

B? GIÁO D?C VÀ ?ÀO T?O
TR??NG ??I H?C DUY TÂN



Tên ?? tài:

**XÂY D?NG WEBSITE H? TH?NG R?P CHI?U PHIM VÀ
TRAILER PHIM**

TÀI LI?U PROPOSAL

Memtor: ThS. Nguy?n Minh Nh?t

Team:

Nguy?n Ti?n M?nh 26211242078

Tr?n Nh? Thành 26211227305

Hu?nh ??ng Ng?c Hoàng 26214221831

Lê Ph??c L?c 26211236148

Lê ?ình Ph??ng 26212230889

?à N?ng, tháng 9 n?m 2024

THÔNG TIN DỰ ÁN

Dự án vì?t t?t			
Tên dự án	Xây dựng website h? th?ng r?p chi?u phim và trailer phim.		
Ngày b?t ??u	22/09/2024	Ngày k?t thúc	23/09/2024
N?i th?c hi?n	Khoa Công ngh? thông tin – ??i h?c Duy Tân		
Mentor	ThS. Nguy?n Minh Nh?t Email: nhatnm2010@gmail.com Phone: 0905125143		
Ch? s? h?u (Product Owner)	Nguy?n Ti?n M?nh Email: manhnguyen2002.it@gmail.com Tel: 0338891226		
Qu?n lý dự án (Scrum Master)	Tr?n Nh? Thành	trannhuthanh221202@gmail.com	0889227802
Thành viên trong ??i	Nguy?n Ti?n M?nh	nguyennhatquang@gmail.com	0338891226
	Lê Ph??c L?c	lephuocloc2002.vn@gmail.com	0777488329
	Hu?nh ??ng Ng?c Hoàng	Huynhdngochoang@gmail.com	0792233972
	Lê ?ình Ph??ng	phuong119844@gmail.com	0943608034

THÔNG TIN TÀI LI?U

Tên dự án	Xây dựng website xem phim và ??t vé xem phim.
Tiêu ?? tài li?u	Proposal Document

Ng??i th?c hi?n	Nguy?n Ti?n M?nh
-----------------	------------------

L?CH S? CH?NH S?A TÀI LI?U

Phiên b?n	Ng??i ch?nh s?a	Ngày	Ghi chú
1.0	Nguy?n Ti?n M?nh	22/09/2024	B?n nháp
1.1	Nguy?n Ti?n M?nh	22/09/2024	B?n chính th?c

PHÊ DUY?T TÀI LI?U

Ng??i h??ng d?n	Nguy?n Minh Nh?t	Ch? ký					
		Ngày/..../2024				
		Ch? s? h?u	Nguy?n Ti?n M?nh	Ch? ký			
				Ngày/..../2024		
				Qu?n lý d? án	Tr?n Nh? Thành	Ch? ký	
						Ngày/..../2024

Thành viên	Nguyễn Tấn Mạnh	Ch? ký		
		Ngày/...../2024	
		Lê Ph??c L??c	Ch? ký	
			Ngày/...../2024
	Ngày	Lê ?ình Ph??ng	Ch? ký	
		/...../2024	
	Hu?nh ??ng Ng?c Hoàng	Ch? ký		
		Ngày/...../2024	

GI?I THI?U

M?c ?ích

M?c ?ích c?a tài li?u này:

Xác ??nh yêu c?u, ý t??ng

các v?n ?? liên quan ??n vi?c xây d?ng d? án

??a ra các ?? xu?t d? án, k? ho?ch hành ??ng d? án, ki?n trúc, gi?i pháp th?c hi?n, bao g?m c? v? k? ho?ch, phát tri?n, th?c hi?n và giám sát d? án.

Ph?m vi

Bên c?nh vi?c cung c?p cho b?n các tài li?u, nó s? li?t kê t?t c? các thành viên trong nhóm phát tri?n trong d? án này, quy trình và khuôn kh? mà d? án s? áp d?ng.

Cung c?p k? ho?ch cho t?ng giai ?o?n c?a quy trình phát tri?n ph?n m?m d?a trên quy trình Scrum bao g?m: Th?i gian b?t ??u, th?i gian k?t thúc và

các m?c th?i gian quan tr?ng trong d? án v.v...

.

?? xu?t bao g?m gi?i thi?u các gi?i pháp, xác ??nh cách t?t nh?t ?? phát tri?n mà chúng tôi t?o ra, t?ng chi phí ??c tính, th?i gian hoàn v?n và kh?i l??ng hoàn v?n cho d? án.

Tham kh?o

B?ng 1.1: Danh m?c tài li?u tham kh?o

S? TT	Tên tài li?u	Tham chi?u
1	Scrum Process	https://www.mountaingoatsoftware.com/agile/scrum
2	HTML, CSS, JS	https://www.w3schools.com/
3	Java	https://www.javatpoint.com/java-tutorial
4	Spring Boot	https://www.javatpoint.com/spring-tutorial

T?NG QUAN D? ÁN

Lý do ch?n ?? tài

V?i s? phát tri?n không ng?ng c?a xã h?i, nhu c?u gi?i trí c?a con ng??i ngày càng t?ng cao, ??c bi?t là nhu c?u xem phim và th??ng th?c các tác ph?m ?i?n ?nh. Tr??c s? bùng n? c?a công ngh? và m?ng internet, vi?c ti?p c?n v?i các n?i dung gi?i trí tr? nên d? dàng h?n bao gi? h?t. Tuy nhiên, vi?c tìm ki?m r?p chi?u phim, ??t vé và theo dõi l?ch chi?u phim v?n còn g?p nhi?u khó kh?n và b?t ti?n ??i v?i m?t s? ng??i dùng. ?? ?áp ?ng nhu c?u này, chúng tôi quy?t ??nh xây d?ng d? án “

ph?n m?m xem phim và ??t vé r?p phim tr?c tuy?n

”, nh?m giúp ng??i dùng d? dàng tìm ki?m phim, ??t vé và qu?n lý l?ch chi?u m?t cách thu?n ti?n, nhanh chóng.

??nh ngh?a d? án

D? án này là m?t h? th?ng tr?c tuy?n cho phép ng??i dùng tìm ki?m phim ?ang chi?u t?i các r?p, xem thông tin chi ti?t v? phim nh? tóm t?t n?i dung, di?n viên, ?ánh giá và ch?n su?t chi?u phù h?p. Bên c?nh ?ó, ph?n m?m cung c?p ch?c n?ng ??t vé tr?c tuy?n, giúp ng??i dùng d? dàng l?a ch?n gh? ng?i,

thanh toán qua nhi?u ph??ng th?c khác nhau và nh?n vé ?i?n t? mà không c?n ??n tr?c ti?p r?p.

Các ch?c n?ng chính tìm ki?m phim, xem l?ch chi?u, ??t vé tr?c tuy?n, qu?n lý vé

....

Gi?i pháp ?? xu?t

H? th?ng

xem phim và ??t vé r?p phim tr?c tuy?n

?

??c

xây d?ng d

?

a trên m?t s? yêu c?u ??c bi?t c?a ng??i dùng nh?:

Khách hàng mu?n tìm ki?m nh?ng

phim

chi?u r?p

c?n thi?t nh?ng h? thi?u các thông tin v?

l?ch chi?u th?i gian chi?u c?a phim

?ó, ch?ng h?n nh?: Tên ??y d? c?a

phim

, giá c?,

s? l??ng gh? ng?i

,

th?i gian chi?u

, v.v...

Công ngh? th?c hi?n:

PHP

, ReactJS.

Quy trình phát tri?n ?ng d?

ng: Q

uy trình Scrum.

Mục tiêu đề án

Thiết kế và xây dựng hoàn thành ứng dụng

website xem phim và đặt vé rạp phim trực tuyến

với các tính năng cơ bản như:

Đăng ký, Đăng nhập, Đăng xuất tài khoản, quản lý thông tin tài khoản.

Cho phép khách vắng lai không đăng nhập vẫn xem được t

ìm kiếm rạp phim, giá chi trả và xem phim quảng cáo(5 - 10p)

.

Cho phép admin quản lý thông tin tài khoản khách hàng

, thống kê doanh thu theo ngày tháng năm, thống kê theo rạp và phim, thêm xóa “thông tin, phim, rạp, phòng, ghế”, quản lý chi nhánh giá vé

, thêm xóa “lịch chi trả phim, combo”

.

Cho phép khách hàng tìm kiếm

rạp phim, đăng ký, đăng nhập, tìm kiếm phim theo bộ lọc, lịch chi trả, đặt vé, thanh toán, lịch sử giao dịch, hoàn vé

.

Cho phép khách hàng

đặt vé

sau khi đăng ký và đăng nhập vào hệ thống.

Thanh toán các

vé đã đặt

.

V.v.....

Hệ thống chức năng ứng dụng

Hệ thống có

3

tác nhân

:

Khách Vãng Lai,

Khách hàng, Người quản lý hệ thống(Admin).

Người với khách hàng

:

(1) khi khách hàng nhập yêu cầu trên hệ thống

ng (

xem

thông tin phim

,

thời gian chiếu

,

票 vé

) thì hệ thống sẽ phân phối (2) và lưu dữ liệu yêu cầu theo (5).

Người với admin:

(3) khi quản trị kiểm tra các yêu cầu khách hàng trên hệ thống, hệ thống sẽ kiểm tra dữ liệu yêu cầu (5) và trả dữ liệu (6) về hệ thống, từ đó hệ thống sẽ phân phối (4) đến quản trị.

2

1

Xác định bài cảnh của hệ thống trong quá trình hoạt động trong thực tế.

website

r?p chi?u phim và trailer phim

g?m

3

tác nhân:

Khách Vãng Lai,

Khách hàng và Qu?n tr? viên.

Khách hàng: (1) khi khách hàng nh?p yêu c?u ??n h? th?ng (

xem

thông tin phim,th?i gian chi?u

,

??t vé

) thì h? th?ng s? ph?n h?i (2) và l?u d? li?u yêu c?u theo (5).

Qu?n tr? viên: (3) khi qu?n tr? ki?m tra các yêu c?u khách hàng trên h? th?ng, h? th?ng s? ki?m tra d? li?u yêu c?u

và tr? d? li?u

v? h? th?ng, t? ?ó h? th?ng s? ph?n h?i (4) ??n qu?n tr?.

Các ch?c n?ng c? b?n c?a h? th?ng

??i v?i khách v?ng lai, có th?:

??ng ký tài kho?n

.

Tìm ki?m phim

, su?t chi?u

.

Xem l?ch chi?u phim.

Xem thông tin phim, gi? chi?u

, s? ch?

.

Xem trailer phim.

??i v?i khách hàng, có th?:

??ng nh?

P

.

??t vé.

??i m?t kh?u

.

L?ch s?a ??t vé.

??ng xu?t

.

Hoàn vé.

Thanh toán.

Lịch sử giao dịch

??i với admin, có thể:

??ng nhập

.

Quản lý

tin tức.

Quản lý khách hàng.

Quản lý tài khoản

n.

Quản lý

phim

.

Quản lý thẻ loyalty.

Quản lý mã giảm giá.

Quản lý mức giá.

Quản lý

combo.

Thống kê

, báo cáo.

Mô tả

website xem phim và ??t vé rạp phim trực tuyến

gồm 2 tác nhân: Khách hàng và Quản trị viên.

Khách hàng:

(1) khi khách hàng nhập yêu cầu ??n h? th?

ng (

xem

thông tin phim, thời gian chiếu

,

票 vé

) thì họ sẽ phân hai (2) và lưu dữ liệu yêu cầu theo (5).

Quản trị viên:

(3) khi quản trị kiểm tra các yêu cầu khách hàng trên hệ thống, hệ thống sẽ kiểm tra dữ liệu yêu cầu (5) và trả dữ liệu (6) về hệ thống, tạo hệ thống sẽ phân hai (4) đến quản trị.

Các công nghệ ràng buộc

Kỹ thuật phát triển hệ thống

Nhân công ứng dụng web.

Ngô

những lập trình:

PHP

,

Html, Css, Javascript(JQuery).

Cơ sở dữ liệu: MySQL.

Quy trình quản lý ứng dụng: Quy trình Scrum.

Môi trường

Máy người dùng phải có kết nối Internet, có trình duyệt Web

(IE, Google Chrome, Fire Fox v.v..).

Phần mềm phát triển dự án:

Xampp, Git

, MySQL, VSCode.

Công cụ quản lý mã nguồn: Github.

Các ràng buộc khác

Người lập: 5 người.

Kinh phí: Chưa.

Thời gian: D?

án hoàn thà

nh sau

2,5 tháng.

Công ngh?:

PHP laravel, Html, css, Javascript(Jquery).

K? HO?CH T?NG TH? D? ÁN

??nh ngh?a Scrum

Scrum là m?t t?p h?p con c?a Agile và là m?t trong nh?ng khuôn kh? quá trình ph? bi?n nh?t ?? tri?n khai Agile. Nó là m?t mô hình phát tri?n ph?n m?m l?p ?i l?p l?i ???c s? d?ng ?? qu?n lý phát tri?n ph?n m?m và s?n ph?m ph?c t?p. Các l?n l?p có ?? dài c? ??nh, ???c g?i là n??c rút kéo dài t? m?t ??n hai tu?n cho phép nhóm v?n chuy?n ph?n m?m theo nh?p ??u ??n. Vào cu?i

m

?i Sprint, các bên liên quan và các thành viên trong nhóm h?p l?i ?? l?p k? ho?ch cho các b??c ti?p theo.

Mô t? Scrum

Có ba vai trò c? th? trong Scrum:

Ch? s? h?u s?n ph?m

: Ch? s? h?u s?n ph?m t?p trung vào các yêu c?u kinh doanh và th? tr??ng, ?u tiên t?t c? các công vi?c c?n ???c th?c hi?n. Anh ?y ho?c cô ?y xây d?ng và qu?n lý công vi?c t?n ??ng, cung c?p h??ng d?n v? các tính n?ng c?n v?n chuy?n ti?p theo, ??ng th?i t??ng tác v?i nhóm và các bên liên quan khác ?? ??m b?o m?i ng??i ??u hi?u các m?c trong s?n ph?m t?n ??ng. Product Owner không ph?i là ng??i qu?n lý d? án. Thay vì qu?n lý tình tr?ng và ti?n ??, công vi?c c?a anh ta ho?c cô ta là thúc ??y nhóm v?i m?c tiêu và t?m nhìn.

Scrum Master

: Th??ng ???c coi là ng??i hu?n luy?n cho nhóm, Scrum Master giúp nhóm làm vi?c t?t nh?t có th?. ?i?u này có ngh?a là

t? ch?c các cu?c h?p, ??i phó v?i rào c?n và thách th?c, ??ng th?i làm vi?c v?i Product Owner ?? ??m b?o s?n ph?m t?n ??ng ?ã s?n sàng cho sprint ti?p theo. Scrum Master c?ng ??m b?o nhóm tuân th? quy trình Scrum. Ng??i ?ó không có quy?n ??i v?i các thành viên trong nhóm, nh?ng ng??i ?ó có quy?n ??i v?i quy trình. Ví d?: Scrum Master không th? cho ai ?ó bi?t ph?i làm gì, nh?ng có th? ?? xu?t m?t nh?p ch?y n??c rút m?i.

Nhóm làm vi?c t?i Scrum

: Nhóm Scrum bao g?m t? n?m ??n b?y thành viên. M?i ng??i trong d? án làm vi?c cùng nhau, giúp ?? l?n nhau và chia s? tình b?n thân thi?t sâu s?c. Không gi?ng nh? các nhóm phát tri?n truy?n th?ng,

không có các vai trò riêng biệt như lập trình viên, nhà thiết kế hoặc người kiểm tra. Mọi người cùng nhau hoàn thành tập hợp công việc. Nhóm Scrum sẽ họp kế hoạch cho mỗi sprint; họ dự đoán khi công việc sẽ có thể hoàn thành trong mỗi lần họp.

3.1.2. The artifacts

Product Backlog

: Product Owner và Nhóm Scrum họp để sắp xếp thứ tự ưu tiên các hạng mục trong product backlog (công việc trên product backlog nên là các câu chuyện và yêu cầu của người dùng). Product backlog không phải là danh sách những thứ cần hoàn thành, mà nó là danh sách tất cả các tính năng mong muốn của sản phẩm. Sau đó, nhóm phát triển kéo công việc từ sản phẩm để hoàn thành trong mỗi sprint.

Sprint Backlog

: là danh sách các công việc cần phát triển cho Sprint; nó xác định bởi cuộc họp

“

Lập kế hoạch Sprint

,

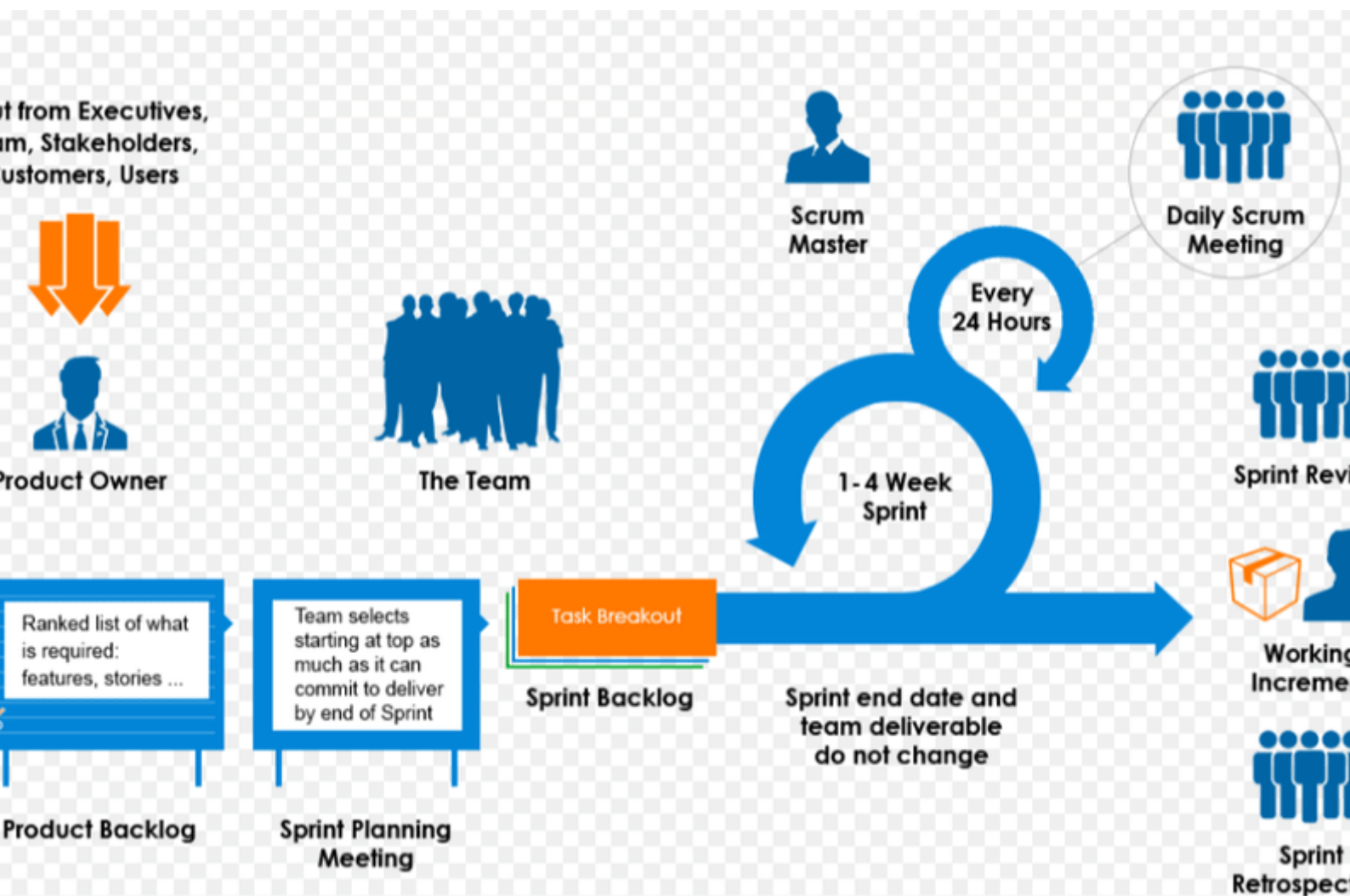
. Sprint Backlog là công việc cần chọn từ Product Backlog dựa trên mức ưu tiên và khả năng phát triển của nhóm.

Estimation

: Trong SCRUM, các thành viên của Nhóm công tác sẽ do chính bản thân chọn và ước tính thời gian phát triển dự kiến và chịu trách nhiệm về ước tính này. Sau khi hoàn thành bằng số cấp nhật Sprint Backlog

.

3.1.3. Process (Quá trình)



K? ho?ch t?ng th?

B?ng 3.1: Master Plan (Ti?n tr?nh Scrum)

No.	Ti?n tr?nh	Th?i gian	B?t ??u	K?t thúc
1	Kh?i t?o	5 ng?y	01/03/2021	05/06/2021
1.1	Thu th?p y?u c?u	3 ng?y	01/03/2021	03/03/2021
1.2	T?o tài li?u	2 ng?y	04/03/2021	05/03/2021
2	B?t ??u	8 ng?y	06/03/2021	13/03/2021

2.1	H?p b?t ??u d? án	1 ngày	06/03/2021	06/03/2021
2.2	B? sung tài li?u ban ??u	7 ngày	07/03/2021	13/03/2021
3	Phát tri?n	63 ngày	14/03/2021	15/05/2021
3.1	Sprint 1	22 ngày	14/03/2021	04/04/2021
3.2	Sprint 2	21 ngày	05/04/2021	25/04/2021
3.3	Sprint 3	20 ngày	26/04/2021	15/05/2021
4	H?p nh?n ph?n h?i d? án	2 ngày	16/05/2021	17/05/2021
5	Vi?t báo cáo và k?t thúc d? án	2 ngày	18/05/2021	19/05/2021

Qu?n lý t? ch?c

Ngu?n nhân l?c

B?ng 3.2: Ngu?n nhân l?c

Phi nhân l?c

STT				S? l??ng		
1		Development		5		
2		Programing Language		1		

3				2		Tools
4	Laptop			5		Web Browser