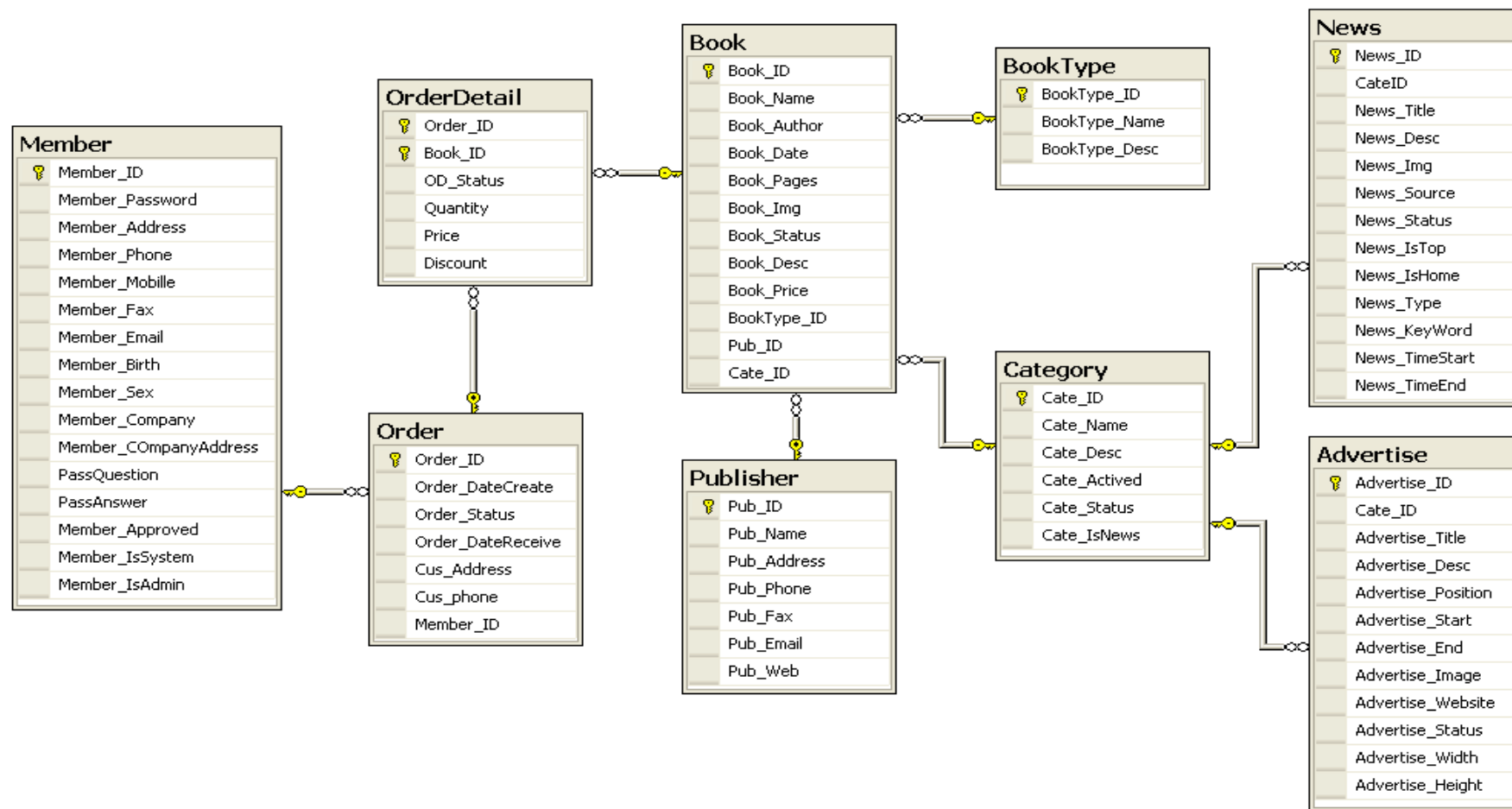
Bảng 8: Lớp Advertise (Quảng cáo)

- **Bảng OrderDetail:**Thông tin chi tiết của đơn đặt hàng

Tên lớp	OrderDetail (Đơn hàng chi tiết)		
Tên thuộc tính	Mô tả	Kiểu	Phạm vi
Order_ID	Mã đơn hàng	int	35
Book_ID	Mã sách	int	35
OD _Status	Trạng thái đơn hàng chi tiết	bool	2
Quantity	Số lượng	int	11
Price	Giá tiền	int	35
Discount	Giảm giá	int	35
Tên Phương thức	Mô tả	Giá trị trả về	Phạm vi
ViewOrderDetail ()	Thêm đơn hàng	array	

Bảng 9: Lớp OrderDetail (Đơn hàng chi tiết)

2.3.2.3. Mô hình liên kết cơ sở dữ liệu mức logic

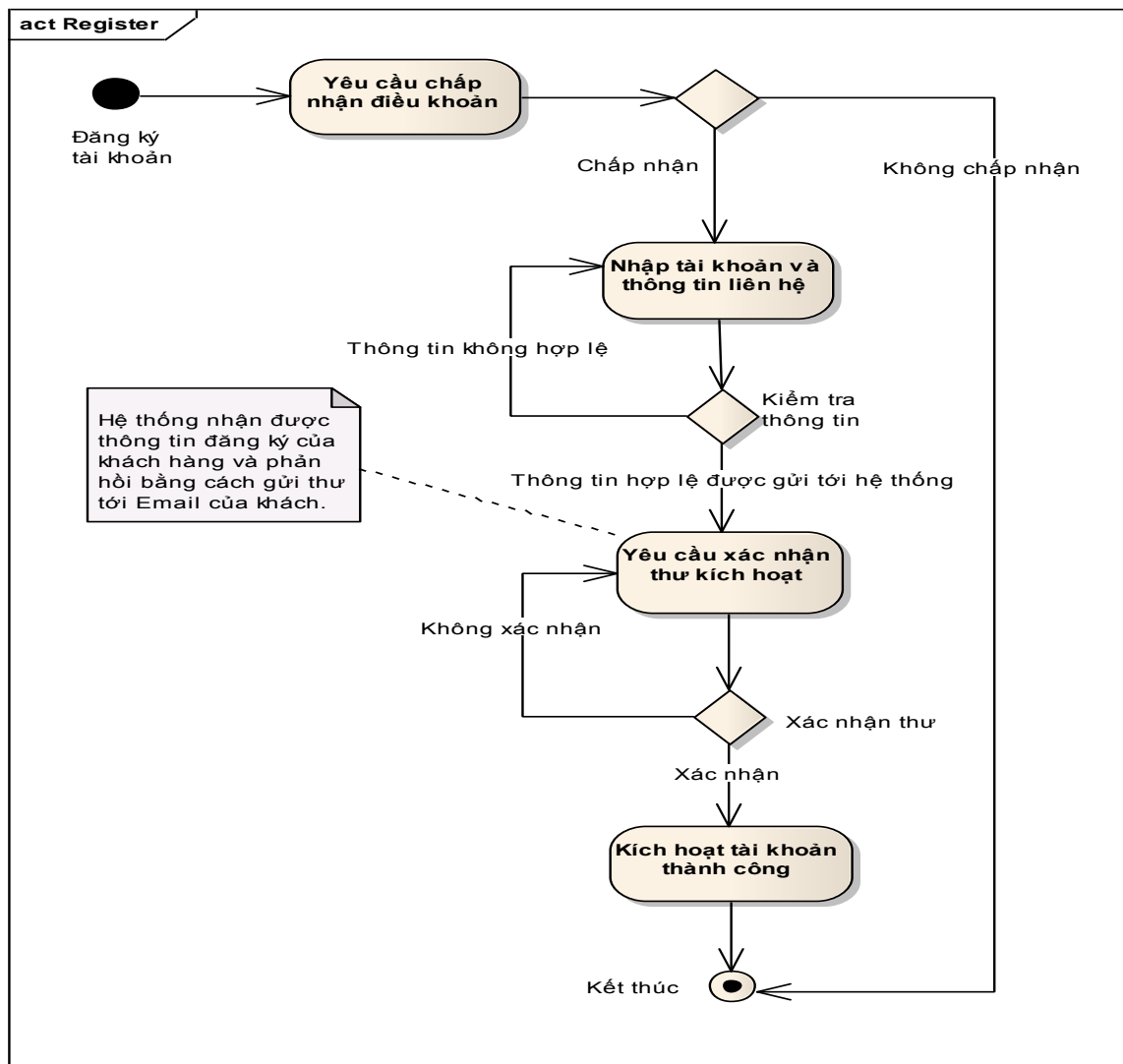


Hình 2. 24: Sơ đồ mô hình liên kết cơ sở dữ liệu mức logic

2.3.3. Biểu đồ hoạt động

- **Biểu đồ hoạt động chức năng đăng ký**

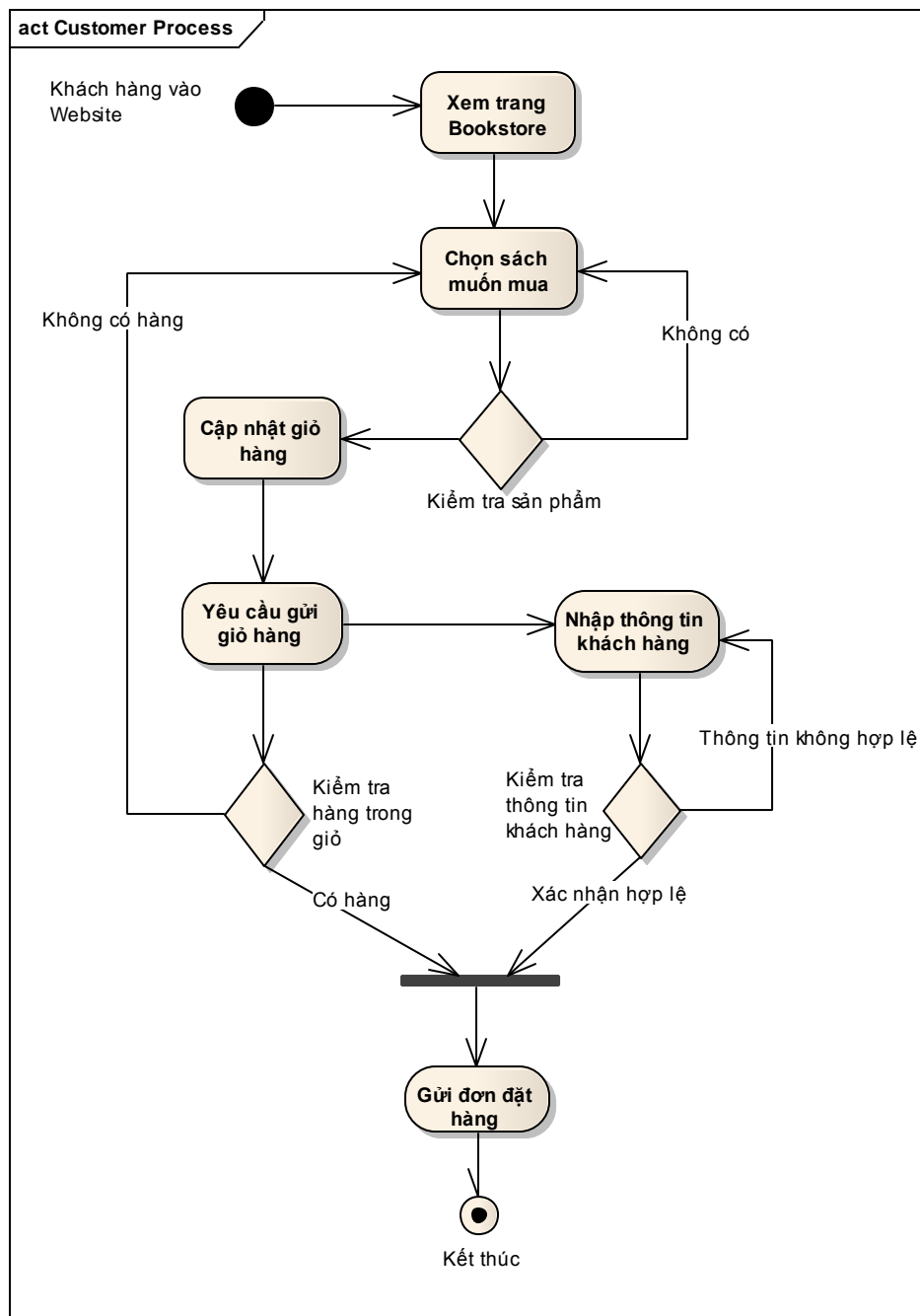
Mô tả hoạt động chức năng quá trình đăng ký tài khoản .



Hình 2. 25: Biểu đồ hoạt động chức năng đăng ký

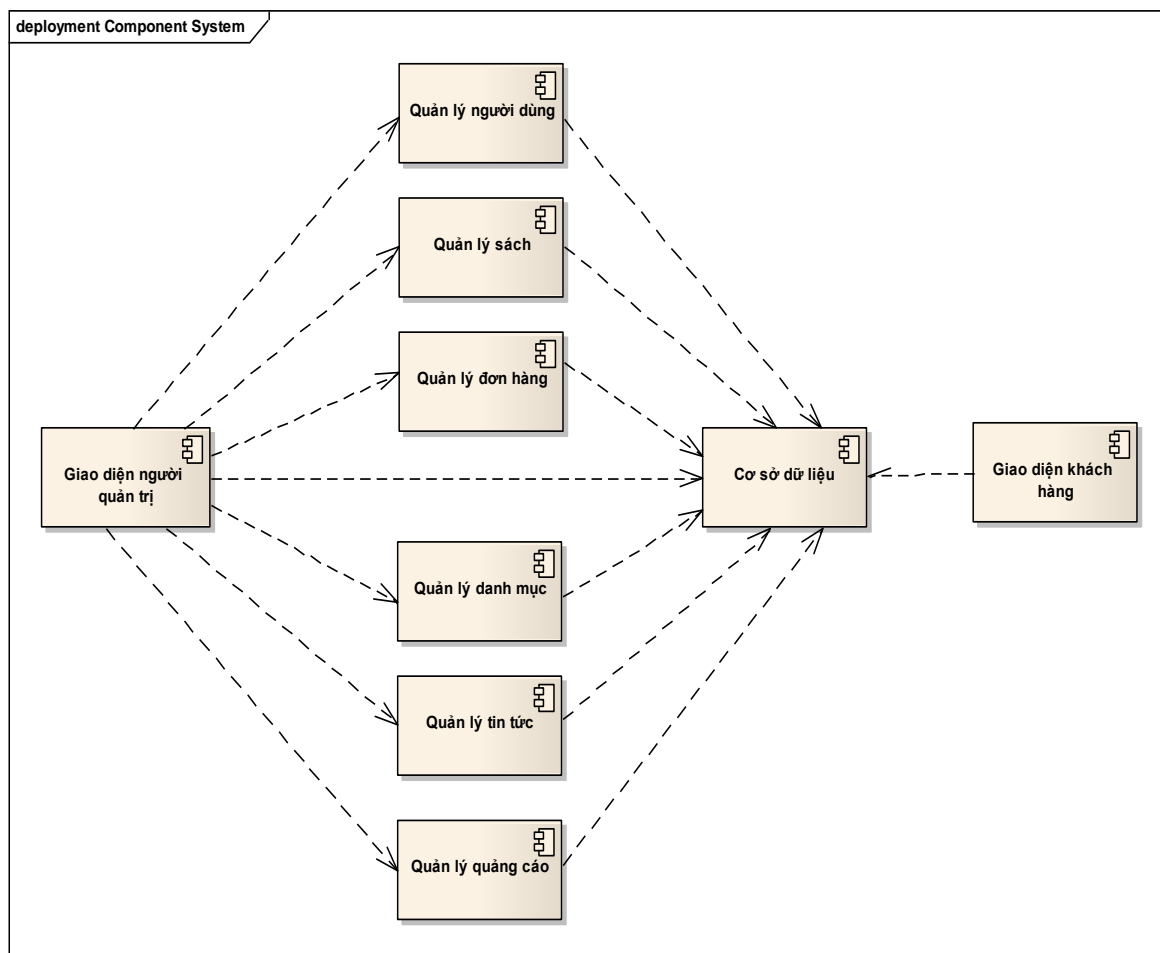
- **Biểu đồ hoạt động quá trình đặt hàng**

Biểu đồ dưới mô tả quá trình tương tác giữa hệ thống và khách hàng khi khách hàng đặt mua hàng.

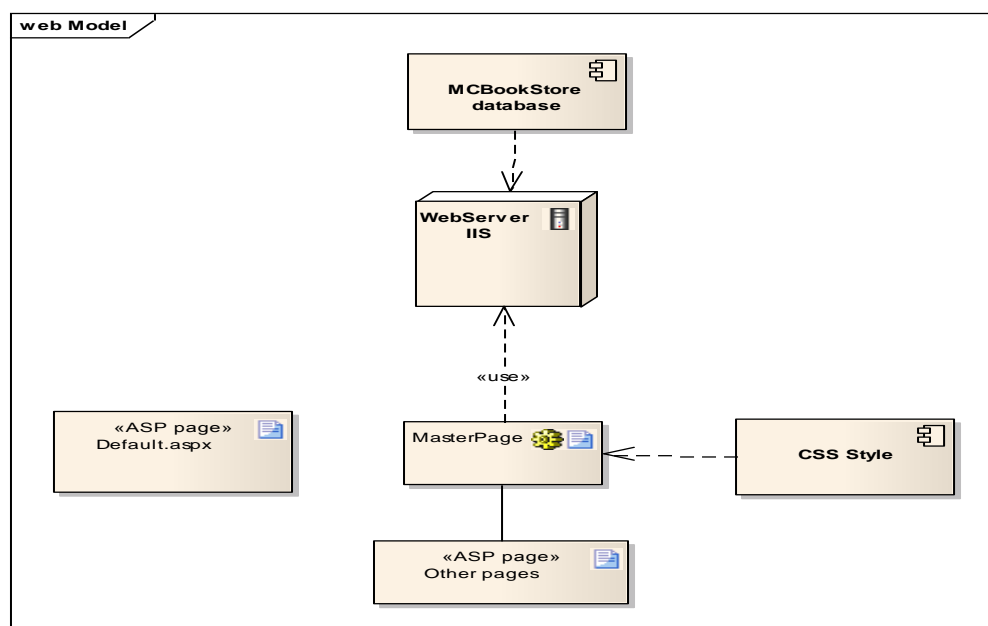


Hình 2. 26: Biểu đồ hoạt động chức năng đặt hàng

2.3.4. Biểu đồ thành phần của hệ thống

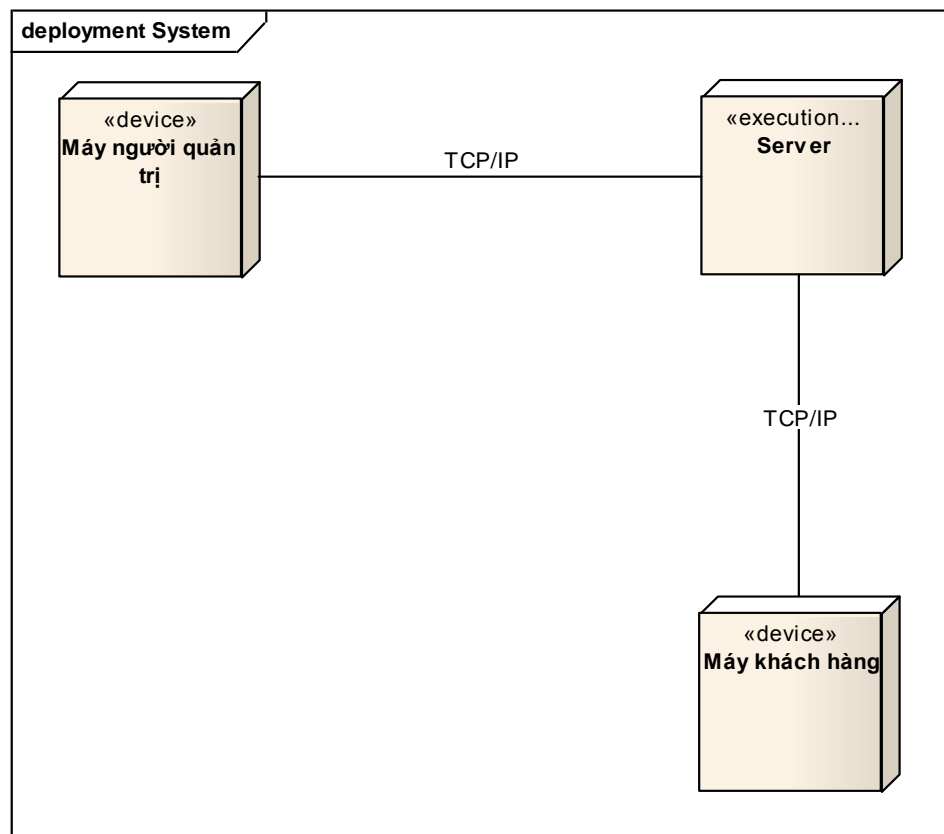


Hình 2. 27: Biểu đồ thành phần của hệ thống
Mô hình thể hiện Website giới thiệu sách của siêu thị sách Minh Châu



Hình 2. 28: Mô hình thể hiện Website

2.3.5. Biểu đồ triển khai



Hình 2. 29: Biểu đồ triển khai

CHƯƠNG 3: THIẾT KẾ GIAO DIỆN VÀ CÀI ĐẶT WEBSITE

3.1. THIẾT KẾ GIAO DIỆN

3.1.1. Giao diện khách hàng



Hình 2. 30:Giao diện chính của Website

The screenshot displays a web application interface with a green header and a sidebar. The sidebar contains links: "Website Theme Template", "Program", "Login", and "About". The main content area is divided into three sections:

- Login Section:** Features a "Log In" title, "User Name:" and "Password:" input fields, a "Remember me next time." checkbox, and a "Log In" button.
- Sign Up Section:** Titled "Sign Up for Your New Account", it includes input fields for "User Name:", "Password:", "Confirm Password:", "E-mail:", "Security Question:", and "Security Answer:", along with a "Create User" button.
- Change Password Section:** Titled "Change Your Password", it includes input fields for "Password:", "New Password:", and "Confirm New Password:", with "Change Password" and "Cancel" buttons.

The top right of the main area shows a welcome message: "Welcome TRINHBICh\user" and a "Logout" link.

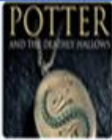


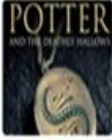


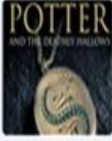









Hình 2. 31:Giao diện đăng nhập/dăng ký

- Login:Nếu bạn là thành viên của hệ thống,bạn có tài khoản,bạn có thể đăng nhập và thực hiện các chức năng cho phép.
- Đăng ký:Nếu bạn là khách hàng và chưa có tài khoản,hãy đăng ký để có thể thực hiện chức năng đặt hàng trực tiếp.
- Thay đổi mật khẩu:Hệ thống cho phép bạn thay đổi mật khẩu dễ dàng(Chức năng này chỉ thực hiện khi bạn có tài khoản và đã đăng nhập vào hệ thống)

3.1.2. Giao diện người quản trị

Loại sách : khoahock Phân loại

[Thêm mới](#)

Mã sách	Tên sách	Hình ảnh	Chức năng
<input type="checkbox"/> 1	Harry Porter		 
<input type="checkbox"/> 3	English for children		 
<input type="checkbox"/> 4	Mother and daughters		 
<input type="checkbox"/> 8	Test		 
<input type="checkbox"/> 9	CSDL		 
<input type="checkbox"/> 10	Kiem Kiem		 

[Thêm mới](#) [Chọn hết](#) [Bỏ chọn](#) [Xóa hết](#)

Hình 2. 32:Giao diện quản lý sách

- Chức năng này cho phép Admin dễ dàng thực hiện các thao tác thêm, xóa, sửa sách.
- Các sách được phân loại cập nhật theo loại sách.
- Thông tin sách hiển thị ngắn gọn.
- Có thể cập nhật thêm, xóa, sửa với từng đầu sách hoặc là theo thể loại sách.

(Trên đây là một vài giao diện trong Website)

3.2. CÀI ĐẶT WEBSITE

Chương trình được cài đặt trên máy Server. Các phần mềm cần thiết cho chương trình hoạt động:

- Hệ điều hành Window 2000 hoặc Window NT Server (4.0).
- Internet Information Server (IIS) đóng vai trò làm Web Server.
- Trình duyệt Web Internet Explorer 4.0 trở lên.
- Hệ quản trị cơ sở dữ liệu MS SQL Server 2005
- Vietkey.

KẾT LUẬN

Đánh giá kết quả thực hiện đề tài:

Kết quả đạt được:

- Về công nghệ:
 - Tìm hiểu và nắm bắt được các công cụ thiết kế Web.
 - Biết cách thiết kế Web động cũng như cách tổ chức cơ sở dữ liệu.
 - Hiểu biết về dịch vụ trên Internet, đặc biệt là Web và thương mại điện tử.
- Về cài đặt chương trình:
 - Giới thiệu các sản phẩm sách của siêu thị đến với khách hàng.
 - Cho phép tra cứu sách khi khách hàng có nhu cầu tìm sách.
 - Cho phép khách hàng thực hiện việc đặt hàng qua mạng.
 - Tiếp nhận đơn đặt hàng của khách hàng.
 - Lập hóa đơn.
 - Cập nhật: Sách, khách hàng, nhà xuất bản, đơn đặt hàng, tin tức, quảng cáo
- Tính năng của chương trình:
 - Thông tin về khách hàng, sách, ... được cập nhật kịp thời, chính xác.
 - Giao diện thân thiện với người dùng.

Hạn chế của chương trình

- Chưa thực hiện được chức năng thanh toán trực tuyến, đề tài mới dừng lại ở mức lập đơn hàng.
- Chưa xây dựng được hệ thống hỗ trợ người dùng trực tuyến.
- Website mới chỉ xây dựng với sản phẩm sách, chưa nhiều mặt hàng.

Hướng phát triển đề tài

- Cho phép khách hàng mua và thanh toán trực tiếp qua mạng.
- Xây dựng hệ thống hỗ trợ người dùng trực tuyến
- Xây dựng Website giới thiệu sản phẩm đa dạng
- Xử lý bảo mật thông tin và tăng tốc độ truy nhập dữ liệu.

Tóm lại, với tốc độ phát triển ngày càng tăng của mạng máy tính thì việc thiết kế và cài đặt các ứng dụng cho người dùng là rất cần thiết. Vì vậy ý tưởng giới thiệu sách qua mạng tuy không phải là mới nhưng phần nào cũng giúp cho khách hàng thuận tiện trong việc lựa chọn và mua hàng đồng thời giúp quảng bá sản phẩm cũng như địa chỉ tin cậy của Siêu thị sách Minh Châu đến với khách hàng .

Em rất mong nhận được sự thông cảm và góp ý của quý Thầy cô cùng các bạn để chương trình ngày càng hoàn thiện hơn.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

Danh mục tài liệu tham khảo tiếng Việt:

[1] : Trần Đình Quế, Nguyễn Mạnh Sơn, “Phân tích & thiết kế hệ thống thông tin”, Học viện công nghệ bưu chính viễn thông, 2007.

[2] : Giáo trình đào tạo xây dựng và quản trị Website, portal (Tài liệu pdf)

Danh mục tài liệu tham khảo tiếng Anh:

[1] : Expert C# 2005 Business Objects Second Edition, Rockford Lhotka.

[2] : Introduction to Design Patterns in C#, Copyright © 2002 by James W. Cooper IBM T J Watson Research Center , February 1, 2002.

[3] : Business Modeling with the UML and Rational Suite AnalystStudio, A Rational Software White Paper.

[4] : The Unified Modeling Language User Guide SECOND EDITION, By Grady Booch, James Rumbaugh, Ivar Jacobson, 2005.

Danh mục các Website tham khảo:

[1] Trang web <http://www.3c.com.vn>.

[2] Trang web <http://www.ktlehoan.com>

[3] Trang web <http://www.codeproject.com>

PHỤ LỤC

BẢNG CÂU HỎI CHO YÊU CẦU LÀM WEBSITE

Về phần giao diện chính:

1. Thông tin sách bao gồm tên sách, địa chỉ NXB, giá và thuộc thể loại sách,...
Đúng hay sai?
 2. Website chỉ tìm kiếm theo tiêu đề sách hay còn tìm theo giá và 1 số tiêu chí khác? Đ/S
 3. Website có phân loại các sách được mua /đặt hàng nhiều nhất?
 4. Website có đánh giá quyển sách nào được (xem)click nhiều nhất?
 5. Website thể hiện sách nào là sách mới nhất?
 6. Website có phần theo dõi người truy cập và số người online?
 7. Website có phần liên hệ giữa người xem và nhà quản trị?
 8. Website không có phần đăng ký người dùng ?
 9. Website không có phần hiển thị quảng cáo?
 10. Website có menu mấy cấp?
 11. Có dự kiến chi phí mua host không hay sử dụng host hiện tại?
 12. Sử dụng Visual Studio 2005 và .NET framework 2.0?
 13. Có sử dụng Ajax không?
 14. Có mấy quyền được cho phép trong website?
 15. Website có tin tức không?
 16. Website không có diễn đàn?
 17. Website có thực hiện việc mua bán qua mạng hay chỉ đơn thuần là đặt hàng và gọi điện đến, sau đó sách sẽ được gửi qua đường bưu điện?
 18. Đơn hàng lấy cái gì làm xác nhận là khách hàng chỉ đặt mua (test giao dịch, phá hoại, chỉ đặt chứ ko mua.)
 19. Nếu có phần login của khách hàng thì thông tin đó có bị xóa ngay sau khi logout hay được lưu lại? (Theo đánh giá chủ quan.)
 20. Có phần thông báo (gửi email) các sách mới cho khách hàng? Có những thông tin gì bên trong email đó?
- (Đây là bản câu hỏi điều tra yêu cầu, đề nghị thiết kế Website cho siêu thị sách Minh Châu).