**HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG VÀ CÀI ĐẶT ỨNG DỤNG**

**A. Hướng dẫn cài đặt ứng dụng WinForms**

1. Mở thư mục SETUP. Sau đó chọn thư mục Debug. Trong thư mục Debug chọn file SETUP như trong hình 1.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Hình 1: Chọn file cài đặt ứng dụng WinForms

1. Chọn Next

A screenshot of a computer program

Description automatically generated

Hình 2: Quá trình cài đặt ứng dụng WinForms

1. Chọn đường dẫn muốn lưu ở phần ô màu đỏ sau đó chọn Next.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Hình 3: Chọn đường dẫn lưu thư mục ứng dụng WinForms

1. Chọn Next để chấp nhận cài đặt.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Hình 4: Chấp nhận cài đặt ứng dụng WinForms

1. Chọn Close để hoàn thành cài đặt.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Hình 5: Hoàn tất cài đặt ứng dụng WinForms

1. Vào đường dẫn vừa lưu. Chọn file DATN như hình 6 hoặc nhấn đúp chuột trái vào biểu tượng trên màn hình máy tính như ở hình 7.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Hình 6: Chọn file ứng dụng WinForms

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Hình 7: Biểu tượng ứng dụng WinForms trên màn hình máy tính

**B. Hướng dẫn cài đặt ứng dụng MIT APP INVENTOR**

1. Mở file DATN.apk
2. Cài đặt ừng dụng lên điện thoại.
3. Mở ứng dụng bằng cách nhấn vào biểu tượng như ở hình 8.

A screenshot of a phone

Description automatically generated

Hình 8: Biểu tượng ứng dụng MIT APP INVENTOR trên điện thoại

**C. Hướng dẫn sử dụng ứng dụng WinForms**

1. Mở ứng dụng WinForms. Giao diện chính sẽ hiện lên như ở hình 9. Thông tin chính của toàn bộ vật sẽ hiển thị ở khu vực số 3.

**A screenshot of a computer

Description automatically generated**

Hình 9: Giao diện chính của ứng dụng WinForms

1. Nếu muốn sử dụng các chức năng hãy bấm vào nút nhấn trong khu vực số 2. Khi bấm vào nút nhấn thì giao diện chức năng đó sẽ hiện ra.
2. Nếu không sử dụng chức năng thêm vật nuôi hãy bỏ qua bước này.

Sử dụng chức năng thêm vật nuôi thì trong giao diện thêm vật nuôi cần điền toàn bộ thông tin ở 2 khu vực 1 và 2 đã được đánh dấu ở hình 10

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Hình 10: Giao diện thêm vật nuôi của ứng dụng WinForms

Sau đó bấm nút “Add” ở khu vực 3.

Trong trường hợp các thông tin nhập vào không hợp lệ sẽ có cảnh báo như ở hình 11 đồng thời sẽ có thông báo yêu cầu nhập lại lên màn hình.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Hình 11: Cảnh báo nhập thông tin không hợp lệ

Để biết chi tiết về cảnh báo hãy đưa con trỏ chuột vào dấu chấm than ở trường thông tin bị cảnh báo như ở hình 11

1. Nếu không sử dụng chức năng cập nhật thông tin hoặc tiêm phòng hãy bỏ qua bước này.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Hình 12: Giao diện cập nhật thông tin vật nuôi trong WinForms

Trước tiên hãy nhập hoặc chọn ID ở khu vực 1 trong hình 12 .

Nếu bạn muốn cập nhật thông tin cho vật nuôi hãy chọn loại thông tin cập nhật và nhập hoặc chọn thông tin mới ở khu vực số 2 trong hình 12.

Nếu bạn muốn cập nhật thông tin cho chủ sở hữu hãy chọn loại thông tin cập nhật và nhập hoặc chọn thông tin mới ở khu vực số 3.

Sau khi đã điền thông tin mới và chọn loại thông tin, để cập nhật hãy nhấn nút “Update information” ở khu vực 1.

Sau khi thông tin cập nhật sẽ được hiển thị trạng thái ở khu vực số 4.

Nếu bạn muốn sử dụng chức năng cập nhật thời gian tiêm phòng hãy nhấn nút “Update vaccination” ở khu vực 1.

1. Nếu không sử dụng chức năng cập nhật tiêm phòng hãy bỏ qua bước này.

**A screenshot of a computer

Description automatically generated**

Hình 13: Giao diện cập nhật tiêm phòng cho vật nuôi trong WinForms.

Ban đầu bạn cần điền toàn bộ thông tin bao gồm ID, thời gian tiêm phòng, loại vaccine tiêm và ghi chú (nếu có) ở khu vực 1.

Sau khi điền xong nhấn nút “Update” ở khu vực 2.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Hình 14: Thông báo khi cập nhật thông tin thành công.

Khi “Update” thành công sẽ có thông báo trên màn hình như ở hình 14.

Sau khi cập nhật thành công thì trạng thái cập nhật hiển thị ở khu vực 3.

1. Nếu không sử dụng chức năng xóa vật nuôi hãy bỏ qua bước này.

**A screenshot of a computer

Description automatically generated**

Hình 15: Giao diện xóa vật nuôi trong ứng dụng WinForms

Trong giao diện xóa vật nuôi, để có thể xóa hãy chọn hoặc nhập ID ở khu vực 1.

Để xóa vật nuôi hãy nhấn nút “Delete” ở khu vực 2, bạn có thể xem thông tin của vật nuôi trước khi xóa bang cách nhấn nút “Detail” ở khu vực 2.

1. Nếu không sử dụng chức năng xem thông tin chi tiết của vật nuôi hãy bỏ qua bước này.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Hình 16: Giao diện xem thông tin trong ứng dụng WinForms

Để xem thông tin chi tiết bạn cần nhập hoặc chọn ID từ giao diện chính hoặc giao diện xóa vật nuôi.

Giao diện xem thông tin chia làm 4 khu vực như ở hình 16. Khu vực 1 sẽ hiển thị toàn bộ thông tin vật nuôi, khu vực 2 là toàn bộ thông tin chủ sở hữu, khu vực 3 là ảnh của vật nuôi.

Bạn có thể truy cập lịch sử tiêm phòng bằng cách nhấn nút “Vaccination history” ở khu vực 4.

Để theo dõi vị trí vật nuôi nhấn “Location view” ở khu vực 4 nếu vật nuôi đăng kí định vị.

1. Nếu không sử dụng chức năng xem lịch sử tiêm phòng hãy bỏ qua bước này.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Hình 17: Giao diện lịch sử tiêm phòng trong ứng dụng WinForms

Toàn bộ lịch sử tiêm phòng đều được hiển thị lên trên giao diện lịch sử tiêm phòng.

1. Nếu không sử dụng chức năng xem vị trí hãy bỏ qua bước này.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Hình 18: Giao diện theo dõi vị trí trong ứng dụng WinForms

Vị trí của vật nuôi được hiển thị bởi marker màu đỏ và ngay trên marker màu đỏ sẽ có thông tin liên quan tới vật nuôi.

1. Nếu không sử dụng chức năng tìm kiếm hãy bỏ qua bước này. Trên giao diện chính ở hình 9 Bạn cần điền từ tìm kiếm ở ô “Word find” tại khu vực 1 và nhấn nút Search ở khu vực 2. Kết quả tìm kiếm sẽ được đưa ra ở khu vực 3 của giao diện chính.

**A screenshot of a computer

Description automatically generated**

Hình 19: Kết quả sử dụng chức năng tìm kiếm trong ứng dụng WinForms

1. Bạn có thể tải lại thông tin bằng cách bấm nút “Reload” ở khu vực 2. Nếu không muốn hãy quay trở lại bước 2.

**D. Hướng dẫn sử dụng ứng dụng MIT APP INVENTOR**

1. Mở ứng dụng MIT APP INVENTOR giao diện đăng nhập sẽ hiện lên.

A screenshot of a dog and cat

Description automatically generated

Hình 20: Giao diện đăng nhập trong ứng dụng MIT APP INVENTOR

1. Trong giao diện đăng nhập hãy nhập ID và mật khẩu ở khu vực 1.

Sau khi nhập ID và mật khâu hãy nhấn Log in ở khu vực 2.

ID đăng nhập là ID của vật nuôi, mật khẩu đăng nhập là số điện thoại của chủ sở hữu.

1. Sau khi đăng nhập giao diện xem thông tin hiện lên. Ở giao diện này khu vực 1 là thông tin vật nuôi, khu vực 2 là thông tin chủ sở hữu, khu vực 3 là lịch sử tiêm phòng của vật nuôi và khu vực 4 là nút nhấn.

A screenshot of a phone

Description automatically generated

Hình 21: Giao diện xem thông tin trong ứng dụng MIT APP INVENTOR

Ở khu vực 3 người dùng có thể lướt để xem được toàn bộ lịch sử.

Trong khu vực 4 nhấn nút “Location view” để theo dõi vị trí vật nuôi nếu đăng kí định vị.

Nhân nút “Log out” ở khu vực 4 để đăng xuất và quay trở lại bước 2.

1. Nếu không sử dụng chức năng theo dõi vị trí hãy quay lại bước 3.

A screenshot of a map

Description automatically generated

Hình 22: Giao diện theo dõi vị trí trong ứng dụng MIT APP INVENTOR

Ở giao diện theo dõi vị trí sẽ có bản đồ, 1 marker màu đỏ và 2 nút nhấn ở dưới.

Vị trí marker là vị trí vật nuôi.

Để xem thông tin liên quan tới vật nuôi trên bản đồ hãy nhấn vào marker để bật, để tắt thông tin hãy nhấn lần nữa vào marker.

Để tải lại bản đồ và vị trí nếu gặp vấn đề hãy nhấn nút “Reload” ở dưới bản đồ.

Để quay trở lại xem thông tin chi tiết của vật nuôi hãy nhấn nút “View information” ở dưới bản đồ.