# TRƯỜNG ĐẠI HỌC CẦN THƠ KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN & TRUYỀN THÔNG



# BÀI BÁO CÁO NIÊN LUẬN NGÀNH

# ĐỀ TÀI WEBSITE QUẢN LÍ BÁN TRUYỆN

Sinh viên thực hiện:

Giáo viên hướng dẫn:

Nguyễn Văn Vĩ

ThS. Pham Thi Xuân Diễm

B1507343

Cần Thơ, 2018

# CHƯƠNG 1: GIỚI THIỆU ĐỂ TÀI

#### 1.1 Đặt vấn đề

Ai cũng cần có nhu cầu giải trí và truyện là một trong những sản phẩm giải trí mà ai cũng có thể tiếp cận. Nhưng để tìm thấy các tác phẩm này là một vấn đề rất nan giải. Mọi người cần phải đi tới các cửa tiệm và để tìm được cửa tiệm thì cũng là một vấn đề .Để giải quyết vấn đề này, website quản lí bán truyện ra đời. Tại đây bạn có thể tìm thấy các siêu phẩm một cách dễ dàng, bạn có thể tìm truyện theo thể loại, theo tên, theo lượt xem, xem thống tin chi tiết của một sản phẩm. Hệ thống được xây dựng trên nền web.

### 1.2 Mục tiêu đề tài

- Xây dựng 1 website với đầy đủ các chức của thương mại điện tử và bán hàng bao gồm quản lí hàng hóa, thanh toán, tìm kiếm ...
- Cũng cố, cải thiện kỹ năng lập trình web

#### 1.3 Chức năng của chương trình

Website quản lí bán truyện có những chức năng được yêu cầu như sau:

#### o Khách hàng:

- Đăng nhập: khách hàng có thể đăng nhập vào hệ thống bằng tài khoản đã được họ đăng kí.
- Đăng kí tài khoản: khách hàng có thể tự đăng kí tài khoản.
- Cập nhật thông tin tài khoản: khách hàng có thể thay đổi thông tin tài khoản của mình.
- Xem thông tin truyện: cho phép người dùng xem thông tin chi tiết của một tác phẩm
- Tìm kiếm truyện theo tên: khách hàng có thể tìm truyện theo tên của nó.
- Lọc truyện theo thể loại: khách hàng có thể tìm truyện theo thể loại họ thích.
- Lọc truyện theo lượt view: khách hàng có thể tìm truyệ theo lượt xem.
- Lọc truyện theo ngày được thêm: khách hàng có thể tìm truyện mới được thêm.
- Lọc truyện theo khuyến mãi: khách hàng có thể tìm các truyện theo khuyến mãi
- Lọc truyện theo tác giả

- Thêm truyện vào giỏ hàng: khách hàng có thểm thêm truyện mình cần mua vào giỏ hàng.
- Xóa truyện ra khỏi giỏ hàng: khách hàng có thể xóa truyện từ trong giỏ hàng.
- Xem thông tin giỏ hàng: khách hàng có thể xem những truyện có trong giỏ hàng, giá của chúng, tổng tiền.
- Đặt hàng: sau khi có truyện trong giỏ hàng, khách hàng có thể đặt hàng.
- Thanh toán: sẽ do một bên khác hợp tác làm.

#### o Admin:

- Đăng nhập vào hệ thống.
- Xem, thêm, sửa, xóa: thể loại, tác giả, sản phẩm, người dùng, tin tức, slide.
- Xem thông tin hóa đơn, xem thông tin khách hàng.
- Xem thống kê: thống kê doanh thu, thống kê sản phẩm đã bán

#### o Nhân viên:

• Xem thông tin hóa đơn, xem thông tin khách hàng

#### Mô tả menu:

Trang chủ	Loại sản phẩm	Mới	Xem nhiều	Khuyến mãi	Giới thiệu	Liên hệ	Giỏ h
Romance	Action	[	Drama	Comedy	Trinh T	hám	
Supernatura	<u>l</u> Adventur	re f	Psychological	Harem	Ecchi		
School	Life		Sci-Fi	Shounen	Music		
Game	Fantasy	-	Seinen	Mystery	Horror		

# CHƯƠNG 2: CƠ SỞ LÝ THUYẾT

# 2.1 Đặc tả yêu cầu

Website bán truyên cho phép người dùng xem danh sách truyên, xem chi tiết từng truyên. Với từng truyên có những thông tin sau: tên, mô tả, giá, số lương còn lai, ảnh, có phải là truyện mới hay không, số lượt xem. Mỗi truyện thuộc về nhiều tác giả và nhiều thể loại; ngược lại mỗi tác giả hoặc thể loại có thể có nhiều truyên. Người dùng còn có thểm tìm kiếm truyện theo các tiêu chí khác nhau như tìm theo tên, tìm theo tác giả, lọc truyện theo giá, lọc truyện theo thể loại. Khách hàng sau khi xem truyện có thể mua truyện bằng cách thêm truyện vào giỏ hàng, sau đó cung cấp các thông tin bao gồm: tên, giới tính, địa chỉ, năm sinh, email, điện thoại, ghi chú, sau đó đặt hàng và thanh toán khi nhận hàng. Khách hàng có thể xem chi tiết đơn hàng đã đặt của mình với các thông tin bao gồm các thông tin: tên truyên, số lương và đơn hàng hiện tại. Với mỗi đơn hàng bao gồm các thông tin: khách hàng, ngày đặt hàng, tổng tiền, cách thanh toán. Người quản trị sau khi đăng nhập có thể quản lí truyên (thêm, xóa sửa), quản lí thể loại với mỗi thể loại gồm các thông tin tên, mô tả; quản lí tác giả với mỗi tác giả gồm các thông tin: tên, năm sinh, giới tính; quản lí tin tức với mỗi tin tức gồm các thông tin: tiêu đề, nội dung, ảnh; quản lí người dùng (có tài khoản) với mỗi người dùng gồm các thông tin: tên, giới tính, năm sinh, email, cấp (admin, user thường), điện thoại, địa chỉ. Người quản trị còn có thể quản lí khuyến mãi với mỗi khuyến mãi có thể bao gồm nhiều truyện với các cách khuyến mãi khác nhau.

# 2.2 Cơ sở dữ liệu

### 1. tacgia

Tên trường	Kiểu	Khoá	Null	Diễn giải
tg_id	integer, auto_increament	pk	No	Mã tác giả
tg_name	varchar(100)		No	Tên
tg_image	varchar(255)		No	Ånh
tg_yearofbirth	integer		No	Năm sinh
tg_gender	varchar(6)		No	Giới tính

#### 2. sanpham

Tên trường	Kiểu	Khoá	Null	Diễn giải
sp_id	Integer, auto_increament	Pk	No	Mã sản phẩm
sp_name	Varchar(100)		No	Tên

sp_description	Text		Mô tả
sp_amount	Integer	No	Số lượng
sp_unitprice	float	No	Giá gốc
sp_promotionprice	Float, default(0)		Giá khuyến mãi
sp_image	Varchar(255)		Ånh
sp_unit	Varchar(255)	no	Đơn vị tính
sp_new	Tinyint, default(1)		Là sản phẩm mới
sp_viewcount	Integer, default(0)		Lượt xem

# 3. loaikhuyenmai

Tên trường	Kiểu	Khoá	Null	Diễn giải
lkm_id	Integer	pk	no	Mã loại km
ten	Varchar 100		no	Tên khuyến mãi
status	Boolean			Trạng thái
start	Date & time			Thời gian bắt đàu
end	Date & time			Thời gian kết thúc

# 4. sanpham\_khuyenmai

Tên trường	Kiểu	Khoá	Null	Diễn giải
sp_id	Integer, index	pk, fk(sanpham.sp_id)	no	Mã sản phẩm
lkm id	Integer, index	pk, fk(loaisanpham.lkm_id) no	no	Mã loại
IKIII_IQ	integer, muex		Ш	khuyến mãi
status	boolen			Trạng thái
discount	float			% giảm

# 5. sanpham\_tacgia

Tên trường	Kiểu	Khoá	Null	Diễn giải
sp_id	Integer, index	pk, fk(sanpham.sp_id)	no	Mã sản phẩm

tg_id	Integer, index	pk, fk(tacgia.tg_id)	no	Mã tác giả
-------	----------------	----------------------	----	------------

# 6. theloai

Tên trường	Kiểu	Khoá	Null	Diễn giải
tl_id	Integer, auto_increament	Pk	no	Mã thể loại
tl_name	Varchar(100)		no	Tên
tl_description	Text		no	Mô tả
tl_image	Varchar(255)			Ånh

# 7. sanpham\_theloai

Tên trường	Kiểu	Khoá	Null	Diễn giải
sp_id	Interger, index	Pk, fk(sanpham.sp_id)	No	Mã sản phẩm
tl_id	Integer, index	Pk, fk(theloai.tl_id)	No	Mã thể loại

# 8. khachhang

Tên trường	Kiểu	Khoá	Null	Diễn giải
kh_id	Interger,	pk	No	Mã khách
KII_IG	auto_increament	рк	110	hàng
kh_name	Varchar(100)		No	Tên
kh_gender	Varchar(6)		No	Giới tính
kh_yearofbirth	Integer		No	Năm sinh
kh_email	Varchar(50)		No	Email
kh_address	Varchar(100)		No	Địa chỉ
kh_phone	Varchar(20)		No	Điện thoại

kh_note	Varchar(200)		Ghi chú

# 9. donhang

Tên trường	Kiểu	Khoá	Null	Diễn giải
dh_id	Integer,	pk	No	Mã đơn
un_iu	auto_increament	pk	110	hàng
kh_id	Integer, index	Fk(khachhang.kh_id)	No	Mã khách
MI_IG	integer, maex	T K(Kitaeimang.kii_ia)	110	hàng
dh_dateorder	Date			Ngày đặt
un_dateorder	Butt			hàng
dh_total	Float		no	Tổng tiền
				Phương
dh_payment	Varchar(200)		no	thức thanh
				toán
dh_note	Varchar(500)			Ghi chủ

- dh\_total: bằng tổng của số lượng \* đơn giá của từng sản phẩm có trong giỏ hàng.
- dh\_dateorder: bằng ngày hiện tại

# 10. chitietdonhang

Tên trường	Kiểu	Khoá	Null	Diễn giải
dh_id	Integer, index	Pk, fk(donhang.dh_id)	no	Mã đơn hàng
sp_id	Integer, index	Pk, fk(sanpham.sp_id)	no	Mã sản phẩm
sp_soluong	Integer		no	Số lượng sản phẩm

# 11. nguoidung

Tên trường	Kiểu	Khoá	Null	Diễn giải
nd_id	Integer	Pk	no	Mã người dùng
nd_name	Varchar(255)		No	Tên

nd_gender	Varchar(6)	No	Giới tính
nd_yearofbirth	Integer	No	Năm sinh
nd_email	Varchar(255)	No	Email
nd_level	Integer, default(null)		Cấp bậc (admin, thường,)
nd_password	Varchar(255)	No	Mật khẩu
nd_phone	Varchar(20)	No	Điện thoại
nd_address	Varchar(255)	No	Địa chỉ

• nd\_password: băm trước khi thêm

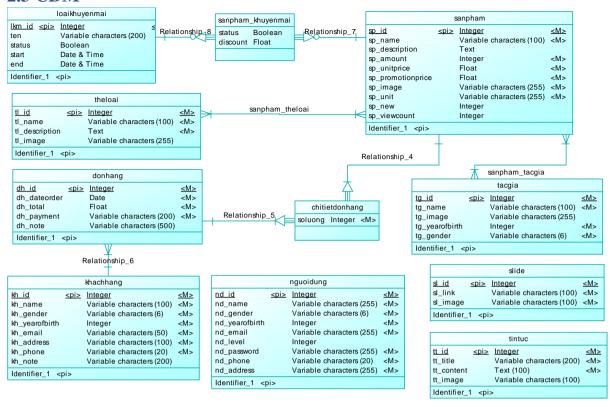
# 12. tintuc

Tên trường	Kiểu	Khoá	Null	Diễn giải
tt_id	Integer	Pk	no	Mã tin tức
tt_title	Varchar(200)		no	Tiêu đề
tt_content	Text		no	Nội dung
tt_image	Varchar(100)			Ånh

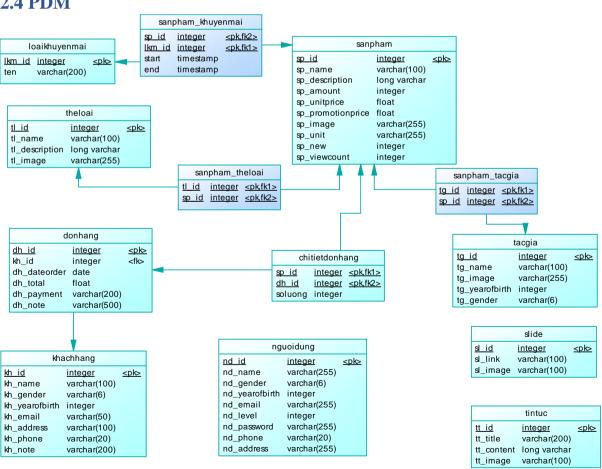
# 13. slide

Tên trường	Kiểu	Khoá	Null	Diễn giải
sl_id	Integer	pk	no	Mã slide
sl_link	Varchar(100)		no	Đường dẫn (url,)
sl_image	Varchar(100)		no	Ånh

#### 2.3 CDM



#### 2.4 PDM



# CHƯƠNG 3: CÀI ĐẶT VÀ KẾT QUẢ

#### 3.1 Công nghệ sử dụng

- 1. PHP (viết tắt hồi quy "PHP: Hypertext Preprocessor") là một ngôn ngữ lập trình kịch bản hay một loại mã lệnh chủ yếu được dùng để phát triển các ứng dụng viết cho máy chủ, mã nguồn mở, dùng cho mục đích tổng quát. Nó rất thích hợp với web và có thể dễ dàng nhúng vào trang HTML. Do được tối ưu hóa cho các ứng dụng web, tốc độ nhanh, nhỏ gọn, cú pháp giống C và Java, dễ học và thời gian xây dựng sản phẩm tương đối ngắn hơn so với các ngôn ngữ khác nên PHP đã nhanh chóng trở thành một ngôn ngữ lập trình web phổ biến nhất thế giới.
- 2. CSS: Trong tin học, các tập tin định kiểu theo tầng dịch từ tiếng Anh là Cascading Style Sheets (CSS) được dùng để miêu tả cách trình bày các tài liệu viết bằng ngôn ngữ HTML và XHTML.[1] Ngoài ra ngôn ngữ định kiểu theo tầng cũng có thể dùng cho XML, SVG, XUL. Các đặc điểm kỹ thuật của CSS được duy trì bởi World Wide Web Consortium (W3C). Thay vì đặt các thẻ quy định kiểu dáng cho văn bản HTML (hoặc XHTML) ngay trong nội dung của nó, bạn nên sử dụng CSS.
- 3. JavaScript, theo phiên bản hiện hành, là một ngôn ngữ lập trình kịch bản dựa trên đối tượng được phát triển từ các ý niệm nguyên mẫu. Ngôn ngữ này được dùng rộng rãi cho các trang web, nhưng cũng được dùng để tạo khả năng viết script sử dụng các đối tượng nằm sẵn trong các ứng dụng. Nó vốn được phát triển bởi Brendan Eich tại Hãng truyền thông Netscape với cái tên đầu tiên Mocha, rồi sau đó đổi tên thành LiveScript, và cuối cùng thành JavaScript. Giống Java, JavaScript có cú pháp tương tự C, nhưng nó gần với Self hơn Java. .js là phần mở rộng thường được dùng cho tập tin mã nguồn JavaScript. Phiên bản mới nhất của JavaScript là phiên bản 1.5, tương ứng với ECMA-262 bản 3. ECMAScript là phiên bản chuẩn hóa của JavaScript. Trình duyệt Mozilla phiên bản 1.8 beta 1 có hỗ trợ không đầy đủ cho E4X phần mở rộng cho JavaScript hỗ trợ làm việc với XML, được chuẩn hóa trong ECMA-357.
- 4. MySQL: MySQL là hệ quản trị cơ sở dữ liệu tự do nguồn mở phổ biến nhất thế giới và được các nhà phát triển rất ưa chuộng trong quá trình phát triển ứng dụng.
  Vì MySQL là cơ sở dữ liệu tốc độ cao, ổn định và dễ sử dụng, có tính khả chuyển,
  hoạt động trên nhiều hệ điều hành cung cấp một hệ thống lớn các hàm tiện ích rất

mạnh. Với tốc độ và tính bảo mật cao, MySQL rất thích hợp cho các ứng dụng có truy cập CSDL trên internet. Người dùng có thể tải về MySQL miễn phí từ trang chủ. MySQL có nhiều phiên bản cho các hệ điều hành khác nhau: phiên bản Win32 cho các hệ điều hành dòng Windows, Linux, Mac OS X, Unix, FreeBSD, NetBSD, Novell NetWare, SGI Irix, Solaris, SunOS,... MySQL là một trong những ví dụ rất cơ bản về Hệ Quản trị Cơ sở dữ liệu quan hệ sử dụng Ngôn ngữ truy vấn có cấu trúc (SQL). MySQL được sử dụng cho việc bổ trợ PHP, Perl, và nhiều ngôn ngữ khác, làm nơi lưu trữ những thông tin trên các trang web viết bằng PHP hay Perl,...

- 5. Laravel: Laravel Framework là một PHP framework mã nguồn mở, toàn bộ code của nó được đặt trên github, bạn có thể dễ dàng pull về và xem cách nó hoạt động như nào? Code của Laravel trong sáng và dễ đọc nó giúp quá trình viết code của bạn trở nên đơn giản và nhanh chóng. Nó vô cùng đáng tin cậy và số lượng lập trình viên làm việc với nó thực sự lớn, nên tìm tài liệu cũng như là thắc mắc những vấn đề về code luôn tìm được cách giải quyết. Bạn có thể xem hình dưới đây và hiểu tại sau mình nói như vậy.
- 6. Boostrap: Bootstrap là 1 framework HTML, CSS, và JavaScript cho phép người dùng dễ dàng thiết kế website theo 1 chuẩn nhất định, tạo các website thân thiện với các thiết bị cầm tay như mobile, ipad, tablet,... Rất dễ để sử dụng: Nó đơn giản vì nó được base trên HTML, CSS và Javascript chỉ cẩn có kiến thức cơ bản về 3 cái đó là có thể sử dụng bootstrap tốt. Responsive: Bootstrap xây dựng sẵn reponsive css trên các thiết bị Iphones, tablets, và desktops. Tính năng này khiến cho người dùng tiết kiệm được rất nhiều thời gian trong việc tạo ra một website thân thiện với các thiết bị điện tử, thiết bị cầm tay. Tương thích với trình duyệt: Nó tương thích với tất cả các trình duyệt (Chrome, Firefox, Internet Explorer, Safari, and Opera). Tuy nhiên, với IE browser, Bootstrap chỉ hỗ trợ từ IE9 trở lên. Điều này vô cùng dễ hiểu vì IE8 không support HTML5 và CSS3.

# 3.2 Yêu cầu hệ thống

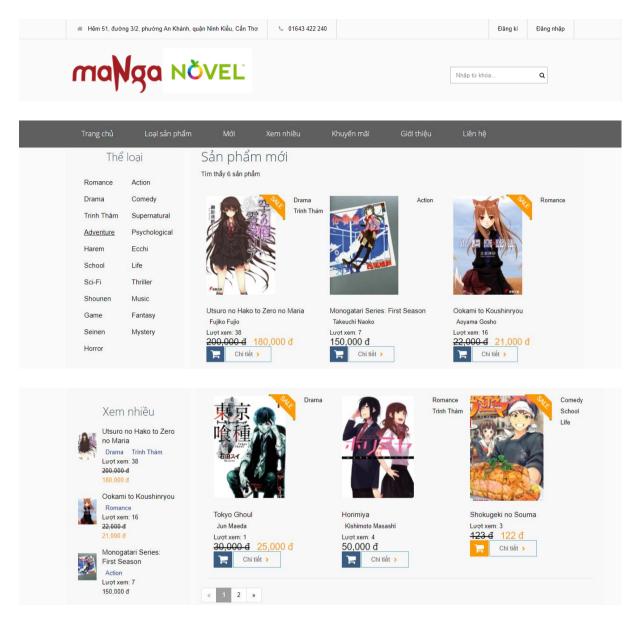
Thiết bị có thể chạy trình duyệt web và có kết nối internet,

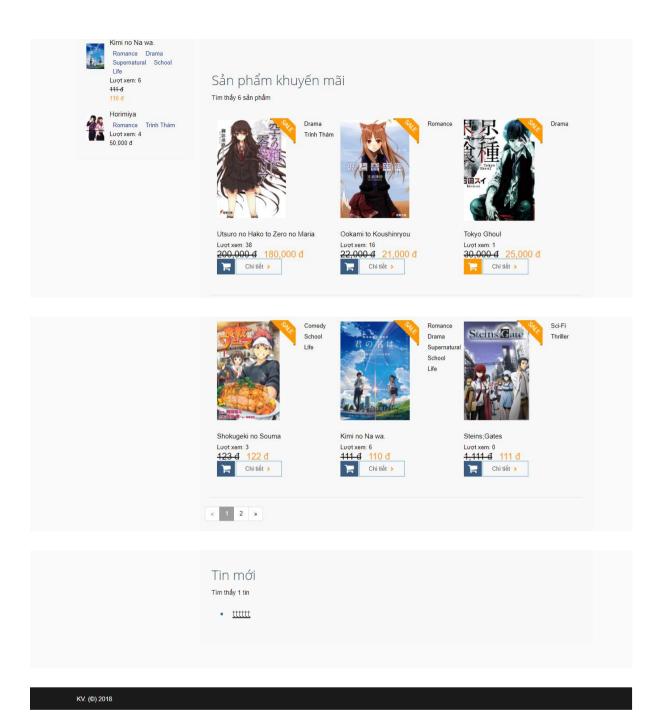
- Hệ điều hành Windows 10
- Duyệt web: chrome (recommend), firefox
- CPU 2.5 GHZ

#### - Bàn phím, màn hình

# 3.3 Kết quả

1. Trang chủ





# 2. Đăng nhập

a) Mục đích: Đăng nhập vào hệ thống

Đăng nhập	
Email address*	Please fill out this field.
Password*	
Login	

Nếu thành công thì trên thanh header sẽ có giao diện như sau nếu là admin

۵	Tài khoản	Chào bạn Kudo Vĩ 2	Admin	Đăng xuất	
---	-----------	--------------------	-------	-----------	--

# Nếu là người dùng thường:

🏝 Tài khoản	Chào bạn kv 3	Đăng xuất	

# b) Các thành phần

STT	Loại	Tên	Ý nghĩa
1	Text field	Email	Email dùng để đăng nhập
2	Text field	Password	Mật khẩu
3	Submit	Login	Đăng nhập

# c) Các sự kiện

- Khi người dùng click vào nút đăng nhập thì hiển thị giao diện đăng nhập như trên
- Nếu đăng nhập thành công thì trờ về trang trước đó
- Nếu không thành công thì yêu cầu nhập lại và thông báo không thành công.
- d) Sử dụng dữ liệu (bảng)
  - nguoidung: select

- 3. Đăng xuất
  - a) Mục đích: đăng xuất khỏi hệ thống

b) Các thành phần

STT	Loại	Tên	Ý nghĩa
1	Link	Đăng xuất	Đăng xuất khỏi hệ thống

- c) Các sự kiện
  - Khi người dùng click vào link đăng xuất trên thanh header thì hệ thống sẽ gọi đến route đăng xuất và người dùng đăng xuất khỏi hệ thống.
- d) Sử dụng dữ liệu: Không có
- 4. Đăng kí
  - a) Mục đích: tạo tài khoản

Đăng kí	
Email address*	
Fullname*	
Address*	
Phone*	
Password*	
Re password*	
Register	

STT	Loại	Tên	Ý nghĩa
1	Text field	Email	Email dùng để đăng kí
2	Text field	Fullname	Tên đầy đủ
3	Text field	Address	Địa chỉ
4	Text field	Phone	Số điện thoại
5	Password	Password	Mật khẩu
6	Password	Repasswrod	Mật khẩu lần 2
7	Submit	Register	Đăng kí

#### c) Các sự kiện

- Sau khi người dùng click lên nút đăng kí trên thanh header, thì giao diện đăng kí như trên được hiện lên.
- Nếu thông tin nhập vào đầy đủ và submit thì thông tin được gửi lên server. Nếu dữ liệu hợp lệ thì thông báo đăng kí thành công.
- d) Sử dụng dữ liệu (bảng)
  - nguoidung: insert
- 5. Cập nhật tài khoản
  - a) Mục đích: Sửa thông tin tài khoản

Sửa thông tin tài khoản		
Email address*	kv3@gmail.com	
Fullname*	kv 3	
Address*	ct	
Phone*	012345678	
Password*	Không bắt buộc đổi mật khấu	
Re password*		
Sửa		

# b) Các thành phần

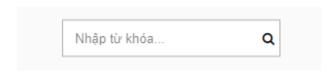
STT	Loại	Tên	Ý nghĩa
1	Text field	Email	Email dùng để đăng nhập, Không cho
			thay đổi
2	Text field	Fullname	Tên đầy đủ
3	Text field	Address	Địa chỉ
4	Text field	Phone	Số điện thoại
5	Password	Password	Mật khẩu
6	Password	Repasswrod	Mật khẩu lần 2
7	Submit	Sửa	Sửa thông tin

#### c) Các sự kiện

 Người dùng click vào mục tài khoản trên thanh header sau khi đăng nhập thành công.



- Giao diện sửa tài khoản bên trên được hiện ra.
- Người dùng được quyền thay đổi hầu hết các thông tin trừ email (disabled edit).
- Sau khi nhập đầy đủ thông tin và submit thì nếu thông tin hợp lệ thì thông báo sửa thành công.
- d) Sử dụng dữ liệu (bảng)
  - nguoidung: update
- 6. Tìm sản phẩm theo tên
  - a) Mục đích: tìm sản phẩm theo tên



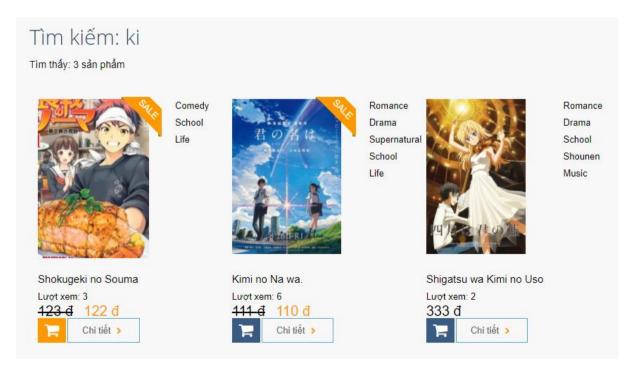
STT	Loại	Tên	Ý nghĩa
1	Text field	Search	Tên sản phẩm
2	Submit	Tìm (icon)	Tìm sản phẩm

#### c) Các sự kiện

• Người dùng nhập thông tin vào ô tìm kiếm bên dưới thanh header



 Sau đó click vào icon tìm kiếm. Nếu có tồn tại các sản phẩm có 1 phần của tên hoặc hoàn toàn trùng với từ khoá nhập vào thì trả về dang sách các sản phẩm.

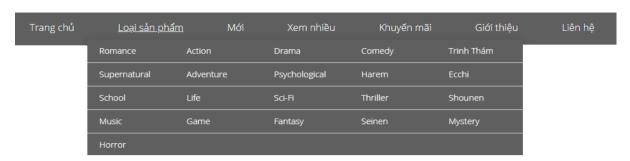


d) Sử dụng dữ liệu (báng)

• sanpham: select

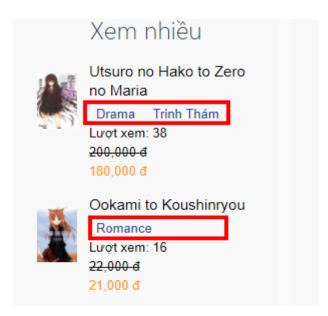
# 7. Tìm sản phẩm theo thể loại

a) Mục đích: tìm sản phẩm theo thể loại











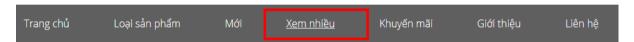
## b) Các thành phần

STT	Loại	Tên	Ý nghĩa
1	Text	Name	Tên sản phẩm
2	Text	Description	Mô tả
3	File	Image	ånh
4	Text	Type	Thể loại
5	Text	View	Luot xem
6	Text	Author	Tác giả
7	Text	Unit price	Giá gốc
8	Text	Promotion price	Giá khuyến mãi
9	Link	Add to cart	Thêm vào giỏ hàng
10	Link	Detail	Chi tiết sản phẩm

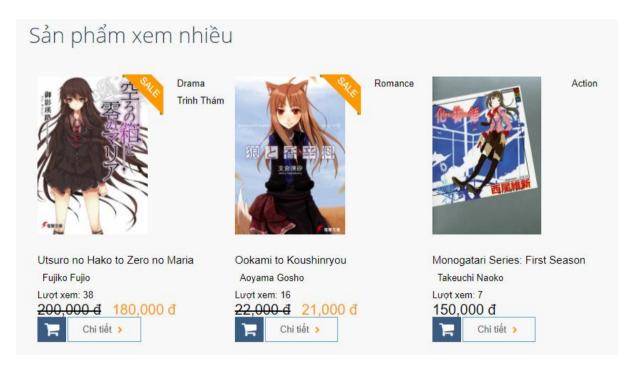
#### c) Các sự kiện

- Click vào 1 thể loại trên dropdown menu loại sản phẩm trên thanh menu hoặc click vào 1 thể loại trên sidebar thể loại bên trái hoặc click vào 1 thể loại trên các giao diện có hiển thị sản phẩm.
- Hệ thống trả về danh sách các sản phẩm thuộc thể loại cần tìm.

- d) Sử dụng dữ liệu (bảng):
  - sanpham: select
  - theloai: select
  - sanpham\_theloai: select
- 8. Lọc sản phẩm theo lượt view
  - a) Mục đích: lọc sản phẩm theo lượt view
  - b) Các thành phần (tương tự 7)
  - c) Các sự kiện
    - Người dùng click vào mục Xem nhiều trên thanh menu



 Hệ thống trả về danh sách các sản phẩm được sắp xếp giảm dần của lượt xem.



- d) Sử dụng dữ liệu
  - sanpham: select
- 9. Lọc sản phẩm mới (tương tự 8)
- 10. Lọc sản phẩm khuyến mãi (tương tự 8)
- 11. Lọc sản phẩm theo tác giả

a) Mục đích: Lọc sản phẩm theo tác giả





- b) Các thành phần (tương tự 7)
- c) Các sự kiện
  - Từ giao diện hiển thị sản phẩm có tên tác giả, click vào tên tác giả
  - Hệ thống trả về danh sách sản phẩm có cùng tác giả vừa được chọn.

d) Sử dụng dữ liệu

• sanpham: select

• tacgia: select

• sanpham\_tacgia: select

12. Xem chi tiết thông tin sản phẩm

a) Mục đích: xem thông tin chi tiết của 1 sản phẩm



Thể loại:

Drama Trinh Thám

Lượt xem: 39 Còn lại: 5 sản phẩm Tác giả:

Fujiko Fujio

200,000 đ 180,000 đ

# Utsuro no Hako to Zero no Maria

8.96 Ranked #13Popularity #62Members 58,616NovelMikage, Eiji (Story), Tetsuo (Art) Add to ListVolumes: 0 /7 Chapters: 0 /40 EditSynopsis Kazuki Hoshino values his everyday life above all else. He spends the days carefree with his friends at school, until the uneventful bliss suddenly comes to a halt with the transfer of the aloof beauty Aya Otonashi into his class and her cold, dramatic statement to him immediately upon arrival: "I'm here to break you.

This is the 13,118th time I've transferred. After so many occasions, I have to say that this is all starting to grate on me, which is why this time I'm spicing things up with a proper declaration of war." And with those puzzling words, the ordinary days that Kazuki loved so dearly become a cycle of turmoil and fear—Aya's sudden appearance signals the unraveling of unseen mysteries surrounding Kazuki's seemingly normal friends, including the discovery of mysterious devices known as "boxes"



STT	Loại	Tên	Ý nghĩa
1	Text	Name	Tên sản phẩm
2	Text	Description	Mô tả
3	File	Image	ånh
4	Text	Туре	Thể loại
5	Text	View	Lượt xem
6	Text	Amount	Số lượng còn lại
7	Text	Author	Tác giả

8	Text	Unit price	Giá gốc
9	Text	Promotion price	Giá khuyến mãi
10	Link	Add to cart	Thêm vào giỏ hàng

#### c) Các sư kiên

 Người dùng click vào ảnh hoặc tên của sản phẩm để chuyển đến giao diện chi tiết sản phẩm.

# d) Sử dụng dữ liệu

• sanpham: select

• tac\_gia: select

• theloai: select

• sanpham\_tacgia: select

• sanpham\_theloai: select

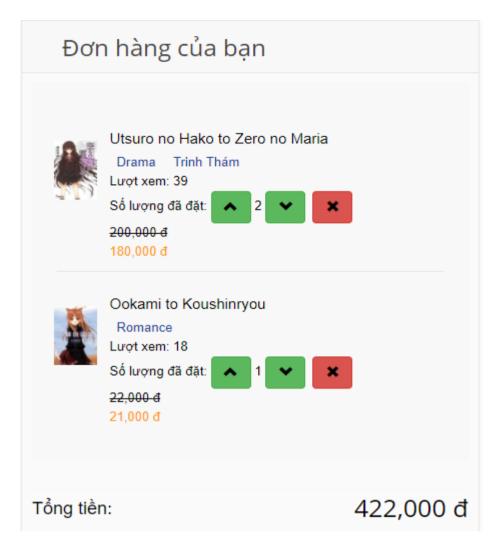
# 13. Thêm sản phẩm vào giỏ hàng

a) Mục đích: thêm sản phẩm vào giỏ hàng

b) Các thành phẩn

#### c) Các sự kiện

- Người dùng click vào icon giỏ hàng bên dưới từng sản phẩm để thêm sản phẩm vào giỏ hàng
- Nếu còn hàng thì thông báo thêm thành công, ngược lại thông báo sản phẩm hết hàng.
- d) Sử dụng dữ liệu
- 14. Xem thông tin giỏ hàng
  - a) Mục đích: xem các sản phẩm có trong giỏ hàng



STT	Loại	Tên	Ý nghĩa
1	Text	Name	Tên sản phẩm
2	File	Image	ảnh
3	Text	Type	Thể loại
4	Text	View	Lượt xem
5	Text	Quantity	Số lượng đã đặt
6	Link	Increase1	Tăng số lượng sản phẩm lên 1
7	Link	Decrease1	Giảm số lượng sản phẩm xuống 1
8	Link	Delproduct	Xoá sản phẩm ra khỏi giỏ hàng
9	Text	Unit price	Giá gốc
10	Text	Promotion price	Giá khuyến mãi

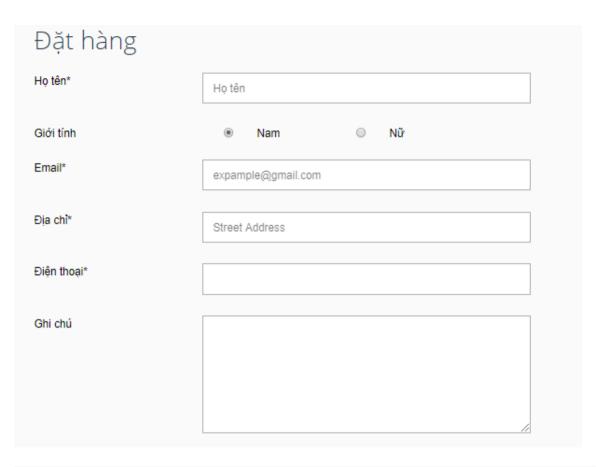
- c) Các sự kiện
  - Người dùng click vào mục Giỏ hàng trên thanh menu



- Hệ thống chuyển đế giao diện chi tiết giỏ hàng
- d) Sử dụng dữ liệu
  - sanpham: select
  - theloai: select
  - tacgia: select
- 15. Xoá sản phẩm ra khổi giỏ hàng
  - a) Mục đích: xoá sản phẩm ra khỏi giỏ hàng
  - b) Các thành phần
  - c) Sự kiện
    - Click vào nút xoá trên trang chi tiết giỏ hàng của từng sản phẩm. Hệ thống xoá sản phẩm ra khỏi giỏ hàng.



- Trở về trang trước đó.
- d) Sử dụng dữ liệu
- 16. Đặt hàng
  - a) Mục đích: đặt hàng những sản phẩm có trong giỏ hàng



# Hình thức thanh toán Thanh toán khi nhận hàng Cửa hàng sẽ gửi hàng đến địa chỉ của bạn, bạn xem hàng rồi thanh toán tiền cho nhân viên giao hàng Chuyển khoản Đặt hàng >

STT	Loại	Tên	Ý nghĩa
1	Text	Name	Tên khách hàng

2	Radio button	Male	Nữ
3	Radio button	Female	Nam
4	Text	Email	Email
5	Text	Address	Địa chỉ
6	Text	Phone	Số điện thoại
7	Text	Note	Ghi chú
8	Radio button	COD	Thanh toán khi nhận
9	Radio button	ATM	Thanh toán qua thẻ ATM, chuyển khoản
10	Submit	Checkout	Đặt hàng

#### c) Các sự kiện

- Người dùng click vào mục gỏi hàng trên thanh menu để chuyển sang giao diện giỏ hàng
- Nhập các thông tin cần thiết, chọn submit. Hệ thống kiểm tra thông tin nếu hợp lệ thì lưu thông tin vào cơ sở dữ liệu và trả về thông báo đặt hàng thành công.

#### d) Sử dụng dữ liệu

• sanpham: select

• khachhang: insert

• donhang: insert

• chitietdonhang: insert

#### 17. Xem tin mới

a) Mục đích: xem tin tức mới

Tin Mới



# b) Các thành phần

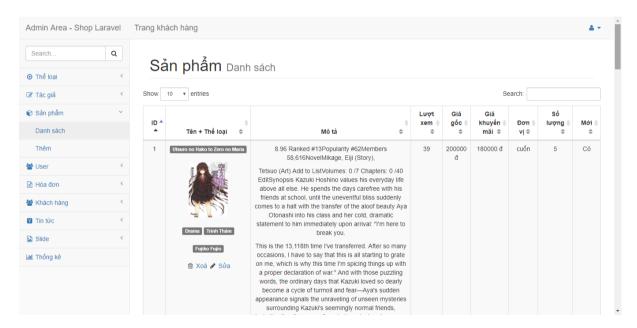
STT	Loại	Tên	Ý nghĩa
1	Text	Title	Tiêu đề
2	File	Image	Ånh
3	Text	Content	Nội dung

#### c) Các sự kiện

- Người dùng click vào danh sách các tin tức phía dưới cùng của trang chủ.
- Hệ thống chuyển đến giao diện chi tiết tin tức
- d) Sử dụng dữ liệu

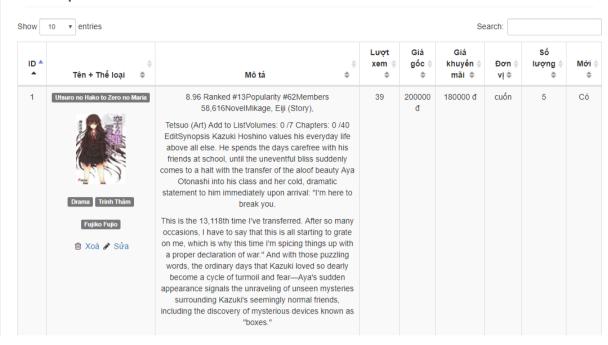
• tintuc: select

#### 18. Trang admin



- 19. Xem danh sách sản phẩm
  - a) Mục đích: xem danh sách sản phẩm (admin)

# Sản phẩm Danh sách

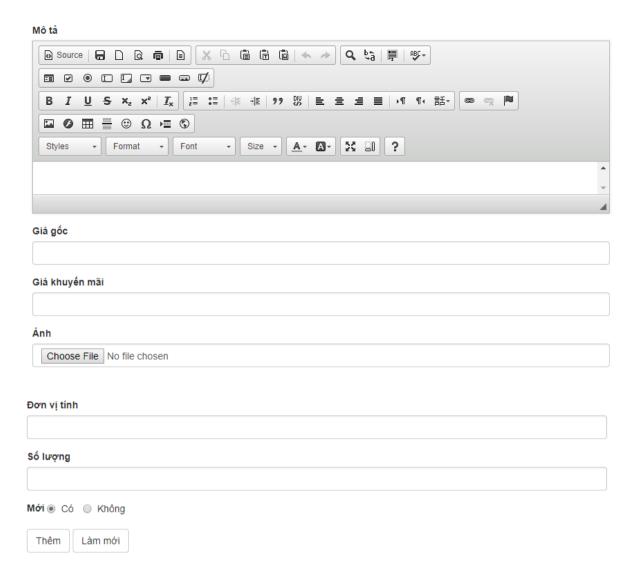


STT	Loại	Tên	Ý nghĩa
1	Text	Id	Số thứ tự
2	Text	Name	Tên sản phẩm
3	File	Image	Ånh
4	Text	Type	Thể loại
5	Text	Author	Tác giả
6	Text	Description	Mô tả
7	Text	View	Luot xem
8	Text	Unit price	Giá gốc
9	Text	Promotion price	Giá khuyến mãi
10	Text	Unit	Đơn vị tính
11	Text	Amount	Số lượng
12	Text	New	Mới
13	Link	Edit	Sửa
14	Link	Delete	Xoá

- c) Các sự kiện
  - Từ sidebar bên trái chọn Sản phẩm > Danh sách
  - Hệ thống chuyển sang giao diện danh sách sản phẩm
- d) Sử dụng dữ liệu
  - sanpham: select
  - tacgia: select
  - theloai: select
  - sanpham\_theloai: select
  - sanpham\_tacgia: select
- 20. Thêm sản phẩm
  - a) Mục đích: thêm 1 sản phẩm vào hệ thống (admin)

# Sản phẩm Thêm

Tên sản phẩm			
Thế loại			
Romance	Action	☐ Drama	☐ Comedy
Trinh Thám	Supernatural	Adventure	Psychological
☐ Harem	Ecchi	School	Life
Sci-Fi	☐ Thriller	Shounen	Music
☐ Game	■ Fantasy	Seinen	■ Mystery
Horror			
Tác giả			
Aoyama Gosho	Oda Eiichiro	Kishimoto Masashi	☐ Fujiko Fujio
☐ Takeuchi Naoko	Jun Maeda	□ĸv	



STT	Loại	Tên	Ý nghĩa
1	Text	Name	Tên sản phẩm
2	Checkbox	Type	Thể loại
3	Checkbox	Author	Tác giả
4	Text	Description	Mô tả
5	Text	Unit price	Giá gốc
6	Text	Promotion price	Giá khuyến mãi
7	File	Image	Ånh
8	Text	Unit	Đơn vị tính
9	Radio button	Yes	Số lượng

10	Radio button	No	Mới
11	Submit	Add	Thêm sản phẩm vào hệ thống
12	Reset	Reset	Reset lại các thông tin đã nhập

#### c) Các sự kiện

- Từ sidebar bên trái chọn Sản phẩm > Danh sách
- Hệ thống chuyển sang giao diện danh sách sản phẩm
- Người dùng nhập thông tin và submit
- Hệ thống kiểm tra nếu thông tin nhập vào là hợp lệ thì thêm sản phẩm mới vào hệ thống.
- d) Sử dụng dữ liệu
  - sanpham: insert
  - theloai: select
  - tacgia: select
  - sanpham\_theloai: insert
  - sanpham\_tacgia: insert

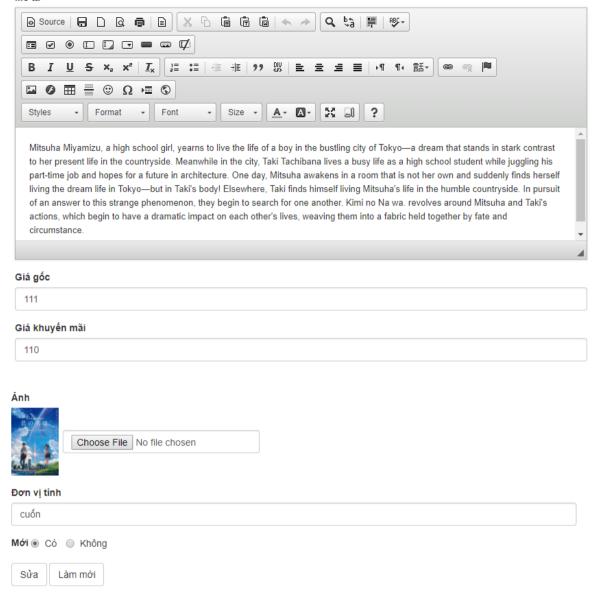
# 21. Sửa sản phẩm

a) Mục đích: sửa thông tin của 1 sản phẩm

# Sản phẩm Kimi no Na wa.

Kimi no Na wa.			
îhế loại			
<b>✓</b> Romance	Action	✓ Drama	☐ Comedy
Trinh Thám	Supernatural	Adventure	Psychological
☐ Harem	Ecchi	✓ School	✓ Life
Sci-Fi	☐ Thriller	Shounen	☐ Music
☐ Game	■ Fantasy	Seinen	■ Mystery
Horror			
rác giả			
Aoyama Gosho	Oda Eiichiro	Kishimoto Masashi	Fujiko Fujio
Takeuchi Naoko	Jun Maeda	□ K V	

#### Mô tả



STT	Loại	Tên	Ý nghĩa
1	Text	Name	Tên sản phẩm
2	Checkbox	Type	Thể loại
3	Checkbox	Author	Tác giả
4	Text	Description	Mô tả
5	Text	Unit price	Giá gốc
6	Text	Promotion price	Giá khuyến mãi
7	File	Image	Ånh

8	Text	Unit	Đơn vị tính
9	Radio button	Yes	Số lượng
10	Radio button	No	Mới
11	Submit	Edit	Sửa thông tin sản phẩm
12	Reset	Reset	Reset lại các thông tin đã nhập

# c) Các sự kiện

• Từ giao diện danh sách sản phẩm, chọn nút Sửa



- Hệ thống chuyển đến giao diện sửa sản phẩm như trên với các thông tin hiện có
- Người dùng thay đổi các thông tin cần thay đổi và submit
- Nếu thông tin là hợp lệ thì sản phẩm được cập nhật lại với thông tin mới

# d) Sử dụng dữ liệu

• sanpham: select, update

• tacgia: select

• theloai: select

• sanpham\_theloai: select, update

• sanpham\_tacgia: select, update

# 22. Xoá sản phẩm

a) Mục đích: xoá 1 sản phẩm ra khỏi hệ thống



#### b) Các thành phần

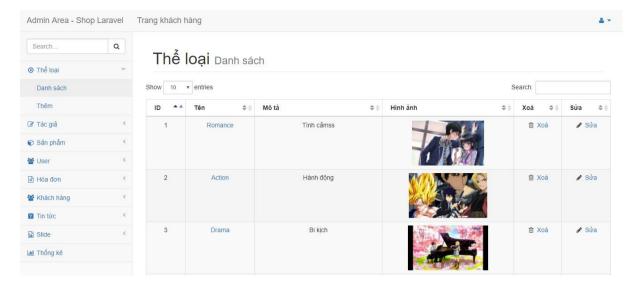
STT	Loại	Tên	Ý nghĩa
1	Link	Delete	Xoá sản phẩm

#### c) Các sự kiện

- Từ giao diện danh sách sản phẩm, chọn nút xoá.
- Sản phẩm bị xoá ra khỏi hệ thống.
- d) Sử dụng dữ liệu
  - sanpham: delete
  - sanpham\_theloai: delete
  - sanpham\_tacgia: delete

### 23. Xem danh sách thể loại

a) Mục đích: xem danh sách thể loại (admin)



## b) Các thành phần

STT	Loại	Tên	Ý nghĩa
1	Text	Id	Số thứ tự
2	Text	Name	Tên thể loại
3	Text	Description	Mô tả
4	File	Image	Ånh
5	Link	Delete	Xoá thể loại
6	Link	Edit	Sửa thể loại

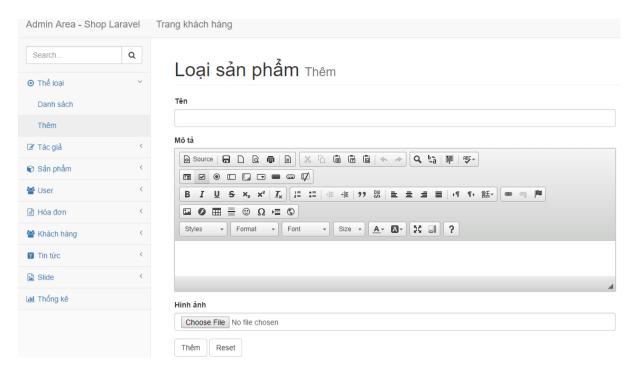
#### c) Các sự kiện

- Người dùng chọn mục Thể loại > Danh sách ở sidbar bên trái.
- Hệ thống chuyển để giao diện danh sách thể loại
- d) Sử dụng dữ liệu

• theloai: select

#### 24. Thêm thể loại

a) Mục đích: thêm 1 thể loại vào hệ thống (admin)



### b) Các thành phần

STT	Loại	Tên	Ý nghĩa
1	Text	Name	Tên thể loại
2	Text	Description	Mô tả
3	File	Image	Ånh
4	Submit	Add	Thêm thể loại vào hệ thống
5	Reset	Reset	Reset lại các thông tin đã nhập

#### c) Các sự kiện

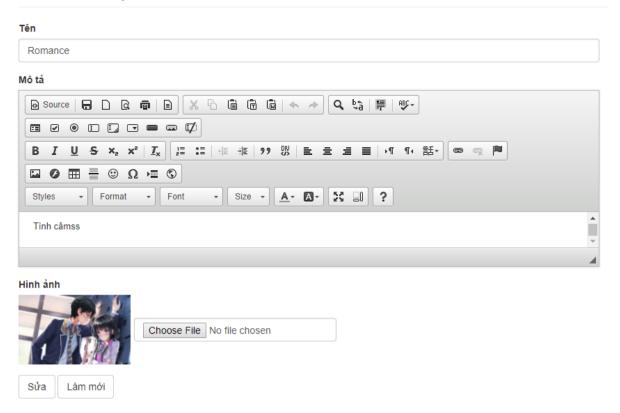
- Người dùng chọn mục Thể loại > Thêm trong sidebar bên trái
- Hệ thống chuyển đến giao diện thêm thể loại
- Người dùng nhập thông tin và submit
- Nếu thông tin hợp lệ thì thể loại được thêm vào hệ thống
- d) Sử dụng dữ liệu

• theloai: insert

#### 25. Sửa thể loại

a) Mục đích: thay đổi thông tin của 1 thể loại

# Loại sản phẩm Romance



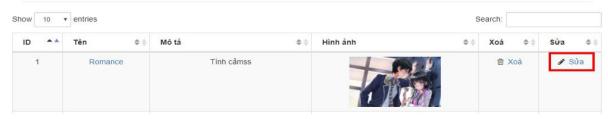
#### b) Các thành phần

STT	Loại	Tên	Ý nghĩa
1	Text	Name	Tên thể loại
2	Text	Description	Mô tả
3	File	Image	Ånh
4	Submit	Edit	Cập nhật thể loại với thông tin mới
5	Reset	Reset	Reset lại các thông tin đã nhập

### c) Các sự kiện

• Người dùng click vào nút Sửa của thể loại cần sửa trong trang danh sách





- Hệ thống chuyển đến giao diện sửa thể loại
- Người dùng nhập thông tin và submit
- Nếu thông tin hợp lệ thì cập nhật thể loại hiện tại với thông tin mới
- d) Sử dụng dữ liệu

• theloai: update

26. Xoá thể loại

a) Mục đích: xoá 1 thể loại ra khỏi hệ thống (admin)

# Thể loại Danh sách

how 10 1	entries				Se	arch:	
ID 🔺	Tên \$	Mô tả	• •	Hình ảnh	•	Xoá ‡ ∳	Sửa ≑
1	Romance	Tình cảmss		1		∰ Xoá	<b>∂</b> Sửa

## b) Các thành phần

STT	Loại	Tên	Ý nghĩa
1	Link	Delete	Xoá thể loại

### c) Các sự kiện

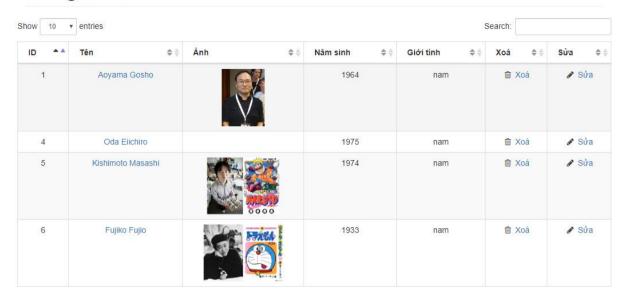
- Từ giao diện danh sách thể loại, người dùng click vào nút xoá của thể loại cần xoá.
- Hệ thống xoá thể loại được yêu cầu xoá.
- d) Sử dụng dữ liệu

• theloai: delete

27. Xem danh sách tác giả

a) Mục đích: xem danh sách tác giả (admin)

## Tác giả Danh sách



## b) Các thành phần

STT	Loại	Tên	Ý nghĩa
1	Text	Id	Số thứ tự
2	Text	Name	Tên tác giả
3	File	Image	Ånh
4	Text	Yearofbirth	Năm sinh
5	Text	Gender	Giới tính
6	Link	Delete	Xoá tác giả
7	Link	Edit	Sửa tác giả

#### c) Các sự kiện

- Người dùng chọn mục Tác giả > Danh sách ở sidbar bên trái.
- Hệ thống chuyển đế giao diện danh sách tác giả
- d) Sử dụng dữ liệu
  - tacgia: select
- 28. Thêm tác giả
  - a) Mục đích: thêm 1 tác giả vào hệ thống (admin)

# Tác giả Thêm

Tên		
Năm sinh		
Giới tính   Nam  Hình ảnh	○ Nữ	
Choose File No file chosen  Thêm Reset		

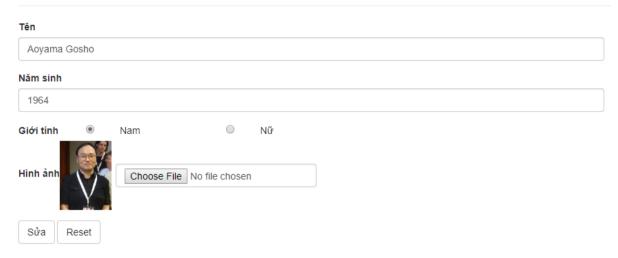
## b) Các thành phần

STT	Loại	Tên	Ý nghĩa
1	Text	Name	Tên thể loại
2	Text	Yearofbirth	Năm sinh
3	Radio button	Male	Nam
4	Radio button	Female	Nữ
5	File	Image	Ånh
6	Submit	Add	Thêm tác giả vào hệ thống
7	Reset	Reset	Reset lại các thông tin đã nhập

### c) Các sự kiện

- Người dùng chọn mục Tác giả > Thêm trong sidebar bên trái
- Hệ thống chuyển đến giao diện thêm tác giả
- Người dùng nhập thông tin và submit
- Nếu thông tin hợp lệ thì thể loại được thêm vào hệ thống
- d) Sử dụng dữ liệu
  - tacgia: insert
- 29. Sửa tác giả
  - a) Mục đích: thay đổi thông tin của 1 tác giả

# Tác giả Aoyama Gosho



## b) Các thành phần

STT	Loại	Tên	Ý nghĩa
1	Text	Name	Tên thể loại
2	Text	Yearofbirth	Năm sinh
3	Radio button	Male	Nam
4	Radio button	Female	Nữ
5	File	Image	Ånh
6	Submit	Edit	Cập nhật tác giả với thông tin
7	Reset	Reset	Reset lại các thông tin đã nhập

### c) Các sự kiện

• Người dùng click vào nút Sửa của tác giả cần sửa trong trang danh sách

# Tác giả Danh sách



• Hệ thống chuyển đến giao diện sửa tác giả

- Người dùng nhập thông tin và submit
- Nếu thông tin hợp lệ thì cập nhật tác giả hiện tại với thông tin mới
- d) Sử dụng dữ liệu
  - tacgia: update
- 30. Xoá tác giả
  - a) Mục đích: xoá 1 tác giả ra khỏi hệ thống (admin)

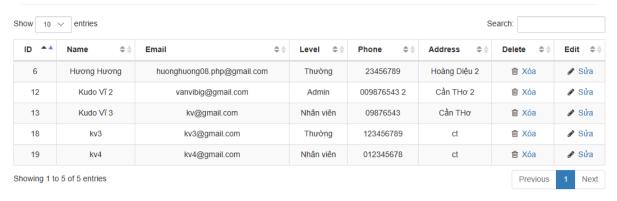
## Tác giả Danh sách

Show 10	▼ entries					Search:	
ID 📤	Tên	<b>‡</b>	<b>\$</b> \$	Năm sinh	Giới tính	Xoá \$ \$	Sửa \$\$
1	Aoyama Gosho			1964	nam	ੰ Xoá	<b>∂</b> Sửa

STT	Loại	Tên	Ý nghĩa
1	Link	Delete	Xoá tác giả

- c) Các sự kiện
  - Từ giao diện danh sách tác giả, người dùng click vào nút xoá của tác giả cần xoá.
  - Hệ thống xoá tác giả được yêu cầu xoá.
- d) Sử dụng dữ liệu
  - tacgia: delete
- 31. Xem danh sách user
  - a) Mục đích: xem danh sách user (admin)

## Người dùng Danh sách



## b) Các thành phần

STT	Loại	Tên	Ý nghĩa
1	Text	Id	Số thứ tự
2	Text	Name	Tên người dùng
3	Text	Email	Email dùng để đăng nhập
4	Text	Level	Cấp (admin, nhân viên, thường)
5	Text	Phone	Điện thoại
6	Text	Address	Địa chỉ
7	Link	Delete	Xoá user
8	Link	Edit	Sửa user

#### c) Các sự kiện

- Người dùng chọn mục User > Danh sách ở sidbar bên trái
- Hệ thống chuyển đế giao diện danh sách user
- d) Sử dụng dữ liệu
  - nguoidung: select
- 32. Thêm user
  - a) Mục đích: thêm 1 user vào hệ thống (admin)

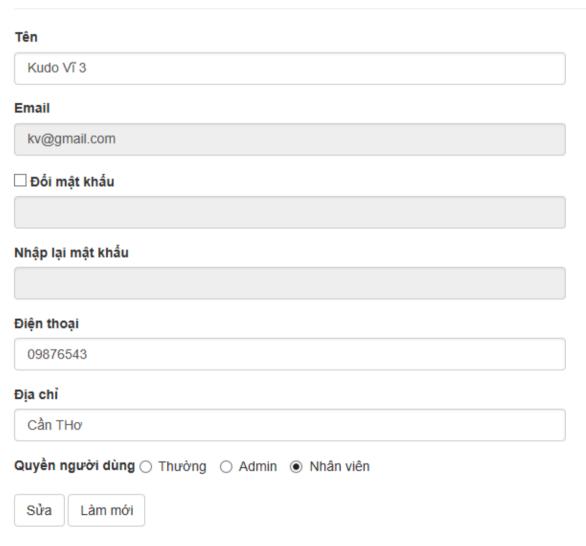
# Người dùng Thêm

Tên	
Email	
Email	
Mật khấu	
Nhập lại mật khẩu	
Migp igi mgc knau	
Điện thoại	
Địa chỉ	
- in - in	
Quyền người dùng 🌒 🛚	Thường 🔾 Admin 🔾 Nhân viên
Thêm Làm mới	

STT	Loại	Tên	Ý nghĩa
1	Text	Name	Tên người dùng
2	Text	Email	Email dùng để đăng nhập
3	Password	Password	Mật khẩu
4	Password	Repassword	Nhập lại mật khẩu
5	Text	Phone	Điện thoại
6	Text	Address	Địa chỉ
7	Radio button	Normal	Người dùng thường
8	Radio button	Admin	Người quản trị
9	Radio button	Employee	Nhân viên
10	Submit	Add	Thêm user
11	Reset	Reset	Reset lại các thông tin vừa nhập

- b) Các sự kiện
  - Người dùng chọn mục User > Thêm trong sidebar bên trái
  - Hệ thống chuyển đến giao diện thêm user như trên
  - Người dùng nhập thông tin và submit
  - Nếu thông tin hợp lệ thì user được thêm vào hệ thống
- c) Sử dụng dữ liệu
  - nguoidung: insert
- 33. Sửa user
  - a) Mục đích: thay đổi thông tin của 1 user

# Người dùng Kudo Vĩ 3



STT	Loại	Tên	Ý nghĩa
1	Text	Name	Tên người dùng
2	Text	Email	Email dùng để đăng nhập
3	Checkbox	Change password	Đổi mật khẩu
4	Password	Password	Mật khẩu
5	Password	Repassword	Nhập lại mật khẩu
6	Text	Phone	Điện thoại
7	Text	Address	Địa chỉ
8	Radio button	Normal	Người dùng thường
9	Radio button	Admin	Người quản trị
10	Radio button	Employee	Nhân viên
11	Submit	Edit	Cập nhật user với thông tin mới
12	Reset	Reset	Reset lại các thông tin vừa nhập

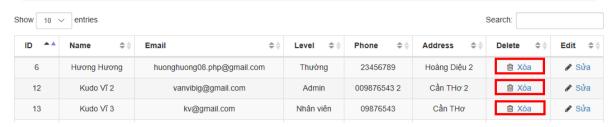
• Người dùng click vào nút Sửa của user cần sửa trong trang danh sách

## Người dùng Danh sách



- Hệ thống chuyển đến giao diện sửa user như trên
- Người dùng nhập thông tin và submit
- Nếu thông tin hợp lệ thì cập nhật user hiện tại với thông tin mới
- d) Sử dụng dữ liệu
  - nguoidung: update
- 34. Xoá user
  - a) Mục đích: xoá 1 người dùng ra khỏi hệ thống (admin)

## Người dùng Danh sách



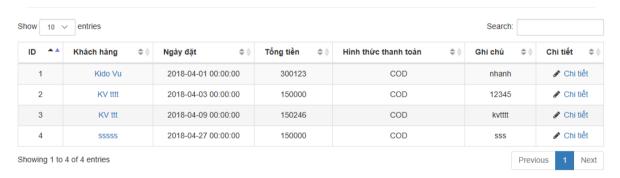
### b) Các thành phần

STT	Loại	Tên	Ý nghĩa
1	Link	Delete	Xoá tác giả

#### c) Các sư kiên

- Từ giao diện danh sách user, người dùng click vào nút xoá của user cần xoá.
- Hệ thống xoá user được yêu cầu xoá.
- d) Sử dụng dữ liệu
  - nguoidung: delete
- 35. Xem danh sách hoá đơn
  - a) Mục đích: xem danh sách hoá đơn (admin, nhân viên)

#### Hoá đơn Danh sách

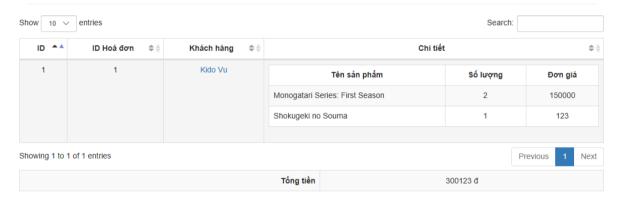


STT	Loại	Tên	Ý nghĩa
1	Text	Id	Số thứ tự
2	Link	Customer name	Tên khách hàng, chi tiết khách hàng

3	Text	Date order	Ngày đặt
4	Text	Total	Tổng tiền
5	Text	Payment	Hình thức thanh toán
6	Text	Note	Ghi chú
7	Link	Detail	Chi tiết hoá đơn

- Người dùng click vào mục Hoá đơn > Danh sách trong sidebar bên trái
- Hệ thống hệ thống chuyển đế giao diện danh sách hoá đơn
- d) Sử dụng dữ liệu
  - donhang: select
  - khachhang: select
- 36. Xem chi tiết hoá đơn
- a) Mục đích: xem chi tiết hoá đơn (admin, nhân viên)

## Chi tiết hoá đơn



STT	Loại	Tên	Ý nghĩa
1	Text	Id	Số thứ tự
2	Text	Id bill	Số thứ tự hoá đơn
3	Link	Customer name	Tên khách hàng, chi tiết khách hàng
4	Text	Product name	Tên sản phẩm
5	Text	Quantity	Số lượng

6	Text	Price	Đơn giá
7	Text	Total	Tổng tiền

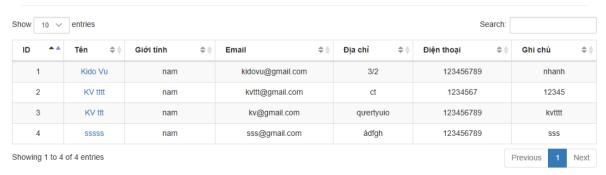
 Từ giao diện danh sách hoá đơn, người dùng click vào nút Chi tiết của hoá đơn cần xem chi tiết

#### Hoá đơn Danh sách



- Hệ thống hệ thống chuyển để giao diện chi tiết hoá đơn
- d) Sử dụng dữ liệu
  - sanpham: select
  - khachhang: select
  - chitietdonhang: select
- 37. Xem danh sách khách hàng
  - a) Mục đích: xem danh sách khách hàng (admin)

## Khách hàng Danh sách



STT	Loại	Tên	Ý nghĩa
1	Text	Id	Số thứ tự
2	Link	Name	Tên khách hàng
3	Text	Gender	Giới tính
4	Text	Email	Email
5	Text	Address	Địa chỉ
6	Text	Phone	Số điện thoại
7	Link	Note	Ghi chú

- Người dùng click vào mục Khách hàng > Danh sách trong sidebar bên trái
- Hệ thống hệ thống chuyển đế giao diện danh sách Khách hàng
- d) Sử dụng dữ liệu
  - khachhang: select
- 38. Xem chi tiết khách hàng
  - a) Mục đích: xem chi tiết khách hàng (admin, nhân viên), xem hoá đơn của khách hàng

### Hoá đơn Kido Vu

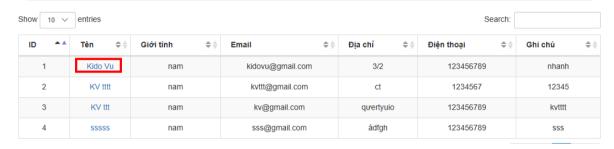
ID	Khách hàng	Ngày đặt	Tổng tiền	Hình thức thanh toán	Ghi chú	Chi tiết
1	Kido Vu	2018-04-01 00:00:00	300123	COD	nhanh	Chi tiết

STT	Loại	Tên	Ý nghĩa
1	Text	Id	Số thứ tự
3	Text	Name	Tên khách hàng
4	Text	Dateorder	Ngày đặt hàng
5	Text	Total	Tổng tiền
6	Text	Payment	Hình thức thanh toán

7	Text	Note	Ghi chú

- c) Các sự kiện
  - Từ giao diện danh sách khách hàng, người dùng click vào nút Tên của khách hàng cần xem chi tiết hoá đơn

## Khách hàng Danh sách



- Hệ thống hệ thống chuyển đế giao diện chi tiết hoá đơn của khách hàng hiện tại
- d) Sử dụng dữ liệu
  - khachhang: select
  - donhang: select
- 39. Xem danh sách tin tức
  - a) Mục đích: xem danh sách tin tức (admin)

#### Tin tức Danh sách

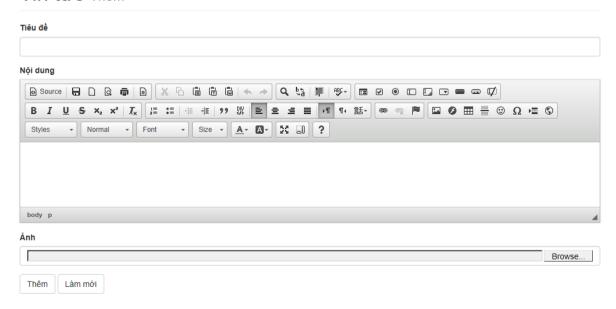


STT Loại Têr	Ý nghĩa
--------------	---------

1	Text	Id	Số thứ tự
2	Text	Title	Tiêu đề
3	Text	Content	Nội dung
4	File	Image	Ånh
5	Link	Delete	Xoá tin tức
6	Link	Edit	Sửa tin tức

- Người dùng chọn mục Tin tức > Danh sách ở sidbar bên trái.
- Hệ thống chuyển đế giao diện danh sách tin tức
- d) Sử dụng dữ liệu
  - tintuc: select
- 40. Thêm tin tức
  - a) Mục đích: thêm 1 tin tức vào hệ thống (admin)

### Tin tức Thêm



STT	Loại	Tên	Ý nghĩa
1	Text	Title	Tiêu đề
2	Text	Content	Nội dung

3	File	Image	Ånh
4	Submit	Add	Thêm tin tức vào hệ thống
5	Reset	Reset	Reset lại các thông tin đã nhập

#### c) Các sư kiên

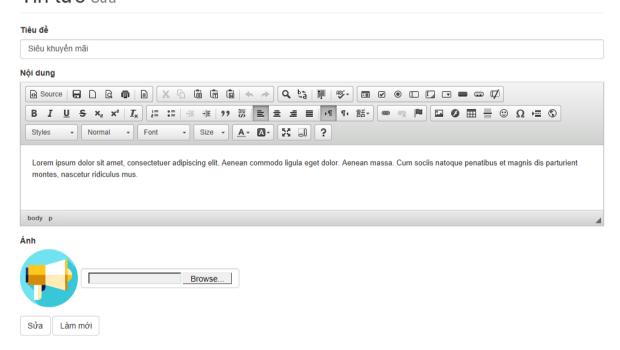
- Người dùng chọn mục Tin tức > Thêm trong sidebar bên trái
- Hệ thống chuyển đến giao diện thêm tin tức
- Người dùng nhập thông tin và submit
- Nếu thông tin hợp lệ thì tin tức được thêm vào hệ thống
- d) Sử dụng dữ liệu

• tintuc: insert

#### 41. Sửa tin tức

a) Mục đích: thay đổi thông tin của 1 tin tức

#### Tin tức sửa

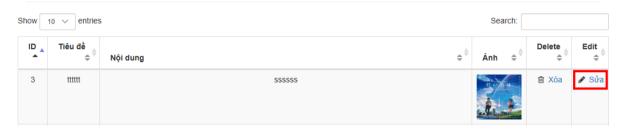


STT	Loại	Tên	Ý nghĩa
1	Text	Title	Tiêu đề
2	Text	Content	Nội dung

3	File	Image	Ånh
4	Submit	Edit	Cập nhật tin tức với thông tin mới
5	Reset	Reset	Reset lại các thông tin đã nhập

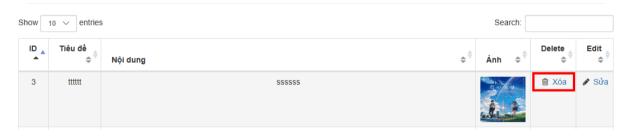
• Người dùng click vào nút Sửa của tin tức cần sửa trong trang danh sách

#### Tin tức Danh sách



- Hệ thống chuyển đến giao diện sửa tin tức
- Người dùng nhập thông tin và submit
- Nếu thông tin hợp lệ thì cập nhật tin tức hiện tại với thông tin mới
- d) Sử dụng dữ liệu
  - tintuc: update
- 42. Xoá tin tức
  - a) Mục đích: xoá 1 tin tức ra khỏi hệ thống (admin)

#### Tin tức Danh sách



STT	Loại	Tên	Ý nghĩa
1	Link	Delete	Xoá tin tức

- Từ giao diện danh sách tin tức, người dùng click vào nút xoá của tin tức cần xoá.
- Hệ thống xoá tin tức được yêu cầu xoá.

### d) Sử dụng dữ liệu

• tintuc: delete

#### 43. Xem danh sách slide

a) Mục đích: xem danh sách slide (admin)

## Slide Danh sách

10 ∨ €	entries		Search:	
**	Link \$\$	Ánh ≎≑	Delete 💠 💠	Edit \$
2	1		∄ Delete	
3	2		∄ Delete	<b>∌</b> Edit
4	3	Short Comments	<u></u> □ Delete	<b>≯</b> Edit

## b) Các thành phần

STT	Loại	Tên	Ý nghĩa
1	Text	Id	Số thứ tự
2	Text	Link	Liên kết
3	File	Image	Ånh
4	Link	Delete	Xoá slide
5	Link	Edit	Sửa slide

### c) Các sự kiện

- Người dùng chọn mục Slide > Danh sách ở sidbar bên trái.
- Hệ thống chuyển đế giao diện danh sách slide

d) Sử dụng dữ liệu

• slide: select

44. Thêm slide

a) Mục đích: thêm 1 slide vào hệ thống (admin)

# Slide Thêm

Link		
Hình ảnh		
Thêm Reset	Browse	

## b) Các thành phần

STT	Loại	Tên	Ý nghĩa
1	Text	Title	Liên kết
2	File	Image	Ånh
3	Submit	Add	Thêm slide vào hệ thống
4	Reset	Reset	Reset lại các thông tin đã nhập

#### c) Các sự kiện

- Người dùng chọn mục Slide > Thêm trong sidebar bên trái
- Hệ thống chuyển đến giao diện thêm slide
- Người dùng nhập thông tin và submit
- Nếu thông tin hợp lệ thì slide được thêm vào hệ thống
- d) Sử dụng dữ liệu
  - slide: insert

#### 45. Sửa slide

a) Mục đích: thay đổi thông tin của 1 slide

# Slide Sửa

ink 1		
ình ản	h	
HAR	T	
5		Browse

## b) Các thành phần

STT	Loại	Tên	Ý nghĩa
1	Text	Link	Liên kết
2	File	Image	Ånh
3	Submit	Edit	Cập nhật slide với thông tin mới
4	Reset	Reset	Reset lại các thông tin đã nhập

## c) Các sự kiện

• Người dùng click vào nút Sửa của slide cần sửa trong trang danh sách

## Slide Danh sách



• Hệ thống chuyển đến giao diện sửa slide

- Người dùng nhập thông tin và submit
- Nếu thông tin hợp lệ thì cập nhật slide hiện tại với thông tin mới
- d) Sử dụng dữ liệu
  - slide: update
- 46. Xoá slide
  - a) Mục đích: xoá 1 slides ra khỏi hệ thống (admin)

## Slide Danh sách

how 10 V	entries		Search:				
ID ^A	Link	Ánh	<b>*</b>	Delete	•	Edit	<b>4</b>
2	1			<u></u> □ Delete	]	<b>∌</b> Ec	dit
3	2			<b>⊜</b> Delete		<b>∌</b> Eo	dit

STT	Loại	Tên	Ý nghĩa
1	Link	Delete	Xoá slide

- c) Các sự kiện
  - Từ giao diện danh sách slide, người dùng click vào nút xoá của slide cần xoá.
  - Hệ thống xoá slide được yêu cầu xoá.
- d) Sử dụng dữ liệu
  - slide: delete
- 47. Thống kê doanh thu
  - a) Mục đích: thống kê doanh thu (admin)

# Thống kê Doanh thu

Tổng doanh thu: 750,369 đ

## b) Các thành phần

STT	Loại	Tên	Ý nghĩa
1	Text	Total	Tổng doanh thu

- c) Các sự kiện
  - Người dùng click vào mục Thống kê > Doanh thu trong sidebar bên trái
  - Hệ thống chuyển đế giao diện thống kê doanh thu
- d) Sử dụng dữ liệu
  - donhang: select
- 48. Thống kê sản phẩm đã bán
  - a) Mục đích: thống kê sản phẩm đã bán (admin)

## Thống kê sản phẩm đã bán

now 10 v entries Search:							
ID 📤	Tên + Thế loại	Lượt xem	Giá gốc	Giá khuyến mãi	Đã bán	Còn lại	Mới ≑
2	Monogatari Series: First Season  Action  Takeuchi Naoko	7	150000 đ	đ	5	4	Có
6	Shokugeki no Souma	3	123 đ	122 đ	3	6	Có

### b) Các thành phần

STT	Loại	Tên	Ý nghĩa
1	Text	Id	Số thứ tự sản phẩm
2	Text	Name	Tên sản phẩm
3	Link	Type	Thể loại, danh sách sản phẩm theo thể loại
4	Link	Author	Tác giả, danh sách sản phẩm theo tác giả
5	Text	View	Lượt xem
6	Text	Unit price	Giá gốc
7	Text	Promotion price	Giá khuyến mãi
8	Text	Saled amount	Số sản phẩm đã bán
9	Text	Available amount	Số sản phẩm còn lại
10	Text	New	Mới

- c) Các sự kiện
  - Người dùng click vào mục Thống kê > Sản phẩm đã bán trong sidebar bên trái
  - Hệ thống chuyển để giao diện thống kê sản phẩm đã bán
- d) Sử dụng dữ liệu
  - chitietdonhang: select
  - sanpham: select

# CHƯƠNG 4: KẾT LUẬN VÀ HƯỚNG PHÁT TRIỂN

## **4.1 Kết luận** (đã đạt được)

- Đăng nhập
- Sửa tài khoản
- Đăng kí
- Xem thông tin 1 sản phẩm
- Tìm sản phẩm theo tên
- Lọc sản phẩm theo thể loại
- Lọc sản phẩm theo tác giả
- Lọc sản phẩm theo xem nhiều
- Lọc sản phẩm theo mới

- Lọc sản phẩm theo khuyến mãi
- Xem tin mới
- Thêm sản phẩm vào giỏ hàng
- Xem thông tin giỏ hàng
- Xoá sản phẩm ra khỏi giỏ hàng
- Đặt hàng
- Quản lý khuyến mãi
- Quản lý người dùng
- Quản lý sản phẩm, thể loại, tin tức, tác giả

## 4.2 Hướng phát triển

Nếu có thời gian sẽ phát triển các chức năng:

- Thiết kế chức năng thanh toán online
- Chuyển từ progressive web app sang single page web app để cải thiện hiệu suất
- Chatbot