Ảnh có chứa ký hiệu, đang ngồi, đen, màu đỏ

Mô tả được tạo tự độngTRƯỜNG ĐẠI HỌC SƯ PHẠM THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH  
KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN  
\*\*\*\*\*

**ĐỒ ÁN MÔN HỌC**

PHÁT TRIỂN ỨNG DỤNG TRÊN THIẾT BỊ DI ĐỘNG

NGÀNH CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

TÊN ĐỀ TÀI  
XÂY DỰNG APP BÁN SÁCH

Giảng Viên Hướng Dẫn: Ths. Lê Quang Thái

Sinh Viên Thực Hiện:

Họ & Tên: Mai Trọng Vinh MSSV: 44.01.104.247

Họ & Tên: Hồ Phạm Ngọc Thạch MSSV: 44.01.104.202

Họ & Tên: Trần Thanh Hùng MSSV: 44.01.104.017

Tp. HỒ CHÍ MINH, THÁNG 6 - NĂM 2020

**LỜI CẢM ƠN**

Chúng em xin chân thành cảm ơn Thầy Lê Quang Thái là giảng viên hướng dẫn trong đề tài mà chúng em thực hiện, chúng em rất trân trọng sự giúp đỡ nhiệt tình của thầy để chúng em có thể hoàn thành tốt đồ án này. Chúng em cũng xin cảm ơn khoa Công Nghệ Thông Tin đã tạo điều kiện tốt nhất để chúng em có được những tiết học tuyệt vời.

Nhận Xét Của giảng Viên

**MỤC LỤC**

LỜI CẢM ƠN 2  
MỤC LỤC 3

CHƯƠNG 1: ĐẶT VẤN ĐỀ VÀ ĐỊNH HƯỚNG GIẢI PHÁP 5

* 1. Lời nói đầu 5
  2. Nhu cầu thực tế 5
  3. Mục đích chọn đề tài 5
  4. Nội dung đề tài 5
  5. Bố cục đồ án 6

CHƯƠNG 2: CƠ SỞ LÝ THUYẾT 7

2.1 React-Native 7  
2.2 expo 8

CHƯƠNG 3: PHÂN TÍCH CHỨC NĂNG 10

3.1 Chức năng xem chi tiết sản phẩm 10  
 3.2 Chức năng quản lý giỏ hàng 10  
 3.3 Chức năng tìm kiếm sản phẩm 10  
 3.4 Chức năng thanh toán 10  
 3.5 Chức năng quản lý tài khoản 10

CHƯƠNG 4: THIẾT KẾ HỆ THỐNG 12

4.1 Thiết kế cơ sở dữ liệu 12

4.1.1 Danh sách các bảng 13  
 4.1.2 Bảng banner\_slide\_show 13  
 4.1.3 Bảng categories 13  
 4.1.4 Bảng orders 14  
 4.1.5 Bảng orderitems 14  
 4.1.6 Bảng groups 15   
 4.1.7 Bảng products 15  
 4.1.8 Bảng users 16

CHƯƠNG 5: KẾT QUẢ CÀI ĐẶT 17

5.1 Giao diện người sử dụng 17  
5.1.1 Giao diện trang chủ 17  
5.1.2 Giao diện đăng ký 19  
5.1.3 Giao diện đăng nhập 20  
5.1.4 Giao diện giỏ hàng 21  
5.1.5 Giao diện thanh toán 22  
5.1.6 Giao diện tìm kiếm 25  
5.1.7 Giao diện thông tin cá nhân 27

**CHƯƠNG 1: ĐẶT VẤN ĐỀ VÀ ĐỊNH HƯỚNG GIẢI PHÁP**

* 1. Lời nói đầu

Xã hội ngày càng phát triển, công nghệ phát triển mạnh mẽ ứng dụng vào rất nhiều lĩnh vực kinh tế, chính trị, xã hội, giáo dục, sản xuất cũng như đời sống thường nhật của con người. Một trong những công nghệ tiêu biểu trong việc phát triển công nghệ đó phải kể đến việc ứng dụng công nghệ thông tin trong các lĩnh vực cuộc sống. Bởi lẽ, công nghệ thông tin giúp nâng cao chất lượng công việc, tăng hiệu suất, tiết kiệm thời gian và chi phí vận hành. Mặt khác, công nghệ thông tin còn là cầu nối duy trì mối quan hệ mọi người với nhau.

* 1. Nhu cầu thực tế

Đối với các doanh nghiệp nhỏ hay các Nhà sách, cửa hang sách, việc xây dựng hoặc thuê mặt bằng đầu tư luôn bị giới hạn bởi phạm vi địa lý, vì vậy chỉ có thể tiếp cận được với khách hàng địa phương. App bán sách sẽ giúp tiếp cận khách hàng không chỉ trong khu vực nhất định mà còn mở rộng ra khắp các vùng miền bất cứ nơi nào có Internet. Các công cụ liên lạc trực tuyến trên App sẽ giúp giảm thiểu nhân viên hỗ trợ tư vấn đối với nhiều khách hàng. Không phụ thuộc quá nhiều vào facebook. Tiết kiệm chi phí, hoạt động 24/7 và tiếp cận khách hàng mọi lúc.

* 1. Mục đích chọn đề tài

Thấy được tầm quan trọng của App bán sách đối với nhu cầu của khách hàng ở mọi địa phương. Hình thức mua sắm này đáp ứng nhu cầu của con người thời đại mới vì tiết kiệm nhiều công sức và thời gian.Việc sử dụng App bán sách sẽ cải thiện được chức năng quản lý và thống kê cũng như tránh được sự thiếu sót trong giao dịch. Thanh toán online là nhu cầu cần thiết trong xã hội hiện tại, App sẽ thực hiện được thanh toán thường và online, đối với thanh toán online không thành công, đơn hàng sẽ chuyển trạng thái đơn hàng thường để khách hàng có thể liên hệ thực hiện thanh toán.Từ việc nghiên cứu cơ sở lý thuyết em đã vận dụng kiến thức và thời gian nghiên cứu của mình để xây dựng nên App bán sách.

* 1. Nội dung đề tài

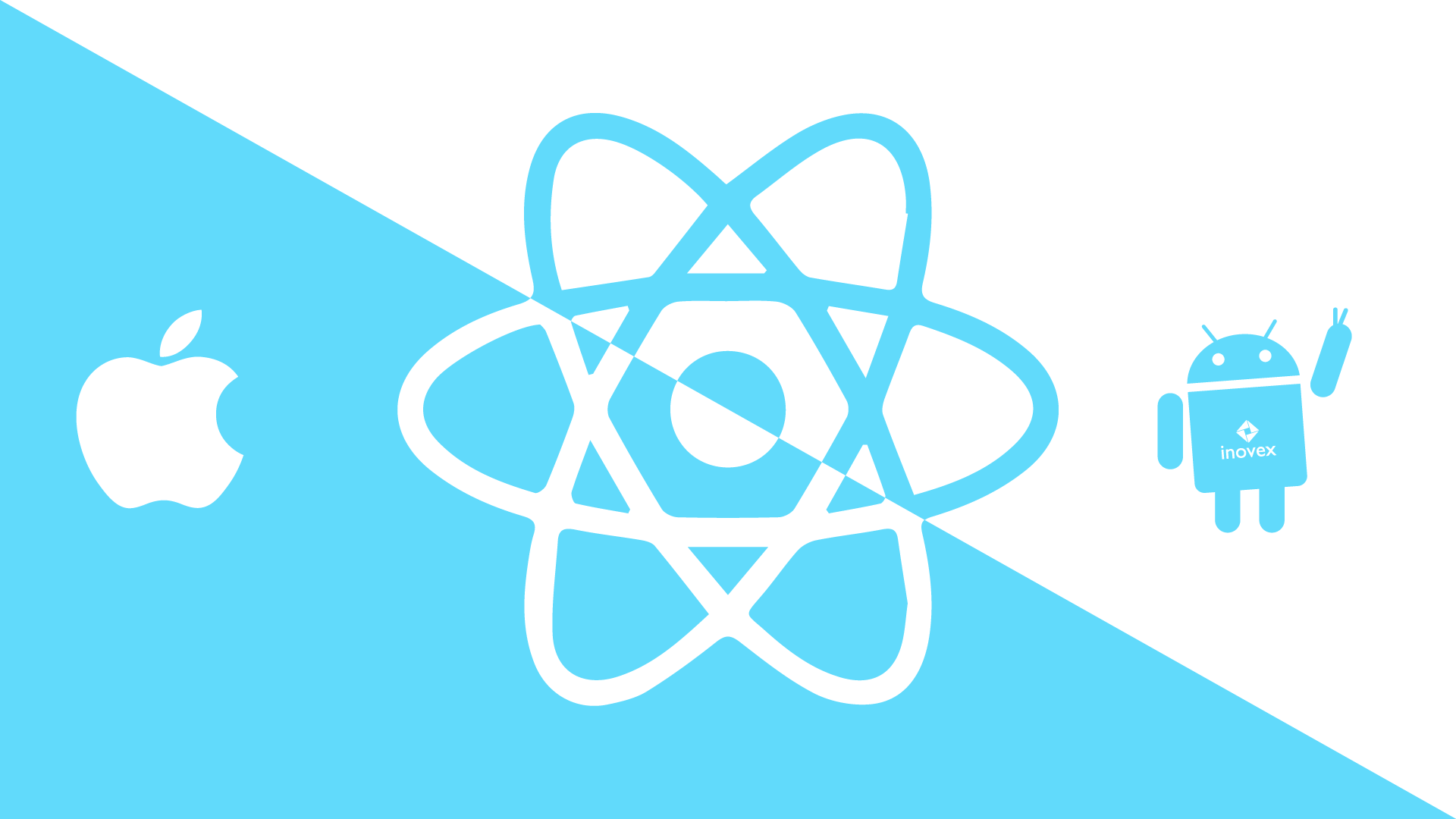
Nội dung đề tài Các chức năng của hệ thống:

* Tạo tài khoản và quản lý thông tin tài khoản
* Hỗ trợ bảo mật tìm lại tài khoản quên mật khẩu qua email
* Cho phép người dùng có thể xem thông tin sản phẩm (giá cả, hình ảnh, mô tả, nội dung…)
* Tìm kiếm sản phẩm theo tên sản phẩm hoặc danh mục sản phẩm.
* Thanh toán thường và thanh toán Online.

1.5 Bố cục đồ án

* Chương 1: Đặt vấn đề và định hướng giải pháp
* Chương 2: Cơ sở lý thuyết
* Chương 3: Phân tích chức năng
* Chương 4: Thiết kế hệ thống
* Chương 5: Kết quả cài đặt

**CHƯƠNG 2: CƠ SỞ LÝ THUYẾT**

2.1 React-Native

Khái niệm: React native là một công cụ giúp chúng ta lập trình đa nền tảng để tạo ra các ứng dụng trên môi trường native. Nó là một framework mã nguồn mở được phát triển bởi Facebook, cho phép bạn sử dụng Java script để phát triển phần mềm trên điện thoại di động Android và IOS. React native cũng giống như React vậy chúng sử dụng các native components thay vì các web components. Vì vậy để hiểu về cấu trúc của React native chúng ta cần phải có các kiến thức cơ bản với các khái niệm cơ bản của React như là JSX, components, props hay là state.

Ưu điểm:

* Khả năng tái sử dụng code và các components đã được phát triển sẵn.
* Có một cộng đồng developers hùng hậu.
* Sự tuyệt vời của Live and Hot reloading. (Bạn sẽ tiết kiệm được cả một đống thời gian nhìn xcode build và running app của bạn)
* Tiết kiệm effort khi có thể code 1 mà có thể run cho cả ios và android.

Nhược điểm:

* Vẫn đòi hỏi native code.
* Hiệu năng sẽ thấp hơn với app thuần native code.
* Bảo mật không cao do dựa trên JS.
* Quản lý bộ nhớ.
* Khả năng tùy biến cũng không thực sự tốt đối với một vài module.

2.2 expo

Ảnh có chứa ảnh chụp màn hình

Mô tả được tạo tự động

Expo là một bộ công cụ giúp dễ dàng viết các ứng dụng React Native. Trong bài này, tôi sẽ hướng dẫn cho bạn cách bạn có thể nhanh chóng tạo ra các ứng dụng React Native bằng Expo. Với Expo, các nhà phát triển có thể tạo ra các ứng dụng React Native mà không gặp bất kỳ sự phiền toái nào giống như khi cài đặt và cấu hình các phần mềm phụ trợ như Android Studio, Xcode hoặc tất cả các công cụ khác cần thiết để phát triển và chạy ứng dụng React Native.

**Khái niệm**: Expo là một framework dùng để phát triển nhanh các ứng dụng React Native. Nó giống như Laravel hay Symphony cho các nhà phát triển PHP, hoặc Ruby on Rails cho các nhà phát triển Ruby. Expo cung cấp một lớp nằm trên cùng của React Native API để giúp chúng dễ sử dụng và quản lý. Nó còn cung cấp các công cụ giúp bạn dễ dàng khởi tạo và kiểm thử các ứng dụng React Native. Sau cùng, nó cung cấp các thành phần UI và các dịch vụ thường chỉ có sẵn khi bạn cài đặt một thành phần React Native của bên thứ ba. Tất cả đều được cung cấp thông qua Expo SDK.

**Những hạn chế của Expo:**

1. Expo không hỗ trợ thực thi code trong nền. Điều này có nghĩa là bạn không thể, ví dụ, chạy code để lắng nghe những thay đổi vị trí khi ứng dụng bị đóng.
2. Các ứng dụng Expo bị giới hạn trong các API gốc mà Expo SDK hỗ trợ. Điều này có nghĩa là nếu ứng dụng của bạn cần sử dụng một tính năng đặc trưng như giao tiếp với thiết bị ngoại vi thông qua Bluetooth, thì lựa chọn duy nhất để cài đặt chức năng đó là với React Native đơn thuần, hoặc bằng cách viết code bằng một thư viện có tên ExpoKit.
3. Expo trói buộc bạn vào bộ công cụ của họ. Điều này có nghĩa là bạn không thể đơn giản là cài đặt và sử dụng hầu hết các công cụ tuyệt vời có sẵn để phát triển React Native chẳng hạn như công cụ dòng lệnh, scaffolders và các framework UI. Nhưng điều tốt là Expo SDK tương thích với các ứng dụng React Native thuần tuý, vì vậy bạn sẽ không gặp bất kỳ vấn đề nào khi bạn gỡ ứng dụng khỏi Expo.
4. Mã nhị phân độc lập của các ứng dụng Expo chỉ có thể được built trực tuyến. Expo cung cấp một công cụ dòng lệnh có tên là Exp. Công cụ này cho phép các nhà phát triển bắt đầu quá trình built trên các máy chủ Expo. Khi đã hoàn tất, một URL sẽ được cung cấp để tải về tập tin .apk hoặc .ipa.

**CHƯƠNG 3: PHÂN TÍCH CHỨC NĂNG**

**3.1 Chức năng xem chi tiết sản phẩm**

Khi truy cập vào địa chỉ của website, người dùng có thể trực tiếp chọn các sản phẩm trên trang chủ.

Cũng có thể thực hiện việc tìm kiếm để xem thông tin chi tiết của sản phẩm cần tìm hiểu.

**3.2 Chức năng quản lý giỏ hàng**

Người dùng có thể lựa chọn sản phẩm trực tiếp trên trang chủ hoặc tìm kiếm sản phẩm theo mong muốn sau đó thêm vào giỏ hàng.

Người dùng có thể xóa sản phẩm không mong muốn trong giỏ hoặc cập nhật số lượng sản phẩm trong giỏ hàng.

**3.3 Chức năng tìm kiếm sản phẩm**

Biểu tượng tìm kiếm hiển thị ở header của trang Home trong App bên cạnh giỏ hàng.

Sau khi nhập từ khóa về tên sản phẩm, các sản phẩm có tên đúng hoặc gần giống sẽ hiển thị danh sách sản phẩm tìm kiếm

**3.4 Chức năng thanh toán**

Để thanh toán đơn hàng yêu cầu người sử dụng phải đăng ký tài khoản tại App

Khi đã lựa chọn 1 hoặc nhiều sản phẩm cần thanh toán trong giỏ hàng. Người sử dụng thực hiện thanh toán.

Người sử dụng điền thông tin cần thiết để thanh toán, và chọn hình thức thanh toán.

Khi thanh toán xong sẽ hiển thị đơn hàng vừa thanh toán.

**3.5 Chức năng quản lý tài khoản**

Người dùng có thể đăng ký tài khoản bằng cách click đến trang tài khoản. Sau đó điền đầy đủ thông tin để hoàn tất việc đăng ký.

Đăng nhập: người dùng lựa chọn đăng nhập và điền thông tin email, mật khẩu để thực hiện đăng nhập.

Quản lý tài khoản : người dùng có thể lựa chọn quản lý tại biểu tượng user để có thể vào trang quản lý tài khoản

Tổng quan theo dõi về đơn hàng đã đặt

Cập nhật thông tin : email, họ tên, số điện thoại, địa chỉ.

Cập nhật mật khẩu

Quên mật khẩu :

Có thể thực hiện việc lấy lại mật khẩu bằng cách click vào ‘Quên mật khẩu’ tại trang đăng nhập.

Điền thông tin email của tài khoản để lấy lại mật khẩu

Hệ thống sẽ gửi email thông báo cập nhật lại mật khẩu tới địa email cung cấp

Sau đó người dụng truy cập email để thực hiện việc đổi mật khẩu.

**CHƯƠNG 4: THIẾT KẾ HỆ THỐNG**

* 1. **Ảnh có chứa ảnh chụp màn hình, màn hình, máy tính xách tay, máy tính

     Mô tả được tạo tự độngThiết kế cơ sở dữ liệu:**

Hình Cơ Sở Dữ Liệu

### **4.1.1 Danh sách các bảng**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| STT | Tên các bảng | Mô tả |
| 1 | banner\_silde\_show | Chuyển slide hình ảnh |
| 2 | categories | Lưu thông tin danh mục |
| 3 | orders | Lưu thông tin đơn đặt hàng |
| 4 | ordersItems | Lưu thông tin hóa đơn giao dịch |
| 5 | groups | Lưu thông tin thành viên |
| 6 | products | Lưu thông tin sản phẩm |
| 7 | users | Lưu thông tin người dùng |

### **4.1.2 Bảng banner\_slide\_show**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| STT | Tên trường | Kiểu | Mô tả |
| 1 | id | Int | Khóa chính |
| 2 | ImagesLink | Text | Đường dẫn hình ảnh |

### **4.1.3 Bảng categories**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| STT | Tên trường | Kiểu | Mô tả |
| 1 | CateId | Int | Khóa chính |
| 2 | CateName | Varchar | Tên danh mục |

### **4.1.4 Bảng orders**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| STT | Tên trường | Kiểu | Mô tả |
| 1 | OrderId | Int | Khóa chính |
| 2 | UserId | Int | Id người dùng |
| 3 | AddedDate | date | Ngày thêm |
| 4 | Address | Varchar | Địa chỉ |
| 5 | Phone | Int | Số điện thoại |
| 6 | Sum | Float | Tổng tiền |
| 7 | Status | Int | Tráng thái |

### **4.1.5 Bảng ordersitems**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| STT | Tên trường | Kiểu | Mô tả |
| 1 | OrderId | Int | Khóa chính |
| 2 | ProdId | Int | Id sản phẩm |
| 3 | Quantity | int | Số lượng |

### **4.1.6 Bảng groups**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| STT | Tên trường | Kiểu | Mô tả |
| 1 | GroupId | Int | Khóa chính |
| 2 | GroupName | Varchar | Tên thành viên |

**4.1.7 Bảng product**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| STT | Tên trường | Kiểu | Mô tả |
| 1 | ProdId | Int | Khóa chính |
| 2 | ProdName | Varchar | Tên sản phẩm |
| 3 | Des | Varchar | Mô tả sản phẩm |
| 4 | Price | Double | Số tiền |
| 5 | Discount | Double | Giảm giá |
| 6 | Quantity | Int | Số lượng |
| 7 | Rate | Double | Đánh giá |
| 8 | ImageURL | Text | Hình ảnh sản phẩm |
| 9 | CateId | int | Id danh mục |

### **4.1.8 Bảng users**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| STT | Tên trường | Kiểu | Mô tả |
| 1 | UserId | Int | Khóa chính |
| 2 | GroupId | Int | Id thành viên |
| 3 | FullName | Varchar | Họ & Tên người dùng |
| 4 | UserName | Varchar | Tên tài khoản |
| 5 | PassWord | Varchar | Mật khẩu |
| 6 | Email | Varchar | Thư điện tử |

**CHƯƠNG 5: KẾT QUẢ CÀI ĐẶT**

**5.1 Giao diện người dùng**

**Ảnh có chứa ảnh chụp màn hình

Mô tả được tạo tự động5.1.1 Giao diện trang chủ**

Ảnh có chứa ảnh chụp màn hình

Mô tả được tạo tự động

**Ảnh có chứa ảnh chụp màn hình

Mô tả được tạo tự động5.1.2 Giao diện đăng ký**

**Ảnh có chứa ảnh chụp màn hình

Mô tả được tạo tự động5.1.3 Giao diện đăng nhập**

**5.1.4 Giao diện giỏ hàng**

Ảnh có chứa ảnh chụp màn hình

Mô tả được tạo tự động

**Ảnh có chứa ảnh chụp màn hình

Mô tả được tạo tự động5.1.5 Giao diện thanh toán**

Ảnh có chứa ảnh chụp màn hình

Mô tả được tạo tự động

Ảnh có chứa ảnh chụp màn hình

Mô tả được tạo tự động

**Ảnh có chứa ảnh chụp màn hình

Mô tả được tạo tự động5.1.6 Giao diện tìm kiếm**

Ảnh có chứa ảnh chụp màn hình

Mô tả được tạo tự động

**Ảnh có chứa ảnh chụp màn hình

Mô tả được tạo tự động5.1.7 Giao diện thông tin cá nhân**