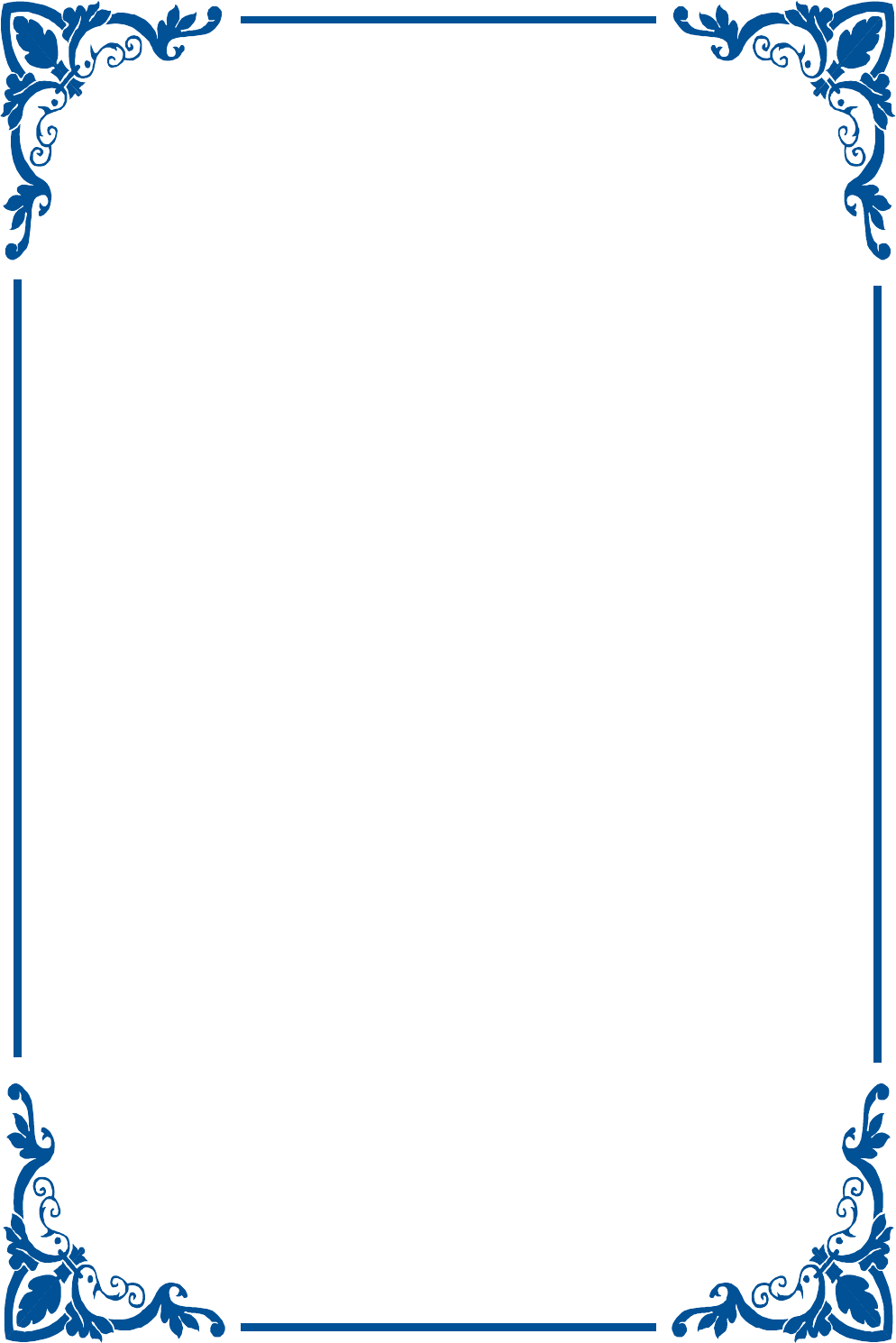
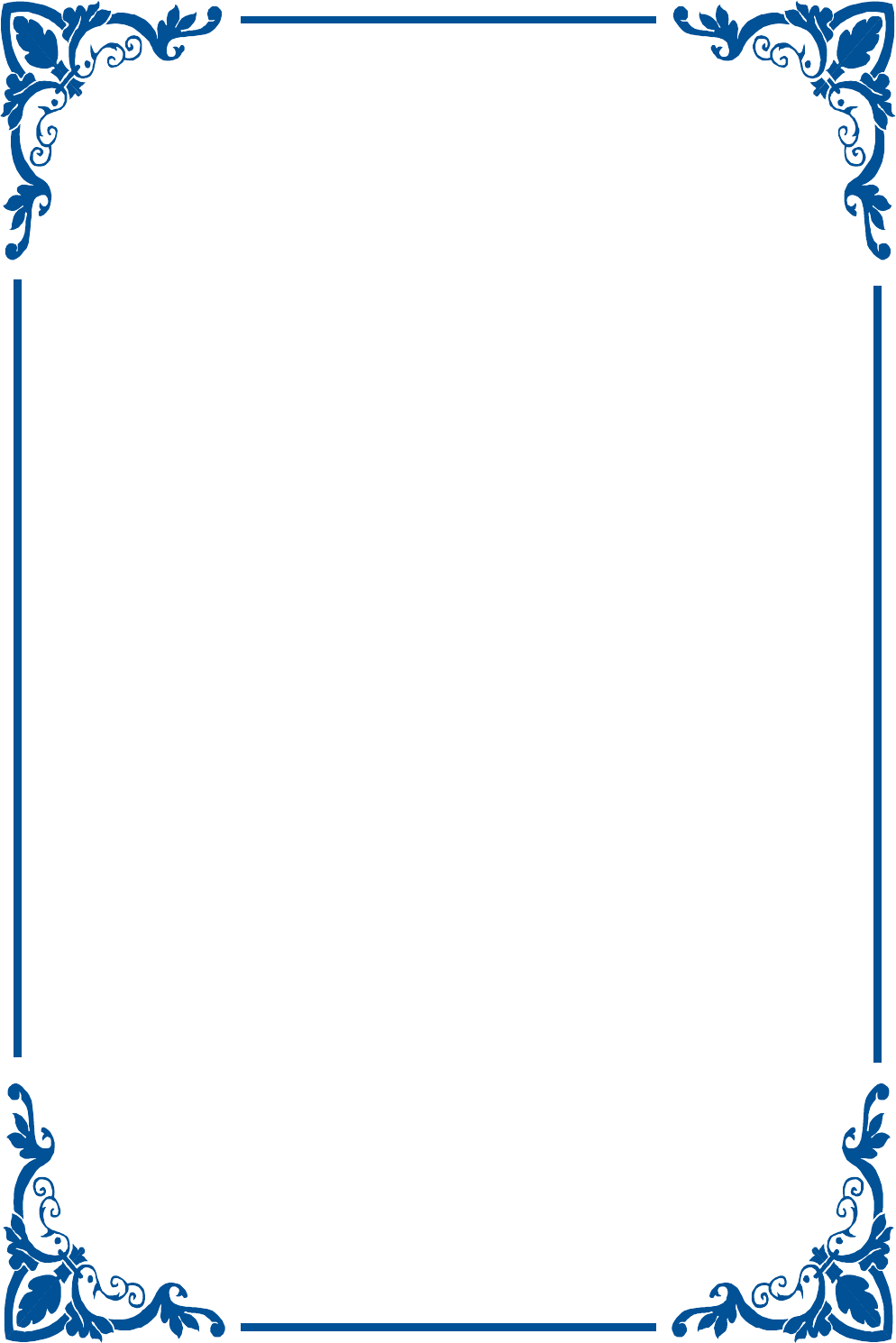
** TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHIỆP HÀ NỘI**

**KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

****------🙙🕮🙛------

**BÀI TẬP LỚN**

**LẬP TRÌNH WINDOWS**

**Đề tài: HỆ THỐNG QUẢN LÝ CỬA HÀNG BÁN ĐỒ THỜI TRANG**

|  |  |
| --- | --- |
| **Giáo viên hướng dẫn:**  **Nhóm:**  **Thành viên:** | **Phạm Văn Hà**  **12**  **Phạm Thị Mỹ Linh**  **Nguyễn Tuấn Ngọc**  **Phùng Thị Huyền Trang** |

Hà Nội, 2021

# Chương 1. Khảo sát bài toán và phân tích yêu cầu

## 1.1. Khảo sát bài toán

Quản lý là một trong những công việc tương đối phức tạp tốn nhiều thời gian và công sức. Chính vì vậy, công nghệ thông tin trong lĩnh vực quản lý cửa hàng là một yêu cầu tất yếu và cần thiết. Muốn quản lý tốt cần có hệ thống hay phần mềm tốt và phải đảm bảo được độ bảo mật cao, dễ sử dụng và nhiều tiện ích.

Với mục đích học tập tốt môn lập trình windows và tiếp cận với một quy trình thực tế về công nghệ thông tin chúng em xin phép chọn đề tài hệ thống quản lý bán đồ thời trang. Đề tài là một yêu cầu thiết thực của mọi cửa hàng quần áo đồ thời trang nó giúp chúng ta quản lý được số hàng mua và bán như thế nào. Hệ thống sẽ cho chúng ta biết rõ được số lượng và giá thành của mặt hàng để tránh được những thay đổi và kiểm soát được doanh thu hiệu quả.

## 1.2. Phân tích yêu cầu

### 1.2.1. Đối tượng và phạm vi của bài toán

* Hệ thống quản lý cửa hàng được xây dựng để hướng đến các đối tượng là: người quản trị hệ thống (admin) và nhân viên bán hàng (employee)
* Phạm vi của bài toán là áp dụng trên các cửa hàng bán đồ thời trang

### 1.2.2. Các chức năng cần xây dựng

* Quản lý sản phẩm: bao gồm thêm, sửa, xóa sản phẩm
* Quản lý nhập hàng: tên sản phẩm, số lượng các sản phẩm, giá nhập
* Quản lý bán hàng (hóa đơn): bao gồm các thông tin như mã hóa đơn, ngày lập, tên nhân viên, tên khách hàng, số điện thoại, chiết khấu, thành tiền và các thông tin về sản phẩm bao gồm: mã sản phẩm, tên sản phẩm, số lượng, đơn giá.
* Quản lý nhân viên: mã nhân viên, tên nhân viên, số công, hệ số lương
* Quản lý khách hàng: tên khách hàng, số điện thoại, ngày sinh, loại thẻ.

# Chương 2. Thiết kế hệ thống

## 2.1. Thiết kế cấu trúc

## 2.2. Thiết kế giao diện

## 2.3. Thiết kế cơ sở dữ liệu

# Chương 3. Chương trình và các kết quả đạt được

## 3.1. Cài đặt chương trình

## 3.2. Kết quả đạt được

# Kết luận

# Tài liệu tham khảo