

## **ĐỒ ÁN MÔN LẬP TRÌNH MÃ NGUỒN MỞ**

### **WEBSITE ĐĂNG THÔNG TIN BÁN HÀNG FIGURE**

**Ngành : CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

**Chuyên ngành : CÔNG NGHỆ PHẦN MỀM**

**Giảng viên hướng dẫn: Ths. NGUYỄN HỒ MINH ĐỨC**

**Sinh viên thực hiện : LÊ HỒ MINH QUÂN 1611060031**

**NGUYỄN QUANG HUY 1611060130**

**VÕ MINH KHANG 1611060144**

**TP. Hồ Chí Minh, 2020**

# MỤC LỤC

Đề mục	Trang
Trang bìa	
MỤC LỤC .....	2
LỜI MỞ ĐẦU .....	4
CHƯƠNG 1. TỔNG QUAN .....	5
1.1. Giới thiệu đề tài .....	5
1.1.1. Khảo sát thực trạng .....	5
1.1.2. Mô tả .....	6
1.1.4. Các bước thực hiện để hoàn thành dự án .....	6
1.2. Ý tưởng hình thành website.....	6
CHƯƠNG 2. CƠ SỞ LÝ THUYẾT.....	7
2.1. Các khái niệm .....	7
2.1.1. PHP là gì:.....	7
2.1.2. Cú pháp.....	9
2.1.3. Các hàm có sẵn thông dụng.....	9
2.1.4. Xampp là gì .....	10
2.1.6. Chức năng của XAMPP .....	10
CHƯƠNG 3. KẾT QUẢ THỰC NGHIỆM .....	11
3.1. Các màn hình hiển thị.....	11
3.1.1. Màn hình trang chủ.....	11
3.1.2. Màn hình trang chủ (nội dung).....	11
3.1.3. Màn hình chi tiết sản phẩm .....	12
3.1.4. Màn hình chi tiết sản phẩm (Bình luận của khách hàng) .....	12
3.1.5. Màn hình admin (home) .....	13
3.1.6. Màn hình admin quản lý người dùng .....	13
3.1.6. Màn hình admin quản lý bài viết.....	14
3.2. Thiết kế giao diện hệ thống .....	14
3.2.1 Giao diện trang chủ .....	14
3.2.2 Giao diện trang danh sách sản phẩm theo danh mục .....	15
3.2.3 Giao diện trang hỗ trợ.....	15
3.2.4 Giao diện trang chi tiết sản phẩm .....	16
3.2.5 Giao diện trang chính admin .....	16
3.2.6 Giao diện admin quản lý users .....	17
3.2.7 Giao diện chức năng đăng bài .....	17

3.2.8 Giao diện chức năng đăng bài .....	17
3.2.9 Giao diện thêm sửa người dùng .....	18
3.2.10 Giao diện thêm sửa người dùng .....	18
3.2.11 Giao diện phpMyAdmin.....	18
3.3. Sơ đồ thực thể kết hợp.....	18
3.3.1 Bảng comment.....	18
3.3.2 Bảng post .....	20
3.3.3 Bảng post_topic .....	20
3.3.4 Bảng topics .....	20
3.3.5 Bảng users .....	20
CHƯƠNG 4. KẾT LUẬN .....	21
4.1. Kết quả đạt được.....	21
4.2. Đánh giá phần mềm.....	21
4.2.1. Ưu điểm .....	21
4.2.2. Nhược điểm .....	21
4.3. Hướng phát triển và mở rộng đề tài.....	21
Tài liệu tham khảo .....	22

## LỜI MỞ ĐẦU

Hiện tại ở Việt Nam việc tìm được và sở hữu mô hình figure rất khó khăn do việt nam chưa sản xuất và mặt hàng này khá đặc trưng

Biết được vấn đề này, vai trò và mục tiêu của bộ môn Công Nghệ Phần Mềm mang lại, chúng em đã phát triển đề tài “**Website đăng thông tin bán và other figure**” từ bước mô tả yêu cầu, phân tích, thiết kế, hiện thực và kiểm thử.

Đề tài “**Website đăng thông tin bán và other figure**” lấy cảm hứng từ việc kết nối người muốn sở hữu một figure với giá cả phải chăng và thông tin chính xác ngày phát hành. Nhờ vào việc áp dụng quy trình phát triển phần mềm bằng mã nguồn mở, chúng em mong đem lại một sản phẩm tốt phục vụ cho mục đích trên.

Chúng em xin cảm 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.

Do chưa có nhiều kinh nghiệm nghiên cứu, thực hành nên đề tài thực hiện còn nhiều thiếu sót, 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

**Lê Hồ Minh Quân**

**Nguyễn Quang Huy**

**Võ Minh Khang**

# CHƯƠNG 1. TỔNG QUAN

## 1.1. Giới thiệu 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.

Năm 2019 vừa qua là thời điểm lên ngôi của những thú vui mang phong cách “rich kid” của giới trẻ Việt Nam. Tuy nhiên, theo cùng đó là ý kiến nhiều chiều xoay quanh việc một bộ phận bạn trẻ chỉ những khoản tiền khổng lồ để sở hữu, sưu tập những mô hình art toys hoặc figure nhân vật mình yêu thích. Điển hình cho trào lưu này tại Việt Nam là những chú BE@RBRICH, BAPE, hay Kaws.

Tuy đã du nhập vào Việt Nam từ những năm 80s nhưng đến tận bây giờ nền văn hóa này vẫn còn khá lạ lẫm với số đông, định nghĩa của cộng đồng về art toys hay figure còn rất mơ hồ. Có rất nhiều ý kiến cho rằng đây là những mô hình đồ chơi, những món đồ đắt tiền dành cho giới “con cưng”, những thứ đồ vô bổ chẳng có tác dụng gì... Nhưng đi ngược lại với định kiến của số đông, art toys hay figure là những mô hình sáng tạo nghệ thuật không ngừng. Theo định nghĩa về mặt con chữ thì chúng chỉ là những mô hình minh họa lại những nhân vật từ anime từ phim ảnh hay nhân vật có sức ảnh hưởng nào đó. Nhưng đằng sau những mô hình nhân vật này lại là cả một câu chuyện với những sáng tạo nghệ thuật không ngừng nghỉ, bằng sự tỉ mỉ gấp trăm lần trong việc tạo ra hình hài mới lạ, các bộ phận thật chi tiết, và đặc biệt hơn hết là phải làm thế nào để mô hình nhân vật ấy truyền tải được những ý nghĩa thông điệp của riêng nó.

### *1.1.1. Khảo sát thực trạng*

- Hiện nay việc tìm kiếm địa điểm mua hoặc đặt hàng figure là khá khó vì loại hình này chưa phổ biến, để tìm kiếm cần phải lên các trang nước ngoài tìm và so sánh nhiều giá cả, vận chuyển không thuận tiện .
- Vì vậy việc thực hiện đề tài nhằm cung cấp một nơi uy tín để tham khảo, mua và đặt hàng figure với giá cả phải chăng nhất cùng với việc cung cấp dịch vụ vận chuyển tận nơi tạo tiện lợi tối đa cho người có nhu cầu.
- Giúp người chơi có nơi để tìm kiếm những mẫu theo sự đam mê của mình.

### *1.1.2. Mô tả*

#### *Ưu điểm*

- Có thể tìm được được ngay tại thời điểm mong muốn và lựa chọn nhà cung cấp.

#### *Nhược điểm*

- Thông tin sản phẩm không nhiều, khó đặt hàng về việt nam

Chức năng của người dùng:

+ Cho phép đăng bài: gồm tiêu đề, hình ảnh, nội dung, loại sản phẩm.

+ Chức năng đăng kí.

+ Đăng nhập để đăng bài, bình luận,...

Chức năng admin:

+ Duyệt bài.

+ Quản lý tài khoản.

+ Duyệt Bình Luận.

+ Quản lý bài viết.

### *1.1.4. Các bước thực hiện để hoàn thành dự án*

- Lập kế hoạch phát triển website
- Tìm hiểu về thêm về công cụ để lập trình và khởi chạy.
- Phân tích các yếu tố của website
- Thiết kế các giao diện website.
- Lập trình website.
- Kiểm tra website và phát hành bản thử nghiệm.
- Biên soạn báo cáo và hướng dẫn sử dụng.

## **1.2. Ý tưởng hình thành website**

- Nếu bạn là một người chơi figure lâu năm, bạn sẽ không lạ gì với cụm từ figure nữa. Tuy nhiên, ở Việt Nam, thú chơi figure vẫn còn khá mới mẻ và nhiều người vẫn còn hiểu sai về nó.

## CHƯƠNG 2. CƠ SỞ LÝ THUYẾT

### 2.1. Các khái niệm

#### 2.1.1. PHP là gì:

PHP: Hypertext Preprocessor, thường được viết tắt thành PHP 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. Ngôn ngữ, các thư viện, tài liệu gốc của PHP được xây dựng bởi cộng đồng và có sự đóng góp rất lớn của Zend Inc., công ty do các nhà phát triển cốt lõi của PHP lập nên nhằm tạo ra một môi trường chuyên nghiệp để đưa PHP phát triển ở quy mô doanh nghiệp.



PHP được phát triển từ một sản phẩm có tên là PHP/FI. PHP/FI do Rasmus Lerdorf tạo ra năm 1994, ban đầu được xem như là một tập con đơn giản của các mã kịch bản Perl để theo dõi tình hình truy cập đến bản sơ yếu lý lịch của ông trên mạng. Ông đã đặt tên cho bộ mã kịch bản này là 'Personal Home Page Tools'. Khi cần đến các chức năng rộng hơn, Rasmus đã viết ra một bộ thực thi bằng C lớn hơn để có thể truy vấn tới các cơ sở dữ liệu và giúp cho người sử dụng phát triển các ứng dụng web đơn giản. Rasmus đã quyết định công bố mã nguồn của PHP/FI cho mọi người xem, sử dụng cũng như sửa các lỗi có trong nó đồng thời cải tiến mã nguồn. PHP/FI, viết tắt từ "Personal Home Page/Forms Interpreter", bao gồm một số các chức năng cơ bản cho PHP như ta đã biết đến chúng ngày nay. Nó có các biến kiểu như Perl, thông dịch tự động các biến của form và cú pháp HTML nhúng. Cú pháp này giống như của Perl, mặc dù hạn chế hơn nhiều, đơn giản và có phần thiếu nhất quán. Vào năm 1997, PHP/FI 2.0,

lần viết lại thứ hai của phiên bản C, đã thu hút được hàng ngàn người sử dụng trên toàn thế giới với xấp xỉ 50.000 tên miền đã được ghi nhận là có cài đặt nó, chiếm khoảng 1% số tên miền có trên mạng Internet. Tuy đã có tới hàng nghìn người tham gia đóng góp vào việc tu chỉnh mã nguồn của dự án này thì vào thời đó nó vẫn chủ yếu chỉ là dự án của một người. PHP/FI 2.0 được chính thức công bố vào tháng 11 năm 1997, sau một thời gian khá dài chỉ được công bố dưới dạng các bản beta. Nhưng không lâu sau đó, nó đã được thay thế bởi các bản alpha đầu tiên của PHP 3.0.

PHP 3.0 là phiên bản đầu tiên cho chúng ta thấy một hình ảnh gần gũi với các phiên bản PHP mà chúng ta được biết ngày nay. Nó đã được Andi Gutmans và Zeev Suraski tạo ra năm 1997 sau khi viết lại hoàn toàn bộ mã nguồn trước đó. Lý do chính mà họ đã tạo ra phiên bản này là do họ nhận thấy PHP/FI 2.0 hết sức yếu kém trong việc phát triển các ứng dụng thương mại điện tử mà họ đang xúc tiến trong một dự án của trường đại học. Trong một nỗ lực hợp tác và bắt đầu xây dựng dựa trên cơ sở người dùng đã có của PHP/FI, Andi, Rasmus và Zeev đã quyết định hợp tác và công bố PHP 3.0 như là phiên bản thế hệ kế tiếp của PHP/FI 2.0, và chấm dứt phát triển PHP/FI 2.0. Một trong những sức mạnh lớn nhất của PHP 3.0 là các tính năng mở rộng mạnh mẽ của nó. Ngoài khả năng cung cấp cho người dùng cuối một cơ sở hạ tầng chặt chẽ dùng cho nhiều cơ sở dữ liệu, giao thức và API khác nhau, các tính năng mở rộng của PHP 3.0 đã thu hút rất nhiều nhà phát triển tham gia và đề xuất các mô đun mở rộng mới. Hoàn toàn có thể kết luận được rằng đây chính là điểm mấu chốt dẫn đến thành công vang dội của PHP 3.0. Các tính năng khác được giới thiệu trong PHP 3.0 gồm có hỗ trợ cú pháp hướng đối tượng và nhiều cú pháp ngôn ngữ nhất quán khác. Ngôn ngữ hoàn toàn mới đã được công bố dưới một cái tên mới, xóa bỏ mối liên hệ với việc sử dụng vào mục đích cá nhân hạn hẹp mà cái tên PHP/FI 2.0 gợi nhắc. Nó đã được đặt tên ngắn gọn là 'PHP', một kiểu viết tắt hồi quy của "PHP: Hypertext Preprocessor". Vào cuối năm 1998, PHP đã phát triển được con số cài đặt lên tới hàng chục ngàn người sử dụng và hàng chục ngàn Web site báo cáo là đã cài nó. Vào thời kì đỉnh cao, PHP 3.0 đã được cài đặt cho xấp xỉ 10% số máy chủ Web có trên mạng Internet. PHP 3.0 đã chính thức được công bố vào tháng 6 năm 1998, sau thời gian 9 tháng được cộng đồng kiểm nghiệm.



### 2.1.2. Cú pháp

PHP chỉ phân tích các đoạn mã nằm trong những dấu giới hạn của nó. Bất cứ mã nào nằm ngoài những dấu giới hạn đều được xuất ra trực tiếp không thông qua xử lý bởi PHP. Các dấu giới hạn thường dùng nhất là `<?php` và `?>`, tương ứng với dấu giới hạn mở và đóng. Các dấu giới hạn `<script language="php">` và `</script>` cũng đôi khi được sử dụng. Cách viết dấu giới hạn dạng thẻ ngắn cũng có thể được dùng để thông báo bắt đầu đoạn mã PHP, là `<?>` hay `<?=>` (dấu này được sử dụng để in ra (echo) các xâu ký tự hay biến) với thẻ thông báo kết thúc đoạn mã PHP là `?>`. Những thẻ này thường xuyên được sử dụng, tuy nhiên giống với những thẻ kiểu ASP (`<%>` hay `<%=>` và `%>`), chúng không có tính di động cao bởi có thể bị vô hiệu khi cấu hình PHP. Bởi vậy, việc dùng các thẻ dạng ngắn hay các thẻ kiểu ASP không được khuyến khích.

Các biến được xác định bằng cách thêm vào trước một dấu đô la (\$) và không cần xác định trước kiểu dữ liệu. Không giống với tên hàm và lớp, tên biến là trường hợp nhạy cảm. Cả dấu ngoặc kép (") và ký hiệu đánh dấu văn bản (`<<<EOF EOF;`) đều có thể dùng để truyền xâu và giá trị biến.[4] PHP coi xuống dòng như một khoảng trắng theo kiểu như một ngôn ngữ dạng tự do (free-form language) (trừ khi nó nằm trong trích dẫn xâu), và các phát biểu được kết thúc bởi một dấu chấm phẩy.[5] PHP có ba kiểu cú pháp chú thích: `/* */` cho phép một đoạn chú thích tùy ý, trong khi đó `//` và `#` cho phép chú thích trong phạm vi một dòng.[6] Phát biểu echo là một trong những lệnh của PHP cho phép xuất văn bản (vd. ra một trình duyệt web). Về cú pháp các từ khóa và ngôn ngữ, PHP tương tự hầu hết các ngôn ngữ lập trình bậc cao có cú pháp kiểu C. Các phát biểu điều kiện If (Nếu), vòng lặp for và while, các hàm trả về đều tương tự cú pháp của các ngôn ngữ như C, C++, Java và Perl.

### 2.1.3. Các hàm có sẵn thông dụng

Hàm `include()`: đưa nội dung của một file chỉ định vào nội dung của file gọi nó.

Hàm `strlen()`: Được sử dụng để trả lại chiều dài của một chuỗi.

Hàm `strpos()`: được sử dụng để tìm kiếm một nhân vật / văn bản trong một chuỗi.

Hàm `phpinfo()`: hiển thị chi tiết cấu hình PHP trên máy chủ

Hàm `date()`: Hiển thị ngày tháng theo quy tắc đã thiết lập

Hàm `substr()`: Tách một phần trong chuỗi.

Hàm `str_word_count()`: Dùng để đếm có bao nhiêu từ trong chuỗi.

Hàm `str_split()`: Cắt các ký tự trong chuỗi và chuyển thành dạng mảng.

Hàm `echo()`: In dữ liệu chuỗi ra màn hình.

#### *2.1.4. Xampp là gì*

XAMPP là chương trình tạo web server được ứng dụng trên các hệ điều hành Linux, MacOS, Windows, Cross-platform, Solaris. Ý nghĩa chữ viết tắt XAMPP là gì? XAMPP hoạt động dựa trên sự tích hợp của 5 phần mềm chính là Cross-Platform (X), Apache (A), MariaDB (M), PHP (P) và Perl (P), nên tên gọi XAMPP cũng là viết tắt từ chữ cái đầu của 5 phần mềm này.

Nhà phân phối: XAMPP là phần mềm web server thuộc bản quyền của GNU General Public Licence. XAMPP do Apache Friends phân phối và phát triển. Ngôn ngữ lập trình: XAMPP hình thành dựa trên sự tích hợp nhiều ngôn ngữ lập trình. Hệ điều hành: XAMPP được ứng dụng trên cả 5 hệ điều hành: Cross-platform, Linux, Windows, Solaris, MacOS. Các phiên bản: XAMPP ngày càng được nâng cấp và phát triển. Hiện nay phiên bản XAMPP mới nhất là phiên bản 7.2.11 phát hành năm 2018.

#### *2.1.6. Chức năng của XAMPP*

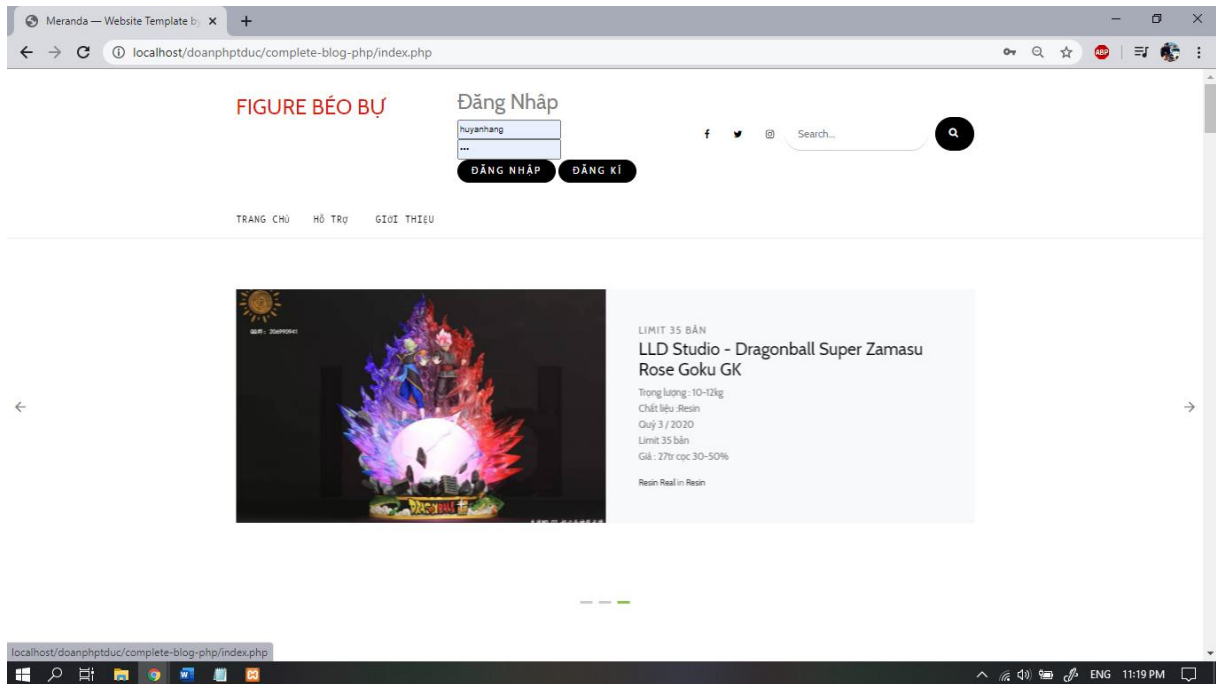
Nhà phân phối: XAMPP là phần mềm web server thuộc bản quyền của GNU General Public Licence. XAMPP do Apache Friends phân phối và phát triển. Ngôn ngữ lập trình: XAMPP hình thành dựa trên sự tích hợp nhiều ngôn ngữ lập trình. Hệ điều hành: XAMPP được ứng dụng trên cả 5 hệ điều hành: Cross-platform, Linux, Windows, Solaris, MacOS. Các phiên bản: XAMPP ngày càng được nâng cấp và phát triển. Hiện nay phiên bản XAMPP mới nhất là phiên bản 7.2.11 phát hành năm 2018.

Trên thực tế, bạn không thể sử dụng XAMPP hay bất cứ phần mềm tạo Web Server nào để đưa website vào vận hành kinh doanh. Để làm điều đó, bạn cần mua hosting hoặc sử dụng các dịch vụ cho thuê server. Nếu mô hình kinh doanh của bạn lớn, Mắt Bão khuyến nghị bạn thuê Cloud Server vì điện toán đám mây mang đến rất nhiều lợi ích thích thực cho doanh nghiệp.

## CHƯƠNG 3. KẾT QUẢ THỰC NGHIỆM

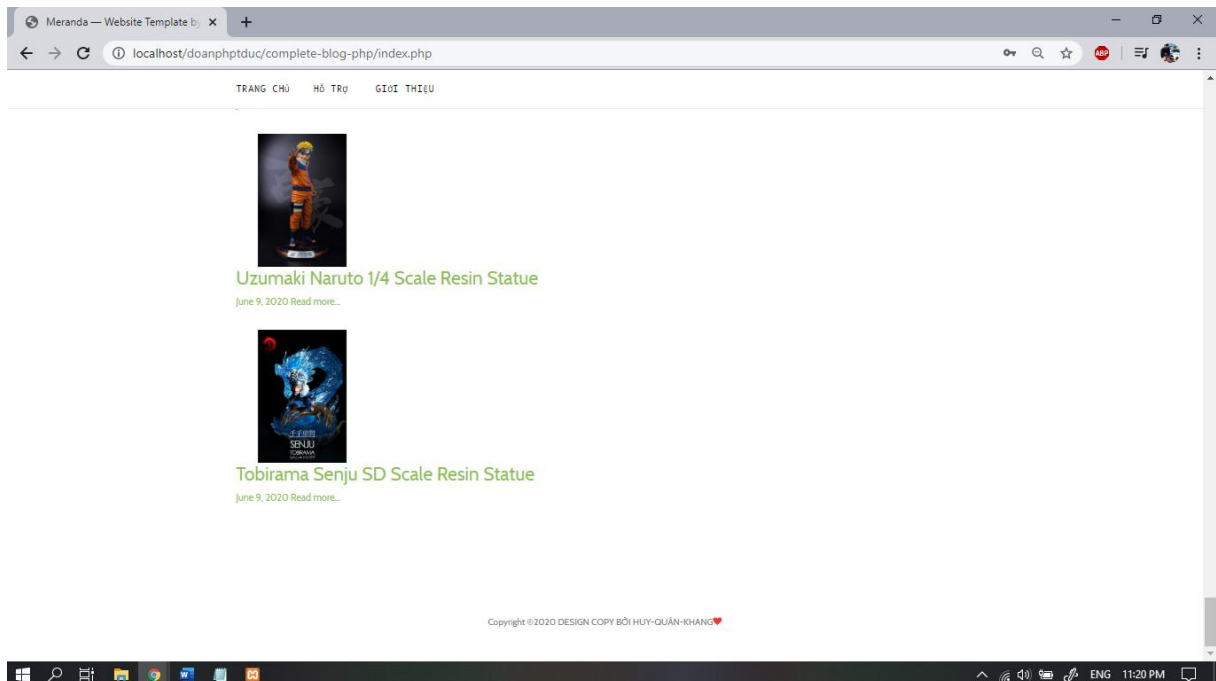
### 3.1. Các màn hình hiển thị

#### 3.1.1. Màn hình trang chủ



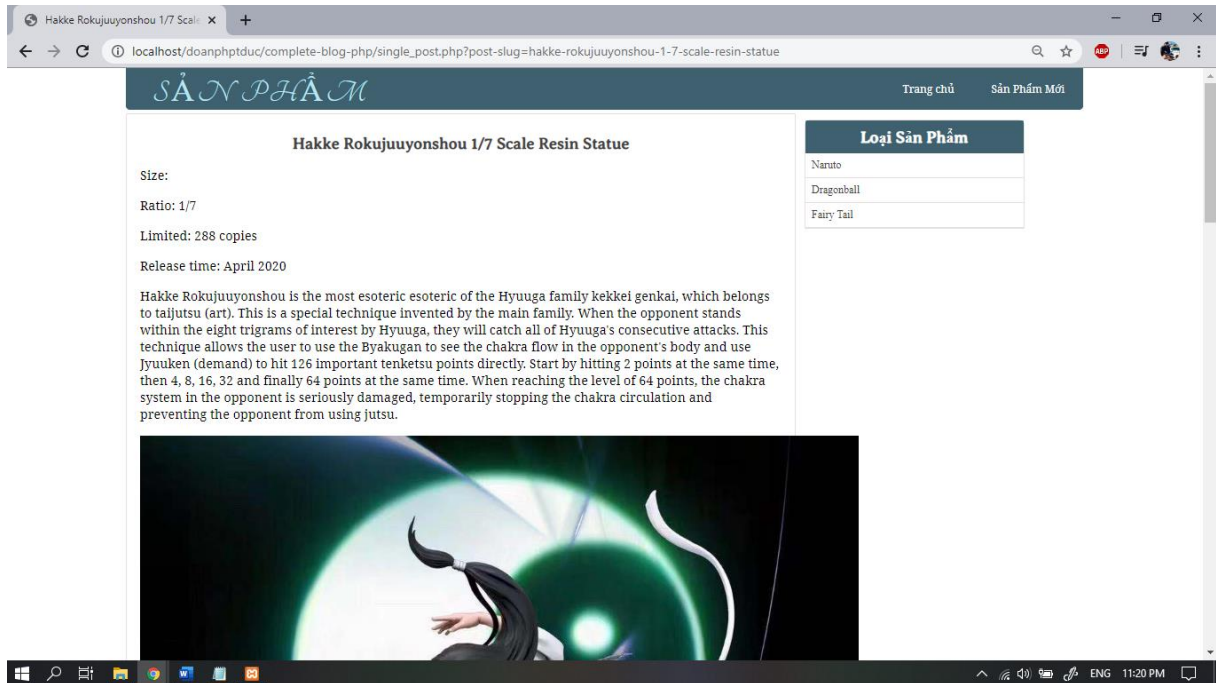
Hình 1: Giao diện trang chủ

#### 3.1.2. Màn hình trang chủ (nội dung)



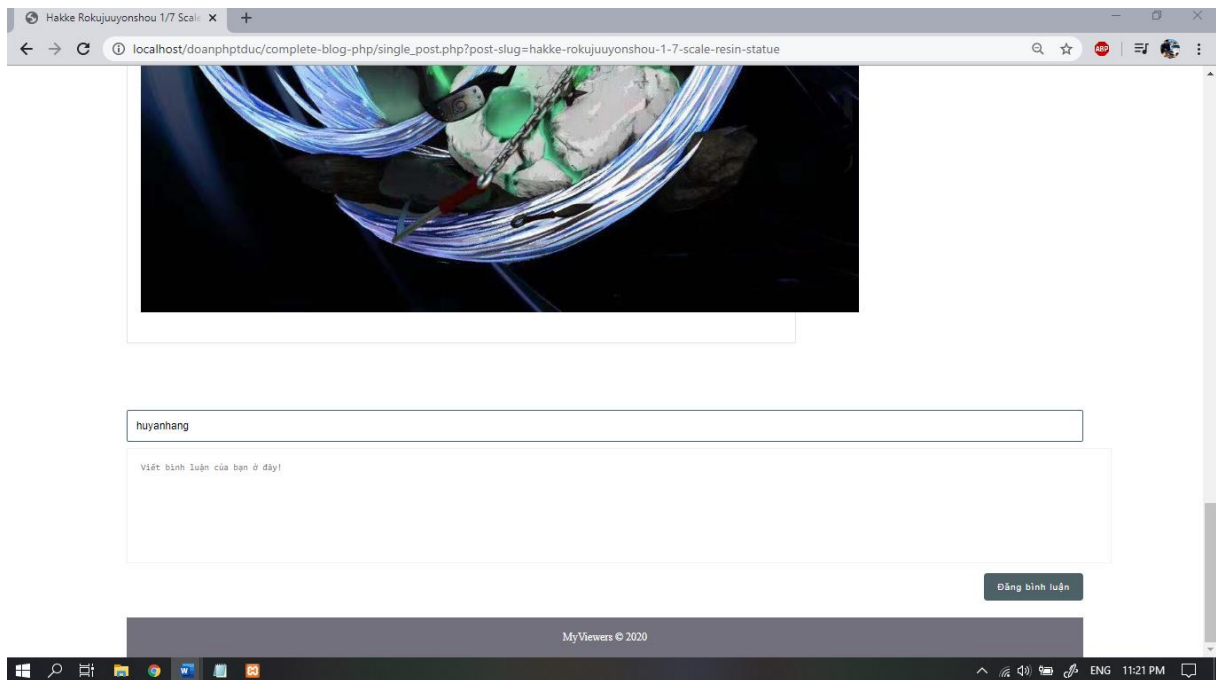
Hình 2: Giao diện trang chủ (nội dung)

### 3.1.3. Màn hình chi tiết sản phẩm



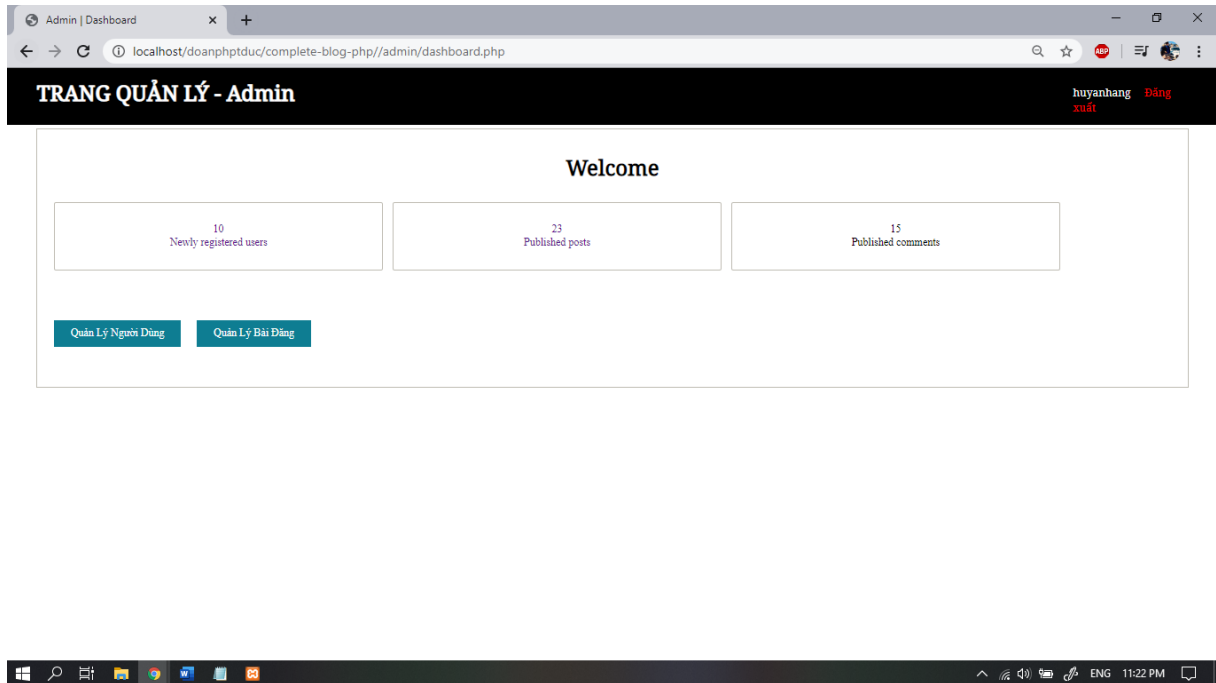
Hình 3: Giao diện chi tiết sản phẩm

### 3.1.4. Màn hình chi tiết sản phẩm (Bình luận của khách hàng)



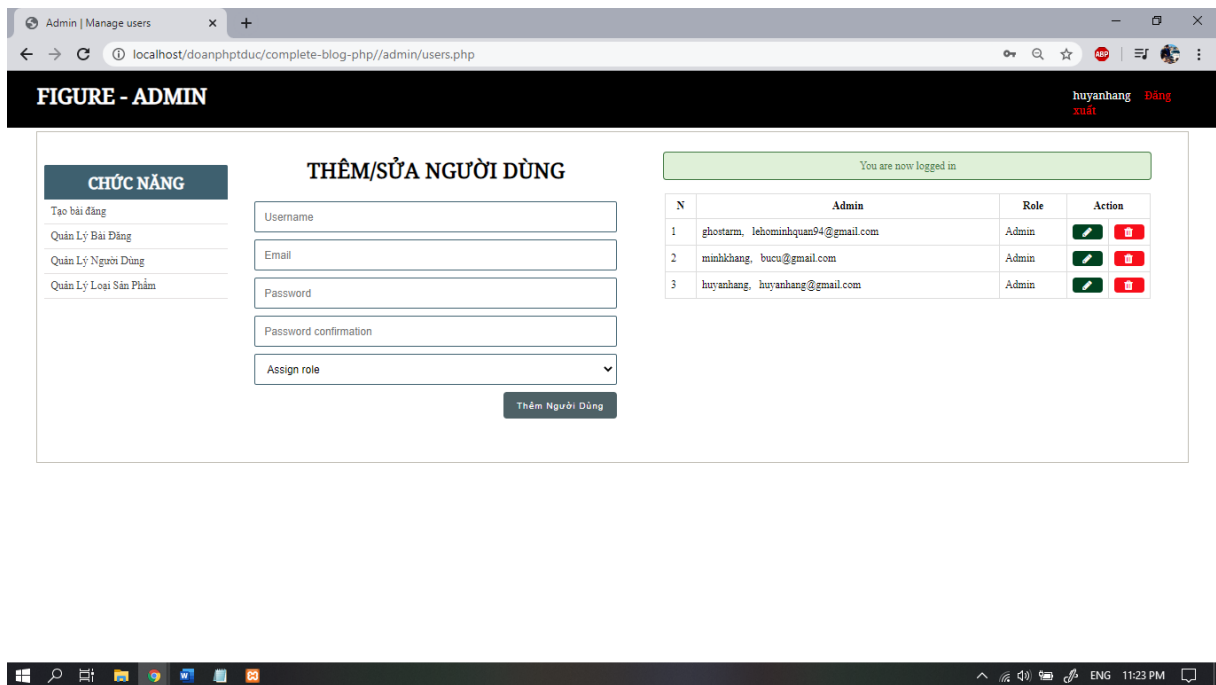
Hình 4: Giao diện chi tiết sản phẩm

### 3.1.5. Màn hình admin (home)



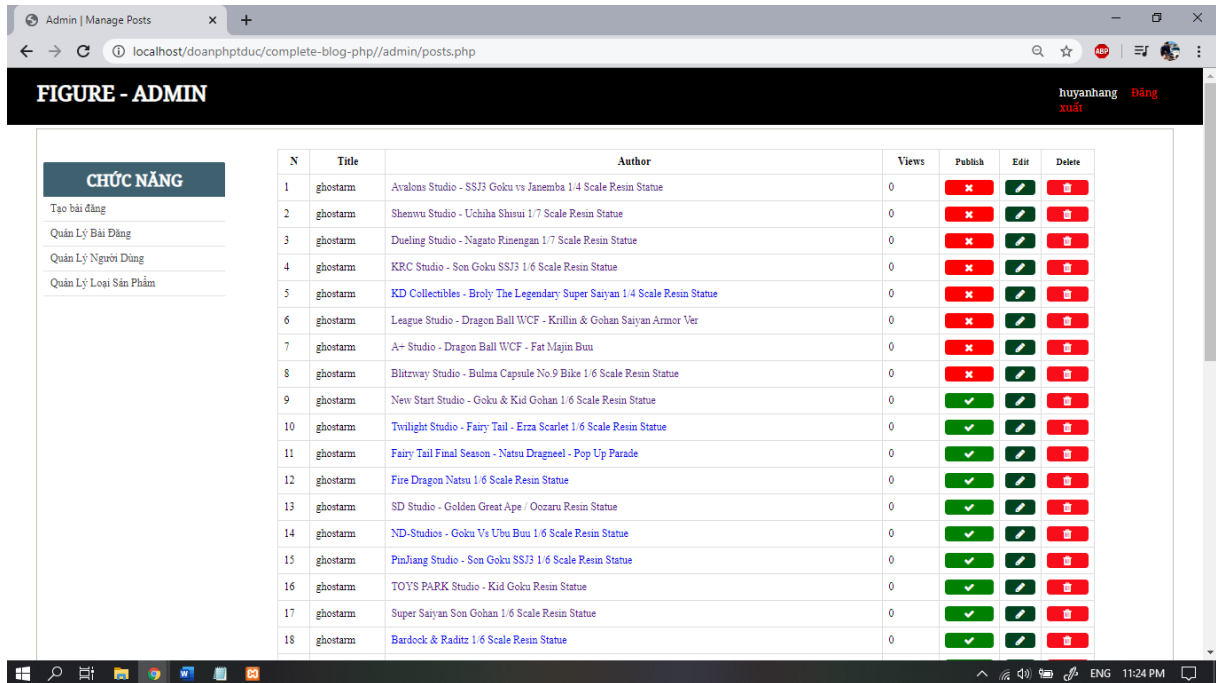
Hình 5: Giao diện trang chủ admin

### 3.1.6. Màn hình admin quản lý người dùng



Hình 6: Giao diện admin quản lý người dùng

### 3.1.6. Màn hình admin quản lý bài viết

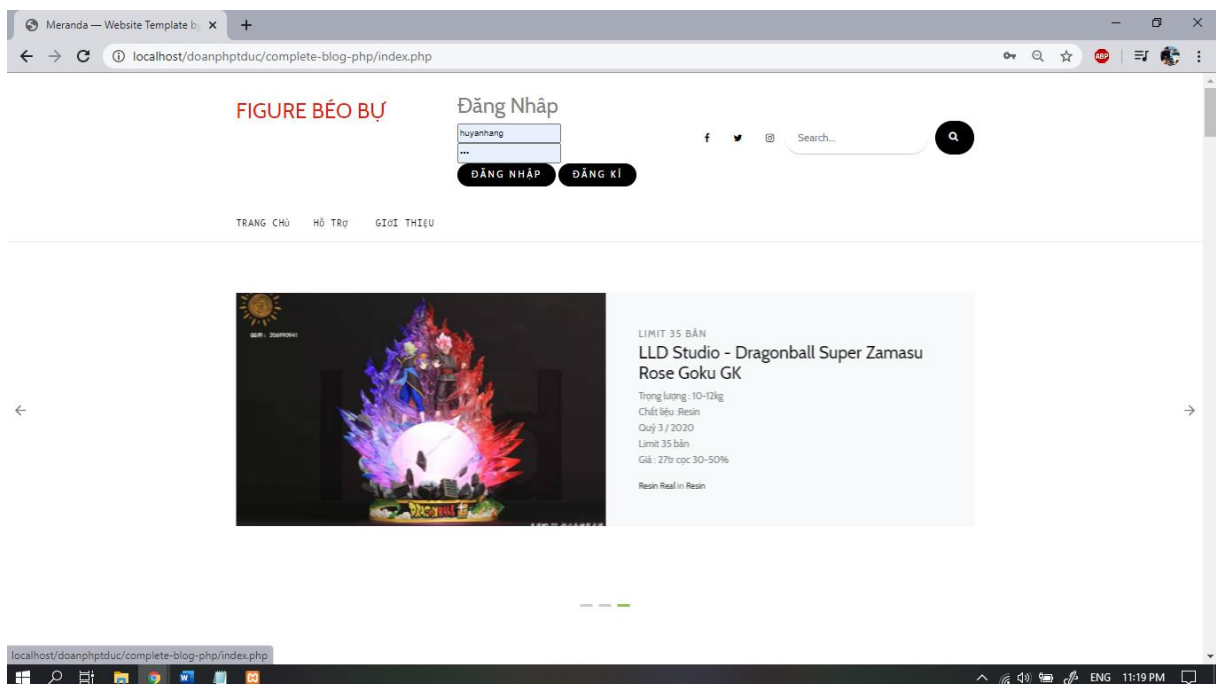


Hình 7: Giao diện admin quản lý sản phẩm

## 3.2. Thiết kế giao diện hệ thống

### 3.2.1 Giao diện trang chủ

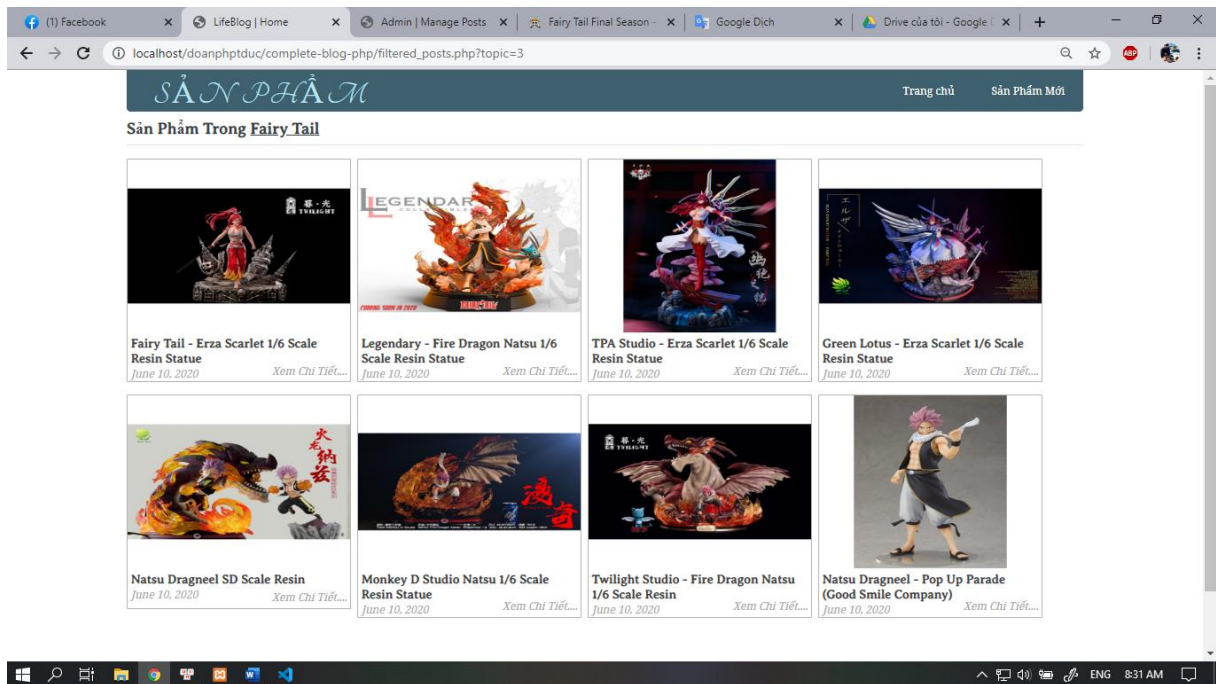
Đây là màn hình xuất hiện đầu tiên khi truy cập vào trang web thể hiện cho người dùng login vào trang admin thể hiện các nút trang chủ, hỗ trợ, giới thiệu. Hiện thị được các danh mục sản phẩm và danh sách các sản phẩm của website.



Hình 8: Giao diện trang chủ

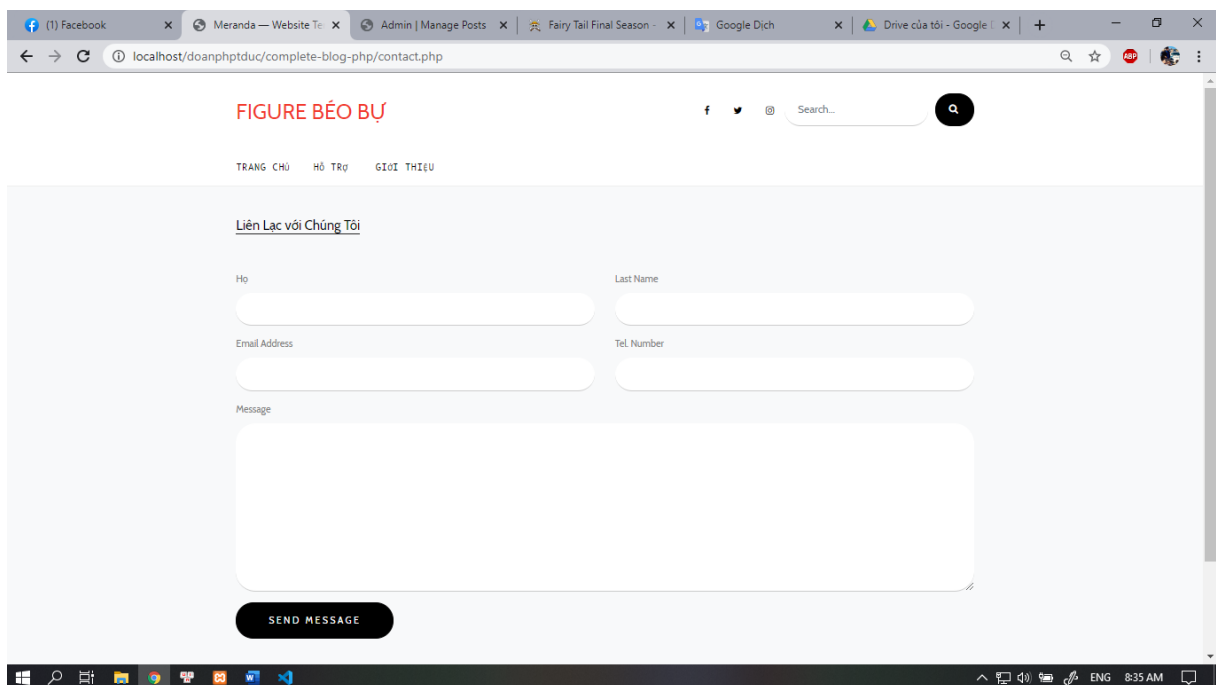
### 3.2.2 Giao diện trang danh sách sản phẩm theo danh mục

Hiện thị được các sản phẩm theo từng danh mục.



Hình 9: Giao diện trang danh mục

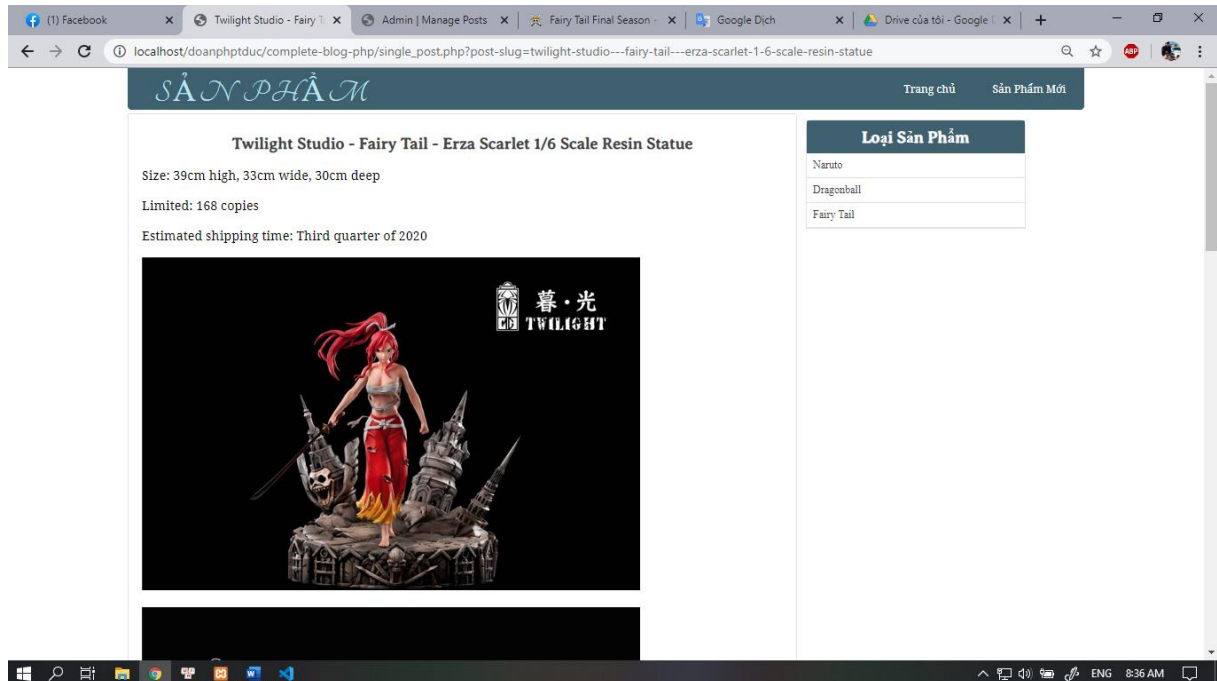
### 3.2.3 Giao diện trang hỗ trợ



Hình 10: Giao diện trang hỗ trợ

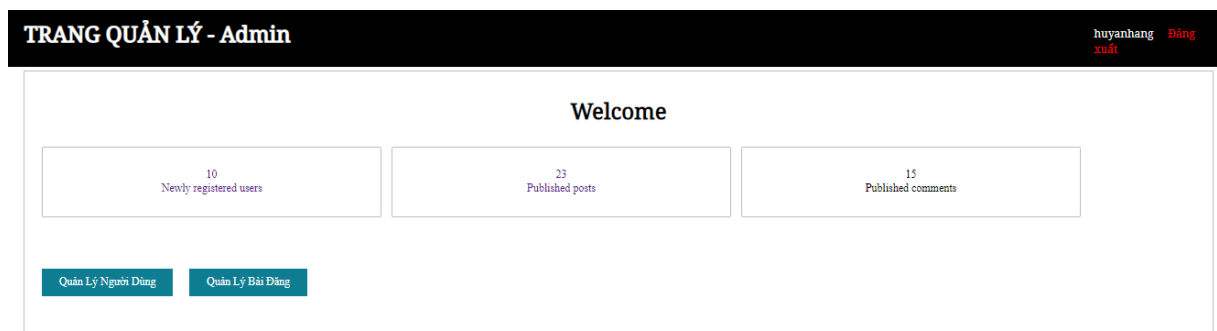


### 3.2.4 Giao diện trang chi tiết sản phẩm



Hình 11: Giao diện trang Chi tiết sản phẩm

### 3.2.5 Giao diện trang chính admin



Màn hình giúp admin có thể quản lý được các thông tin trên website gồm: quản lý người dùng và quản lý sản phẩm.



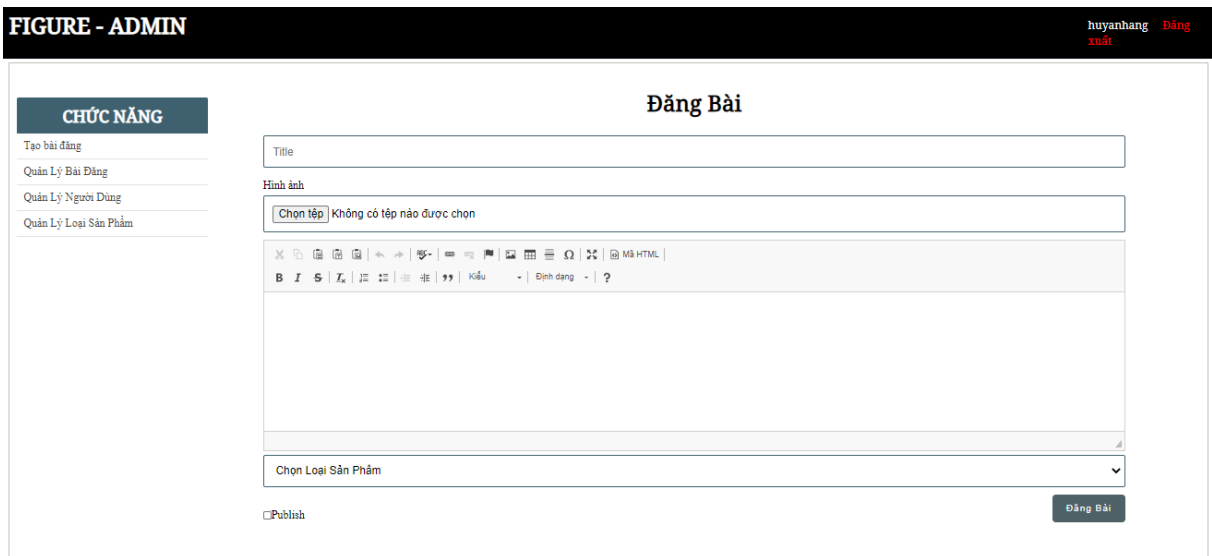
### 3.2.6 Giao diện admin quản lý users

Dùng để tạo bài đăng, quản lý bài đăng, quản lý người dùng, quản lý loại sản phẩm.



### 3.2.7 Giao diện chức năng đăng bài

Dùng để đăng bài gồm các thông tin như: Tít, hình ảnh, body, public



### 3.2.8 Giao diện chức năng đăng bài

Dùng để quản lý các bài đã đăng



### 3.2.9 Giao diện thêm sửa người dùng

Thêm thông tin người đăng gồm: username, email, password,...

**FIGURE - ADMIN**

huyanhang

Đăng xuất

**CHỨC NĂNG**

- Tạo bài đăng
- Quản Lý Bài Đăng
- Quản Lý Người Dùng
- Quản Lý Loại Sản Phẩm

**THÊM/SỬA NGƯỜI DÙNG**

Username

Email

Password

Password confirmation

Assign role

Thêm Người Dùng

N	Admin	Role	Action
1	ghotarm, lehominhquan94@gmail.com	Admin	
2	minhkhazhang, bucu@gmail.com	Admin	
3	huyanhazhang, huyanhazhang@gmail.com	Admin	

### 3.2.10 Giao diện thêm sửa người dùng

Tạo và lưu các loại sản phẩm

**FIGURE - ADMIN**

huyanhazhang

Đăng xuất

**CHỨC NĂNG**

- Tạo bài đăng
- Quản Lý Bài Đăng
- Quản Lý Người Dùng
- Quản Lý Loại Sản Phẩm

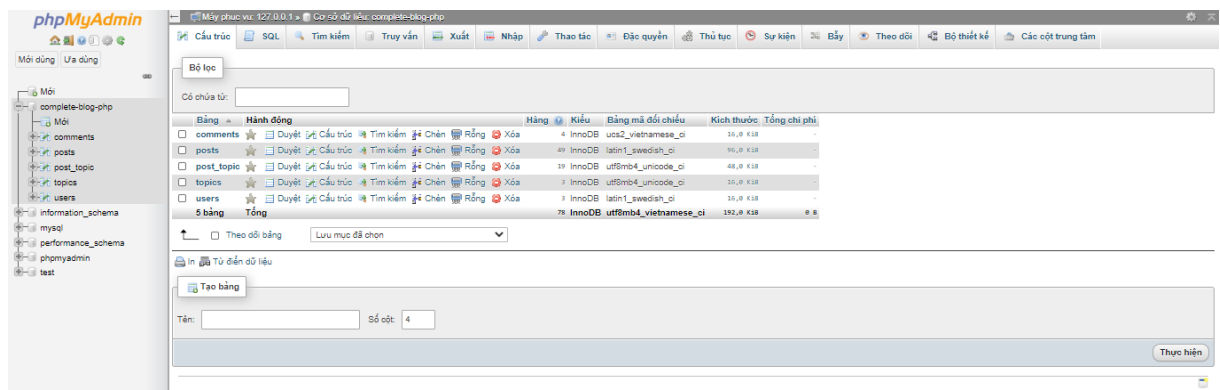
**Tạo và lưu loại sản phẩm**

Topic

Lưu Loại sản phẩm

N	Topic Name	Action
1	Naruto	
2	Dragonball	
3	Fairy Tail	

### 3.2.11 Giao diện phpMyAdmin



Hình 12: Giao diện trang phpMyAdmin

## 3.3. Sơ đồ thực thể kết hợp

### 3.3.1 Bảng comment

STT	Tên	Kiểu	Ràng buộc	Ý nghĩa	Ghi chú
1	IdComment	int(11)	Khóa chính	Mã cmt	Not null
2	Ten	varchar(255)		Mã tên	
3	NoiDung	varchar(255)		Nội dung	
4	IdBaiViet	int(11)		Mã bài viết	



### 3.3.2 Bảng post

STT	Tên	Kiểu	Ràng buộc	Ý nghĩa	Ghi chú
1	id	int(11)	Khóa chính	Mã id	Not null
2	user_id	int(11)	Khóa ngoại	Mã user	
3	title	varchar(255)		Title	
4	slug	varchar(255)	Khóa ngoại	Slug	
5	views	int(11)		Xem	
6	Image	varchar(255)		Hình	
7	body	text		Nội dung	
8	published	tinyint(1)s		Công khai	
9	created_at	timestamp		Tạo	
10	updated_at	timestamp		Cập nhật	

### 3.3.3 Bảng post\_topic

STT	Tên	Kiểu	Ràng buộc	Ý nghĩa	Ghi chú
1	id	int(11)	Khóa chính	Mã id	Not null
2	post_id	varchar(255)		Bài viết	
3	topic_id	varchar(255)		Topic	

### 3.3.4 Bảng topics

STT	Tên	Kiểu	Ràng buộc	Ý nghĩa	Ghi chú
1	id	int(11)	Khóa chính	Mã id	Not null
2	name	varchar(255)		Tên	
3	slug	varchar(255)		Slugs	

### 3.3.5 Bảng users

STT	Tên	Kiểu	Ràng buộc	Ý nghĩa	Ghi chú
1	id	int(11)	Khóa chính	Mã id	Not null
2	username	varchar(255)		Mã user	
3	email	varchar(255)		Title	
4	role	enum('Author', 'Admin')		Slug	
5	password	varchar(255)		Xem	
6	created_at	timestamp		Hình	
7	updated_at	timestamp		Nội dung	

## CHƯƠNG 4. KẾT LUẬN

### 4.1. Kết quả đạt được

Phần người dùng:

Thiết kế hoàn tất phần giao diện người dùng gồm trang chính, trang sản phẩm và chi tiết sản phẩm

Liên kết được các màn hình của website trang chủ sang các trang sản phẩm, chi tiết sản phẩm, trang đăng nhập, đăng kí

Có thể hiển thị hình ảnh lên website

Có thể comment vào sản phẩm.

Phần quản trị:

Giao diện thân thiện với quản trị viên

Có thể thêm xóa sửa bài viết

Thêm xóa, chỉnh sửa quyền tài khoản.

Thêm, xóa, sửa phần topic sản phẩm.

### 4.2. Đánh giá phần mềm

#### 4.2.1. Ưu điểm

Hiện thị được hình ảnh lên web site, các tương tác, các nút có thể thực hiện được.

#### 4.2.2. Nhược điểm

Vẫn đang trong quá trình phát triển vì vậy các chức năng trong website chưa thể thực hiện được.

Chức năng sửa còn một vài lỗi.

Chưa được phân trang.

Hình ảnh hiển thị đôi khi lỗi

### 4.3. Hướng phát triển và mở rộng đề tài

Người dùng có thể đặt hàng và thanh toán trực tiếp.

Điều chỉnh lại giao diện, phân trang, sửa các lỗi và hoàn thiện chức năng.

## **Tài liệu tham khảo**

Source code free trên mạng.

Tài liệu học tập của thầy Nguyễn Hồ Minh Đức