**BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO**

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC NGUYỄN TẤT THÀNH**

**KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

****

**ĐỒ ÁN CHUYÊN NGÀNH**

**THIẾT KẾ VÀ XÂY DỰNG WEBSITE CỬA HÀNG THỜI TRANG**

**Giảng viên hướng dẫn : ThS. Giang Hào Côn**

**Sinh viên thực hiện : Võ Văn Sơn**

**Mã số sinh viên : 2100003340**

**Lớp : 21DKTPM1C**

**Chuyên ngành : Kỹ Thuật Phần Mềm**

**Khóa : 2021**

**TP. Hồ Chí Minh, tháng 7 năm 2024.**

**BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO**

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC NGUYỄN TẤT THÀNH**

**KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

****

**ĐỒ ÁN CHUYÊN NGÀNH**

**THIẾT KẾ VÀ XÂY DỰNG WEBSITE CỬA HÀNG THỜI TRANG**

**Giảng viên hướng dẫn : ThS. Giang Hào Côn**

**Sinh viên thực hiện : Võ Văn Sơn**

**Mã số sinh viên : 2100003340**

**Lớp : 21DKTPM1C**

**Chuyên ngành : Kỹ Thuật Phần Mềm**

**Khóa : 2021**

**TP. Hồ Chí Minh, tháng 7 năm 2024.**

BM-ChT-11

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| |  |  | | --- | --- | | TRƯỜNG ĐẠI HỌC NGUYỄN TẤT THÀNH  **TRUNG TÂM KHẢO THÍ** | **KỲ THI KẾT THÚC HỌC PHẦN**  **HỌC KỲ III NĂM HỌC 2022- 2023** | |  |

**PHIẾU CHẤM THI TIỂU LUẬN/BÁO CÁO**

Môn thi: **Đồ án chuyên ngành** Lớp học phần: 21DKTPM1C

sinh viên thực hiện:

**Võ Văn Sơn**

Ngày thi: Phòng thi:

Đề tài tiểu luận/báo cáo của sinh viên: Thiết kế và xây dựng website cửa hàng thời trang

Phần đánh giá của giảng viên (căn cứ trên thang rubrics của môn học):

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tiêu chí (theo CĐR HP)** | **Đánh giá của GV** | **Điểm tối đa** | **Điểm đạt được** |
| Cấu trúc của báo cáo |  | **2.0** |  |
| **Nội dung** |  |  |  |
| * Các nội dung thành phần |  | **2.0** |  |
| * Lập luận |  | **2.0** |  |
| * Kết luận |  | **1.0** |  |
| Trình bày |  | **3.0** |  |
| **TỔNG ĐIỂM** |  | **10** |  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Giảng viên chấm thi**  *(ký, ghi rõ họ tên)*  **ThS. Giang Hào Côn** |

|  |  |
| --- | --- |
| Trường Đại học Nguyễn Tất Thành  **Khoa Công Nghệ Thông Tin**  🙜 🙜 🙝 🙝 | CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM  **Độc lập – Tự do – Hạnh phúc**  🙜 🙜 🙝 🙝 |

**NHIỆM VỤ ĐỒ ÁN CHUYÊN NGÀNH**

Họ và tên:**VÕ VĂN SƠN** MSSV: **2100003340**

Chuyên ngành:**Kỹ thuật phần mềm** Lớp: **21DKTPM1C** Email: **email@gmail.com** SĐT: **0352841725** **Tên đề tài: Thiết kế và xây dựng website cửa hàng thời trang bằng** [**asp.net**](http://asp.net/) **và sql sever**

Gíao viên hướng dẫn: **Giang Hào Côn**

Thời gian thực hiện: **17/06/2024 đến 25/09/2024**

**MÔ TẢ ĐỀ TÀI:**

Website **Bán Quần Áo** chuyên về các loại quần áo và phụ kiện đi kèm dành cho khách hàng sử dụng dịch vụ và mua hàng trực tuyến. Với công nghệ ASP.NET website sẽ cung cấp một giao diện thân thiện và trực quan để người dùng dễ dàng tìm kiếm, xem thông tin chi tiết.

**NỘI DUNG VÀ PHƯƠNG PHÁP:**

* Nghiên cứu nhu cầu thị trường, đối tượng khách hàng, . . .
* Xác định các chức năng cần thiết như quản lý sản phẩm, hệ thống, thiết kế UX/UI, . . .
* Ứng dụng vào thực tiễn và bán các mặt hàng về quần áo.
* Tìm hiểu các tài liệu trên mạng như SQL , ASP.NET, . . .
* Cài đặt mô phỏng
* Kết luận

**YÊU CẦU:**

* Có kiến thức, đam mê, hiểu biết về công nghệ mới như react,node ,C# ,asp.net, nên em đã quyết định chọn đề tài này để làm đồ án chuyên ngành.
* Có tác phong làm việc chăm chỉ, tinh thần trách nhiệm cao, có khả năng làm việc độc lập hoặc làm việc trong nhóm tốt.

**Nội dung và yêu cầu đã được thông qua Bộ môn.**

*TP.HCM, ngày 17 tháng 08 năm 2024*

|  |  |
| --- | --- |
| **Q. TRƯỞNG BỘ MÔN**  *(Ký và ghi rõ họ tên)* | **GIÁO VIÊN HƯỚNG DẪN**  *(Ký và ghi rõ họ tên)* |

**ThS. Vương Xuân Chí ThS. Giang Hào Côn**

LỜI CẢM ƠN

Trước tiên với tình cảm sâu sắc và chân thành nhất, xin gửi lời cám ơn đến cha mẹ và anh chị em trong gia trình đã động viên tinh thần cũng như chia sẻ những khó khăn trong những năm qua.

Đặc biệt cho phép em được bày tỏ lòng biết ơn đến nhà trường và thông qua thầy Giang Hào Côn đã tạo điều kiện hỗ trợ, giúp đỡ em trong suốt quá trình học tập và nghiên cứu đề tài này. Trong suốt thời gian làm đồ án em đã nhận được rất nhiều sự quan tâm, giúp đỡ của Thầy và bạn bè.

Với lòng biết ơn sâu sắc nhất, em xin gửi đến Thầy Giang Hào Côn ở Khoa công nghệ thông tin đã truyền đạt vốn kiến thức quý báu cho chúng em trong suốt thời gian học tập. Nhờ có những lời hướng dẫn, dạy bảo của các thầy nên đề tài nghiên cứu của em mới có thể hoàn thiện tốt đẹp.

Bước đầu đi vào thực tế của em còn hạn chế và còn nhiều bỡ ngỡ nên không tránh khỏi những thiếu sót, em rất mong nhận được những ý kiến đóng góp quý báu của quý Thầy để kiến thức của em trong môn học này được hoàn thiện hơn đồng thời có điều kiện bổ sung, nâng cao kiến thức cũng như ý thức của mình.

Em xin chân thành cảm ơn!

Sinh viên thực hiện

(Ký tên)

**LỜI MỞ ĐẦU**

Trong thời buổi hiện nay công nghệ được ứng dụng vào hầu hết các lĩnh vực của đời sống,và hoạt động kinh doanh buôn bán không phải là một ngoại lệ việc ứng dụng công nghệ thông tin vào quản lý bán hàng không những tiết kiệm thời gian, tiện lợi mà còn thể hiện được sự chính xác cao và tăng năng lực quản lý.

Ứng dụng công nghệ đang trở thành một xu thế mới trong kỷ nguyên 4.0. Các doanh nghiệp dù lớn hay nhỏ cũng đã bắt đầu ý thức được tầm quan trọng của công nghệ trong việc gia tăng lợi thế cạnh tranh.

Việc tận dụng hiệu quả công nghệ có thể giúp những doanh nghiệp nhỏ tạo ra doanh thu hàng triệu USD. Ngược lại, với những đơn vị không nắm bắt được cơ hội và gia nhập sớm vào dòng chảy công nghệ thì sẽ sớm bị đào thải và trở thành những cái tên bị lãng quên trong quá khứ dù trước đó đã từng là những cái tên “làm mưa làm gió”.

Việc ứng dụng tin học các lĩnh vực quản lý hết sức cần thiết và không thể thiếu trong quá trình làm việc để đạt hiệu quả cao nhất. Sự lớn mạnh của máy vi tính, kỹ thuật lập trình đã giúp cho con người rất nhiều trong công việc đặc biệt là trong công tác quản lý, nghiên cứu khoa học,… Thông qua máy vi tính con người có thể xử lý những công việc rất phức tạp mà con người phải rất khó khăn để thực hiện được hoặc không thể thực hiện được.

Trong quá trình tìm hiểu ReactJs và viết chương trình, dù đã rất cố gắng nhưng do kiến thức có hạn nên không thể tránh khỏi những hạn chế và sai sót. Qua đây em cũng xin gửi lời cảm ơn chân thành đến thầy Giang Hào Côn đã giúp đỡ em trong quá trình thực hiện đề tài này.

**NHẬN XÉT CỦA GIẢNG VIÊN HƯỚNG DẪN**

MỤC LỤC

[CHƯƠNG 1: Giới thiệu chung về đề tài 1](#_Toc178107429)

[**1.1** **Lý do chọn đề tài** 1](#_Toc178107430)

[**1.2** **Mục tiêu nghiên cứu** 1](#_Toc178107431)

[**1.3** **Đối tượng nghiên cứu** 1](#_Toc178107432)

[1.4 Phạm vi nghiên cứu 2](#_Toc178107433)

[**1.5** **Bố cục đề tài** 2](#_Toc178107434)

[CHƯƠNG 2 : Cơ sở lý thuyết 3](#_Toc178107435)

[2.1.HTML là gì ? 3](#_Toc178107436)

[2.2 công dụng của html 3](#_Toc178107437)

[2.3 css là gì? 3](#_Toc178107438)

[2.3.1 CSS làm gì 3](#_Toc178107439)

[2.4 Javascript là gì ? 3](#_Toc178107440)

[2.5 ASP.NET là gì? 4](#_Toc178107441)

[2.6 **SQL sever** 5](#_Toc178107442)

[2.8 *Ngôn ngữ lập trình C#* 7](#_Toc178107443)

[**2.9 Visual studio** 7](#_Toc178107444)

[**CHƯƠNG 3: PHÂN TÍCH VÀ THIẾT KẾ HỆ THỐNG** 9](#_Toc178107445)

[**3.1 Giới thiệu hệ thống :** 9](#_Toc178107446)

[**3.2 Mô hình chức năng** 9](#_Toc178107447)

[**3.2.1 Biểu đồ use case** 9](#_Toc178107448)

[3.3 Biểu đồ Activity 30](#_Toc178107449)

[3.4 Biểu đồ Sequence 40](#_Toc178107450)

[3.5 Sơ đồ class 57](#_Toc178107451)

[CHƯƠNG 4 : THỰC NGHIỆM VÀ TRIỂN KHAI 58](#_Toc178107452)

[4.1 Màn hình trang chủ : 58](#_Toc178107453)

[4.2 Màn hình giành cho khách hàng : 59](#_Toc178107454)

[4.2.1 Màn hình đăng nhập 59](#_Toc178107455)

[4.2.2 Màn hình liệt kê các loại sản phẩm: 59](#_Toc178107456)

[4.2.3 Màn hình chi tiết từng sản phẩm 60](#_Toc178107457)

[4.2.4 Màn hình tìm kiếm và đặt mua sản phẩm: 61](#_Toc178107458)

[4.3 Màn hình giành cho admin 63](#_Toc178107459)

[4.3.1 Màn hình đăng nhập 63](#_Toc178107460)

[4.3.2 Màn hình thêm sửa xóa sản phẩm: 63](#_Toc178107461)

[4.3.3 Màn hình quản lý đơn hàng 64](#_Toc178107462)

[CHƯƠNG 5 : KẾT LUẬN 65](#_Toc178107463)

[5.1 kết luận 65](#_Toc178107464)

[5.2 Hướng phát triển 65](#_Toc178107465)

[TÀI LIỆU THAM KHẢO 67](#_Toc178107466)

DANH MỤC HÌNH

[Hình 3. 1 Use case tổng quát 10](#_Toc177764755)

[Hình 3. 2 Use case đăng nhập 11](#_Toc177764756)

[Hình 3. 3 Use case đăng ký 12](#_Toc177764757)

[Hình 3. 4 Use case đăng xuất 13](#_Toc177764758)

[Hình 3. 5 Use case tìm kiếm sản phẩm 15](#_Toc177764759)

[Hình 3. 6 Use case thêm sản phảm vào giỏ hàng 16](#_Toc177764760)

[Hình 3. 7 Use case quản lý giỏ hàng 17](#_Toc177764761)

[Hình 3. 8 Use case đặt hàng 18](#_Toc177764762)

[Hình 3. 9 Use case quản lý sản phẩm 19](#_Toc177764763)

[Hình 3. 10 Use quản lý tin tức 21](#_Toc177764764)

[Hình 3. 11 Use case quản lý size 22](#_Toc177764765)

[Hình 3. 12 Use case quản lý đơn hàng 23](#_Toc177764766)

[Hình 3. 13 Use case thống kê 25](#_Toc177764767)

[Hình 3. 14 Use case đánh giá 27](#_Toc177764768)

[Hình 3. 15 Activity đăng nhập 29](#_Toc177764769)

[Hình 3. 16 Activity Đăng xuất 30](#_Toc177764770)

[Hình 3. 17 Activity Tìm kiếm sản phẩm 30](#_Toc177764771)

[Hình 3. 18 Activity Thêm sản phẩm vào giỏ hàng 31](#_Toc177764772)

[Hình 3. 19 Activity Đặt hàng 32](#_Toc177764773)

[Hình 3. 20 Activity Thêm mới sản phẩm 33](#_Toc177764774)

[Hình 3. 21Activity Cập nhật sản phẩm 34](#_Toc177764775)

[Hình 3. 22 Activity Xóa sản phẩm 34](#_Toc177764776)

[Hình 3. 23Activity Thêm mới danh mục 35](#_Toc177764777)

[Hình 3. 24 Activity Cập nhật danh mục 36](#_Toc177764778)

[Hình 3. 25 Activity Xóa danh mục 37](#_Toc177764779)

[Hình 3. 26 Activity Quản lý đơn hàng 38](#_Toc177764780)

[Hình 3. 27 Sequence Đăng nhập 39](#_Toc177764781)

[Hình 3. 28 Sequence Quên mật khẩu 40](#_Toc177764782)

[Hình 3. 29 Sequence Đăng ký 40](#_Toc177764783)

[Hình 3. 30 Sequence Đăng xuất 41](#_Toc177764784)

[Hình 3. 31 Sequence Tìm kiếm sản phẩm 42](#_Toc177764785)

[Hình 3. 32 Sequence Thêm sản phẩm vào giỏ hàng 42](#_Toc177764786)

[Hình 3. 33 Sequence Cập nhật sản phẩm trong giỏ hàng 43](#_Toc177764787)

[Hình 3. 34 Sequence Xóa sản phẩm trong giỏ hàng 43](#_Toc177764788)

[Hình 3. 35 Sequence Đặt hàng 44](#_Toc177764789)

[Hình 3. 36 Sequence Thêm mới sản phẩm 45](#_Toc177764790)

[Hình 3. 37 Sequence Cập nhật sản phẩm 45](#_Toc177764791)

[Hình 3. 38 Sequence Xóa sản phẩm 46](#_Toc177764792)

[Hình 3. 39 Sequence Thêm mới danh mục 46](#_Toc177764793)

[Hình 3. 40 Sequence Cập nhật danh mục 47](#_Toc177764794)

[Hình 3. 41 Sequence Xóa danh mục 48](#_Toc177764795)

[Hình 3. 42 Sequence Thêm mới size 48](#_Toc177764796)

[Hình 3. 43 Sequence Cập nhật size 49](#_Toc177764797)

[Hình 3. 44 Sequence Xóa size 50](#_Toc177764798)

[Hình 3. 45 Sequence Thêm mới tin tức 50](#_Toc177764799)

[Hình 3. 46 Sequence Cập nhật tin tức 51](#_Toc177764800)

[Hình 3. 47 Sequence Xóa tin tức 52](#_Toc177764801)

[Hình 3. 48 Sequence Thêm mới slide 52](#_Toc177764802)

[Hình 3. 49 Sequence Cập nhật slide 53](#_Toc177764803)

[Hình 3. 50 Sequence Xóa slide 54](#_Toc177764804)

[Hình 3. 51 Sequence Đánh giá 54](#_Toc177764805)

[Hình 3. 52 Sequence Thống kê 55](#_Toc177764806)

[Hình 3. 53 Sequence Quản lý đơn hàng 55](#_Toc177764807)

[Hình 3. 54 Sơ đồ class 56](#_Toc177764808)

[Hình 4 1 Màn hình trang chủ 57](#_Toc177764809)

[Hình 4 2 Màn hình đăng nhập 58](#_Toc177764810)

[Hình 4 3 Màn hình liệt kê các loại sản phẩm 58](#_Toc177764811)

[Hình 4 4 Màn hình chi tiết từng sản phẩm 60](#_Toc177764812)

[Hình 4 5 Màn hình tìm kiếm và đặt mua sản phẩm 61](#_Toc177764813)

[Hình 4 6 Màn hình đăng nhập 62](#_Toc177764814)

[Hình 4 7 Màn hình thêm sửa xóa sản phẩm 62](#_Toc177764815)

[Hình 4 8 Màn hình quản lý đơn hàng 63](#_Toc177764816)

DANH SÁCH BẢNG

[Bảng 3. 1 Use case đăng nhập 11](#_Toc177765665)

[Bảng 3. 2 Use case đăng ký 13](#_Toc177765666)

[Bảng 3. 3 Use case đăng xuất 14](#_Toc177765667)

[Bảng 3. 4Use case tìm kiếm sản phẩm 15](#_Toc177765668)

[Bảng 3. 5 Use case thêm sản phẩm vào giỏ hàng 16](#_Toc177765669)

[Bảng 3. 6 Use case quản lý giỏ hàng 17](#_Toc177765670)

[Bảng 3. 7Use case đặt hàng 18](#_Toc177765671)

[Bảng 3. 8 Use case quản lý sản phẩm 20](#_Toc177765672)

[Bảng 3. 9 Use case quản lý danh mục tin tức 21](#_Toc177765673)

[Bảng 3. 10 Use case quản lý size 22](#_Toc177765674)

[Bảng 3. 11Use case quản lý đơn hàng 23](#_Toc177765675)

[Bảng 3. 12 Use case thống kê 27](#_Toc177765676)

# Giới thiệu chung về đề tài

* 1. **Lý do chọn đề tài**

Nhu cầu mua sắm trực tuyến ngày càng tăng cao, đặc biệt là trong lĩnh vực thời trang. Website là kênh bán hàng hiệu quả giúp tiếp cận lượng lớn khách hàng tiềm năng. Sự bùng nổ của công nghệ và sự phổ biến của các thiết bị thông minh như smartphone, máy tính bảng đã tạo điều kiện thuận lợi cho việc mua sắm trực tuyến. Cạnh tranh gay gắt trong ngành thời trang đòi hỏi các cửa hàng phải có website để khẳng định thương hiệu và thu hút khách hàng.

- **Mở rộng thị trường:** Website giúp cửa hàng tiếp cận lượng lớn khách hàng tiềm năng trên toàn quốc và quốc tế, vượt qua ranh giới địa lý.

- **Giảm chi phí:** Website giúp tiết kiệm chi phí thuê mặt bằng, nhân viên bán hàng và các chi phí vận hành khác.

-**Tăng doanh thu:** Website giúp tăng doanh thu bằng cách bán hàng trực tuyến, thu hút thêm khách hàng mới và tăng tần suất mua sắm của khách hàng cũ.

-**Quản lý dễ dàng:** Website giúp quản lý đơn hàng, sản phẩm, khách hàng và các hoạt động kinh doanh khác một cách dễ dàng và hiệu quả.

-**Tăng cường thương hiệu:** Website giúp xây dựng và quảng bá thương hiệu của cửa hàng, tạo dựng uy tín và niềm tin với khách hàng.

- **Cải thiện dịch vụ khách hàng:** Website cung cấp kênh giao tiếp trực tuyến với khách hàng, giúp giải đáp thắc mắc, hỗ trợ mua hàng và chăm sóc khách hàng tốt hơn.

* 1. **Mục tiêu nghiên cứu**

Nghiên cứu về cách tổ chức và hoạt động của của asp.net và áp dụng xây dựng giao diện ứng dụng

Xây dựng web application đáp ứng nhu cầu mua hàng online qua mạng, tra cứu thông tin sản phẩm, trực tiếp đánh giá sản phẩm, dễ dàng thao tác với nhiều đối tượng.

Kết nối với backend – database SQl sever

Xây dựng được hệ thống quản lý thông tin cửa hàng, khách hàng.

Xây dựng được chức năng thống kê, báo cáo số doanh số của cửa hàng theo từng tháng, số lượng đơn đặt hàng trong tháng để nhà quản lý có thể đưa ra những hướng đi phát triển đúng đắn cho thời gian tới.

* 1. **Đối tượng nghiên cứu**

**Khách hàng:**

* Người dùng smartphone, máy tính bảng,bất cứ các thiết bị có kết nối internet quan tâm đến việc mua sắm online các loại mặc hàng về thời trang .

**Quản trị viên:**

* Nhân viên quản lý website, chịu trách nhiệm cập nhật sản phẩm, đơn hàng, và các thông tin khác.

**Nhà phát triển:**

* Đội ngũ lập trình viên, chịu trách nhiệm thiết kế và xây dựng website.

## 1.4 Phạm vi nghiên cứu

* Nghiên cứu thị trường về nhu cầu mua sắm quần áo ,phụ kiện thời trang của khách hàng.
* Nghiên cứu các website của các cửa hàng thời trang lớn hiện có hiện có.
* Lựa chọn công nghệ phù hợp để thiết kế và xây dựng website.
* Thiết kế giao diện website đẹp mắt, dễ sử dụng và thân thiện với người dùng.
* Phát triển các chức năng quản lý sản phẩm, đơn hàng, và các thông tin khác.
* Tích hợp các phương thức thanh toán và vận chuyển đa dạng.
* Kiểm thử và tối ưu hóa website để đảm bảo hiệu suất hoạt động cao và ổn định.
  1. **Bố cục đề tài**

Báo cáo đề tài bao gồm các nội dung sau:

* Mở đầu
* Chương 1: Giới thiệu chung về đề tài
* Chương 2: Cơ sở lý thuyết
* Chương 3: Phân tích và thiết kế hệ thống ứng dụng
* Chương 4: Thực nghiệm và triển khai
* Kết luận.
* Tài liệu tham khảo

CHƯƠNG 2 : Cơ sở lý thuyết

2.1.HTML là gì ?

Html là viết tắt của HyperText Markup Language , là ngôn ngữ đánh dấu siêu văn bảnĐây là ngôn ngữ nền tảng để tạo nên các trang web trên Internet

2.2 công dụng của html

- Cấu trúc trang web: HTML chia nhỏ nội dung của một trang web thành các phần tử khác nhau như tiêu đề, đoạn văn, hình ảnh, danh sách, bảng,... giúp trình duyệt hiểu và hiển thị nội dung một cách chính xác.

- Tạo liên kết: HTML cho phép bạn tạo các liên kết (hyperlink) giữa các trang web khác nhau, tạo nên một mạng lưới thông tin khổng lồ.

- Nhúng đa phương tiện: Bạn có thể nhúng hình ảnh, video, âm thanh và các loại tệp đa phương tiện khác vào trang web của mình bằng HTML.

2.3 css là gì?

CSS là viết tắt của Cascading Style Sheets, tạm dịch là Các bảng định kiểu nối tiếp.

2.3.1 CSS làm gì

Nếu HTML là bộ xương của một trang web, thì CSS chính là lớp áo giúp trang web trở nên đẹp mắt và chuyên nghiệp hơn. CSS cho phép bạn:

* Thay đổi màu sắc: Chữ, nền, đường viền...
* Điều chỉnh font chữ: Kích thước, kiểu dáng, màu sắc...
* Sắp xếp bố cục: Đặt các phần tử lên trang một cách hợp lý
* Tạo hiệu ứng: Chuyển động, hover, animation...
* Tùy chỉnh giao diện: Cho phù hợp với từng thiết bị (điện thoại, máy tính bảng, máy tính)
* Tại sao CSS lại quan trọng?
* Tách biệt nội dung và trình bày: Nhờ CSS, bạn có thể thay đổi giao diện của toàn bộ trang web chỉ bằng cách chỉnh sửa một file CSS duy nhất, mà không cần động chạm đến code HTML.
* Tăng tính nhất quán: CSS giúp các trang web có giao diện đồng bộ, chuyên nghiệp hơn.
* Tối ưu hóa hiệu năng: Viết CSS hiệu quả sẽ giúp trang web tải nhanh hơn.

2.4 Javascript là gì ?

JavaScript là một ngôn ngữ lập trình được sử dụng rộng rãi để tạo ra các trang web tương tác và động. Nếu HTML là bộ khung và CSS là lớp áo cho một trang web, thì JavaScript chính là linh hồn, mang lại sự sống động và tương tác cho trang web đó.

* JavaScript làm gì?
* Tạo hiệu ứng động: JavaScript cho phép bạn tạo các hiệu ứng chuyển động mượt mà, các hình ảnh động, các menu thả xuống và nhiều hiệu ứng tương tác khác.
* Xử lý sự kiện: JavaScript giúp trang web phản hồi các hành động của người dùng như click chuột, di chuột, nhập liệu,...
* Kiểm soát DOM: DOM (Document Object Model) là một đại diện của cấu trúc HTML của một trang web. JavaScript cho phép bạn thao tác với DOM, thay đổi nội dung, cấu trúc và kiểu dáng của các phần tử trên trang.
* Xử lý dữ liệu: JavaScript có thể thực hiện các phép tính toán, xử lý dữ liệu từ người dùng, gửi dữ liệu đến máy chủ và nhận dữ liệu từ máy chủ.
* Tạo các ứng dụng web: JavaScript hiện đại có thể được sử dụng để xây dựng các ứng dụng web phức tạp, chạy hoàn toàn trong trình duyệt (single-page applications).
* Tại sao JavaScript lại quan trọng?
* Tương tác: JavaScript là yếu tố chính tạo nên sự tương tác giữa người dùng và trang web.
* Đa năng: JavaScript có thể sử dụng ở cả phía client (trình duyệt) và phía server (Node.js).
* Cộng đồng lớn: JavaScript có một cộng đồng người dùng rất lớn, với nhiều thư viện, framework và tài liệu hỗ trợ.
* Phổ biến: Gần như tất cả các trang web hiện đại đều sử dụng JavaScript.

2.5 ASP.NET là gì?

ASP.NET là một framework (khung làm việc) mạnh mẽ được phát triển bởi Microsoft, cho phép các lập trình viên tạo ra các ứng dụng web động, các dịch vụ web và các trang web. Nó là một phần của nền tảng .NET và cung cấp một môi trường phát triển web toàn diện.

* Tại sao nên chọn ASP.NET?
* Hiệu suất cao: ASP.NET được tối ưu hóa để mang lại hiệu suất cao cho các ứng dụng web, đặc biệt là các ứng dụng xử lý lượng lớn dữ liệu.
* Bảo mật: Microsoft cung cấp nhiều tính năng bảo mật tích hợp để bảo vệ ứng dụng của bạn khỏi các cuộc tấn công.
* Đa nền tảng: ASP.NET Core, phiên bản mới nhất của ASP.NET, có thể chạy trên nhiều nền tảng khác nhau như Windows, Linux và macOS.
* Cộng đồng lớn: ASP.NET có một cộng đồng người dùng rất lớn, giúp bạn dễ dàng tìm kiếm tài liệu, hỗ trợ và các giải pháp cho các vấn đề phát sinh.
* Tích hợp với các công nghệ khác: ASP.NET dễ dàng tích hợp với các công nghệ khác như SQL Server, Azure, và các công cụ phát triển của Microsoft.
* Các thành phần chính của ASP.NET:
* ASP.NET Core: Phiên bản mới nhất của ASP.NET, được thiết kế để là một framework web mã nguồn mở, hiệu suất cao và đa nền tảng.
* ASP.NET MVC: Một mô hình thiết kế phổ biến cho các ứng dụng web, giúp tách biệt các mối quan tâm (Model, View, Controller).
* ASP.NET Web Forms: Một mô hình lập trình dựa trên sự kiện, dễ học và phù hợp với các dự án nhỏ hơn.
* ASP.NET Web API: Dùng để xây dựng các dịch vụ web RESTful.
* SignalR: Cho phép thực hiện truyền thông thời gian thực giữa máy chủ và client.
* Quy trình làm việc của một ứng dụng ASP.NET:

1. Người dùng gửi yêu cầu: Khi người dùng nhập một URL vào trình duyệt, yêu cầu này được gửi đến máy chủ web.
2. Máy chủ xử lý yêu cầu: Máy chủ nhận yêu cầu và chuyển nó đến ứng dụng ASP.NET.
3. Ứng dụng ASP.NET xử lý: Ứng dụng ASP.NET phân tích yêu cầu, truy xuất dữ liệu từ cơ sở dữ liệu (nếu cần), và tạo ra HTML để trả về cho trình duyệt.
4. Trình duyệt hiển thị kết quả: Trình duyệt nhận HTML từ máy chủ và hiển thị nó cho người dùng.

* Ưu điểm của ASP.NET so với các framework khác:
* Độ ổn định và bảo mật: Được Microsoft hỗ trợ, ASP.NET có độ ổn định và bảo mật cao.
* Cộng đồng lớn: Có một cộng đồng người dùng lớn, giúp bạn dễ dàng tìm kiếm tài liệu và hỗ trợ.
* Tích hợp với các công nghệ khác: Dễ dàng tích hợp với các công nghệ khác trong hệ sinh thái của Microsoft.
* Phù hợp cho các dự án lớn: ASP.NET rất phù hợp cho các dự án lớn, phức tạp và đòi hỏi hiệu suất cao.
* Nhược điểm của ASP.NET:
* Đường cong học tập: ASP.NET có thể phức tạp hơn so với một số framework khác, đặc biệt là đối với người mới bắt đầu.
* Chi phí: Các công cụ phát triển chuyên dụng của Microsoft có thể có chi phí khá cao.

2.6 **SQL sever**

SQL Server là một hệ quản trị cơ sở dữ liệu quan hệ (Relational Database Management System - RDBMS) được phát triển bởi Microsoft. Nó là một phần mềm được sử dụng để quản lý và lưu trữ dữ liệu trong các ứng dụng và hệ thống thông tin doanh nghiệp.

SQL Server sử dụng ngôn ngữ truy vấn SQL (Structured Query Language) để tương tác với cơ sở dữ liệu. SQL Server hỗ trợ mô hình dữ liệu quan hệ, trong đó dữ liệu được tổ chức thành các bảng có mối quan hệ với nhau thông qua các khóa chính và khóa ngoại.

SQL Server cung cấp khả năng quản lý và xử lý dữ liệu mạnh mẽ, bao gồm các chức năng như tạo, sửa đổi và xóa cơ sở dữ liệu, bảng, và các đối tượng dữ liệu khác. Nó cũng hỗ trợ các phương thức truy vấn dữ liệu phức tạp, điều chỉnh dữ liệu, xác thực và phân quyền người dùng, sao lưu và phục hồi dữ liệu, và xử lý giao dịch (transaction processing) đáng tin cậy.

SQL Server có thể được triển khai trên các hệ điều hành Windows và cung cấp nhiều phiên bản và biến thể khác nhau, với các tính năng và khả năng phù hợp với nhu cầu và quy mô của các ứng dụng và hệ thống cụ thể.

Với SQL Server, bạn có thể xây dựng và quản lý các cơ sở dữ liệu quan hệ phức tạp, làm việc với dữ liệu trong các ứng dụng doanh nghiệp, phát triển các truy vấn tùy chỉnh, và đảm bảo tính bảo mật và sẵn sàng của dữ liệu.

**2.7 LINQ**

là viết tắt của "Language Integrated Query" (Truy vấn tích hợp ngôn ngữ). Nó là một phần của .NET Framework của Microsoft và cung cấp một cách tiện lợi để truy vấn và xử lý dữ liệu từ các nguồn khác nhau, bao gồm các cấu trúc dữ liệu như mảng, danh sách, bảng và cơ sở dữ liệu.

LINQ cho phép lập trình viên sử dụng cú pháp tương tự như SQL để truy vấn và xử lý dữ liệu trong các nguồn dữ liệu. Nó cung cấp một tập hợp các phương thức mở rộng (extension methods) cho các kiểu dữ liệu, cho phép bạn thực hiện các truy vấn, lọc, sắp xếp, nhóm, tính tổng, và thực hiện các phép toán khác trên dữ liệu một cách dễ dàng và linh hoạt.

Với LINQ, bạn có thể viết các truy vấn và biểu thức LINQ bên trong mã nguồn C# hoặc Visual Basic, mà giúp giảm thiểu sự phân tán của mã và cung cấp một cách tiện lợi để xử lý dữ liệu. LINQ cung cấp tính năng kiểm tra lỗi và tự động hoá các công việc như tạo và thực thi truy vấn, giúp bạn viết mã hiệu quả và dễ dàng bảo trì.

LINQ hỗ trợ nhiều nguồn dữ liệu khác nhau bao gồm các cấu trúc dữ liệu trong bộ nhớ, các tệp tin, các cơ sở dữ liệu quan hệ (như SQL Server), và các dịch vụ web. Bạn cũng có thể mở rộng LINQ bằng cách tạo các cấu trúc dữ liệu và trình cung cấp dữ liệu tùy chỉnh.

LINQ là một công cụ mạnh mẽ trong việc xử lý dữ liệu trong ứng dụng .NET, giúp tăng cường tính linh hoạt, hiệu suất và khả năng bảo trì của mã.

## 2.8 *Ngôn ngữ lập trình C#*

C# (C-Sharp) là một ngôn ngữ lập trình hiện đại, mạnh mẽ và đa nền tảng được phát triển bởi Microsoft. Nó được sử dụng chủ yếu trong việc phát triển ứng dụng trên nền tảng .NET, bao gồm các ứng dụng máy tính, ứng dụng di động và các ứng dụng web.

C# là một ngôn ngữ lập trình hướng đối tượng (object-oriented programming - OOP), cho phép lập trình viên xây dựng các đối tượng, lớp, kế thừa, đa hình và các khái niệm OOP khác để tổ chức và quản lý mã. Nó hỗ trợ các tính năng như đa luồng (multithreading), xử lý ngoại lệ (exception handling), kiểu dữ liệu an toàn, và thu gom rác tự động (garbage collection).

C# là một ngôn ngữ rất linh hoạt, có thể sử dụng để phát triển ứng dụng trên nhiều nền tảng khác nhau, bao gồm Windows, macOS và Linux. Nó cung cấp một bộ thư viện lớn (Framework Class Library - FCL) có sẵn để xử lý các tác vụ phổ biến như đọc/ghi tệp, kết nối cơ sở dữ liệu, xử lý mạng, và nhiều hơn nữa.

C# được sử dụng rộng rãi trong phát triển ứng dụng máy tính, ứng dụng di động (đặc biệt là trên nền tảng Xamarin), phát triển trò chơi, phát triển ứng dụng web và phát triển dịch vụ web. Nó là một trong những ngôn ngữ phổ biến và mạnh mẽ trong cộng đồng lập trình viên và được hỗ *trợ mạnh mẽ bởi công cụ và tài liệu từ Microsoft.*

**2.9 Visual studio**

Visual Studio là một môi trường phát triển tích hợp (Integrated Development Environment - IDE) được phát triển bởi Microsoft. Nó cung cấp một loạt các công cụ và tính năng để hỗ trợ lập trình viên trong việc phát triển ứng dụng trên nhiều nền tảng, bao gồm ứng dụng máy tính, ứng dụng di động và ứng dụng web.

Visual Studio hỗ trợ nhiều ngôn ngữ lập trình khác nhau, bao gồm C#, VB.NET, C++, F#, JavaScript và nhiều ngôn ngữ khác. Nó đi kèm với trình biên dịch, trình gỡ lỗi (debugger), trình quản lý mã nguồn, trình kiểm tra và nhiều công cụ khác để giúp lập trình viên xây dựng và triển khai ứng dụng một cách hiệu quả.

Visual Studio cung cấp các mẫu dự án (project templates) và các công cụ mô phỏng (designer tools) để giúp bạn xây dựng giao diện người dùng, tạo và quản lý cơ sở dữ liệu, tạo và triển khai các dịch vụ web, và thực hiện các tác vụ phát triển phức tạp khác. Nó cũng tích hợp các công cụ kiểm thử và phân tích mã để đảm bảo chất lượng và hiệu suất của ứng dụng.

Visual Studio hỗ trợ tích hợp với các nền tảng như .NET Framework, .NET Core và Xamarin, cho phép bạn phát triển ứng dụng trên nhiều nền tảng và thiết bị khác nhau, bao gồm Windows, macOS, Linux, di động (iOS và Android) và nền tảng web.

Visual Studio có nhiều phiên bản, bao gồm phiên bản Community miễn phí dành cho các nhà phát triển cá nhân hoặc nhóm nhỏ, phiên bản Professional và Enterprise với các tính năng và công cụ nâng cao hơn.

**CHƯƠNG 3: PHÂN TÍCH VÀ THIẾT KẾ HỆ THỐNG**

**3.1 Giới thiệu hệ thống :**

* Là một Website chuyên bán các sản phẩm về thời trang.
* Là một Website động, các thông tin được cập nhật theo định kỳ.
* Người dùng truy cập vào Website có thể xem, tìm kiếm, mua các sản phẩm, hoặc đặt hàng sản phẩm.
* Các sản phẩm được sắp xếp hợp lý. Vì vậy người dùng sẽ có cái nhìn tổng quan về tất cả các sản phẩm hiện có.
* Người dùng có thể xem chi tiết từng sản (có hình ảnh minh hoạ sản phẩm).
* Khi đã chọn được món hàng vừa ý thì người dùng click vào nút cho vào giỏ hàng hoặc chọn biểu tượng giỏ hàng để sản phẩm được cập nhật trong giỏ hàng.
* Người dùng vẫn có thể quay trở lại trang sản phẩm để xem và chọn tiếp, các sản phẩm đã chọn sẽ được lưu vào trong giỏ hàng.
* Khách hàng cũng có thể bỏ đi những sản phẩm không vừa ý đã có trong giỏ hàng.
* Nếu đã quyết định mua các sản phẩm trong giỏ hàng thì người dùng click vào mục thanh toán để hoàn tất việc mua hàng, hoặc cũng có thể huỷ mua hàng.
* Đơn giá của các món hàng sẽ có trong giỏ hàng.
* Người dùng sẽ chọn các hình thức vận chuyển, thanh toán hàng do hệ thống đã định.

**3.2 Mô hình chức năng**

**3.2.1 Biểu đồ use case**

**Use case tổng quát:**

A diagram of a person with text

Description automatically generated

Hình 3. 1 Use case tổng quát

**Use case đăng nhập :**

A diagram of a diagram

Description automatically generated

Hình 3. 2 Use case đăng nhập

Bảng 3. 1 Use case đăng nhập

|  |  |
| --- | --- |
| Tên Usecase | Đăng nhập |
| Tác nhân | Quản trị viên, Khách hàng |
| Mục đích | Cho phép người dùng truy cập hệ thống. |
| Điều kiện tiên quyết | Người dùng đã có tài khoản trong hệ thống hoặc tài khoản Facebook, Google. |
| Mô tả chung | Tất cả các trường trong form gồm Email, Password đều là trường bắt buộc. Nếu bỏ trống, hiển thị thông báo vui lòng nhập Email, Password. |
| Luồng sự kiện | 1. Truy cập vào website. 2. Người dùng chọn nút đăng nhập. 3. Hiển thị form đăng nhập. 4. Nhập thông tin đăng nhập (Email, Password). 5. Gửi thông tin đăng nhập tới hệ thống. 6. Kiểm tra thông tin đăng nhập, nếu đúng thì cho phép truy cập hệ thống, sai thì thông báo lỗi và yêu cầu nhập lại. |
| Ngoại lệ | 1. Hệ thống thông báo chưa nhập đủ thông tin. 2. Hệ thống thông báo thông tin nhập sai. 3. Hệ thống thông báo tài khoản không tồn tại trong hệ thống. 4. Hệ thống thông báo tài khoản bị khóa. |
| Các yêu cầu đặc biệt |  |

**Use case đăng ký :**

A diagram of a diagram

Description automatically generated

Hình 3. 3 Use case đăng ký

Bảng 3. 2 Use case đăng ký

|  |  |
| --- | --- |
| Tên Usecase | Đăng ký |
| Tác nhân | Khách hàng |
| Mục đích | Đăng ký tài khoản để đăng nhập vào hệ thống. |
| Điều kiện tiên quyết | Khách hàng chưa có tài khoản trong hệ thống. |
| Mô tả chung | Quản trị viên có duy nhất một tài khoản để đăng nhập vào hệ thống. Việc đăng ký tài khoản chỉ dành cho khách hàng để tiến hành đặt hàng. |
| Luồng sự kiện | 1. Tại trang chủ chọn chức năng đăng ký. 2. Hiển thị form đăng ký. 3. Nhập các thông tin yêu cầu. 4. Gửi thông tin đăng ký tới hệ thống. 5. Kiểm tra thông tin, nếu hợp lệ thì cho phép truy cập hệ thống và cập nhật tài khoản vào CSDL. |
| Ngoại lệ | 1. Hệ thống báo lỗi. 2. Hệ thống thông báo bắt buộc phải nhập. |

**Use case đăng xuất :**

A diagram of a diagram

Description automatically generated

Hình 3. 4 Use case đăng xuất

Bảng 3. 3 Use case đăng xuất

|  |  |
| --- | --- |
| Tên Usecase | Đăng xuất |
| Tác nhân | Quản trị viên, Khách hàng |
| Mục đích | Đăng xuất khỏi hệ thống. |
| Điều kiện tiên quyết | Quản trị viên, Khách hàng đang đăng nhập trong hệ thống. |
| Mô tả chung | Quản trị viên, Khách hàng tiến hành đăng xuất khỏi hệ thống khi đã hoàn thành hành động mong muốn. |
| Luồng sự kiện | 1. Tại trang chủ chọn nút đăng xuất. 2. Hệ thống tiến hành xóa tài khoản khỏi phiên session và chuyển hướng về trang đăng nhập. |
| **Ngoại lệ** |  |

**Use case tìm kiếm sản phẩm**  
A diagram of a diagram

Description automatically generated

Hình 3. 5 Use case tìm kiếm sản phẩm

Bảng 3. 4Use case tìm kiếm sản phẩm

|  |  |
| --- | --- |
| Tên Usecase | Tìm kiếm sản phẩm |
| Tác nhân | Quản trị viên, Khách hàng |
| Mục đích | Tìm kiếm sản phẩm mong muốn |
| Điều kiện tiên quyết |  |
| Mô tả chung | Quản trị viên, Khách hàng tiến hành nhập tên sản phẩm mong muốn để tìm được sản phẩm. |
| Luồng sự kiện | 1. Tại trang chủ chọn nút tìm kiếm. 2. Nhập thông tin tên của sản phẩm muốn tìm 3. Hệ thống tiến hành kiểm tra tên và truy xuất CSDL để lấy ra thông tin sản phẩm thỏa mãn nội dung tìm kiếm. |
| Ngoại lệ |  |

Use case thêm sản phẩm vào giỏ hàng :

A diagram of a diagram

Description automatically generated

Hình 3. 6 Use case thêm sản phảm vào giỏ hàng

Bảng 3. 5 Use case thêm sản phẩm vào giỏ hàng

|  |  |
| --- | --- |
| Tên Usecase | Thêm sản phẩm vào giỏ hàng |
| Tác nhân | Khách hàng |
| Mục đích | Thêm sản phẩm muốn mua vào giỏ hàng. |
| Điều kiện tiên quyết | Khách hàng đang trong trang chi tiết sản phẩm. |
| Mô tả chung | Khách hàng truy cập trang web, tìm kiếm sản phẩm yêu thích và tiến hành thêm vào giỏ hàng. |
| Luồng sự kiện | 1. Truy cập vào website. 2. Chọn lựa sản phẩm yêu thích. 3. Hiển thị trang chi tiết sản phẩm. 4. Khách hàng chọn nút Thêm vào giỏ để thêm sản phẩm vào giỏ hàng. |
| Ngoại lệ | 1. Hệ thống thông báo hết hàng đối với sản phẩm đã hết số lượng tồn trong kho. 2. Hệ thống thông báo chưa chọn size. |

Use case quản lý giỏ hàng :

A diagram of a diagram

Description automatically generated

Hình 3. 7 Use case quản lý giỏ hàng

Bảng 3. 6 Use case quản lý giỏ hàng

|  |  |
| --- | --- |
| Tên Usecase | Quản lý giỏ hàng |
| Tác nhân | Khách hàng |
| Mục đích | Xem số lượng sản phẩm đang có trong giỏ, cập nhật số lượng hoặc xóa sản phẩm khỏi giỏ. |
| Điều kiện tiên quyết | Có sản phẩm trong giỏ hàng. |
| Mô tả chung | Khách hàng mở giỏ hàng, kiểm tra danh sách sản phẩm có trong giỏ, tiến hành cập nhật số lượng hoặc xóa sản phẩm khỏi giỏ hàng. |
| Luồng sự kiện | 1. Truy cập vào website. 2. Chọn giỏ hàng. 3. Hiển thị giỏ hàng. 4. Tăng giảm số lượng của sản phẩm muốn chỉnh sửa. 5. Xóa sản phẩm khỏi giỏ nếu không muốn mua sản phẩm đó nữa. 6. Lưu thông tin giỏ hàng vào session. |
| Ngoại lệ | Hệ thống thông báo vượt quá số lượng tồn đối với số lượng của sản phẩm trong giỏ hàng lơn hơn số lượng tồn kho. |

Use case đặt hàng :

A diagram of a diagram

Description automatically generated

Hình 3. 8 Use case đặt hàng

Bảng 3. 7Use case đặt hàng

|  |  |
| --- | --- |
| Tên Usecase | Đặt hàng |
| Tác nhân | Khách hàng |
| Mục đích | Khách hàng tạo đơn đặt hàng. |
| Điều kiện tiên quyết | Khách hàng đã đăng nhập và có sản phẩm trong giỏ hàng. |
| Mô tả chung | Khách hàng mở giỏ hàng, kiểm tra danh sách sản phẩm có trong giỏ, tiến hành cập nhật số lượng hoặc xóa sản phẩm khỏi giỏ hàng. |
| Luồng sự kiện | 1. Truy cập vào website. 2. Chọn giỏ hàng. 3. Ấn thanh toán. 4. Xác nhận địa điểm giao hàng và phương thức thanh toán. 5. Xác nhận mua hàng. |
| Ngoại lệ | Hệ thống thông báo thanh toán thất bại. |

Use case quản lý sản phẩm :

A diagram of a diagram

Description automatically generated

Hình 3. 9 Use case quản lý sản phẩm

Bảng 3. 8 Use case quản lý sản phẩm

|  |  |
| --- | --- |
| Tên Usecase | Quản lý sản phẩm |
| Tác nhân | Quản trị viên |
| Mục đích | Xem thông tin sản phẩm, thao tác tìm kiếm, thêm, sửa, xóa, kích hoạt hoặc khóa sản phẩm. |
| Điều kiện tiên quyết | Quản trị viên đang đăng nhập vào trang quản trị, chọn mục quản lý sản phẩm. |
| Mô tả chung | Quản trị viên đăng nhập trang quản trị, chọn quản lý sản phẩm để tiến hành các hành động thêm, sửa, xóa, tìm kiếm sản phẩm. |
| Luồng sự kiện | 1. Truy cập vào trang quản trị. 2. Chọn quản lý sản phẩm. 3. Thực hiện các chức năng tìm kiếm, thêm, sửa, xóa, kích hoạt hoặc khóa sản phẩm. 4. Đối với chức năng thêm, sửa : quản trị viên phải nhập các trường bắt buộc. 5. Nếu bỏ trống các trường bắt buộc, báo lỗi đỏ các trường trống. 6. Nếu quản trị đã nhập hết các trường, quản trị viên ấn lưu để cập nhật sản phẩm vào CSDL. |
| Ngoại lệ |  |

Use case quản lý danh mục tin tức :

A diagram of a diagram

Description automatically generated

Hình 3. 10 Use quản lý tin tức

Bảng 3. 9 Use case quản lý danh mục tin tức

|  |  |
| --- | --- |
| Tên Usecase | Quản lý danh mục sản phẩm/tin tức |
| Tác nhân | Quản trị viên |
| Mục đích | Xem thông tin danh mục sản phẩm/tin tức, thao tác thêm, sửa, xóa, kích hoạt hoặc khóa sản phẩm/tin tức. |
| Điều kiện tiên quyết | Quản trị viên đang đăng nhập vào trang quản trị, chọn mục quản lý danh mục sản phẩm/quản lý danh mục tin tức. |
| Mô tả chung | Quản trị viên đăng nhập trang quản trị, chọn quản lý danh mục sản phẩm/quản lý danh mục tin tức để tiến hành các hành động thêm, sửa, xóa danh mục. |
| Luồng sự kiện | 1. Truy cập vào trang quản trị. 2. Chọn quản lý danh mục sản phẩm/ quản lý danh mục tin tức.. 3. Thực hiện các chức năng thêm, sửa, xóa, kích hoạt hoặc khóa danh mục. 4. Đối với chức năng thêm, sửa : quản trị viên phải nhập các trường bắt buộc. 5. Nếu bỏ trống các trường bắt buộc, báo lỗi đỏ các trường trống. 6. Nếu quản trị đã nhập hết các trường, quản trị viên ấn lưu để cập nhật danh mục vào CSDL. |
| Ngoại lệ |  |

Use case quản lý size

A diagram of a company

Description automatically generated

Hình 3. 11 Use case quản lý size

Bảng 3. 10 Use case quản lý size

|  |  |
| --- | --- |
| Tên Usecase | Quản lý size |
| Tác nhân | Quản trị viên |
| Mục đích | Xem thông tin size, thao tác thêm, sửa, xóa, size. |
| Điều kiện tiên quyết | Quản trị viên đang đăng nhập vào trang quản trị, chọn mục quản lý size. |
| Mô tả chung | Quản trị viên đăng nhập trang quản trị, chọn quản lý size để tiến hành các hành động thêm, sửa, xóa size. |
| Luồng sự kiện | 1. Truy cập vào trang quản trị. 2. Chọn quản lý size. 3. Thực hiện các chức năng thêm, sửa, xóa size. 4. Đối với chức năng thêm, sửa : quản trị viên phải nhập các trường bắt buộc. 5. Nếu bỏ trống các trường bắt buộc, báo lỗi đỏ các trường trống. 6. Nếu quản trị đã nhập hết các trường, quản trị viên ấn lưu để cập nhật size vào CSDL. |
| Ngoại lệ |  |

Use case quản lý đơn hàng :

A diagram of a diagram

Description automatically generated

Hình 3. 12 Use case quản lý đơn hàng

Bảng 3. 11Use case quản lý đơn hàng

|  |  |
| --- | --- |
| Tên Usecase | Quản lý đơn hàng |
| Tác nhân | Quản trị viên |
| Mục đích | Xem thông tin đơn hàng, tìm kiếm đơn hàng theo ngày, cập nhật trạng thái đơn hàng. |
| Điều kiện tiên quyết | Quản trị viên đang đăng nhập vào trang quản trị, chọn mục quản lý đơn hàng. |
| Mô tả chung | Quản trị viên đăng nhập trang quản trị, chọn quản lý đơn hàng để tiến hành các hành động xem chi tiết, cập nhật trạng thái của đơn hàng, tìm kiếm đơn hàng theo ngày. |
| Luồng sự kiện | 1. Truy cập vào trang quản trị. 2. Chọn quản lý đơn hàng. 3. Thực hiện các chức năng tìm kiếm, xem chi tiết, cập nhật trạng thái đơn hàng. 4. Đối với chức năng thêm, sửa : quản trị viên phải nhập các trường bắt buộc. 5. Nếu bỏ trống các trường bắt buộc, báo lỗi đỏ các trường trống. 6. Nếu quản trị đã nhập hết các trường, quản trị viên ấn lưu để cập nhật đơn hàng vào CSDL. |
| Ngoại lệ |  |

Use case quản lý tin tức :

A diagram of a company

Description automatically generated

|  |  |
| --- | --- |
| Tên usecase | Quản lý tin tức |
| Tác nhân | Quản trị viên |
| Mục đích | Xem thông tin tin tức, thao tác tìm kiếm, thêm, sửa, xóa, kích hoạt hoặc khóa tin tức. |
| Điều kiện tiên quyết | Quản trị viên đang đăng nhập vào trang quản trị, chọn mục quản lý tin tức. |
| Mô tả chung | Quản trị viên đăng nhập trang quản trị, chọn quản lý tin tức để tiến hành các hành động thêm, sửa, xóa, tìm kiếm tin tức. |
| Luồng sự kiện | 1. Truy cập vào trang quản trị. 2. Chọn quản lý tin tức. 3. Thực hiện các chức năng tìm kiếm, thêm, sửa, xóa, kích hoạt hoặc khóa tin tức. 4. Đối với chức năng thêm, sửa : quản trị viên phải nhập các trường bắt buộc. 5. Nếu bỏ trống các trường bắt buộc, báo lỗi đỏ các trường trống. 6. Nếu quản trị đã nhập hết các trường, quản trị viên ấn lưu để cập nhật tin tức vào CSDL. |
| Ngoại lệ |  |

Use case thống kê :

A diagram of a diagram

Description automatically generated

Hình 3. 13 Use case thống kê

Bảng 3. 12 Use case thống kê

|  |  |
| --- | --- |
| Tên Usecase | Thống kê |
| Tác nhân | Quản trị viên |
| Mục đích | Thống kê theo các mục. |
| Điều kiện tiên quyết | Quản trị viên đang đăng nhập vào trang quản trị, chọn mục thống kê. |
| Mô tả chung | Quản trị viên đăng nhập trang quản trị, chọn thống để tiến hành các hành động thống kê đơn hàng, sản phẩm bán ra, doanh thu theo khoảng ngày. |
| Luồng sự kiện | 1. Truy cập vào trang quản trị. 2. Chọn thống kê. 3. Chọn một trong các mục thống kê đơn hàng, thống kê sản phẩm bán ra, thống kê doanh thu. 4. Quản trị viên nhập khoảng ngày cần thống kê rồi ấn tìm kiếm. 5. Hệ thống sẽ truy vấn CSDL và hiển thị dữ liệu tương ứng. |
| Ngoại lệ |  |

Use case đánh giá :

A diagram of a diagram

Description automatically generated

Hình 3. 14 Use case đánh giá

|  |  |
| --- | --- |
| Tên Usecase | Đánh giá |
| Tác nhân | Khách hàng |
| Mục đích | Bình luận, đánh giá sản phẩm. |
| Điều kiện tiên quyết | Khách hàng đang đăng nhập hệ thống. Đối với đánh giá, khách hàng phải mua ít nhất một sản phẩm muốn đánh giá. |
| Mô tả chung | Khách hàng muốn bình luận, đánh giá cần đăng nhập. Cần mua ít nhất một sản phẩm mới được đánh giá sản phẩm đó và mỗi tài khoản chỉ đánh giá được một lần/sản phẩm. |
| Luồng sự kiện | 1. Truy cập vào website. 2. Đăng nhập tài khoản. 3. Chọn chi tiết sản phẩm. 4. Chọn một trong hai mục bình luận, đánh giá. 5. Tiến hành bình luận, đánh giá. 6. Hệ thống sẽ lưu dữ liệu vào CSDL. |
| Ngoại lệ | 1. Báo cần đăng nhập để thực hiện chức năng này. 2. Hệ thống thông báo lỗi chỉ được đánh giá một lần. |

3.3 Biểu đồ Activity

Activity đăng nhập :

A screenshot of a diagram

Description automatically generated

Hình 3. 15 Activity đăng nhập

Activity Đăng xuất:

A diagram of a work flow

Description automatically generated

Hình 3. 16 Activity Đăng xuất

Activity Tìm kiếm sản phẩm:

A diagram of a flowchart

Description automatically generated

Hình 3. 17 Activity Tìm kiếm sản phẩm

Activity Thêm sản phẩm vào giỏ hàng:

A diagram of a flowchart

Description automatically generated

Hình 3. 18 Activity Thêm sản phẩm vào giỏ hàng

Activity Đặt hàng:

A diagram of a flowchart

Description automatically generated

Hình 3. 19 Activity Đặt hàng

Activity Thêm mới sản phẩm:

A diagram with blue rectangles and black text

Description automatically generated

Hình 3. 20 Activity Thêm mới sản phẩm

Activity Cập nhật sản phẩm:

A diagram of a diagram

Description automatically generated

Hình 3. 21Activity Cập nhật sản phẩm

Activity Xóa sản phẩm:

A diagram with blue rectangular shapes

Description automatically generated with medium confidence

Hình 3. 22 Activity Xóa sản phẩm

Activity Thêm mới danh mục:

A diagram of a company

Description automatically generated

Hình 3. 23Activity Thêm mới danh mục

Activity Cập nhật danh mục:

A diagram with blue rectangles and black text

Description automatically generated

Hình 3. 24 Activity Cập nhật danh mục

*Activity Xóa danh mục:*

*A diagram of a diagram

Description automatically generated*

Hình 3. 25 Activity Xóa danh mục

Activity Quản lý đơn hàng*:*

*A diagram with blue rectangular shapes

Description automatically generated with medium confidence*

Hình 3. 26 Activity Quản lý đơn hàng

3.4 Biểu đồ Sequence

Sequence Đăng nhập

A diagram of a diagram

Description automatically generated

Hình 3. 27 Sequence Đăng nhập

Sequence Quên mật khẩu

A diagram of a project

Description automatically generated

Hình 3. 28 Sequence Quên mật khẩu

Sequence Đăng ký

A diagram of a diagram

Description automatically generated

Hình 3. 29 Sequence Đăng ký

Sequence Đăng xuất

A diagram of a diagram

Description automatically generated

Hình 3. 30 Sequence Đăng xuất

Sequence Tìm kiếm sản phẩm

A diagram of a diagram

Description automatically generated

Hình 3. 31 Sequence Tìm kiếm sản phẩm

Sequence Thêm sản phẩm vào giỏ hàng

A diagram of a diagram

Description automatically generated

Hình 3. 32 Sequence Thêm sản phẩm vào giỏ hàng

Sequence Cập nhật sản phẩm trong giỏ hàng

A diagram of a project

Description automatically generated

Hình 3. 33 Sequence Cập nhật sản phẩm trong giỏ hàng

Sequence Xóa sản phẩm trong giỏ hàng

A diagram of a diagram

Description automatically generated

Hình 3. 34 Sequence Xóa sản phẩm trong giỏ hàng

Sequence Đặt hàng

A diagram of a project

Description automatically generated

Hình 3. 35 Sequence Đặt hàng

Sequence Thêm mới sản phẩm

A diagram of a diagram

Description automatically generated

Hình 3. 36 Sequence Thêm mới sản phẩm

Sequence Cập nhật sản phẩm

A diagram of a project

Description automatically generated

Hình 3. 37 Sequence Cập nhật sản phẩm

Sequence Xóa sản phẩm

A diagram of a project

Description automatically generated

Hình 3. 38 Sequence Xóa sản phẩm

Sequence Thêm mới danh mục

A diagram of a project

Description automatically generated

Hình 3. 39 Sequence Thêm mới danh mục

Sequence Cập nhật danh mục

A diagram of a project

Description automatically generated

Hình 3. 40 Sequence Cập nhật danh mục

Sequence Xóa danh mục

A diagram of a project

Description automatically generated

Hình 3. 41 Sequence Xóa danh mục

Sequence Thêm mới size

A diagram of a diagram

Description automatically generated

Hình 3. 42 Sequence Thêm mới size

Sequence Cập nhật size

A diagram of a project

Description automatically generated

Hình 3. 43 Sequence Cập nhật size

Sequence Xóa size

A diagram of a diagram

Description automatically generated

Hình 3. 44 Sequence Xóa size

Sequence Thêm mới tin tức

*A diagram of a project

Description automatically generated*

Hình 3. 45 Sequence Thêm mới tin tức

*Sequence Cập nhật tin tức*

*A diagram of a diagram

Description automatically generated*

Hình 3. 46 Sequence Cập nhật tin tức

*Sequence Xóa tin tức*

*A diagram of a project

Description automatically generated*

Hình 3. 47 Sequence Xóa tin tức

*Sequence Thêm mới slide*

*A diagram of a diagram

Description automatically generated*

Hình 3. 48 Sequence Thêm mới slide

*Sequence Cập nhật slide*

*A diagram of a diagram

Description automatically generated*

Hình 3. 49 Sequence Cập nhật slide

*Sequence Xóa slide*

*A diagram of a project

Description automatically generated*

Hình 3. 50 Sequence Xóa slide

*Sequence Đánh giá*

*A diagram of a project

Description automatically generated*

Hình 3. 51 Sequence Đánh giá

*Sequence Thống kê*

*A diagram of a project

Description automatically generated*

Hình 3. 52 Sequence Thống kê

*Sequence Quản lý đơn hàng*

A diagram of a diagram

Description automatically generated

Hình 3. 53 Sequence Quản lý đơn hàng

3.5 Sơ đồ class

A diagram of a computer program

Description automatically generated with medium confidence

Hình 3. 54 Sơ đồ class

CHƯƠNG 4 : THỰC NGHIỆM VÀ TRIỂN KHAI

4.1 Màn hình trang chủ :

A person wearing a white shirt

Description automatically generated

A screenshot of a website

Description automatically generated

Hình 4 1 Màn hình trang chủ

4.2 Màn hình giành cho khách hàng :

4.2.1 Màn hình đăng nhập

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Hình 4 2 Màn hình đăng nhập

4.2.2 Màn hình liệt kê các loại sản phẩm:

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Hình 4 3 Màn hình liệt kê các loại sản phẩm

A screenshot of a computer

Description automatically generated

4.2.3 Màn hình chi tiết từng sản phẩm

A screenshot of a computer

Description automatically generated

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Hình 4 4 Màn hình chi tiết từng sản phẩm

4.2.4 Màn hình tìm kiếm và đặt mua sản phẩm:

A screenshot of a computer

Description automatically generated

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Hình 4 5 Màn hình tìm kiếm và đặt mua sản phẩm

4.3 Màn hình giành cho admin

4.3.1 Màn hình đăng nhập

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Hình 4 6 Màn hình đăng nhập

4.3.2 Màn hình thêm sửa xóa sản phẩm:

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Hình 4 7 Màn hình thêm sửa xóa sản phẩm

A screenshot of a computer

Description automatically generated

4.3.3 Màn hình quản lý đơn hàng

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Hình 4 8 Màn hình quản lý đơn hàng

CHƯƠNG 5 : KẾT LUẬN

5.1 kết luận

Trong thời gian làm đồ án này đã giúp em tìm hiểu và nắm bắt được nhiều kiến thức bổ ích, đồng thời rút ra nhiều kinh nghiệm thực tế. Do hạn chế về thời gian cũng như trình độ nên chương trình không tránh khỏi nhiều sai sót. Em xin chân thành cảm ơn và mong nhận được sự đóng góp ý kiến từ các thầy cô và các bạn để đồ án được hoàn thiện hơn. Đề tài “Xây dựng website bán hàng thời trang” của em đã hoàn thiện và đạt được các kết quả sau: Đã phân tích, khảo sát và làm rõ được các quy nghiệp cũng như nghiệp vụ của hệ thống đăng ký thực tập doanh nghiệp cho sinh viên từ đó vẽ được biểu đồ use case tổng quát, phân rã các use case để xây dựng được các đặc tả yêu cầu của từng usecase, đưa ra được các biểu đồ hoạt động, trình tự và biểu đồ lớp để từ đó xây dựng được cơ sở dữ liệu hợp lý và tối ưu. Do hạn chế về mặt thời gian và kiến thức nên hệ thống của em chưa hoàn thiện được các chức năng như thống kê báo cáo, chưa có xuất excel hoặc xuất pdf. Hệ thống mới chỉ chạy đúng, đầy đủ nghiệp vụ và thông luồng các chức năng chính ngoài ra những trường hợp ngoại lệ vẫn chưa được kiểm tra và kiểm thử sâu. Cấu trúc chương trình vẫn chưa tối ưu, chưa thể kiểm thử được hiệu năng về tốc độ xử lý, tốc độ truy cập và mức độ tiêu tốn RAM, CPU của hệ thống. Vẫn còn 1 số vấn đề tồn đọng chưa thể giải quyết dứt điểm.

Trong thời gian sắp tới, em mong nhận được sự giúp đỡ quý báu của thầy cô và bạn bè để em có thể hoàn thiện và bổ sung đồ án tốt hơn để xây dựng hoàn thiện các chức năng cụ thể như: Hoàn thiện và bổ sung thêm chức năng tìm kiếm nâng cao, thống kê theo lọc nâng cao, xuất file pdf hoặc file excel. Xây dựng cơ chế bảo mật và an toàn dữ liệu tốt hơn. Triển khai cơ chế phân quyền mới có tính linh động hơn. Tạo cơ chế ghi log để lưu trữ những ca sử dụng của các tài khoản quản trị hệ thống website. Bên cạnh đó triển khai mở rộng thêm đi thu thập ý kiến khảo sát thêm từ các doanh nghiệp lớn, vừa và nhỏ để hiểu được doanh nghiệp mong muốn gì. Phát triển và kiểm thử hệ thống trên tất cả các trình duyệt và phiên bản để đánh giá được tốc độ xử lý cũng như khả năng truy cập.

5.2 Hướng phát triển

Trong khuôn khổ đồ án môn học còn khá nhiều hạn chế, web site còn có thể phát triển hơn trong tương lai

Có thể chia thành 2 nhóm để phát triển

*Nhóm 1: Phát triển về mặt nội dung*

* Tăng cường tính tương tác và trải nghiệm của người dùng: Website cần được thiết kế với giao diện thân thiện, dễ dàng sử dụng và có nhiều tính năng tương tác, giúp người dùng dễ dàng tìm kiếm thông tin và mua sắm sản phẩm.
* Cập nhật thông xin và xu hướng thời trang mới nhất: Website cần được cập nhật thông tin và xu hướng thời trang một cách thường xuyên để phù hợp với nhu cầu của người dùng.
* Cung cấp các dịch vụ bổ sung: Các website thời trang có thể cung cấp thêm một số dịch vụ như tư vấn thời trang, tạo phong cách

*Nhóm 2: Các định hướng về mặt công nghệ*

* Ứng dụng các công nghệ mới: ứng dụng các công nghệ mới như trí tuệ nhân tạo (AI),…
* Tối ưu hóa website cho các thiết bị di động: website cần được tối ưu có cả các thiết bị di động để người dùng dễ dàng mua sắm ngay trên chiếc điện thoại hoặc máy tính bảng của mình mà không cần dùng đến pc.
* An toàn và bảo mật thông tin: website cần có các tính năng giúp đảm bảo an toàn và bảo mật thông tin của người dùng, đặc biệt là các thông tin thanh toán.
* Tối ưu hóa SEO: giúp website có thể lên xu hướng tìm kiếm của các công cụ giúp người dùng có thể dễ dàng tiếp cận mua hàng hơn.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. [ASP.NET MVC Pattern | .NET (microsoft.com)](https://dotnet.microsoft.com/en-us/apps/aspnet/mvc)
2. [ASP.NET MVC #23: Tích hợp trình soạn thảo CK Editor | Integrate CK Editor | TEDU (youtube.com)](https://www.youtube.com/watch?v=gS_Uky2VYvE&list=PLRhlTlpDUWsyK1TIsewrQ7WwC7QkCSCPD&index=23)
3. [jQuery](https://jquery.com/)