BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO TRƯỜNG ĐẠI HỌC NGUYỄN TẤT THÀNH KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN



ĐÒ ÁN MÔN HỌC LẬP TRÌNH WEB

TÊN ĐỀ TÀI: WEBSITE MULTI SHOP

Giảng viên hướng dẫn: NGUYỄN MAI HUY

Sinh viên thực hiện: TRẦN MINH ĐỨC

MSSV: 2100009485

Chuyên ngành: Kỹ Thuật Phần Mềm

Môn học: Lập Trình Web

Khóa: 2021-2025

Tp.HCM, 28 tháng 11 năm 2022

BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO TRƯỜNG ĐẠI HỌC NGUYỄN TẤT THÀNH KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN



ĐỔ ÁN MÔN HỌC LẬP TRÌNH WEB

TÊN ĐỀ TÀI: WEBSITE MULTI SHOP

Giảng viên hướng dẫn: NGUYỄN MAI HUY

Sinh viên thực hiện: TRẦN MINH ĐỨC

MSSV: 2100009485

Chuyên ngành: Kỹ Thuật Phần Mềm

Môn học: Lập Trình Web

Khóa: 2021-2025

Tp.HCM, 28 tháng 11 năm 2022

TRƯỜNG ĐẠI HỌC NGUYỄN TẤT THÀNH **TRUNG TÂM KHẢO THÍ**

KỲ THI KẾT THÚC HỌC PHẦN HỌC KỲ 1 – NĂM HỌC 2022 - 2023

PHIẾU CHẨM THI TIỀU LUẬN/ĐỜ ÁN

Môn thi:Lớp trình WebLớp học phần:21DTH2C

Nhóm sinh viên	n thực hiện :Trần Minh Đức		
1.Tham gia đóng	góp:Trần Minh Đức< <mark>Toàn bộ></mark>	•••••	
Đề tài tiểu luận	/2023Phòng thi:L.603/báo cáo của sinh viên: Website MultiShop		••••••
Tiêu chí (theo		Điểm tối	Điểm đạt
CĐR HP)	Đánh giá của GV	đa	được
		ua	uuyc
Cấu trúc của		2	
báo cáo			
Nội dung			
- Các nội			
dung thành		2	
phần			
- Lập luận		4	
		4	
- Kết luận		1	
Trình bày		1	
TỔNG ĐIỂM		10	

Giảng viên chấm thi

(ký, ghi rõ họ tên)

LÒI CẨM ƠN

Không thể nào chối cãi được trong thực tế lẫn cuộc sống và học tập chúng ta cần phải có những Kỹ năng : kỹ năng tự học , kỹ năng xử lý , kỹ năng mềm , kỹ năng cứng vv..... , và đặc biệt muốn lập trình được một trang Web không phải là dễ dàng đối với một sinh viên thực sự vẫn chưa có nhiều kỹ năng lẫn kinh nghiệm, chính vì lẽ đó chúng ta cần phải có hội tụ nhiều kỹ năng và đặc biệt là kỹ năng mềm . Và trong suốt khoảng thời gian qua với sự giúp đỡ, tạo điều kiện của trường Đại Học Nguyễn Tất Thành, sự góp ý của các bạn và đặc biệt hơn hết dưới sự giảng day của Thầy Nguyễn Mai Huy, thầy đã cung cấp và truyền đạt cho em một lượng kiến thức rất quan trọng giúp cho em một phần nào đấy tiếp cận gần hơn với môn Lập Trình Web và cũng nhờ sự giúp đỡ của thầy qua môn Thiết Kế Web nên khi học Lập Trình Web cũng kha khá suôn sẻ. Đồng thời thầy đã dạy cho em biết về cách tư duy , cách phân tích bố hiệu quả, cách xử lý thông tin một cách bài bản . Với Thầy những câu hỏi mà các bạn đặt ra, thầy đều chia sẽ tận tình và luôn chỉ hướng đi tốt nhất, thầy chia sẽ những lỗi có thể mắc phải sau này cho tất các bạn nói chung và em nói riêng.

Ngoài giảng dạy trên trường thì Thầy cũng tạo một nhóm trên FB để các bạn giao lưu học hỏi, không chỉ những bạn đồng trang lứa mà còn có những anh chị đi trước chia sẽ kinh nghiệm lại cho tụi em, em chân thành cảm ơn thầy đã tạo một nhóm để học tập và chia sẽ những kiến thức vô cùng bổ ích.

Để làm được đồ án lần này thì em cũng vướng phải rất nhiều lỗi khi thực hành, thì em cũng lên xem kênh youtube của Thầy về những kiến thức lại để xử lý lỗi một cách hiệu quả nhất. Thầy hướng dẫn tận tình, từng chi tiết, dạy cho em biết thêm nhiều thứ mới mẻ hơn.

" Để hoàn thành đồ án này Em xin chân Thành cám ơn Giảng Viên bộ môn ... Đã giảng dạy tận tình , chi tiết để em có đủ lượng kiến thức và vận dụng vào đồ án lần này.

Do chưa có nhiều kinh nghiệm làm đồ án cũng như hạn chế về kiến thức, trong bài đồ án lần này chắc chắn sẽ không tránh khỏi những sai sót. Em rất mong được sự nhận, ý kiến đóng góp, phê bình từ Phía Thầy/Cô để bài đồ án được hoàn thiện hơn. Lời cuối cùng, em xin kính chúc Thầy Nguyễn Mai Huy có thật nhiều sức khỏe, thành công và hạnh phúc."

Sinh Viên Thực Hiện Trần Minh Đức

LỜI MỞ ĐẦU

Trong thời đai hiện nay, một thời đai của công nghệ, hiện tại xu hướng sử dung internet đề tìm kiếm sản phẩm, dịch vu mua hàng trực tuyến ngày càng gia tăng. Các nhãn hàng lớn hiện nay đã mở thêm kênh bán hàng trực tuyến như Thế Giới Di Đông, Viamilk, Lotte, Lazada, Amazon.... Có thể nói gần như 100% doanh nghiệp đều có website. Với tốc độ làm việc công nghiệp hiện nay, khách hàng không có thời gian chờ Doanh Nghiệp gửi brochure hoặc email. Những thông tin sản phẩm dịch vụ trên website sống động từ hình ảnh, video, tài liệu kỹ thuật, tất cả được thể hiện rõ ràng, dễ dàng tìm kiếm và chia sẻ hơn brochure truyền thống. Với trình độ công nghệ và kỹ thuật đã tạo ra nhiều website mới cung cấp các giải pháp tăng sự hiệu quả và tính năng hỗ trợ người dùng. Người dùng giờ có đây thể tương tác, mua sắm, đoc báo thông qua các Website, với việc mua hàng trên website rất nhanh, vì ngay tại đó, ban chỉ cần dùng app ví ngay trên trang Web thanh toán là được. Do trang Web Multi Shop có thể thanh toán trực tiếp, được chuyển rất nhanh chóng mà không cần phải dùng app hay web của ngân hàng như trước kia. Chính vì thế bài đồ án lần này em sử dung TemPlate là "Multi Shop" một trang Web "Kinh doanh bán hàng điện tử" cụ thể là Áo Quần, Giày, Dây Chuyền, Son Môi, Túi Xách.... Đây có thể nói là một trang Web khá nổi tiếng tại Việt Nam, được nhiều khách hàng ưa chuộng khi thỏa thích đặt các sản phẩm, mua sắm và không chỉ đặt các sản phẩm, trang còn có thể cho thanh toán trực tiếp thông quá tài khoản ngân hàng, không còn phải trả tiền trực tiếp. Hiện tại Web đang hoạt động rất tốt và đang cố gắng vươn mình hơn có thể nói trong tương lai sẽ đạt được nhiều thành công hơn, cho khách hàng một trải nghiệm đầy thú vi.

Đề tài tiểu luận gồm các phần được phân chương như sau:

Chương I: Tổng quan về đề tài nghiên cứu

Chương II: Tìm hiểu về cơ sở lý thuyết

Chương III: Phân tích và thiết kế hệ thống

Chương IV: Phân tích và thiết kế cơ sở dữ liệu

Chương V: Thiết Kế Giao Diện

Chương VI: Tổng kết đánh giá và hướng phát triển

Chương VII: Tài liệu tham khảo

NHẬN XÉT CỦA GIẢNG VIÊN HƯỚNG DẪN

•••••••••••••••••••••••••••••••••••••••	
•••••••••••••••••••••••••••••••••••••••	
Điểm đồ án:	
	•••••

TPHCM, Ngày tháng năm

Giáo viên hướng dẫn

(Ký tên, đóng dấu)

MỤC LỤC

LỜI CẨM ƠN	2
LỜI MỞ ĐẦU	4
MỤC LỤC Error! Bookmark not	defined.
DANH MỤC CÁC BẢNG HÌNH	10
DANH MỤC CÁC TỪ VIẾT TẮT	12
Chương I. TỔNG QUAN VỀ ĐỀ TÀI NGHIÊN CỨU	16
I. Giới thiệu chung về đề tài	16
I.1. Giới thiệu đề tài:	16
I.2 Mục đích nghiên cứu:	16
II. Mục tiêu đề tài	17
Chương II. TÌM HIỀU VỀ CƠ SỞ LÝ THUYẾT	18
I. Giới Thiệu Visual Studio Code	18
I.1. Khái niệm.	18
I.2. Một số tính năng của Visual Studio Code	18
II. Giới thiệu ngôn ngữ JavaScript.	20
III. Giới thiệu thêm về BootStrap	20
IV. Giới thiệu thêm về Jquery.	20
V. Giới thiệu về ASP.NET.	20
V.1. Khái niệm về ASP.NET.	20
V.2. Tìm hiểu về mô hình lập trình web MVC của ASP.NET	21
V.3.Mục đích của MVC	23
V.4. Luồng xử lý dữ liệu trong MVC.	23
V.5. Ưu, nhược điểm của MVC	24
V.6. Hoạt động của các thành phần chính trong ASP.NET MVC	24
VI. Giới thiệu về LINQ trong lập trình C#.NET	26
VII. Giới thiệu về ngôn ngữ C#	26
Chương III. PHÂN TÍCH VÀ THIẾT KẾ HỆ THỐNG	27
I. Phân tích thiết kế các chức năng ứng dụng.	27
I.1. Mô tả các chức năng ứng dụng	27
II.2. Biểu đồ Usecase cho toàn hệ thống.	27

II. So đồ Activity	29
II.1. Activity tìm kiếm sản phẩm.	29
II.2. Activity thông tin sản phẩm.	31
II.3. Activity thông tin bài viết.	31
II.4. Activity chức năng bình luận.	31
II.5. Activity chức năng giỏ hàng.	31
II.6. Activity yêu thích sản phẩm	32
II.7. Activity chức năng thanh toán.	32
Chương IV. PHÂN TÍCH THIẾT KẾ CƠ SỞ DỮ LIỆU	34
I. Sơ đồ diagram.	34
II. Xây dựng các bảng CSDL.	34
II.1. Bảng bài viết.	34
II.2. Bảng bình luận bài viết.	35
II.3. Bảng bình luận sản phẩm	35
II.4. Bảng chi tiết đơn hàng.	36
II.5. Bảng đơn hàng.	36
II.6. Bảng khách hàng.	37
II.7. Bảng loại hàng	37
II.8. Bảng sản phẩm.	38
II.9. Bång tài khoản Admin	38
Chương V. THIẾT KẾ GIAO DIỆN	39
I. Giao diện trang chủ.	39
II. Giao diện thanh toán	42
III. Giao diện giỏ hàng.	43
IV. Giao diện thông tin chi tiết sản phẩm.	44
V. Giao diện tìm kiếm sản phẩm	45
VI. Giao diện bài viết.	46
VII. Giao diện thông tin bài viết.	46
VIII. Giao diện những sản phẩm yêu thích	47
IX. Giao diện Admin	48
IX.1.Giao diên đăng nhâp Admin.	48

IX.2. Giao diện trang chủ Admin.	49
IX.3. Giao diện đăng bài viết.	49
IX.4. Giao diện bài viết chưa duyệt.	50
IX.5. Giao diện bài viết đã duyệt.	51
IX.6. Giao diện loại sản phẩm.	52
IX.7. Giao diện sản phẩm.	52
IX.8. Giao diện sản phẩm chưa xử lý.	53
IX.9. Giao diện đăng sản phẩm.	53
IX.10. Giao diện thông tin sản phẩm.	54
IX.11. Giao diện danh sách khách hàng.	54
IX.12. Giao diện danh sách đơn hàng.	55
Chương VI. TỔNG KẾT VÀ ĐÁNH GIÁ	56
I. Tổng Kết	56
II. Đánh giá	56
III. Hướng phát triển	57
Chương VII. TÀI LIỆU THAM KHẢO	58
I. Các bài giảng trên kênh Youtube Của Thầy Nguyễn Mai Huy(bodua)	58
II. Trang Web học tập:	58
III. Các cuốn sách về lập trình web: Design and Build Websites, Learning W	/eb
Design, Designing with Web Standards	58
IV. Mã nguồn Source Code:	58

DANH MỤC CÁC BẢNG HÌNH

Hình II.V.2.1 Mô Hình MVC	22
Hình II.V.6.1	25
Hình III.II.2.1 Biểu đồ Use case hệ thống	28
Hình III.II.2.2 Biểu đồ Use case người quản lý	28
Hình III.II.1 Biểu đồ Activity Tìm kiếm	30
Hình III.II.5 Biểu đồ Activity giỏ hàng	32
Hình III.II.7 Biểu đồ Activity mua hàng	33
Hình IV.I. Sơ đồ diagram	34
Hình IV.II.II.1. Bảng bài viết	34
Hình IV.II.II.2. Bảng bình luận bài viết	35
Hình IV.II.II.3. Bảng bình luận sản phẩm	35
Hình IV.II.II.4 Bảng chi tiết đơn hàng	36
Hình IV.II.II.5. Bảng đơn hàng	36
Hình IV.II.II.6 Bảng khách hàng	37
Hình IV.II.II.7 Bảng loại hàng	37
Hình IV.II.II.8 Bảng sản phẩm	38
Hình IV.II.II.9 Bảng tài khoản Admin	38
Hình V.I Trang chủ	42
Hình V.II Trang thanh toán	43
Hình V.III Trang giỏ hàng	44

Hình V.IV Trang chi tiết sản phẩm	. 45
Hình V.V Trang tìm kiếm	. 45
Hình V.VI Trang bài viết	. 46
Hình V.VII	. 47
Hình V.VIII Giao diện sản phẩm yêu thích	. 47
Hình V.IX.1 Giao diện đăng nhập	. 48
Hình V.IX.2 Giao diện trang chủ Admin	. 49
Hình V.IX.3 Giao diện đăng bài viết	. 49
Hình V.IX.4 Giao diện bài viết chưa duyệt	. 50
Hình V.IX.5 Giao diện bài viết đã duyệt	. 51
Hình V.IX.6 Giao diện loại sản phẩm	. 52
Hình V.IX.7 Giao diện sản phẩm	. 52
Hình V.IX.8 Giao diện sản phẩm chưa xử lý	. 53
Hình V.IX.9 Giao diện đăng sản phẩm	. 53
Hình V.IX.10 Giao diện thông tin sản phẩm của Admin	. 54
Hình V.IX.11 Giao diện thông tin sản phẩm của Admin	. 54
Hình V.IX.12 Giao diện danh sách đơn hàng	. 54

DANH MỤC CÁC TỪ VIẾT TẮT

HTML	HTML là viết tắt của
HTML	Hypertext Markup
	Language. Cụm từ này được
	dịch nghĩa là "ngôn ngữ
	đánh dấu siêu văn bản.
	Chúng là một loại ngôn ngữ
	đánh dấu được sử dụng để
	tạo nên các trang web trên
	World Wide Web.
	ASP.NET là một nền tảng
N 4: ava a a ft.	ứng dụng web được phát
Microsoft [*]	triển và cung cấp bởi
ASP.net	Microsoft, cho phép những
	người lập trình tạo ra những
ASP.NET	trang web động, những ứng
	dụng web và những dịch vụ
	web.
JS	JS viết tắt của
	JavaScript là ngôn ngữ lập
<_/>	trình phổ biến dùng để tạo ra
	các trang web tương tác.
JavaScript	Được tích hợp và nhúng
	vào HTML giúp website trở
	nên sống động hơn.
BootStrap	Bootstrap là một bộ sưu tập
	hoàn toàn miễn phí. Bộ sưu
	tập này bao gồm các mã
	nguồn mở và các công cụ
	giúp bạn có thể tạo thành

	\(\frac{1}{4}\) \(\frac{1}{4}\) \(\frac{4}{4}\) \(\frac{4}{2}\) \(\frac{1}{4}\) \(\frac{1}{4}\
Bootstrap	một website với đầy đủ các thành phần.
JQuery	jQuery là thư viện được viết từ JavaScript, jQuery giúp xây dựng các chức năng bằng Javascript dễ dàng, nhanh và giàu tính năng hơn.
PHP { } delighter Php Ph	PHP (viết tắt hồi quy của Hypertext Preprocessor) là ngôn ngữ lập trình đa mục đích. Cụ thể hơn, PHP là ngôn ngữ kịch bản mã nguồn mở, chạy ở phía server và được dùng để tạo ra các ứng dụng web.
Java Java ™	Java là một một ngôn ngữ lập trình hiện đại, bậc cao, hướng đối tượng, bảo mật và mạnh mẽ. và là một Platform.
Website	Website còn gọi là trang web (hoặc trang mạng) là tập hợp các trang chứa thông tin bao gồm văn bản, hình ảnh, video, và được

nằm trên một domain name (tên miền) được lưu trữ (Web Hosting) trên máy chủ web (Web Server). Giúp người dùng truy cập website từ xa thông qua mạng Internet.

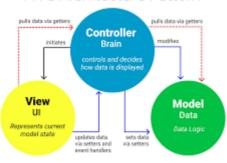
C#



C# là một ngôn ngữ lập
trình hướng đối tượng đa
năng, mạnh mẽ được phát
triển bởi Microsoft, C# là
phần khởi đầu cho kế hoạch
.NET của họ.

MVC

MVC Architecture Pattern



MVC là một mẫu kiến trúc phần mềm để tạo lập giao diện người dùng trên máy tính. MVC chia một ứng dụng thành ba phần tương tác được với nhau để tách biệt giữa cách thức mà thông tin được xử lý nội hàm và phần thông tin được trình bày và tiếp nhận từ phía người dùng.



Cơ sở dữ liệu là một tập hợp các dữ liệu có tổ chức liên quan đến nhau, thường được lưu trữ và truy cập điện tử từ hệ thống máy tính. Khi cơ sở dữ liệu phức tạp hơn, chúng thường được phát triển bằng cách sử dụng các kỹ thuật thiết kế và mô hình hóa chính thức.

CHƯƠNG I. TỔNG QUAN VỀ ĐỀ TÀI NGHIỆN CỨU

I. Giới thiệu chung về đề tài.

I.1. Giới thiệu đề tài:

Trong những năm gần đây, ứng dụng CNTT về quản lý web đang phát triển trên đà mạnh mẽ, giúp cho các cửa hàng kiếm được lợi nhuận nhiều hơn vào các trang website bán hàng nhanh. Nên đề tài lần này em muốn hướng đến là trang website thời trang "Multi Shop". Với mong muốn giúp cho cửa hàng kiếm thêm thu nhập nhiều hơn nhờ vào việc bán hàng online. Ngoài ra, website bán hàng rất thân thiện giúp cho khách hàng mua được thuận lợi hơn, khách hàng sẽ mua được những phụ kiện mà mình yêu thích thông qua website không cần phải tốn thời gian đi ra cửa hàng. Đây có thể nói là một điều tuyệt vời đối với khách hàng.

Một trong các nhà phát triển phần mềm hàng đầu thế giới về lĩnh vực này là Microsoft, họ đã cho ra mô hình ASP.NET MVC5 hỗ trợ cho người phát triển các ứng dụng web trên nền .NET Framework trong đó có tích hợp công nghệ LINQ với EntityFramework với các loại cơ sở dữ liệu.

Chính vì thế, em chọn đề tài "Úng dụng công nghệ phát triển web ASP.Net MVC5, xây dựng Website thời trang" để thực hiện đồ án lập trình web đáp ứng theo chương trình đào tạo của Trường, đồng thời mong muốn góp phần đưa đẩy ứng dụng CNTT vào Website để cho việc bán hàng công nghệ được hoàn thiện.

I.2 Mục đích nghiên cứu:

- + Học được những kiến thức mới.
- + Tìm hiểu kĩ thuật lập trình trên ASP.NET MVC5.
- + Tìm hiểu các công nghệ hỗ trợ như: HTML5, CSS, Jquery, Web Service.
- + Tìm hiểu về ngôn ngữ và kiến thức tương tác với CSDL(LINQ to SQL và Entity Framework, C#).
- + Cách điều khiển dữ liệu dựa trên Controller.

II. Mục tiêu đề tài.

Vì là một website bán hàng nên điều được em chú trọng đến chính là tính thân thiện của người dùng, giao diện đẹp mắt, cách trình bày sản phẩm, cũng như chi tiết sản phẩm, giá cả hợp lý cũng là cách gây ấn tượng tốt với khách hàng.

Cả khách hàng và nhà quản lý sẽ cảm thấy thoải mái khi sử dụng một trang web đẹp và dễ truy cập, vì thế em chia làm 2 trang web:

- + Thứ nhất là trang web cho người dùng.
- + Thứ hai là trang web cho người quản trị.
- * Về phía người dùng (User):
- + Tham quan trang web.
- + Tìm kiếm và lựa chọn những sản phẩm cần mua.
- + Xem thông tin chi tiết của sản phẩm.
- + Xem quảng cáo, bài viết về các sản phẩm.
- + Thực hiện việc mua hàng và thanh toán trực tuyến.
- + Xem địa chỉ của cửa hàng thông qua GoogleMap.
- + Gửi ý kiến phản hồi, bình luận về sản phẩm thông qua website.
- * Về phía người quản trị Admin:
- + Quản lý trang web của mình thông qua tài khoản Admin rõ ràng, dễ sử dụng, bảo mật cao.
- + Quản lý được tất cả sản phẩm một cách dễ dàng.
- + Xem được tất cả loại sản phẩm.
- + Thêm sửa xóa bài viết, sản phẩm.+ Kiểm tra và xử lý đơn đặt hàng.

CHƯƠNG II. TÌM HIỂU VỀ CƠ SỞ LÝ THUYẾT

I. Giới Thiệu Visual Studio Code.

I.1. Khái niệm.

Là một trình biên tập lập trình code miễn phí dành cho Windows, Linux và macOS, Visual Studio Code được phát triển bởi Microsoft. Nó được xem là một sự kết hợp hoàn hảo giữa IDE và Code Editor.

Visual Studio Code hỗ trợ chức năng debug, đi kèm với Git, có syntax highlighting, tự hoàn thành mã thông minh, snippets, và cải tiến mã nguồn. Nhờ tính năng tùy chỉnh, Visual Studio Code cũng cho phép người dùng thay đổi theme, phím tắt, và các tùy chọn khác.

I.2. Một số tính năng của Visual Studio Code.

+Hỗ trợ nhiều ngôn ngữ lập trình.

Visual Studio Code hỗ trợ nhiều ngôn ngữ lập trình như C/C++, C#, F#, Visual Basic, HTML, CSS, JavaScript, ... Vì vậy, nó dễ dàng phát hiện và đưa ra thông báo nếu chương chương trình có lỗi.

+Hỗ trợ đa nền tảng.

Các trình viết code thông thường chỉ được sử dụng hoặc cho Windows hoặc Linux hoặc Mac Systems. Nhưng Visual Studio Code có thể hoạt động tốt trên cả ba nền tảng trên.

+Cung cấp kho tiện ích mở rộng.

Trong trường hợp lập trình viên muốn sử dụng một ngôn ngữ lập trình không nằm trong số các ngôn ngữ Visual Studio hỗ trợ, họ có thể tải xuống tiện ích mở rộng. Điều này vẫn sẽ không làm giảm hiệu năng của phần mềm, bởi vì phần mở rộng này hoạt động như một chương trình độc lập.

+Kho lưu trữ an toàn.

Đi kèm với sự phát triển của lập trình là nhu cầu về lưu trữ an toàn. Với Visual Studio Code, người dùng có thể hoàn toàn yên tâm vì nó dễ dàng kết nối với Git hoặc bất kỳ kho lưu trữ hiện có nào.

+Hỗ trợ web.

Visual Studio Code hỗ trợ nhiều ứng dụng web. Ngoài ra, nó cũng có một trình soạn thảo và thiết kế website.

Lưu trữ dữ liệu dạng phân cấp.

Phần lớn tệp lưu trữ đoạn mã đều được đặt trong các thư mục tương tự nhau. Ngoài ra, Visual Studio Code còn cung cấp các thư mục cho một số tệp đặc biệt quan trọng.

+Hỗ trợ viết Code.

Một số đoạn code có thể thay đổi chút ít để thuận tiện cho người dùng. Visual Studio Code sẽ đề xuất cho lập trình viên các tùy chọn thay thế nếu có.

+Hỗ trợ thiết bị đầu cuối.

Visual Studio Code có tích hợp thiết bị đầu cuối, giúp người dùng khỏi phải chuyển đổi giữa hai màn hình hoặc trở về thư mục gốc khi thực hiện các thao tác.

II. Giới thiệu ngôn ngữ JavaScript.

JavaScript là ngôn ngữ lập trình phổ biến dùng để tạo ra các trang web tương tác. Được tích hợp và nhúng vào "HTML" giúp website trở nên sống động hơn.

JavaScript đóng vai trò như một phần của trang web, thực thi cho phép Client-Side Script từ phía người dùng cũng như phía máy chủ "NodeJS" tạo ra các trang web động.

III. Giới thiệu thêm về BootStrap.

Bootstrap cho phép quá trình thiết kế website diễn ra nhanh chóng và dễ dàng hơn dựa trên những thành tố cơ bản sẵn có như typography, forms, buttons, tables, grids, navigation, image carousels...

Bootstrap là một bộ sưu tập miễn phí của các mã nguồn mở và công cụ dùng để tạo ra một mẫu webiste hoàn chỉnh. Với các thuộc tính về giao diện được quy định sẵn như kích thước, màu sắc, độ cao, độ rộng..., các designer có thể sáng tạo nhiều sản phẩm mới mẻ nhưng vẫn tiết kiệm thời gian khi làm việc với framework này trong quá trình thiết kế giao diện website.

IV. Giới thiệu thêm về Jquery.

JQuery không phải là một ngôn ngữ lập trình riêng biệt mà hoạt động liên kết với JavaScript. Với jQuery, bạn có thể làm được nhiều việc hơn mà lại tốn ít công sức hơn. jQuery cung cấp các API giúp việc duyệt tài liệu HTML, hoạt ảnh, xử lý sự kiện và thao tác AJAX đơn giản hơn. jQuery hoạt động tốt trên nhiều loại trình duyệt khác nhau. Một trong những đối thủ nặng ký của jQuery đó là JS Framework.

V. Giới thiệu về ASP.NET.

V.1. Khái niệm về ASP.NET.

ASP.NET là một nền tảng dành cho phát triển web, được Microsoft phát hành và cung cấp lần đầu tiên vào năm 2002. Nền tảng được sử dụng để tạo ra các ứng dụng web-based.

Phiên bản ASP.Net đầu tiên được triển khai là 1.0 và phiên bản ASP.Net mới nhất là phiên bản 4.6. ASP.Net được thiết kế để tương thích với giao thức HTTP. HTTP là giao thức chuẩn được sử dụng trên tất cả các ứng dụng web.

Các ứng dụng ASP.Net có thể được viết bằng nhiều ngôn ngữ .Net khác nhau. Trong đó có các kiểu ngôn ngữ như C#, VB.Net và J #. Một số nền tảng cơ bản của ASP.NET sẽ được trình bày trong mục dưới đây.

ASP viết đầy đủ là Active Server Pages, và .NET là viết tắt của Network Enabled Technologies.

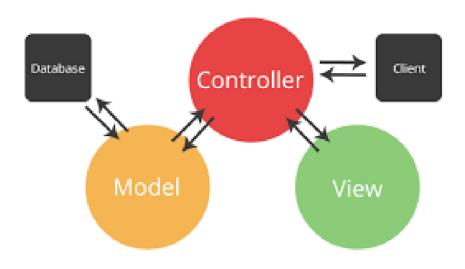
V.2. Tìm hiểu về mô hình lập trình web MVC của ASP.NET.

Mô hình MVC (viết tắt chữ cái đầu của 3 từ Model - View - Controller) là một kiến trúc phần mềm hay mô hình thiết kể được sử dụng trong kỹ thuật phần mềm (đặc biệt đối với phát triển ứng dụng web). Nó giúp cho tổ chức ứng dụng (phân bố source code ứng dụng) thành 3 phần khác nhau Model, View và Controller. Mỗi thành phần có một nhiệm vụ riêng biệt và độc lập với các thành phần khác.

+Model: là bộ phận lưu trữ toàn bộ dữ liệu của ứng dụng và là cầu nối giữa View và Controller. Nó có thể là file XML bình thường, một đối tượng đơn giản hay cơ sở dữ liệu. Trách nhiệm của View là nhận đầu vào của người dùng từ bộ điều khiển và quản lý toàn bộ dữ liệu của ứng dụng.

+View: là bản trình bày của mô hình với một định dạng cụ thể dành cho người dùng. Nó được xem là phương tiện hiển thị các đối tượng trong ứng dụng như văn bản từ cửa sổ khác, nút, cửa sổ,...

+Controller: giữ nhiệm vụ phản hồi đầu vào của người dùng và thực hiện tương tác trên các đối tượng mô hình dữ liệu. Ngoài ra, bộ điều khiển này còn nhận đầu vào, xác nhận các tùy chọn và chuyển đầu vào cho mô hình.



Hình II.V.2.1 Mô Hình MVC

V.3.Muc đích của MVC.

Khung phần mềm của MVC có khả năng tách biệt các khía cạnh khác nhau của ứng dụng đồng thời cung cấp cho các phần tử này một khớp nối. Tất cả những điều này sẽ phục vụ cho các mục đích sau của MVC:

- +Phát triển đồng thời: Các nhà phát triển có thể dễ dàng làm việc song song trên các thành phần khác nhau mà không có bất kỳ lo lắng nào về khả năng va chạm hay ảnh hưởng lẫn nhau của chúng bởi MVC tách rời các thành phần này.
- +Khả năng tái sử dụng: Vì chế độ xem chỉ đơn giản là xử lý các dữ liệu được hiển thị cho người dùng nên chế độ xem tương tự hoặc giống nhau của một ứng dụng có thể dễ dàng tái sử dụng cho một ứng dụng khác với dữ liệu khác.
- +Khả năng nâng cấp: Nếu ứng dụng của bạn gặp phải vấn đề về hiệu suất do khả năng truy cập cơ sở dữ liệu chậm thì bạn có thể tiến hành nâng cấp phần cứng thực hiện chạy cơ sở dữ liệu mà không lo ảnh hưởng đến các thành phần khác.
- +Khớp nối thấp: Bản chất của mô hình MVC là sự kết hợp thấp giữa khung hình, mô hình hoặc với bộ điều khiển.
- +Khả năng mở rộng tốt: Vì mức độ phụ thuộc vào nhau của các thành phần là rất thấp nên việc thực hiện các thay đổi (sửa lỗi hoặc thay đổi chức năng) đối với một thành phần sẽ không gây ra bất kỳ ảnh hưởng nào đến các thành phần khác.

V.4. Luồng xử lý dữ liệu trong MVC.

- +Khi máy khách (Client) gửi một yêu cầu đến máy chủ (Server) thì Controller trong MVC sẽ tiến hành chặn lại để xem xét và xác định yêu cầu được gửi đến là sự kiện hay URL request.
- +Sau đó, input của người dùng sẽ được Controller xử lý rồi thực hiện việc giao tiếp với Model trong MVC.
- +Model tiến hành chuẩn bị dữ liệu và gửi trở lại cho Controller.
- +Sau khi đã xử lý xong các yêu cầu, Controller sẽ thực hiện bước gửi các dữ liệu đã được xử lý cho View và hiển thị chúng cho người dùng trên trình duyệt web.

=>Tại đây, View và Model sẽ không giao tiếp một cách trực tiếp với nhau. Controller sẽ đảm nhận vai trò xử lý các tương tác giữa View và model.

V.5. Ưu, nhược điểm của MVC.

V.5.1. Ưu điểm

- +Tối ưu băng thông do không sử dụng viewstate, hỗ trợ website hoạt động ổn định hơn.
- +Các phần Model, View và Controller được tách ra độc lập, giúp cho việc kiểm soát và khắc phục lỗi dễ dàng hơn trước khi bàn giao sản phẩm cho người dùng.
- +Khi kết hợp với các ngôn ngữ lập trình như Javascript, CSS hay HTML, mô hình MVC có vai trò tối ưu bộ control trên các nền tảng ngôn ngữ.
- +Có thể chia nhiều lập trình viên làm việc cùng lúc mà không ảnh hưởng đến phần công việc của nhau.
- +Hỗ trợ TTD (test-driven development), người dùng có thể tạo ứng dụng bằng unit test cũng như viết các won test case
- +Phiên bản mới nhất của MVC hỗ trợ thiết kế responsive website mặc định và các mẫu dành cho mobile. Người dùng có thể tạo công cụ View với cú pháp đơn giản hơn so với các công cụ truyền thống khác.

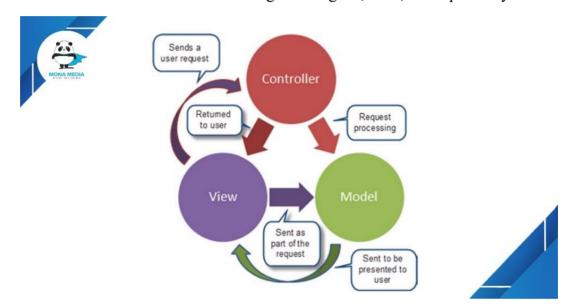
V.5.2. Nhược điểm

Do có tính phân tách cao giữa các thành phần nên MVC phù hợp để ứng dụng cho các dự án lớn. Nếu sử dụng trong các dự án nhỏ lẻ sẽ dễ gặp tình trạng cồng kềnh, tốn thời gian và công sức để phát triển dự án. Đồng thời, thời gian trung chuyển dữ liệu cũng cần được cân nhắc kỹ khi triển khai dự án nhỏ.

V.6. Hoạt động của các thành phần chính trong ASP.NET MVC.

- + Khi 1 request phát sinh từ web browser đi đến IIS Web Server thì request đó cuối cùng được đưa đến 1 MVC Handler
- + MVC Handler có nhiệm vụ chọn ra đúng 1 Controller để xử lý request đó. Controller được tạo bởi 1 thành phần gọi là Controller Factory.

- + Sau khi được tạo ra , Controller sẽ xác định request này được xử lý bởi Action Method cụ thể nào và sau đó sẽ thực thi Action Method đó. Action Method có thể tương tác với các Model Class để có thể truy xuất dữ liệu hoặc thực thi một số business logic.
- + Sau khi hoàn tất xử lý Action Method đó sẽ trả về 1 Action Result. ASP.NET MVC cung cấp nhiều Action Result, trong đó có 1 Action Result đặc biệt là View Result. Action Result này có nhiệm vụ làm việc với 1 View nhất định để tạo ra mã HTML để trả về cho web browser và người dùng nhận được kết quả xử lý



Hình II.V.6.1

VI. Giới thiệu về LINQ trong lập trình C#.NET.

LINQ(Language Intergrated Query) ngôn ngữ truy vấn tích hợp - nó tích hợp cú pháp truy vấn (gần giống các câu lệnh SQL) vào bên trong ngôn ngữ lập trình C#, cho C# khả năng truy cập các nguồn dữ liệu khác nhau(SQL Db , XML, List...) với cùng cú pháp

VII. Giới thiệu về ngôn ngữ C#

C#(hay C sharp) là một ngôn ngữ lập trình đơn giản, phát triển bởi đội ngủ kỹ sư của Microsoft vào năm 2000. C# là ngôn ngữ lập trình hiện đại, huonwhs đối tượng và xây dựng trên nền tảng của hai ngôn ngữ mạnh nhất là C++ và java

Trong các ứng dụng Windows truyền thống, mã thực thi của hệ điều hành. Trong các ứng dụng sử dụng .NET Framework, mã nguồn chương trình(C#, VB.NET) được biên dịch thành mã ngôn ngữ trung gian MSIL(Microsoft intermediate language)

CHƯƠNG III. PHÂN TÍCH VÀ THIẾT KẾ HỆ THỐNG

I. Phân tích thiết kế các chức năng ứng dụng.

I.1. Mô tả các chức năng ứng dụng.

- + Tìm kiếm sản phẩm.
- + Lọc sản phẩm theo giá, theo loại sản phẩm.
- + Thêm sản phẩm vào giỏ hàng.
- + Thêm những sản phẩm yêu thích vào danh mục yêu thích sản phẩm.
- + Bình luận, tương tác với sản phẩm hay các bài viết.
- + Thanh toán các mặt hàng trong giỏ hàng.

II.2. Biểu đồ Usecase cho toàn hệ thống.

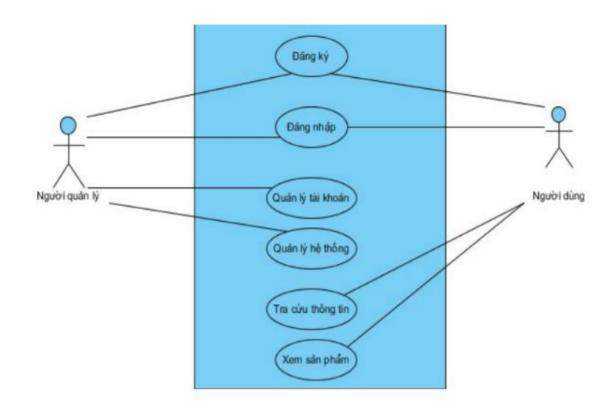
II.2.1. Usecase toàn hệ thống

Biểu đồ usecase tổng quát gồm có 2 actor là khách hàng và người quản trị hệ thống. Khách hàng khi tương tác với trang web shop thời trang multi shop thì có thể thực hiện các công việc sau đây:

- + Liệt kê các loại sản phẩm mà cửa hàng hiện đang có.
- + Đăng nhập vào trang web.
- + Tìm kiếm sản phẩm theo tên.
- + Đặt hàng qua mạng.
- + Thực hiện thanh toán qua mạng.
- + Đánh giá, bình luận.
- + Gửi thông tin liên hệ tới cửa hàng.

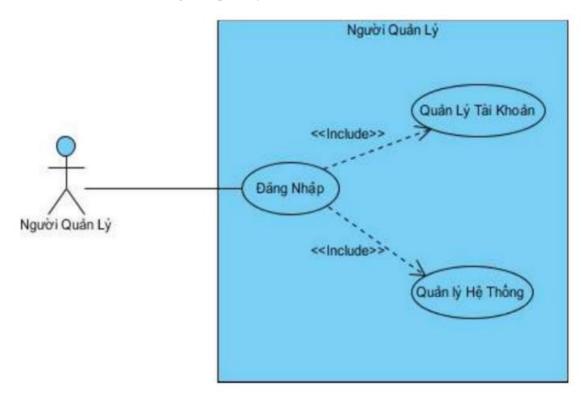
Người quản trị hệ thống (admin) thực hiện các công việc sau trong hệ thống.

- + Quản lý khách hàng.
- + Quản lý sản phẩm: quản lý nhập, cập nhật, xóa sản phẩm.
- + Quản lý sau khi nhập sản phẩm: duyệt sản phẩm, cấm hiển thị sản phẩm.
- + Quản lý bài viết: quản lý nhập, cập nhật, xóa sản phẩm.



Hình III.II.2.1 Biểu đồ Use case hệ thống

II.2.2. Biểu đồ use case người quản lý



Hình III.II.2.2 Biểu đồ Use case người quản lý

Mô tả:

- + Người quản lý muốn quản lý website đầu tiên phải tạo khởi tạo một tài khoản bao gồm các thông tin (tên đăng nhập, mật khẩu).
- + Người quản lý muốn đăng nhập vào website, hệ thống đưa ra yêu nhập tài khoản của người quản lý.
- + Khi vào được hệ thống người quản lý có thao tác với chức năng quản lý tài khoản (tạo tài khoản mới, sửa mật khẩu)

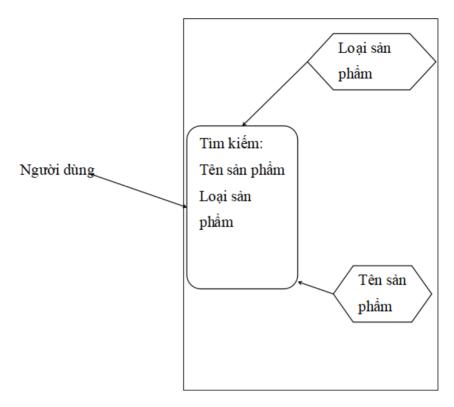
Hành động tác nhân	Phản ứng hệ thống
1. Chọn chức năng đăng nhập	2. Hiển thị trang chủ, tại đây người dùng
	có thể đăng nhập vào hệ thống.
3. Nhập thông tin và tài khoản	5.Kiểm tra thông tin đăng nhập, nếu
4. Gửi thông tin đăng nhập về hệ thống	đúng thì cho phép truy cập hệ thống, sai
gồm tên đăng nhập và mật khẩu	thì thông báo lỗi và quay lại trang đăng
	nhập.

II. Sơ đồ Activity.

II.1. Activity tìm kiếm sản phẩm.

Tóm tắt:

- + Tác nhân: Khách hàng.
- + Chức năng: Cho phép khách hàng tìm kiếm sản phẩm theo tên sản phẩm, thêm loại sản phẩm
- + Mô tả: Khách hàng thấy được sản phẩm theo yêu cầu.



Hình III.II.1 Biểu đồ Activity Tìm kiếm

II.2. Activity thông tin sản phẩm.

Tóm tắt:

- + Tác nhân: Khách hàng.
- + Chức năng: Cho phép khách hàng xem thông tin chi tiết của các mặt hàng.
- + Mô tả: Khách hàng thấy được thông tin sản phẩm theo yêu cầu.

II.3. Activity thông tin bài viết.

Tóm tắt:

- + Tác nhân: Khách hàng.
- + Chức năng: Cho phép khách hàng xem thông tin chi tiết của các bài viết.
- + Mô tả: Khách hàng thấy được thông tin bài viết theo yêu cầu.

II.4. Activity chức năng bình luận.

Tóm tắt:

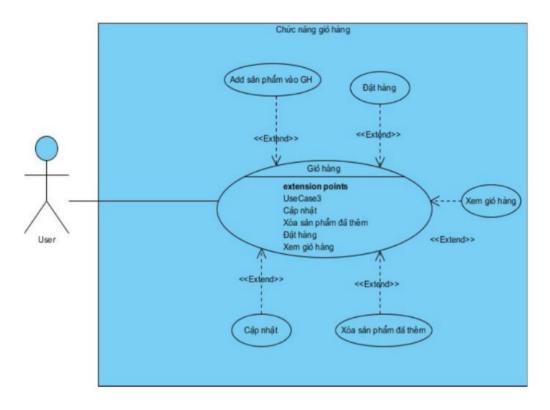
- + Tác nhân: Khách hàng.
- + Chức năng: Cho phép khác hàng bình luận về sản phẩm hay các bài viết mà khách hàng muốn bình luận.
- + Mô tả: Các bình luận của các khách hàng được hiển thị dưới phần bình luận sản phẩm hoặc bài viết.

II.5. Activity chức năng giỏ hàng.

+ Muc đích:

Khi khách hàng thêm sản phẩm vào giỏ hàng có thể tăng giảm số lượng sản phẩm tùy thích hoặc có thể xóa sản phẩm.

Giúp người dùng thêm sản phẩm vào giỏ hàng và có thể tiến hành đặt hàng



Hình III.II.5 Biểu đồ Activity giỏ hàng

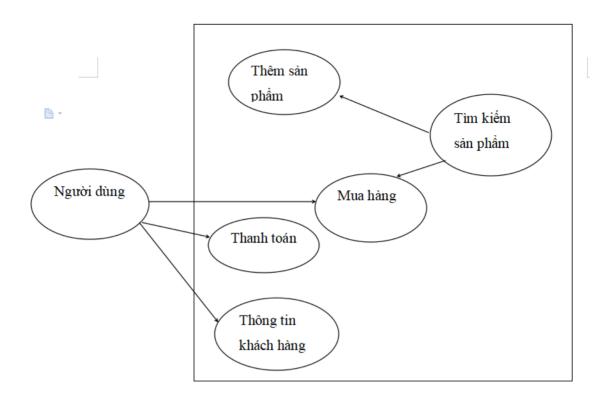
II.6. Activity yêu thích sản phẩm.

+ Muc đích:

Lưu trữ lại các sản phẩm mà người dùng yêu thích, khách hàng có thể thả tim để lưu lại 1 danh sách những sản phẩm đã yêu thích.

II.7. Activity chức năng thanh toán.

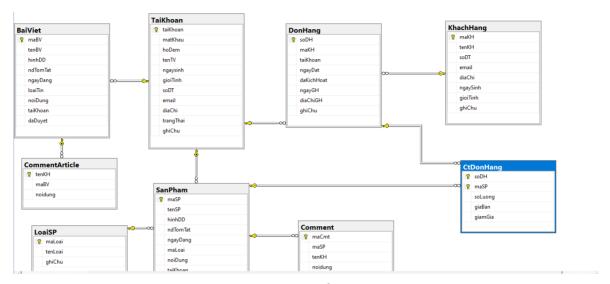
Khi khách hàng mua hàng thì khách hàng tiến hành chọn hàng, sau đó đặt hàng, khách hàng có thể tiếp tục mua hàng hay lựa chọn huỷ bỏ và cập nhật giỏ hàng. Hệ thống sẽ lưu những thông tin về quá trình mua hàng của khách hàng vào giỏ hàng. Sau khi khách hàng hoàn tất đơn hàng thì hệ thống sẽ in hoá đơn.



Hình III.II.7 Biểu đồ Activity mua hàng

CHƯƠNG IV. PHÂN TÍCH THIẾT KẾ CƠ SỞ DỮ LIỆU

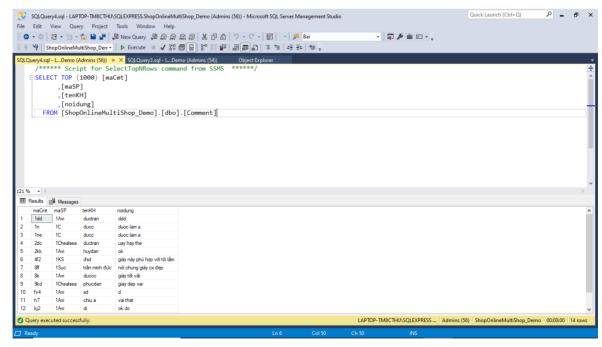
I. Sơ đồ diagram.



Hình IV.I. Sơ đồ diagram

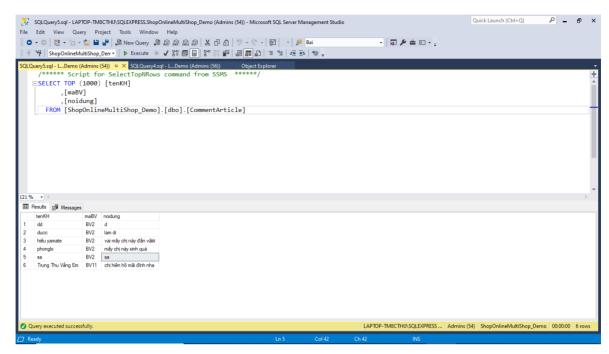
II. Xây dựng các bảng CSDL.

II.1. Bảng bài viết.



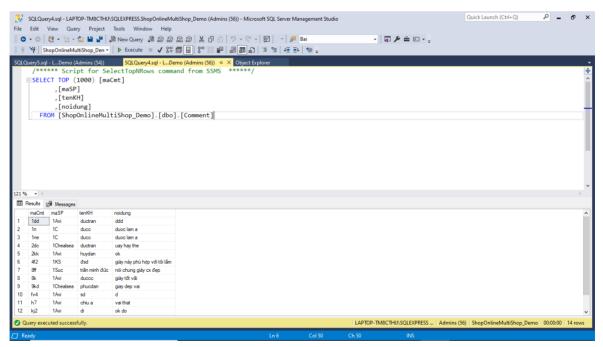
Hình IV.II.II.1. Bảng bài viết

II.2. Bảng bình luận bài viết.



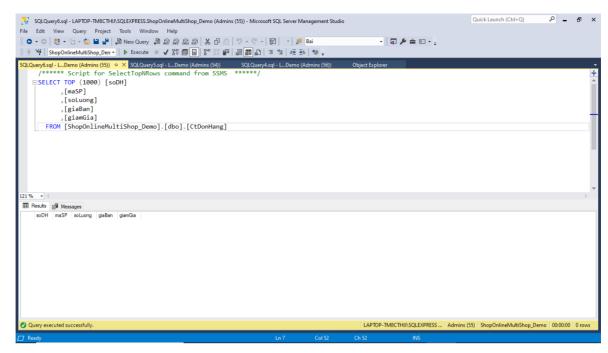
Hình IV.II.II.2. Bảng bình luận bài viết

II.3. Bảng bình luận sản phẩm.



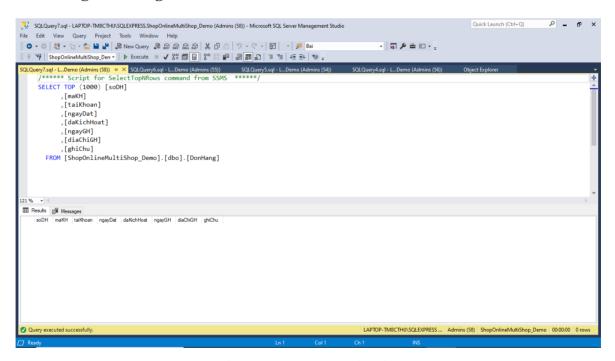
Hình IV.II.II.3. Bảng bình luận sản phẩm

II.4. Bảng chi tiết đơn hàng.



Hình IV.II.II.4 Bảng chi tiết đơn hàng

II.5. Bảng đơn hàng.

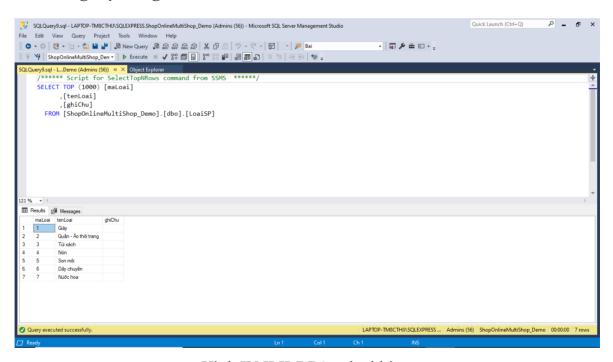


Hình IV.II.II.5. Bảng đơn hàng

II.6. Bảng khách hàng.

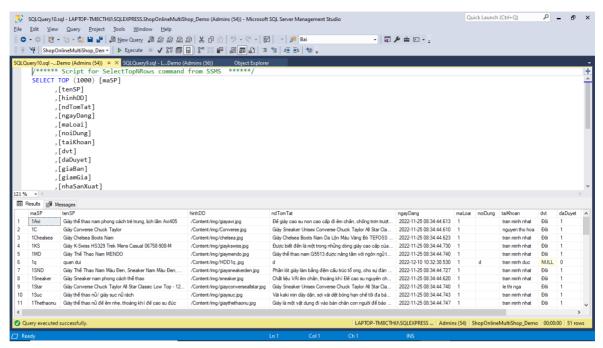
Hình IV.II.II.6 Bảng khách hàng

II.7. Bảng loại hàng.



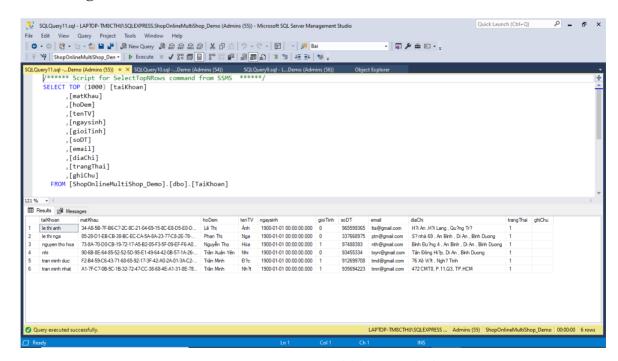
Hình IV.II.II.7 Bảng loại hàng

II.8. Bảng sản phẩm.



Hình IV.II.II.8 Bảng sản phẩm

II.9. Bảng tài khoản Admin.

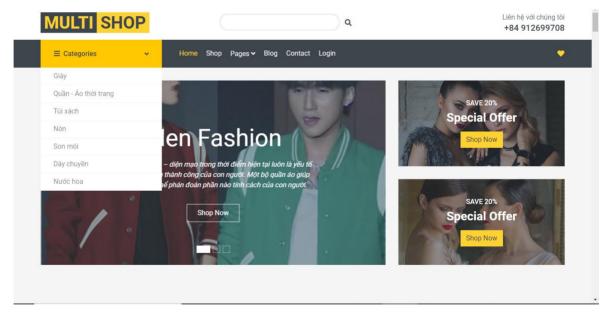


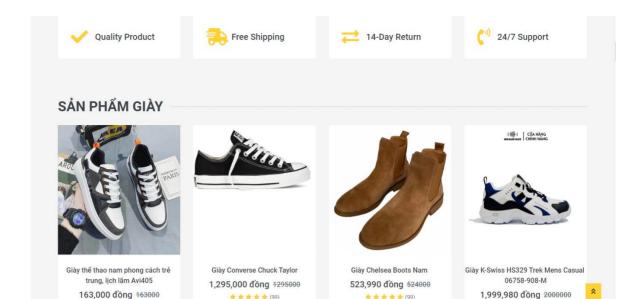
Hình IV.II.II.9 Bảng tài khoản Admin

CHƯƠNG V. THIẾT KẾ GIAO DIỆN

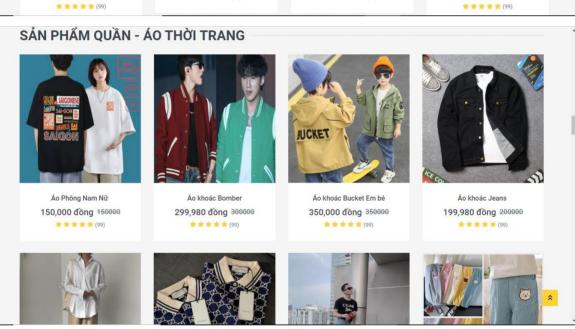
I. Giao diện trang chủ.

- + Khi khách hàng bắt đầu vào trang web của mình, web sẽ đưa khách hàng vào trang home, là trang chủ của website ở đây tất cả các sản phẩm của mọi loại sản phẩm đều được hiển thị để khách hàng dễ dàng tìm thấy.
- + Tại đây khách hàng có thể thấy nhiều chức năng dạng
- + Giao diện chương trình chính hiển thị menu danh mục sản phẩm, menu ngang, menu trái, slideshow ảnh, sản phẩm mới nhất,logo các thương hiệu sản phẩm, giỏ hàng của khách hàng, link đăng nhập admin. Từ trang chủ người dùng tiếp tục thực hiện tất cả các chức năng của hệ thống.
- + Khách hàng có thể tìm thấy các sản phẩm theo loại sản phẩm, khách hàng chỉ cần click vào phần loại sản phẩm bên tay trái, lập tức sẽ hiển thị tất cả sản phẩm của loại sản phẩm đó cho khách hàng thấy được.

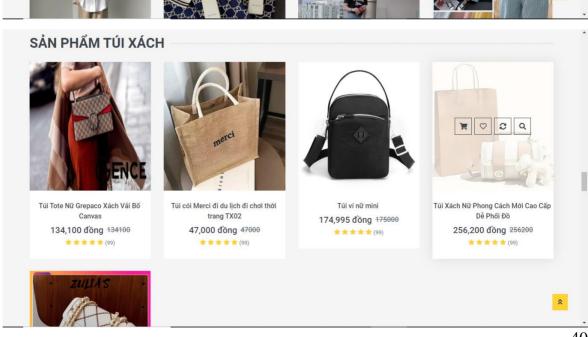




* * * (99)



* * * (99)





MLB - Nón bucket thời trang Check Wool 3AHTCW116-50CRS 1,238,995 đồng 1239000



Mũ nón trẻ em có kính - Mũ phi công trẻ em 2 trong 1

139,990 đồng 140000



trai cho bé trai bé gái mẫu Vịt cực xinh

46,000 đồng 46000



Mű Lưỡi Trai Nam Phong Cách Lính Mỹ, Nón Kết Nam Lính Mỹ Chiến Thuật Chuyên Đi Phượt Du Lịch Dã Ngoại Dùng Thường Ngày Vải Kaki

89,000 đồng 89000

* * * * (99)

*



SẢN PHẨM SON MÔI



Son Thỏi 3CE Mood Recipe Matte Lip Color - 909 Smoke Rose

349,995 đồng 350000



Son lì 3CE Mood Recipe Matte Lip Color #222 Step And Go - Đỏ Đất 299,000 đồng 299000



Son thỏi Chioture Hazy Mirror Matte Lipstick chất lì siêu mịn mượt 168,999 đồng 169000



Son Khóa Màu Siêu Dưỡng - Dòng Collagen Boosting Yumeisakura 3.5g 200,000 đồng 200000



SẢN PHẨM DÂY CHUYỀN



Dây chuyền nam xích bảng to 12mm cho nam - dây chuyền nam bảng to cá tính cho nam

289,999 đồng 290000 * * * * (99)



Dây chuyền nữ bạc ta mặt đá tròn MS11

169,999 đồng 170000 * * * (99)



Dây chuyền hoa cúc G-Dragon unisex -Vòng cổ cực đẹp cho nam & nữ

28,000 đồng 28000

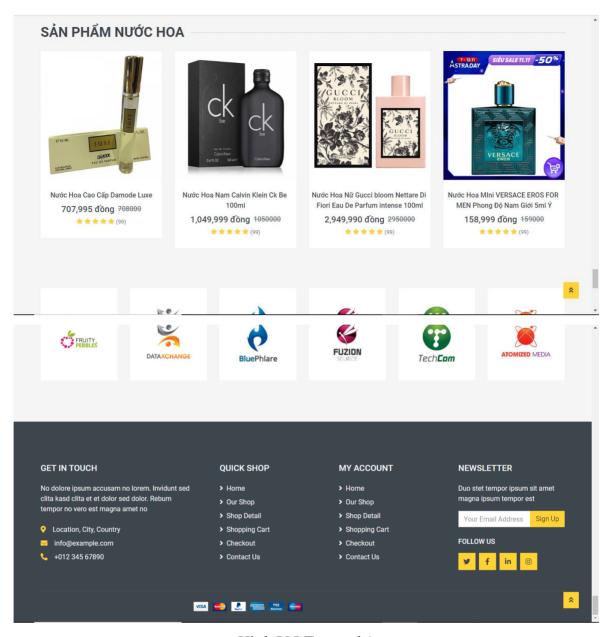


Vòng đeo tay nữ, lắc tay ngọc trai nhân tạo thiết kế 2 mặt sang chảnh PK19 50,000 đồng 50000

SẢN PHẨM NƯỚC HOA

*

*

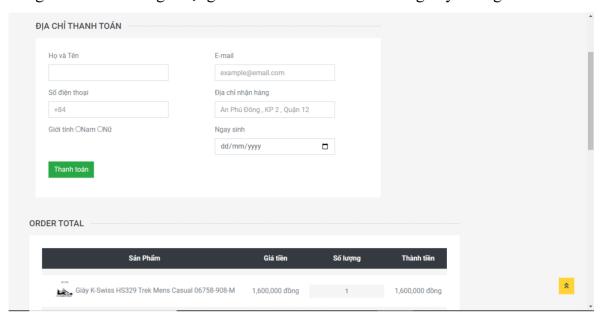


Hình V.I Trang chủ

II. Giao diện thanh toán.

- + Sau khi khách hàng thêm tất cả các sản phẩm mà khách hàng cảm thấy yêu thích, khách hàng có thể thanh toán tất cả sản phẩm đã thêm vào giỏ hàng ngay tại trang thanh toán này.
- + Khi khách hàng thanh toán, khách hàng cần cung cấp các thông tin liên quan đến mình: Họ tên, địa chỉ, quận/ huyện, tỉnh thành phố, quốc gia, số điện thoại của người đặt hàng, giới tính

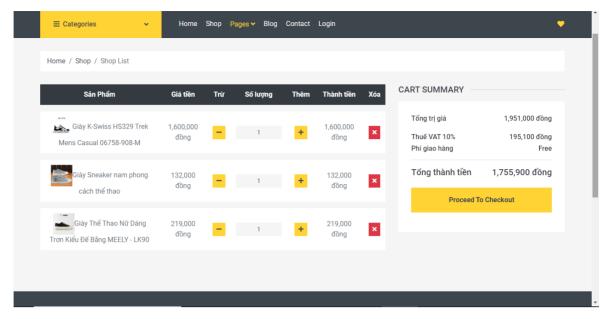
+ Sau khi thanh toán khách hàng sẽ nhận được một thông báo và được chuyển đến trang chi tiết đơn hàng: Trạng thái thanh toán có thành công hay không



Hình V.II Trang thanh toán

III. Giao diện giỏ hàng.

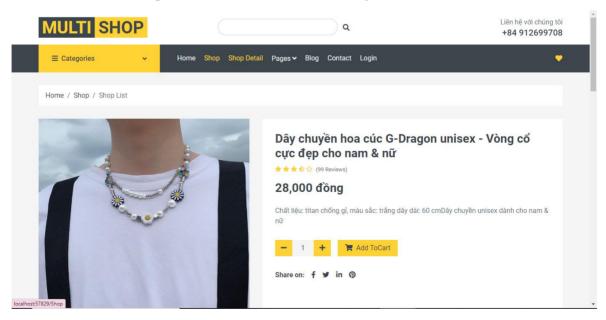
- + Khi khách hàng lướt qua các trang của web, khách hàng thích sản phẩm nào thì khách hàng có thể tim hoặc thêm vào giỏ hàng, khi khách hàng tim thì sẽ chuyển đến trang danh sách sản phẩm yêu thích và khi khách hàng thêm vào giỏ hàng thì những sản phẩm mà khách hàng thêm vào giỏ hàng sẽ chuyển đến trang giỏ hàng.
- + Tại trang giỏ hàng hiển thị danh mục sản phẩm đã chọn thêm vào giỏ hàng. Từ trang giỏ hàng người dùng tiếp tục thực hiện thanh toán sẽ chuyển đến trang thanh toán.
- + Có thể khách hàng thích một sản phẩm mà muốn thêm giỏ hàng nhiều lần, thì khách hàng có thể thêm hoặc bớt số lượng sản phẩm ở 2 nút cộng trừ và có thể xóa những sản phẩm đã đặt.

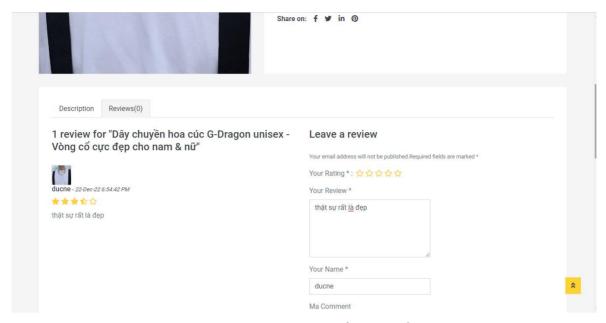


Hình V.III Trang giỏ hàng

IV. Giao diện thông tin chi tiết sản phẩm.

- + Khi khách hàng muốn xem thông tin cụ thể về một sản phẩm nào đó, chỉ cần một cú click chuột vào ảnh hoặc icon xem thông tin, thì khách hàng sẽ được chuyển đến trang thông tin sản phẩm.
- + Tại đây trang sẽ hiển thị thông tin sản phẩm về tên sản phẩm, giá bán, loại, kích thước, hiển thị thêm phần bình luận của khách hàng.

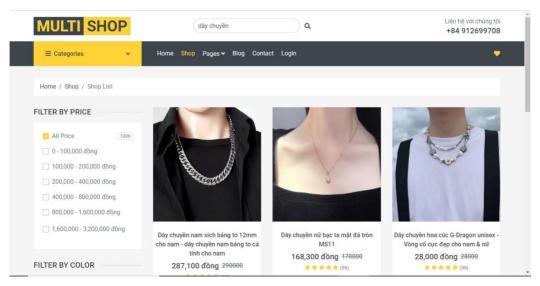




Hình V.IV Trang chi tiết sản phẩm

V. Giao diện tìm kiếm sản phẩm.

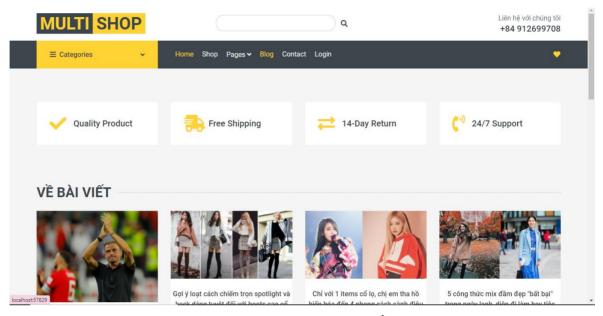
- + Khi khách hàng vào trang web của chúng ta, một khi mà sản phẩm quá nhiều cũng có thể khiến cho khách hàng tìm kiếm lâu chính vì thế, em đã làm một chức năng tìm kiếm sản phẩm để giúp cho khách hàng có thể tìm kiếm sản phẩm của mình mong muốn một cách nhanh nhất.
- + Giao diện sau khi được tìm kiếm bằng tên sản phẩm, khi khách hàng nhập tên sản phẩm vào ô tìm kiếm thì những sản phẩm tương tự sẽ hiện ra



Hình V.V Trang tìm kiếm

VI. Giao diện bài viết.

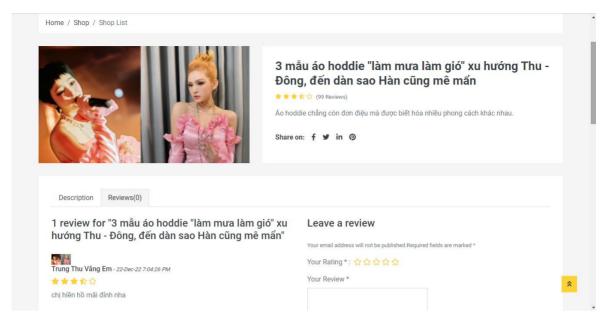
- + Khách hàng có thể lướt xem một số bài viết nổi bật liên quan đến trang web và liên quan đến các sản phẩm của shop.
- + Một số bài viết sẽ được hiển thị lên trang bài viết để khách hàng tiếp cận được những bài viết liên quan đến các sản phẩm mà cửa hàng đang kinh doanh



Hình V.VI Trang bài viết

VII. Giao diện thông tin bài viết.

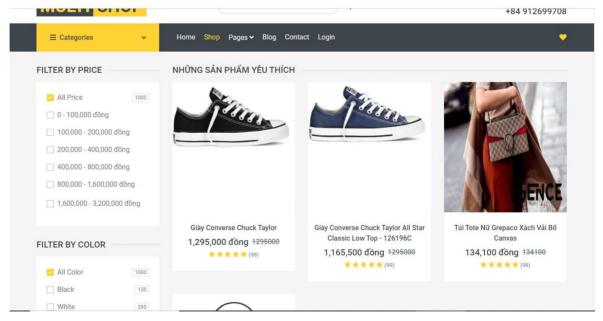
- + Khi khách hàng muốn xem thông tin chi tiết về bài viết, khách hàng có thể ấn trực tiếp lên phần hình ảnh của bài viết, hoặc nhấn vào bất cứ chỗ nào nằm trên vùng bài viết mà khách hàng muốn xem.
- + Tại đây hiển thị thông tin bài viết sau khi khách hàng click vào bài viết, thì lập tức bài viết sẽ hiện ra thông tin cụ thể trên trang thông tin bài viết đồng thời hiển thị các lượt bình luận của tất cả khách hàng.



Hình V.VII

VIII. Giao diện những sản phẩm yêu thích.

- + Trường hợp mà khách hàng yêu thích sản phẩm này mà hiện tại kinh phí chưa cho phép thì khách hàng có thể tim, yêu thích sản phẩm để sau này muốn thanh toán thì có thể vào trang danh sách sản phẩm yêu thích để xem lại và chọn mua.
- + Sau khi khách hàng tim sản phẩm thì những sản phẩm đó sẽ được chuyển vào những sản phẩm được yêu thích.

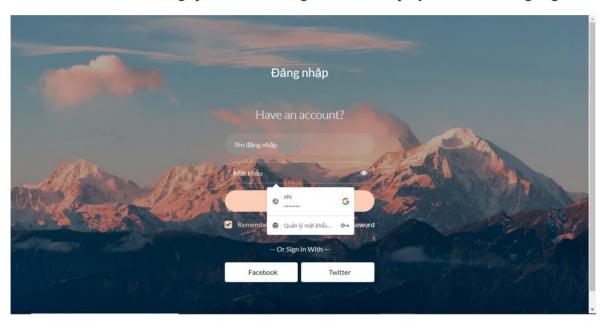


Hình V.VIII Giao diện sản phẩm yêu thích

IX. Giao diện Admin.

IX.1. Giao diện đăng nhập Admin.

- + Khi mà muốn đăng nhập để vào trang quản trị thì Admin phải vào trang đăng nhập để điền thông tin Account và Mật khẩu.
- + Giao diện đăng nhập, hiển thị các ô để Admin đăng nhập sau khi đăng nhập thì Admin sẽ được vào trang quản trị hệ thống, nếu sai thì quay trở lại về trang login.



Hình V.IX.1 Giao diện đăng nhập

IX.2. Giao diện trang chủ Admin.

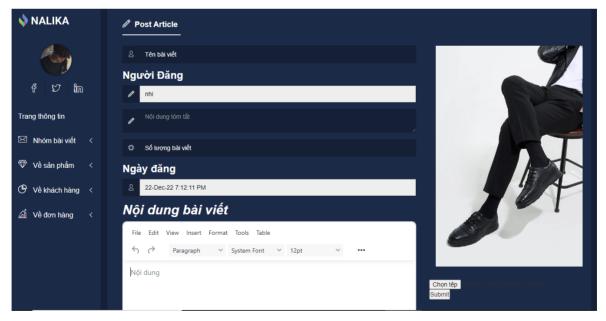
+ Sau khi đăng nhập thì Admin sẽ được vào trang này đầu tiên, là trang chủ của hệ thống quản trị của Admin



Hình V.IX.2 Giao diện trang chủ Admin

IX.3. Giao diện đăng bài viết.

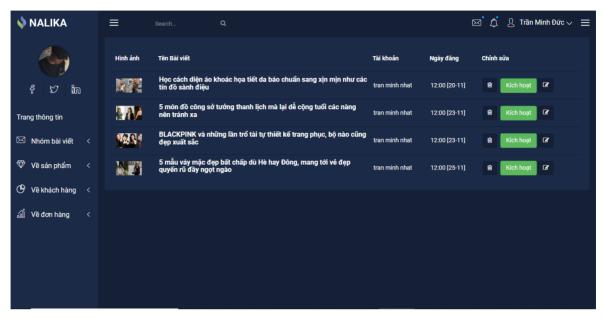
+ Giao diện này cho phép người quản lý đăng bài viết mới.



Hình V.IX.3 Giao diện đăng bài viết

IX.4. Giao diện bài viết chưa duyệt.

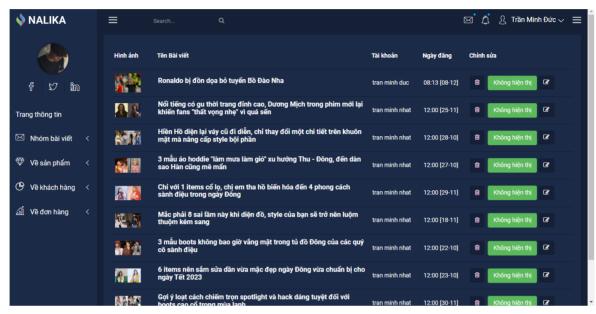
+ Sau khi người quản lý đăng bài viết, sẽ được chuyển sang trang bài viết chưa duyệt.



Hình V.IX.4 Giao diện bài viết chưa duyệt

IX.5. Giao diện bài viết đã duyệt.

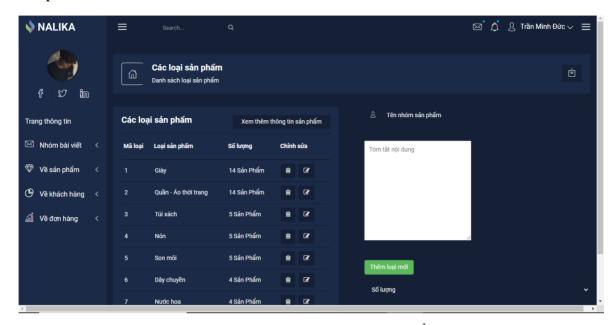
- + Khi bài viết vừa được đăng ở trang bài viết chưa duyệt, được kích hoạt thì những bài viết ấy sẽ chuyển đến trang bài viết đã duyệt và những bài viết ở trang đã duyệt là những bài viết được hiển thị trên trang bài viết của người dùng.
- + Những bài viết ở trang này khi bị cấm hiển thị lập tức sẽ quay vào trang bài viết chưa duyệt đồng thời sẽ biến mất trên trang bài viết của người dùng.



Hình V.IX.5 Giao diện bài viết đã duyệt

IX.6. Giao diện loại sản phẩm.

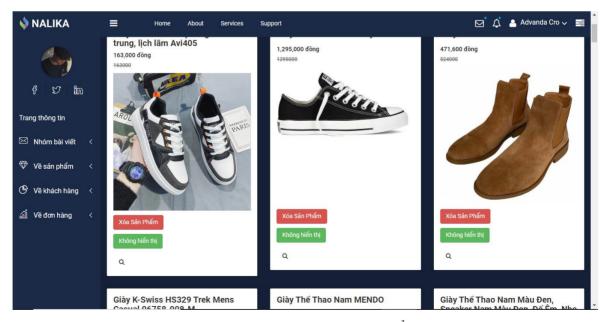
+ Giao diện hiển thị tất cả loại sản phẩm, Admin có thể thêm xóa sửa bất cứ loại sản phẩm nào.



Hình V.IX.6 Giao diện loại sản phẩm

IX.7. Giao diện sản phẩm.

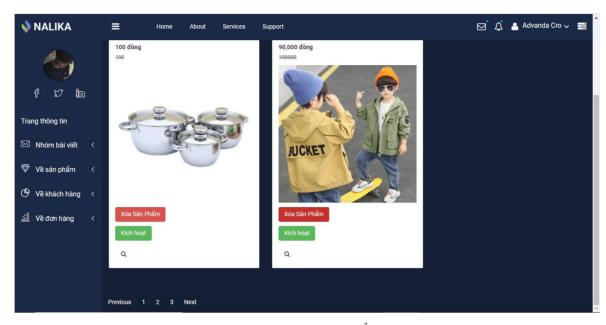
+ Giao diện hiển thị tất cả các sản phẩm người quản lý có thể xóa sản phẩm hoặc cấm hiển thị lên trang chủ của giao diện người dùng.



Hình V.IX.7 Giao diện sản phẩm

IX.8. Giao diện sản phẩm chưa xử lý.

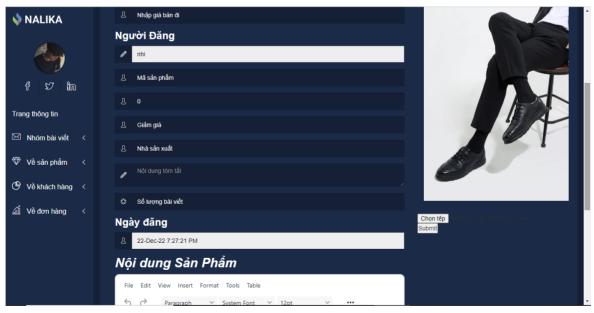
+ Giao diện hiển thị tất cả sản phẩm khi người quản lý đăng sản phẩm chưa được duyệt lên trang người dùng.



Hình V.IX.8 Giao diện sản phẩm chưa xử lý

IX.9. Giao diện đăng sản phẩm.

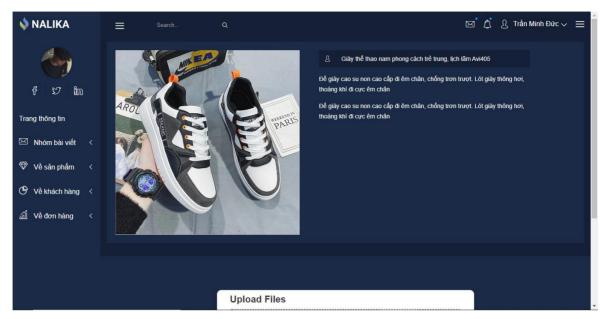
+ Ở đây người quản lý có thể thêm tất cả các sản phẩm mới bất kỳ.



Hình V.IX.9 Giao diện đăng sản phẩm

IX.10. Giao diện thông tin sản phẩm.

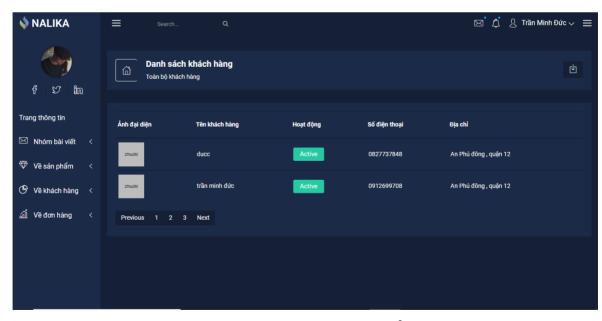
+ Hiển thị các thông tin sản phẩm mà người quản lý nhìn thấy được.



Hình V.IX.10 Giao diện thông tin sản phẩm của Admin

IX.11. Giao diện danh sách khách hàng.

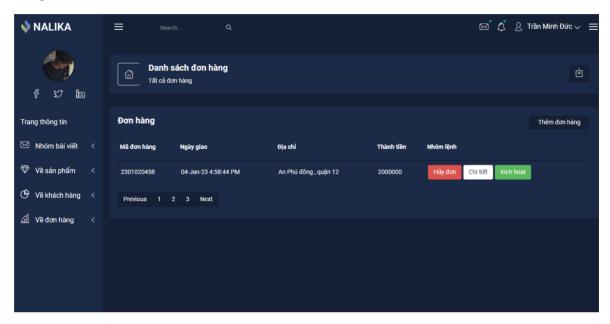
+ Tại đây sẽ hiển thị tất cả các khách hàng đã từng mua hàng ở cửa hàng, giúp cho các quản trị viên nắm bắt thông tin của khách hàng.



Hình V.IX.11 Giao diện thông tin sản phẩm của Admin

IX.12. Giao diện danh sách đơn hàng.

+ Tại đây, trang sẽ hiển thị tất cả danh sách đơn hàng của khách hàng đã đặt mua trên trang của shop, để quản trị viên có thể kiếm soát các đơn hàng, quản lý các đơn hàng.



Hình V.IX.12 Giao diện danh sách đơn hàng

CHƯƠNG VI. TỔNG KẾT VÀ ĐÁNH GIÁ

I. Tổng Kết

- + Với nền công nghiệp hóa hiện tại song song cùng với việc kỹ thuật phần mềm tiên tiến, cũng chính vì lẻ đó mà nhu cầu của con người ngày càng nâng cao, và việc trao đổi , mua bán qua mạng cùng dần dần phổ biến và tràn ngập trên mọi nền tảng . Với việc trao đổi hay mua bán qua mạng giúp cho người dùng, khách hàng đỡ mất chi phí đi lại, đỡ mất thời gian với việc chỉ lên website bằng một cú click là có thể đặt và mua bất cứ lúc nào người dùng muốn.
- + Chính vì những lý do trên thì em đã khảo sát , phân tích và đưa ra đề tài để em tiến hành thực hiện đó là website kinh doanh thời trang hay còn gọi là Multi Shop với website này em thấy được trang có đủ các chức năng mà người dùng mong muốn, từ việc xem thông tin sản phẩm, bài viết mà khách hàng có thể đặt mua và thanh toán trực tiếp qua website.
- + Sau khi tiến hành website, website "Multi Shop" nhằm chia sẻ cập nhật các thông tin sản phẩm, có thể liên kết tài khoản ngân hàng của khách hàng nhằm thanh toán trực tuyến thay vì phải thanh toán trực tiếp.

II. Đánh giá

+ Với sự nổ lực của bản thân cùng với sự giảng dạy của Giảng Viên trong một quá trình học tập của em , đồng hành cùng với việc thực hiện đồ án còn nhờ sự giúp đỡ của bạn bè , hiện tại em đã thực hiện xong trang website của mình và khóa học đồ án lập trình web đã thực hiện được những điều dưới đây :

II.1. Kết quả đạt được

- + Hiểu và được tiếp cận sát hơn với công nghệ "web" hiện nay
- + Thiết kế thành công website MultiShop và các trang bên trong trang chính để đáp ứng được nhu cầu của khách hàng, người dùng
- + Tìm hiểu và nắm bắt cơ bản công nghệ Website cụ thể như: Asp.Net, Visual Studio Code ,Visual Studio cùng với ngôn ngữ lập trình Web : HTML, CSS, JS, BooStrap, Jquery, C#.

- + Giao diện website bắt mắt tạo cảm hứng tới người dùng, các chức năng nhờ việc lập trình giúp cho người dùng có thể thao tác một cách dễ dàng.
- + Tích lũy được lượng kiến thức sau khi thực hành và làm việc với đồ án lần này. II.2 Chưa đat được
- Mặc dù em đã hoàn thành được đồ án lần này với những chức năng cơ bản nhưng em cảm thấy bản thân em vẫn chưa đạt được những yếu tố như:
- + Chưa thành thạo sử dụng comment ghi chú lại đoạn code trong lập trình
- + Chưa hiểu rõ về những ngôn ngữ lập trình khác để giúp cho trang web của mình chạy 1 cách nhanh chóng, thay vì sử dụng những cách lập trình ,để web tối ưu thì em vẫn đang sử dụng cách cơ bản khiến cho trang web chưa nhạy bén.

III. Hướng phát triển

- + Cần tìm hiểu thêm về ngôn ngữ C# và đặt biệt nhất là nắm vững và biết cách tận dụng tối đa được ASP.Net.
- + Do chưa có nhiều kinh nghiệm làm đồ án cũng như hạn chế về kiến thức, trong bài đồ án lần này chắc chắn sẽ không tránh khỏi những sai sót.Em mong thầy giúp đỡ em nhiều hơn và em sẽ tiếp tục tìm hiểu sâu hơn về công nghệ này, nhằm mục đích có thể lập trình một website hoàn chỉnh và tốt hơn trong tương lai.Thiết kế, bổ sung các tính năng còn thiếu hay chưa thật sự hoàn chỉnh trong quá trình sử dụng.
- + Cần xem thêm, học hỏi nhiều thêm qua sách, qua mạng internet các khóa học trên youtube như F8, w3 nhiều hơn, thực hành nhiều hơn để rèn luyện tích góp đojợc kinh nghiệm xử lý tình huống nhằm trau chuốt bản thân tốt hơn.

CHƯƠNG VII. TÀI LIỆU THAM KHẢO

- I. Các bài giảng trên kênh Youtube Của Thầy Nguyễn Mai Huy(bodua)
- II. Trang Web học tập:

https://www.w3schools.com/

https://fullstack.edu.vn/

III. Các cuốn sách về lập trình web: Design and Build Websites, Learning Web Design, Designing with Web Standards

IV. Mã nguồn Source Code:

https://drive.google.com/drive/folders/1zEC9albmozmwT4XtUi1yP1NbYHIzgM8Z