

**ĐẠI HỌC QUỐC GIA TP. HỒ CHÍ MINH**

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

**KHOA CÔNG NGHỆ PHẦN MỀM**



**ĐỒ ÁN CHUYÊN ĐỀ MOBILE PERVASIVE  
COMPUTING**

**XÂY DỰNG ỨNG DỤNG MẠNG XÃ HỘI**

**GIẢNG VIÊN HƯỚNG DẪN**

**Thầy Huỳnh Tuấn Anh**

**Sinh viên thực hiện:**

Trương Đức Thiện – 20520778

Châu Vĩnh Sinh - 20520737

Nguyễn Minh Duy - 20520470

Tạ Hoàng Long - 20520624

## LỜI CẢM ƠN

Chúng em xin gửi lời cảm ơn chân thành và sự tri ân đến thầy đã hướng dẫn, tạo điều kiện cho nhóm em hoàn thành đồ án – Chủ đề Xây dựng ứng mạng xã hội trong Chuyên đề Mobile Pervasive Computing.

Trong khoảng thời gian thực hiện đồ án, chúng em đã học hỏi thêm được nhiều kiến thức, kinh nghiệm và biết thêm về nhiều công nghệ mới. Nhờ sự hướng dẫn tận tình của thầy, chúng em đã vận dụng những kiến thức nền tảng đã tích lũy đồng thời kết hợp với việc học hỏi và nghiên cứu những kiến thức mới. Từ đó, chúng em đã tận dụng tối đa những gì đã thu thập được để hoàn thành một báo cáo đồ án tốt nhất.

Dù trong quá trình thực hiện đồ án, chúng em không tránh khỏi những thiếu sót, nhưng chúng em đã cố gắng hết sức để đạt được kết quả tốt nhất. Vì vậy, chúng em rất mong nhận được những sự góp ý từ phía thầy nhằm hoàn thiện những kiến thức mà em đã học tập và là hành trang để em thực hiện tiếp các đề tài khác trong tương lai.

Xin chân thành cảm ơn thầy!

Thành phố Hồ Chí Minh, tháng 7 năm 2023

Trương Đức Thiện

Châu Vĩnh Sinh

Nguyễn Minh Duy

Tạ Hoàng Long

## NHẬN XÉT CỦA GIẢNG VIÊN HƯỚNG DẪN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Tp.HCM, ngày ... tháng 7 năm 2023

GVHD

Thầy Huỳnh Tuấn Anh

# MỤC LỤC

LỜI CẢM ƠN.....	2
NHẬN XÉT CỦA GIẢNG VIÊN HƯỚNG DẪN .....	3
MỤC LỤC .....	4
MỤC LỤC BẢNG.....	7
MỤC LỤC HÌNH ẢNH .....	9
CHƯƠNG 1 – THÔNG TIN CHUNG .....	10
1.1. Tên đề tài.....	10
1.2. Thông tin sinh viên: .....	10
1.2.1. Sinh viên 1: .....	10
1.2.2. Sinh viên 2: .....	10
1.2.3. Sinh viên 3: .....	10
1.2.4. Sinh viên 4: .....	10
1.3. Môi trường phát triển.....	10
1.4. Môi trường triển khai.....	10
CHƯƠNG 2 – GIỚI THIỆU TỔNG QUAN VỀ ĐỀ TÀI .....	11
2.1. Lí do chọn đề tài.....	11
2.2. Mục đích .....	12
2.3. Yêu cầu chức năng.....	12
CHƯƠNG 3 – MÔ HÌNH USE CASE.....	14
3.1. Sơ đồ Use-case.....	14
3.2. Danh sách các Actor .....	14

3.3.	Danh sách các Use-case .....	14
3.4.	Đặc tả Use-case .....	14
3.4.1.	Quản lý truy cập.....	14
3.4.2.	Trang chủ .....	18
3.4.3.	Quản lý bạn bè .....	21
3.4.4.	Đăng bài viết.....	24
3.4.5.	Quản lý thông báo.....	25
3.4.6.	Trang cá nhân.....	26
3.4.7.	Nhắn tin.....	29
3.4.8.	Tìm kiếm.....	31
3.4.9.	Quản lý story.....	32
CHƯƠNG 4 –	THIẾT KẾ GIAO DIỆN .....	34
4.1.	Danh sách màn hình.....	34
4.2.	Mô tả chi tiết màn hình .....	35
4.2.1.	Màn hình Bắt đầu.....	35
4.2.2.	Màn hình Đăng nhập.....	37
4.2.3.	Màn hình Đăng ký .....	39
4.2.4.	Màn hình Chỉnh sửa mật khẩu.....	41
4.2.5.	Màn hình Trang chủ.....	42
4.2.6.	Màn hình Bạn bè.....	45
4.2.7.	Màn hình Danh sách bạn bè.....	47
4.2.8.	Màn hình Lời mời kết bạn .....	48
4.2.9.	Màn hình Thông báo.....	50
4.2.10.	Màn hình Cá nhân.....	51

4.2.11.	Màn hình Chỉnh sửa thông tin cá nhân .....	53
4.2.12.	Màn hình Xem lịch sử .....	55
4.2.13.	Màn hình Tin nhắn.....	56
4.2.14.	Màn hình Nhắn tin .....	58
4.2.15.	Màn hình Story .....	60
4.2.16.	Màn hình Story bạn.....	61
4.2.17.	Màn hình Đăng bài .....	63
4.2.18.	Màn hình Chi tiết bài đăng .....	65
CHƯƠNG 5 – TỔNG KẾT .....		67
5.1	Kết quả đạt được.....	67
5.2	Đánh giá chung.....	67
5.2.1	Hạn chế.....	67
5.2.2	Hướng phát triển .....	67
TÀI LIỆU THAM KHẢO .....		68

## MỤC LỤC BẢNG

Bảng 3.2.1 Danh sách các Actor .....	14
Bảng 3.4.1 Đặc tả use case Đăng nhập.....	15
Bảng 3.4.2 Đặc tả use case Đăng nhập tự động .....	16
Bảng 3.4.3 Đặc tả use case Đăng xuất.....	17
Bảng 3.4.4 Đặc tả use case Hiện thông tin bài viết .....	19
Bảng 3.4.5 Đặc tả use case Hiện thông tin story .....	20
Bảng 3.4.6 Đặc tả use case Xóa bài viết.....	21
Bảng 3.4.7 Đặc tả use case Xem danh sách bạn bè.....	22
Bảng 3.4.8 Đặc tả use case Gửi lời mời kết bạn.....	23
Bảng 3.4.9 Đặc tả use case Lời mời kết bạn .....	24
Bảng 3.4.10 Đặc tả use case Đăng bài viết.....	25
Bảng 3.4.11 Đặc tả use case Xem thông báo .....	26
Bảng 3.4.12 Đặc tả use case Xem thông tin cá nhân.....	27
Bảng 3.4.13 Đặc tả use case Xem lịch sử.....	27
Bảng 3.4.14 Đặc tả use case Chỉnh sửa thông tin cá nhân .....	28
Bảng 3.4.15 Đặc tả use case Nhắn tin .....	29
Bảng 3.4.16 Đặc tả use case Gửi hình.....	31
Bảng 3.4.17 Đặc tả use case Tìm kiếm .....	31
Bảng 3.4.18 Đặc tả use case Đăng story .....	32
Bảng 3.4.19 Đặc tả use case Yêu thích story .....	33
Bảng 4.1.1 Bảng danh sách màn hình .....	34
Bảng 4.2.1 Mô tả chi tiết màn hình Bắt đầu.....	36
Bảng 4.2.2 Màn hình Đăng nhập.....	37
Bảng 4.2.3 Mô tả chi tiết màn hình Đăng nhập.....	38
Bảng 4.2.4 Mô tả chi tiết màn hình Đăng ký.....	40
Bảng 4.2.5 Mô tả chi tiết màn hình Chỉnh sửa mật khẩu .....	42
Bảng 4.2.6 Mô tả chi tiết màn hình Trang chủ.....	44
Bảng 4.2.7 Mô tả chi tiết màn hình Bạn bè .....	46

Bảng 4.2.8 Mô tả chi tiết màn hình Danh sách bạn bè.....	48
Bảng 4.2.9 Mô tả chi tiết màn hình Lời mời kết bạn .....	49
Bảng 4.2.10 Mô tả chi tiết màn hình Thông báo .....	51
Bảng 4.2.11 Mô tả chi tiết màn hình Cá nhân .....	52
Bảng 4.2.12 Mô tả chi tiết màn hình Chỉnh sửa thông tin cá nhân .....	54
Bảng 4.2.13 Mô tả chi tiết màn hình Xem lịch sử.....	56
Bảng 4.2.14 Mô tả chi tiết màn hình Tin nhắn .....	57
Bảng 4.2.15 Mô tả chi tiết màn hình Nhắn tin .....	59
Bảng 4.2.16 Mô tả chi tiết màn hình Story.....	61
Bảng 4.2.17 Mô tả chi tiết màn hình Story bạn.....	62
Bảng 4.2.18 Mô tả chi tiết màn hình Đăng bài.....	64
Bảng 4.2.19 Mô tả chi tiết màn hình Chi tiết bài đăng.....	66



## MỤC LỤC HÌNH ẢNH

Hình 3.1.1 Sơ đồ use case.....	14
Hình 4.2.1 Màn hình Bắt đầu .....	35
Hình 4.2.2 Màn hình Đăng ký .....	39
Hình 4.2.3 Màn hình Chỉnh sửa mật khẩu.....	41
Hình 4.2.4 Màn hình Trang chủ .....	43
Hình 4.2.5 Màn hình Bạn bè .....	45
Hình 4.2.6 Màn hình Danh sách bạn bè .....	47
Hình 4.2.7 Màn hình Lời mời kết bạn .....	48
Hình 4.2.8 Màn hình Thông báo .....	50
Hình 4.2.9 Màn hình Cá nhân .....	51
Hình 4.2.10 Màn hình Chỉnh sửa thông tin cá nhân.....	53
Hình 4.2.11 Màn hình Xem lịch sử .....	55
Hình 4.2.12 Màn hình Tin nhắn .....	56
Hình 4.2.13 Màn hình Nhắn tin.....	58
Hình 4.2.14 Màn hình Story .....	60
Hình 4.2.15 Màn hình Story bạn .....	61
Hình 4.2.16 Màn hình Đăng bài .....	63
Hình 4.2.17 Màn hình Chi tiết bài đăng .....	65

# CHƯƠNG 1 – THÔNG TIN CHUNG

## 1.1. Tên đề tài.

Xây dựng ứng dụng mạng xã hội

## 1.2. Thông tin sinh viên:

1.2.1. Sinh viên 1:

- MSSV: 20520778
- Họ và tên: Trương Đức Thiện
- Email: 20520778@gm.uit.edu.vn

1.2.2. Sinh viên 2:

- MSSV: 20520737
- Họ và tên: Châu Vĩnh Sinh
- Email: 20520737@gm.uit.edu.vn

1.2.3. Sinh viên 3:

- MSSV: 20520470
- Họ và tên: Nguyễn Minh Duy
- Email: 20520470@gm.uit.edu.vn

1.2.4. Sinh viên 4:

- MSSV: 20520624
- Họ và tên: Tạ Hoàng Long
- Email: 20520624@gm.uit.edu.vn

## 1.3. Môi trường phát triển.

- Hệ điều hành: Android.
- Công cụ quản lý CSDL: MongoDB (Dữ liệu), Firebase (Hình ảnh).
- Công cụ vẽ sơ đồ phân tích thiết kế: StarUML.
- Công cụ xây dựng ứng dụng: Visual Studio Code 2022.
- Công cụ quản lý mã nguồn: Github.

## 1.4. Môi trường triển khai.

- Hệ điều hành: Android.

## **CHƯƠNG 2 – GIỚI THIỆU TỔNG QUAN VỀ ĐỀ TÀI**

### **2.1. Lí do chọn đề tài**

Mobile Pervasive Computing là một môn học đầy hứa hẹn và đang ngày càng trở nên quan trọng trong thế giới công nghệ hiện đại. Thiết bị di động như điện thoại thông minh và máy tính bảng đã trở thành một phần không thể thiếu trong cuộc sống hàng ngày của chúng ta. Sự phát triển mạnh mẽ của Mobile Pervasive Computing đã mở ra rất nhiều cơ hội cho việc nắm bắt kiến thức và kỹ năng phát triển các ứng dụng mạng xã hội.

Mạng xã hội là môi trường tuyệt vời để tạo ra sự tương tác và kết nối giữa con người. Và Mobile Pervasive Computing giúp chúng ta hiểu rõ hơn về cách thức áp dụng các khái niệm về tương tác người dùng, quản lý dữ liệu và xây dựng cộng đồng trực tuyến trên nền tảng di động. Thông qua Mobile Pervasive Computing, chúng ta có thể phát triển những ứng dụng mạng xã hội đa dạng, cho phép người dùng dễ dàng chia sẻ thông tin, giao tiếp và gắn kết cộng đồng mọi lúc, mọi nơi.

Việc phát triển mạng xã hội trên nền tảng Mobile Pervasive Computing đòi hỏi chúng ta có kiến thức rộng rãi về lập trình và sử dụng nhiều công nghệ khác nhau. Cần phải nắm vững việc xử lý dữ liệu, thiết kế giao diện người dùng thân thiện, đảm bảo tính bảo mật và tương tác mạng hiệu quả. Đề án trong môn học này sẽ là cơ hội thú vị để thử thách và nâng cao kỹ năng lập trình của chúng ta, đồng thời trang bị cho chúng ta những kỹ năng cần thiết để đối mặt và giải quyết các thách thức trong việc phát triển các ứng dụng mạng xã hội trên di động.

Với những cơ hội và tiềm năng của Mobile Pervasive Computing trong việc phát triển mạng xã hội, Chúng em rất phấn khởi và quyết tâm lựa chọn đề tài này cho đề án môn học. Chúng em tin rằng sẽ học hỏi và trải nghiệm rất nhiều từ quá trình thực hiện đề án này, và đặc biệt, Chúng em hy vọng sẽ có đóng góp nhỏ bé trong việc phát triển mạng xã hội thông qua ứng dụng mạng xã hội trong môn Chuyên đề Mobile Pervasive Computing.

## 2.2. Mục đích

Mục tiêu của đề tài phần mềm mạng xã hội là phát triển một ứng dụng mạng xã hội toàn diện và chức năng, nhằm giải quyết các khó khăn trong việc quản lý mạng xã hội hiện tại.

Dưới đây là những mục tiêu chính mà chúng em hướng đến:

- Tìm hiểu và đào sâu vào các nghiệp vụ quản lý mạng xã hội
- Áp dụng kiến thức đã học vào phát triển phần mềm mạng xã hội
- Nâng cao trình độ chuyên môn và kỹ năng lập trình
- Tạo giá trị thực tế và học tập

Tóm lại, mục tiêu của đề tài phần mềm mạng xã hội là tận dụng kiến thức và nghiên cứu về quản lý mạng xã hội để phát triển một ứng dụng toàn diện, mang lại giá trị thực tế và cơ hội học tập cho chúng em. Chúng em hướng đến một sản phẩm mạng xã hội đáng tin cậy và tiện ích, đồng thời nâng cao trình độ chuyên môn và kỹ năng lập trình của bản thân trong quá trình thực hiện đề tài này.

## 2.3. Yêu cầu chức năng

- Đăng nhập

Người dùng đăng nhập vào phần mềm với tài khoản và mật khẩu có sẵn trong database.

- Đăng xuất

Người dùng hiện tại đăng xuất khỏi phần mềm.

- Đăng nhập tự động

Sau khi đăng nhập vào hệ thống và nếu người dùng đã chọn ô Remember Me khi nhập thông tin đăng nhập, thì những lần sau sẽ tự động đăng nhập vào ứng dụng cho tới khi người dùng ấn nút đăng xuất.

- Trang chủ

Hiện thông tin các bài viết của bạn bè, người mình theo dõi, ...

Người dùng có thể xem, thích, bình luận và chia sẻ các bài viết của bạn bè hoặc những người mà họ theo dõi.

- Bạn bè

Người dùng có thể xem danh sách bạn bè của mình.

Người dùng có thể gửi, chấp nhận hoặc từ chối lời mời kết bạn.

Người dùng có thể xem danh sách đề xuất bạn bè.

- Tạo bài viết

Người dùng có thể nhập nội dung bài viết bằng văn bản, hình ảnh hoặc video.

- Thông báo

Người dùng có thể xem danh sách các thông báo.

Người dùng có thể nhận được thông báo khi có ai đó thích, bình luận, chia sẻ bài viết của mình.

Người dùng có thể nhận được thông báo khi có ai đó gửi lời mời kết bạn, nhắn tin.

- Trang cá nhân

Người dùng có thể xem thông tin cá nhân của mình hoặc của người khác bao gồm ảnh đại diện, ảnh bìa, tên, quê quán, nơi ở, học vấn.

Người dùng có thể chỉnh sửa thông tin cá nhân của mình bằng cách nhấn vào nút chỉnh sửa trên trang cá nhân.

Người dùng có thể xem lịch sử bài viết của mình hoặc của người khác trên trang cá nhân và có thể thực hiện các hành động như xem, thích, bình luận, chia sẻ hoặc xóa bài viết.

- Nhắn tin

Người dùng có thể gửi tin nhắn, hình ảnh, gọi thoại, gọi video cho người khác.

- Tìm kiếm

Người dùng có thể tìm kiếm thông tin của người khác.

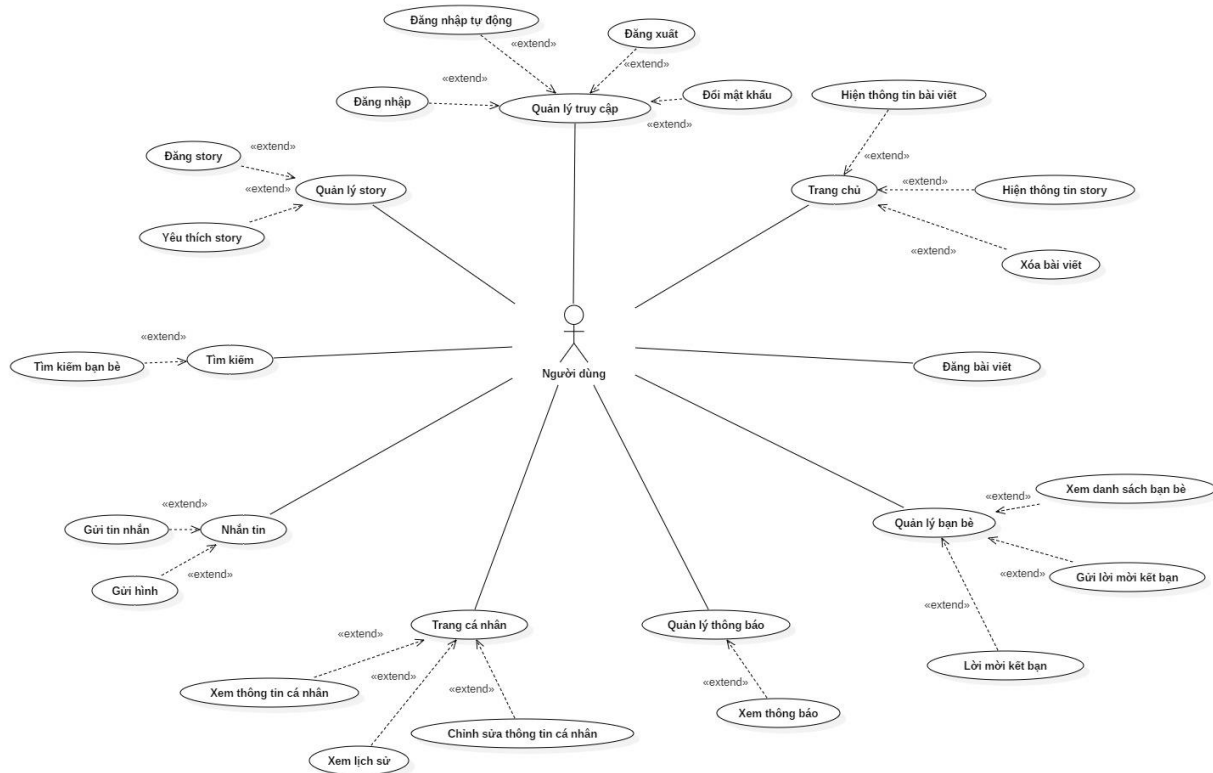
- Story

Người dùng có thể đăng tải story gồm hình ảnh, video.

Người dùng có thể like story của người khác

## CHƯƠNG 3 – MÔ HÌNH USE CASE

### 3.1. Sơ đồ Use-case



Hình 3.1.1 Sơ đồ use case

### 3.2. Danh sách các Actor

STT	Tên Actor	Ý nghĩa/Ghi chú
1	Người dùng	Người trực tiếp sử dụng

Bảng 3.2.1 Danh sách các Actor

### 3.3. Danh sách các Use-case

### 3.4. Đặc tả Use-case

#### 3.4.1. Quản lý truy cập

##### 3.4.1.1. Đăng nhập

Tên Use-case	Đăng nhập.
Mô tả Use-case	Đăng nhập vào ứng dụng.

<b>Kích hoạt (Trigger)</b>	Mở ứng dụng.
<b>Actors</b>	Người dùng
<b>Use-case liên quan</b>	Không có.
<b>Tiền điều kiện</b>	Ứng dụng cần kết nối với cơ sở dữ liệu.
<b>Hậu điều kiện</b>	Người dùng được thông báo đăng nhập thành công.
<b>Luồng sự kiện chính</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Người dùng nhập thông tin đăng nhập.</li> <li>2. Ứng dụng xác thực thông tin thành công.</li> <li>3. Ứng dụng thông báo đăng nhập thành công.</li> </ol>
<b>Luồng sự kiện phụ</b>	2a. Ứng dụng thông báo người dùng nhập sai thông tin đăng nhập. Lúc này nhân viên quay lại bước 1.
<b>Luồng sự kiện ngoại lệ</b>	Người dùng thoát khỏi màn hình đăng nhập. Use-case đăng nhập dừng lại.

Bảng 3.4.1 Đặc tả use case Đăng nhập

#### 3.4.1.2. Đăng nhập tự động

<b>Tên Use-case</b>	Đăng nhập tự động.
<b>Mô tả Use-case</b>	Đăng nhập tự động vào ứng dụng.
<b>Kích hoạt (Trigger)</b>	Mở ứng dụng.

<b>Actors</b>	Người dùng
<b>Use-case liên quan</b>	Không có.
<b>Tiền điều kiện</b>	Ứng dụng cần kết nối với cơ sở dữ liệu.
<b>Hậu điều kiện</b>	Người dùng được thông báo đăng nhập thành công.
<b>Luồng sự kiện chính</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Người dùng nhập thông tin đăng nhập.</li> <li>2. Người dùng tích vào Remember me.</li> <li>3. Ứng dụng xác thực thông tin thành công.</li> <li>4. Ứng dụng thông báo đăng nhập thành công.</li> </ol>
<b>Luồng sự kiện phụ</b>	3a. Hệ thống thông báo người dùng nhập sai thông tin đăng nhập. Lúc này nhân viên quay lại bước 1.
<b>Luồng sự kiện ngoại lệ</b>	Người dùng thoát khỏi màn hình đăng nhập. Use-case đăng nhập tự động dừng lại.

Bảng 3.4.2 Đặc tả use case Đăng nhập tự động

#### 3.4.1.3. Đăng xuất

<b>Tên Use-case</b>	Đăng xuất.
<b>Mô tả Use-case</b>	Đăng xuất ứng dụng.
<b>Kích hoạt (Trigger)</b>	Bấm vào Log out.



<b>Actors</b>	Người dùng
<b>Use-case liên quan</b>	Không có.
<b>Tiền điều kiện</b>	Ứng dụng cần kết nối với cơ sở dữ liệu.
<b>Hậu điều kiện</b>	Người dùng về màn hình đăng nhập.
<b>Luồng sự kiện chính</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Người dùng vào màn hình cá nhân.</li> <li>2. Người dùng nhấn vào nút Log out.</li> </ol>
<b>Luồng sự kiện phụ</b>	
<b>Luồng sự kiện ngoại lệ</b>	Người dùng không vào màn hình cá nhân. Use-case đăng xuất dừng lại.

Bảng 3.4.3 Đặc tả use case Đăng xuất

#### 3.4.1.4. **Chỉnh sửa mật khẩu**

<b>Tên Use-case</b>	Chỉnh sửa mật khẩu.
<b>Mô tả Use-case</b>	Chỉnh sửa mật khẩu.
<b>Kích hoạt (Trigger)</b>	Bấm vào nút chỉnh sửa mật khẩu
<b>Actors</b>	Người dùng
<b>Use-case liên quan</b>	Không có.

<b>Tiền điều kiện</b>	Ứng dụng cần kết nối với cơ sở dữ liệu.
<b>Hậu điều kiện</b>	Người dùng chỉnh sửa mật khẩu thành công.
<b>Luồng sự kiện chính</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Người dùng nhấn vào nút chỉnh sửa mật khẩu.</li> <li>2. Người dùng chỉnh sửa mật khẩu.</li> <li>3. Người dùng bấm Lưu.</li> </ol>
<b>Luồng sự kiện phụ</b>	
<b>Luồng sự kiện ngoại lệ</b>	Người dùng không nhấn vào nút chỉnh sửa mật khẩu. Use-case chỉnh sửa mật khẩu dừng lại.

### 3.4.2. Trang chủ

#### 3.4.2.1. Hiện thông tin bài viết

<b>Tên Use-case</b>	Hiện thông tin bài viết.
<b>Mô tả Use-case</b>	Hiện thông tin bài viết để người dùng có thể xem và tương tác.
<b>Kích hoạt (Trigger)</b>	Bấm vào màn hình trang chủ.
<b>Actors</b>	Người dùng
<b>Use-case liên quan</b>	Không có.

<b>Tiền điều kiện</b>	Ứng dụng cần kết nối với cơ sở dữ liệu.
<b>Hậu điều kiện</b>	Người dùng thấy bài viết.
<b>Luồng sự kiện chính</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Người dùng nhấn vào màn hình trang chủ.</li> <li>2. Người dùng xem được bài viết.</li> </ol>
<b>Luồng sự kiện phụ</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>2a. Người dùng like bài viết.</li> <li>2b. Người dùng comment bài viết.</li> <li>2c. Người dùng share bài viết.</li> <li>2d. Người dùng xóa comment bài viết.</li> </ol>
<b>Luồng sự kiện ngoại lệ</b>	Người dùng không vào màn hình trang chủ. Use-case hiện thông tin bài viết dừng lại.

Bảng 3.4.4 Đặc tả use case Hiện thông tin bài viết

#### 3.4.2.2. Hiện thông tin story

<b>Tên Use-case</b>	Hiện thông tin story.
<b>Mô tả Use-case</b>	Hiện thông tin story để người dùng có thể xem và tương tác.
<b>Kích hoạt (Trigger)</b>	Bấm vào story.
<b>Actors</b>	Người dùng
<b>Use-case liên quan</b>	Không có.

<b>Tiền điều kiện</b>	Ứng dụng cần kết nối với cơ sở dữ liệu.
<b>Hậu điều kiện</b>	Người dùng thấy story.
<b>Luồng sự kiện chính</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Người dùng nhấn vào màn hình trang chủ.</li> <li>2. Người dùng nhấn vào story.</li> <li>3. Người dùng xem được story.</li> </ol>
<b>Luồng sự kiện phụ</b>	2a. Người dùng yêu thích story.
<b>Luồng sự kiện ngoại lệ</b>	Người dùng không vào màn hình trang chủ. Use-case hiện thông tin story dừng lại.

Bảng 3.4.5 Đặc tả use case Hiện thông tin story

#### 3.4.2.3. Xóa bài viết

<b>Tên Use-case</b>	Xóa bài viết.
<b>Mô tả Use-case</b>	Xóa bài viết.
<b>Kích hoạt (Trigger)</b>	Bấm vào nút xóa.
<b>Actors</b>	Người dùng
<b>Use-case liên quan</b>	Không có.
<b>Tiền điều kiện</b>	Ứng dụng cần kết nối với cơ sở dữ liệu.

<b>Hậu điều kiện</b>	Bài viết được xóa.
<b>Luồng sự kiện chính</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Người dùng nhấn vào màn hình trang chủ.</li> <li>2. Người dùng nhấn vào nút mở rộng.</li> <li>3. Người dùng nhấn vào nút xóa.</li> </ol>
<b>Luồng sự kiện phụ</b>	
<b>Luồng sự kiện ngoại lệ</b>	Người dùng nhấn nút xóa. Use-case xóa bài viết dừng lại.

Bảng 3.4.6 Đặc tả use case Xóa bài viết

### 3.4.3. Quản lý bạn bè

#### 3.4.3.1. Xem danh sách bạn bè

<b>Tên Use-case</b>	Xem danh sách bạn bè.
<b>Mô tả Use-case</b>	Hiện danh sách bạn bè.
<b>Kích hoạt (Trigger)</b>	Bấm vào màn hình bạn bè.
<b>Actors</b>	Người dùng
<b>Use-case liên quan</b>	Không có.
<b>Tiền điều kiện</b>	Ứng dụng cần kết nối với cơ sở dữ liệu.
<b>Hậu điều kiện</b>	Người dùng thấy danh sách bạn bè.

<b>Luồng sự kiện chính</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Người dùng nhấn vào màn hình bạn bè.</li> <li>2. Người dùng nhấn danh sách.</li> <li>3. Người dùng xem được danh sách bạn bè.</li> </ol>
<b>Luồng sự kiện phụ</b>	3a. Người dùng nhấn vào bạn bè sẽ thấy được trang cá nhân của bạn đó.
<b>Luồng sự kiện ngoại lệ</b>	Người dùng không vào màn hình bạn bè. Use-case xem danh sách bạn bè dừng lại.

Bảng 3.4.7 Đặc tả use case Xem danh sách bạn bè

#### 3.4.3.2. Gửi lời mời kết bạn

<b>Tên Use-case</b>	Gửi lời mời kết bạn.
<b>Mô tả Use-case</b>	Hiện danh sách bạn bè.
<b>Kích hoạt (Trigger)</b>	Bấm vào nút gửi lời mời kết bạn.
<b>Actors</b>	Người dùng
<b>Use-case liên quan</b>	Không có.
<b>Tiền điều kiện</b>	Ứng dụng cần kết nối với cơ sở dữ liệu.
<b>Hậu điều kiện</b>	Người dùng gửi được lời mời kết bạn.
<b>Luồng sự kiện chính</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Người dùng nhấn vào màn hình bạn bè.</li> </ol>

	<p>2. Người dùng nhấn nút gửi lời mời kết bạn.</p> <p>3. Lời mời kết bạn được gửi đi.</p>
<b>Luồng sự kiện phụ</b>	
<b>Luồng sự kiện ngoại lệ</b>	Người dùng không vào màn hình bạn bè. Use-case gửi lời mời kết bạn dừng lại.

Bảng 3.4.8 Đặc tả use case Gửi lời mời kết bạn

#### 3.4.3.3. Lời mời kết bạn

<b>Tên Use-case</b>	Lời mời kết bạn.
<b>Mô tả Use-case</b>	Tương tác với lời mời kết bạn
<b>Kích hoạt (Trigger)</b>	Bấm vào nút từ chối/ Đồng ý.
<b>Actors</b>	Người dùng
<b>Use-case liên quan</b>	Không có.
<b>Tiền điều kiện</b>	Ứng dụng cần kết nối với cơ sở dữ liệu.
<b>Hậu điều kiện</b>	Người dùng từ chối lời mời.
<b>Luồng sự kiện chính</b>	<p>1. Người dùng nhấn vào màn hình bạn bè.</p> <p>2. Người dùng nhấn nút từ chối.</p>

	3. Người dùng từ chối lời mời kết bạn.
<b>Luồng sự kiện phụ</b>	2a. Người dùng nhấn đồng ý.  3a. Người dùng kết bạn thành công.
<b>Luồng sự kiện ngoại lệ</b>	Người dùng không vào màn hình bạn bè. Use-case lời mời kết bạn dừng lại.

Bảng 3.4.9 Đặc tả use case Lời mời kết bạn

#### 3.4.4. Đăng bài viết

<b>Tên Use-case</b>	Đăng bài viết.
<b>Mô tả Use-case</b>	Đăng bài viết
<b>Kích hoạt (Trigger)</b>	Bấm vào nút đăng bài viết.
<b>Actors</b>	Người dùng
<b>Use-case liên quan</b>	Không có.
<b>Tiền điều kiện</b>	Ứng dụng cần kết nối với cơ sở dữ liệu.
<b>Hậu điều kiện</b>	Người dùng đăng được bài viết.
<b>Luồng sự kiện chính</b>	1. Người dùng nhấn vào nút đăng.  2. Người dùng chèn nội dung/ hình ảnh.



<b>Luồng sự kiện phụ</b>	
<b>Luồng sự kiện ngoại lệ</b>	Người dùng không nhấn vào nút đăng bài. Use-case đăng bài viết dừng lại.

Bảng 3.4.10 Đặc tả use case Đăng bài viết

### 3.4.5. Quản lý thông báo

#### 3.4.5.1. Xem thông báo

<b>Tên Use-case</b>	Xem thông báo.
<b>Mô tả Use-case</b>	Xem thông báo
<b>Kích hoạt (Trigger)</b>	Bấm vào nút thông báo.
<b>Actors</b>	Người dùng
<b>Use-case liên quan</b>	Không có.
<b>Tiền điều kiện</b>	Ứng dụng cần kết nối với cơ sở dữ liệu.
<b>Hậu điều kiện</b>	Người dùng xem được thông báo.
<b>Luồng sự kiện chính</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Người dùng nhấn vào nút thông báo.</li> <li>2. Người dùng xem được thông báo.</li> </ol>
<b>Luồng sự kiện phụ</b>	

<b>Luồng sự kiện ngoại lệ</b>	Người dùng không nhấn vào nút đăng bài. Use-case xem thông báo dừng lại.
-------------------------------	--

Bảng 3.4.11 Đặc tả use case Xem thông báo

### 3.4.6. Trang cá nhân

#### 3.4.6.1. Xem thông tin cá nhân

<b>Tên Use-case</b>	Xem thông tin cá nhân.
<b>Mô tả Use-case</b>	Xem thông tin cá nhân
<b>Kích hoạt (Trigger)</b>	Bấm vào màn hình cá nhân.
<b>Actors</b>	Người dùng
<b>Use-case liên quan</b>	Không có.
<b>Tiền điều kiện</b>	Ứng dụng cần kết nối với cơ sở dữ liệu.
<b>Hậu điều kiện</b>	Người dùng xem được thông tin cá nhân.
<b>Luồng sự kiện chính</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Người dùng nhấn vào màn hình cá nhân.</li> <li>2. Người dùng xem được thông tin cá nhân.</li> </ol>
<b>Luồng sự kiện phụ</b>	
<b>Luồng sự kiện ngoại lệ</b>	Người dùng không nhấn vào màn hình cá nhân. Use-case xem thông tin cá nhân dừng lại.

Bảng 3.4.12 Đặc tả use case Xem thông tin cá nhân

**3.4.6.2. Xem lịch sử**

<b>Tên Use-case</b>	Xem lịch sử.
<b>Mô tả Use-case</b>	Xem lịch sử
<b>Kích hoạt (Trigger)</b>	Bấm vào nút xem lịch sử.
<b>Actors</b>	Người dùng
<b>Use-case liên quan</b>	Không có.
<b>Tiền điều kiện</b>	Ứng dụng cần kết nối với cơ sở dữ liệu.
<b>Hậu điều kiện</b>	Người dùng xem được lịch sử.
<b>Luồng sự kiện chính</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Người dùng nhấn vào màn hình cá nhân.</li> <li>2. Người dùng xem nhấn vào nút xem lịch sử.</li> <li>3. Người dùng xem được lịch sử.</li> </ol>
<b>Luồng sự kiện phụ</b>	
<b>Luồng sự kiện ngoại lệ</b>	Người dùng không nhấn vào nút xem lịch sử. Use-case xem lịch sử dừng lại.

Bảng 3.4.13 Đặc tả use case Xem lịch sử

#### 3.4.6.3. Chỉnh sửa thông tin cá nhân

<b>Tên Use-case</b>	Chỉnh sửa thông tin cá nhân.
<b>Mô tả Use-case</b>	Chỉnh sửa thông tin cá nhân
<b>Kích hoạt (Trigger)</b>	Bấm vào nút chỉnh sửa.
<b>Actors</b>	Người dùng
<b>Use-case liên quan</b>	Không có.
<b>Tiền điều kiện</b>	Ứng dụng cần kết nối với cơ sở dữ liệu.
<b>Hậu điều kiện</b>	Người dùng chỉnh sửa được thông tin cá nhân.
<b>Luồng sự kiện chính</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Người dùng nhấn vào màn hình cá nhân.</li><li>2. Người dùng xem nhấn vào nút chỉnh sửa.</li><li>3. Người dùng chỉnh sửa thông tin.</li><li>4. Người dùng bấm lưu.</li></ol>
<b>Luồng sự kiện phụ</b>	
<b>Luồng sự kiện ngoại lệ</b>	Người dùng không nhấn vào nút chỉnh sửa. Use-case chỉnh sửa thông tin cá nhân dừng lại.

Bảng 3.4.14 Đặc tả use case Chỉnh sửa thông tin cá nhân

### 3.4.7. Nhắn tin

#### 3.4.7.1. Nhắn tin

<b>Tên Use-case</b>	Nhắn tin.
<b>Mô tả Use-case</b>	Nhắn tin
<b>Kích hoạt (Trigger)</b>	Bấm vào màn hình tin nhắn
<b>Actors</b>	Người dùng
<b>Use-case liên quan</b>	Không có.
<b>Tiền điều kiện</b>	Ứng dụng cần kết nối với cơ sở dữ liệu.
<b>Hậu điều kiện</b>	Người dùng nhắn tin được với bạn.
<b>Luồng sự kiện chính</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Người dùng nhấn vào màn hình tin nhắn.</li><li>2. Người dùng chọn người để nhắn..</li><li>3. Người dùng nhập thông tin.</li><li>4. Người dùng bấm nút gửi.</li></ol>
<b>Luồng sự kiện phụ</b>	
<b>Luồng sự kiện ngoại lệ</b>	Người dùng không nhấn vào màn hình nhắn tin. Use-case nhắn tin dừng lại.

Bảng 3.4.15 Đặc tả use case Nhắn tin

#### 3.4.7.2. Gửi hình

<b>Tên Use-case</b>	Gửi hình.
<b>Mô tả Use-case</b>	Gửi hình
<b>Kích hoạt (Trigger)</b>	Bấm vào màn hình tin nhắn
<b>Actors</b>	Người dùng
<b>Use-case liên quan</b>	Không có.
<b>Tiền điều kiện</b>	Ứng dụng cần kết nối với cơ sở dữ liệu.
<b>Hậu điều kiện</b>	Người dùng nhắn tin được với bạn.
<b>Luồng sự kiện chính</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Người dùng nhấn vào màn hình tin nhắn.</li><li>2. Người dùng chọn người để nhắn..</li><li>3. Người dùng bấm vào nút chọn hình.</li><li>4. Người dùng chọn hình cần gửi.</li><li>5. Người dùng bấm nút gửi.</li></ol>
<b>Luồng sự kiện phụ</b>	
<b>Luồng sự kiện ngoại lệ</b>	Người dùng không nhấn vào màn hình nhắn tin. Use-case gửi hình dừng lại.

Bảng 3.4.16 Đặc tả use case Gửi hình

### 3.4.8. Tìm kiếm

#### 3.4.8.1. Tìm kiếm

<b>Tên Use-case</b>	Tìm kiếm.
<b>Mô tả Use-case</b>	Tìm kiếm
<b>Kích hoạt (Trigger)</b>	Bấm vào thanh tìm kiếm
<b>Actors</b>	Người dùng
<b>Use-case liên quan</b>	Không có.
<b>Tiền điều kiện</b>	Ứng dụng cần kết nối với cơ sở dữ liệu.
<b>Hậu điều kiện</b>	Người dùng tìm kiếm được bạn.
<b>Luồng sự kiện chính</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Người dùng nhấn vào thanh tìm kiếm.</li> <li>2. Người dùng nhập thông tin bạn cần kiếm..</li> </ol>
<b>Luồng sự kiện phụ</b>	
<b>Luồng sự kiện ngoại lệ</b>	Người dùng không nhấn vào thanh tìm kiếm. Use-case tìm kiếm dừng lại.

Bảng 3.4.17 Đặc tả use case Tìm kiếm

### 3.4.9. Quản lý story

#### 3.4.9.1. Đăng story

<b>Tên Use-case</b>	Đăng story.
<b>Mô tả Use-case</b>	Đăng story
<b>Kích hoạt (Trigger)</b>	Bấm vào nút thêm story
<b>Actors</b>	Người dùng
<b>Use-case liên quan</b>	Không có.
<b>Tiền điều kiện</b>	Ứng dụng cần kết nối với cơ sở dữ liệu.
<b>Hậu điều kiện</b>	Người dùng đăng story thành công.
<b>Luồng sự kiện chính</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Người dùng nhấn vào nút thêm story.</li><li>2. Người dùng chọn ảnh cần đăng.</li><li>3. Người dùng nhấn đăng.</li></ol>
<b>Luồng sự kiện phụ</b>	
<b>Luồng sự kiện ngoại lệ</b>	Người dùng không nhấn vào nút thêm story. Use-case đăng story dừng lại.

Bảng 3.4.18 Đặc tả use case Đăng story



#### 3.4.9.2. Yêu thích story

<b>Tên Use-case</b>	Yêu thích story.
<b>Mô tả Use-case</b>	Yêu thích story
<b>Kích hoạt (Trigger)</b>	Bấm vào trái tim
<b>Actors</b>	Người dùng
<b>Use-case liên quan</b>	Không có.
<b>Tiền điều kiện</b>	Ứng dụng cần kết nối với cơ sở dữ liệu.
<b>Hậu điều kiện</b>	Người dùng yêu thích story thành công.
<b>Luồng sự kiện chính</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Người dùng nhấn vào story bạn bè.</li><li>2. Người dùng nhấn vào trái tim.</li></ol>
<b>Luồng sự kiện phụ</b>	
<b>Luồng sự kiện ngoại lệ</b>	Người dùng không nhấn vào story. Use-case yêu thích story dừng lại.

Bảng 3.4.19 Đặc tả use case Yêu thích story

## CHƯƠNG 4 – THIẾT KẾ GIAO DIỆN

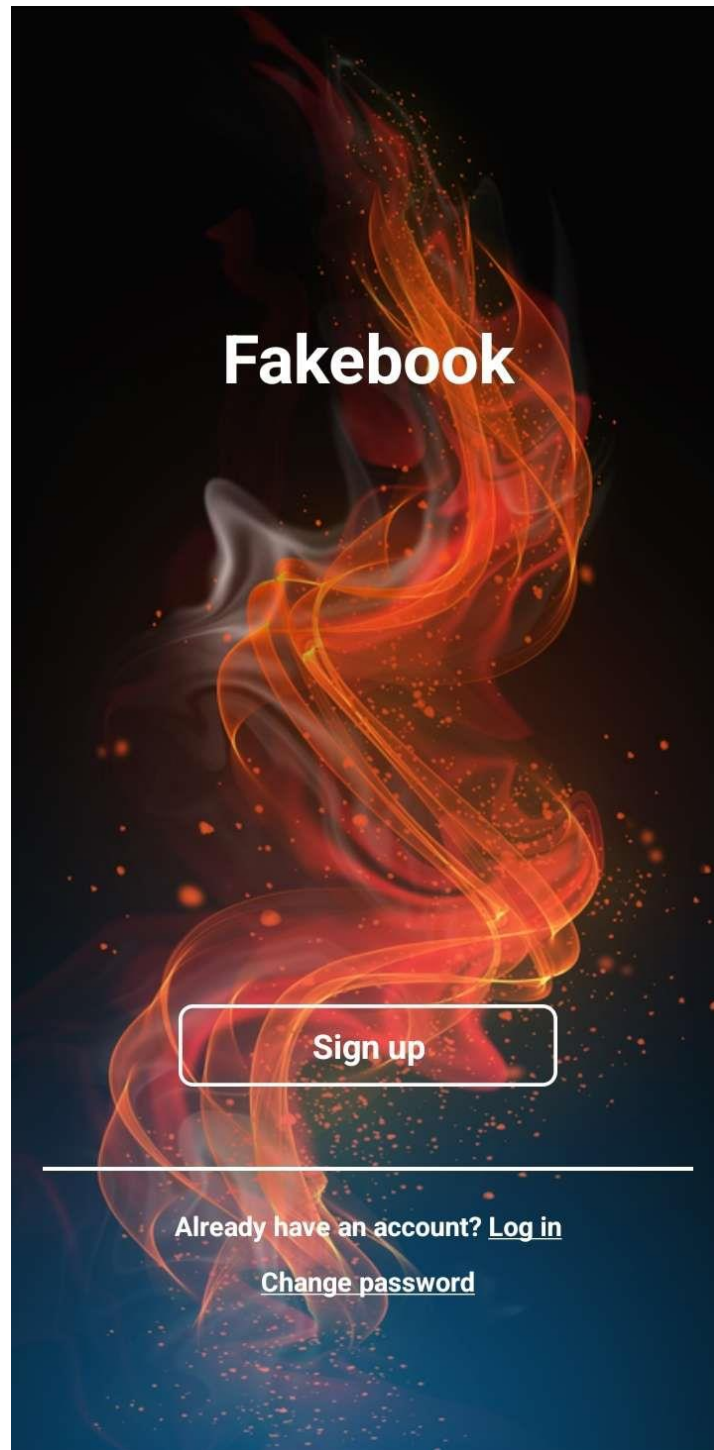
### 4.1. Danh sách màn hình

STT	Tên màn hình	Ý nghĩa/ Ghi chú
1	Màn hình bắt đầu	
2	Màn hình Đăng nhập	
3	Màn hình Đăng ký	
4	Màn hình Chính sửa mật khẩu	
5	Màn hình Trang chủ	
6	Màn hình Bạn bè	
7	Màn hình Danh sách bạn bè	
8	Màn hình Lời mời kết bạn	
9	Màn hình Thông báo	
10	Màn hình Cá nhân	
11	Màn hình Chính sửa thông tin cá nhân	
12	Màn hình Xem lịch sử	
13	Màn hình Tin nhắn	
14	Màn hình Nhắn tin	
15	Màn hình Story	
16	Màn hình Story bạn	
17	Màn hình Đăng bài	
18	Màn hình chi tiết bài đăng	

Bảng 4.1.1 Bảng danh sách màn hình

## 4.2. Mô tả chi tiết màn hình

### 4.2.1. Màn hình Bắt đầu



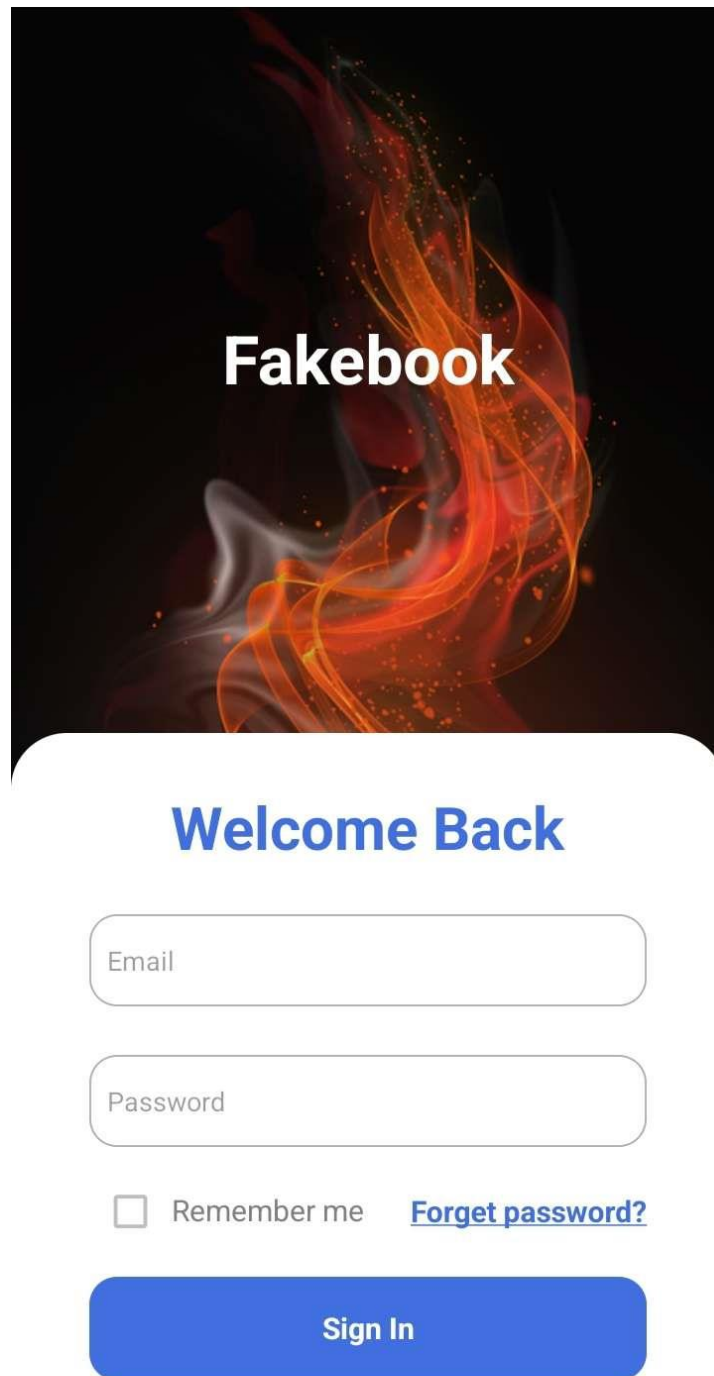
Hình 4.2.1 Màn hình Bắt đầu

STT	Tên xử lý	Ý nghĩa	Điều kiện gọi	Ghi chú
1	Đăng ký	Đăng ký tài khoản	Nhấn vào nút	

			đăng ký	
2	Đăng nhập	Đăng nhập vào ứng dụng	Nhấn vào nút đăng nhập	Kiểm tra đúng sẽ đăng nhập vào ứng dụng
3	Chỉnh sửa mật khẩu	Chỉnh sửa mật khẩu tài khoản	Nhấn vào nút chỉnh sửa mật khẩu	

Bảng 4.2.1 Mô tả chi tiết màn hình Bắt đầu

#### 4.2.2. Màn hình Đăng nhập



The image shows a login interface for 'Fakebook'. At the top, the word 'Fakebook' is displayed in white text against a dark background with abstract orange and red flame-like patterns. Below this, the text 'Welcome Back' is shown in blue. There are two input fields: 'Email' and 'Password', both with rounded corners and light gray borders. Below the 'Password' field, there is a checkbox labeled 'Remember me' and a blue link that says 'Forget password?'. At the bottom, there is a large blue button with the text 'Sign In' in white.

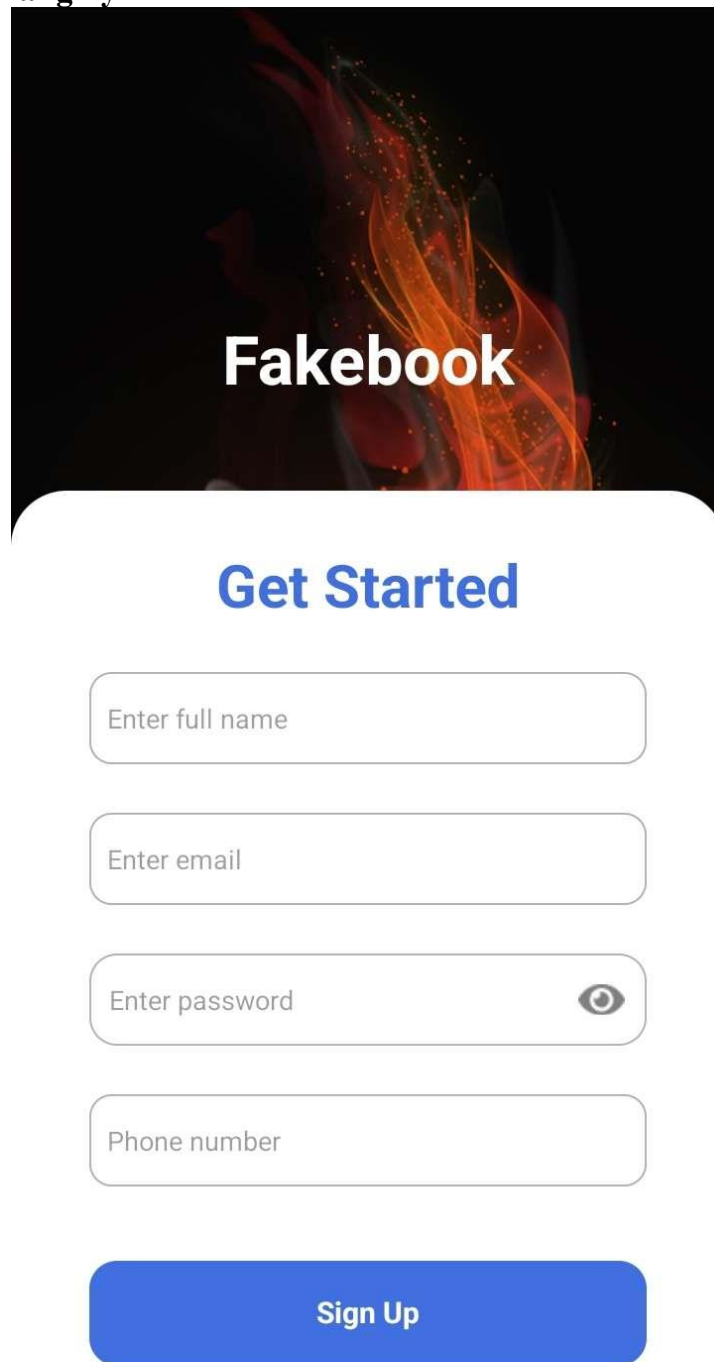
Bảng 4.2.2 Màn hình Đăng nhập

STT	Tên xử lý	Ý nghĩa	Điều kiện gọi	Ghi chú
1	Nhập email	Định danh tài	Nhấn vào ô	Kiểm tra định

		khoản	Email	dạng thông tin nhập có chính xác là email
2	Nhập mật khẩu	Mật khẩu của tài khoản	Nhấn vào ô mật khẩu	Kiểm tra mật khẩu đủ 8 ký tự
3	Nút remember me	Nhớ tài khoản người dùng	Nhấn vào checkbox nhớ tài khoản	
4	Nút quên mật khẩu	Thực hiện chức năng quên mật khẩu	Nhấn vào nút quên mật khẩu	
5	Nút đăng nhập	Thực hiện chức năng đăng nhập	Ấn vào nút đăng nhập	

Bảng 4.2.3 Mô tả chi tiết màn hình Đăng nhập

#### 4.2.3. Màn hình Đăng ký




**Fakebook**

**Get Started**

Enter full name

Enter email

Enter password 

Phone number

**Sign Up**

Hình 4.2.2 Màn hình Đăng ký

STT	Tên xử lý	Ý nghĩa	Điều kiện gọi	Ghi chú
1	Nhập họ tên	Nhập họ tên	Nhấn vào ô họ tên	
2	Nhập Email	Nhập Email	Nhấn vào ô	

			email	
3	Nhập mật khẩu	Nhập mật khẩu	Nhấn vào ô nhập mật khẩu	
4	Nhập số điện thoại	Nhập số điện thoại	Nhấn vào ô nhập số điện thoại	
5	Nút đăng kí	Đăng kí tài khoản	Nhấn vào nút đăng kí	

Bảng 4.2.4 Mô tả chi tiết màn hình Đăng ký



4.2.4. Màn hình Chỉnh sửa mật khẩu

Fakebook

Change password

Enter email

Enter current password

Enter new password

Enter password confirmation

Confirm

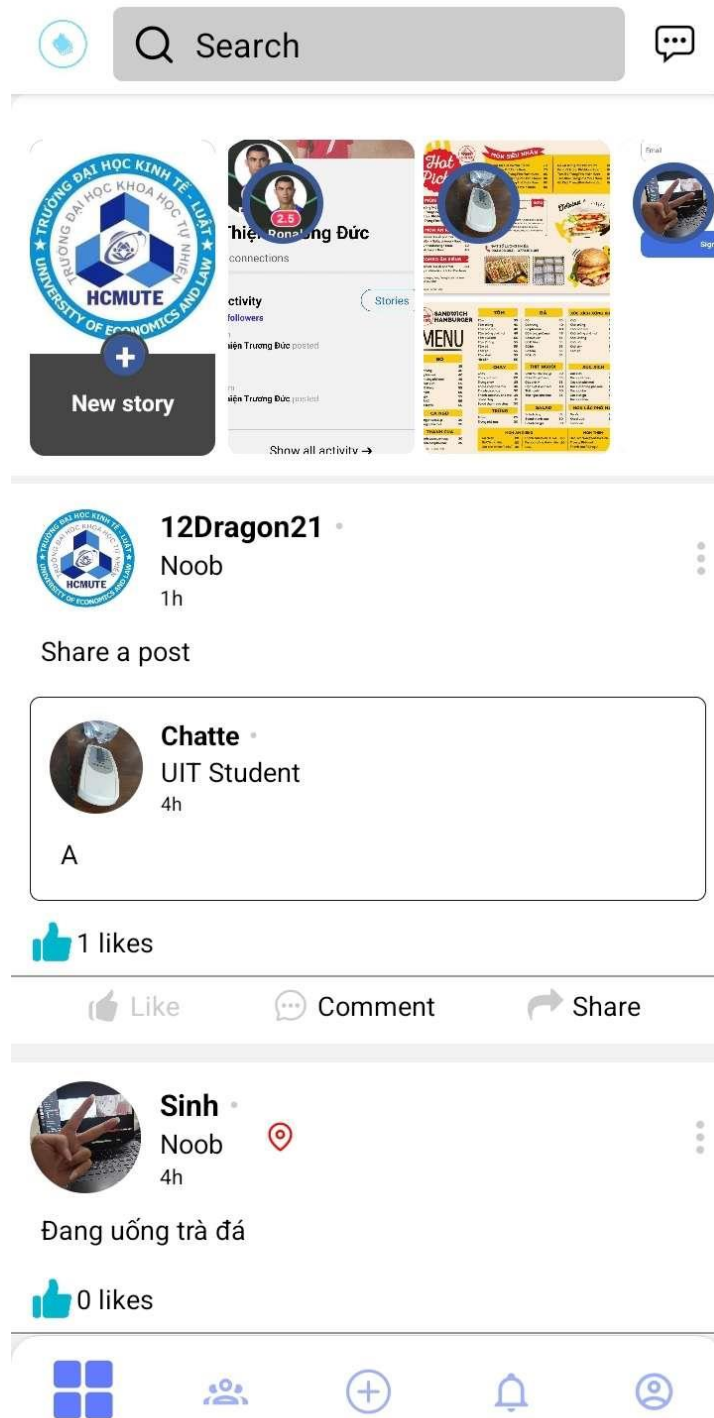
Hình 4.2.3 Màn hình Chỉnh sửa mật khẩu

STT	Tên xử lý	Ý nghĩa	Điều kiện gọi	Ghi chú
1	Nhập Email	Nhập Email đã đăng kí tài khoản	Nhấn vào ô nhập Email	

2	Nhập mật khẩu hiện tại	Nhập mật khẩu với email trên	Nhấn vào ô nhập mật khẩu hiện tại	
3	Nhập mật khẩu mới	Nhập mật khẩu mới	Nhấn vào ô nhập mật khẩu mới	
4	Xác nhận mật khẩu	Nhập lại mật khẩu	Nhấn vào xác nhận mật khẩu	Mật khẩu xác nhận phải trùng với mật khẩu muốn làm mới
5	Xác nhận đổi mật khẩu	Xác nhận đổi mật khẩu	Nhấn vào nút xác nhận	

Bảng 4.2.5 Mô tả chi tiết màn hình Chính sửa mật khẩu

#### 4.2.5. Màn hình Trang chủ



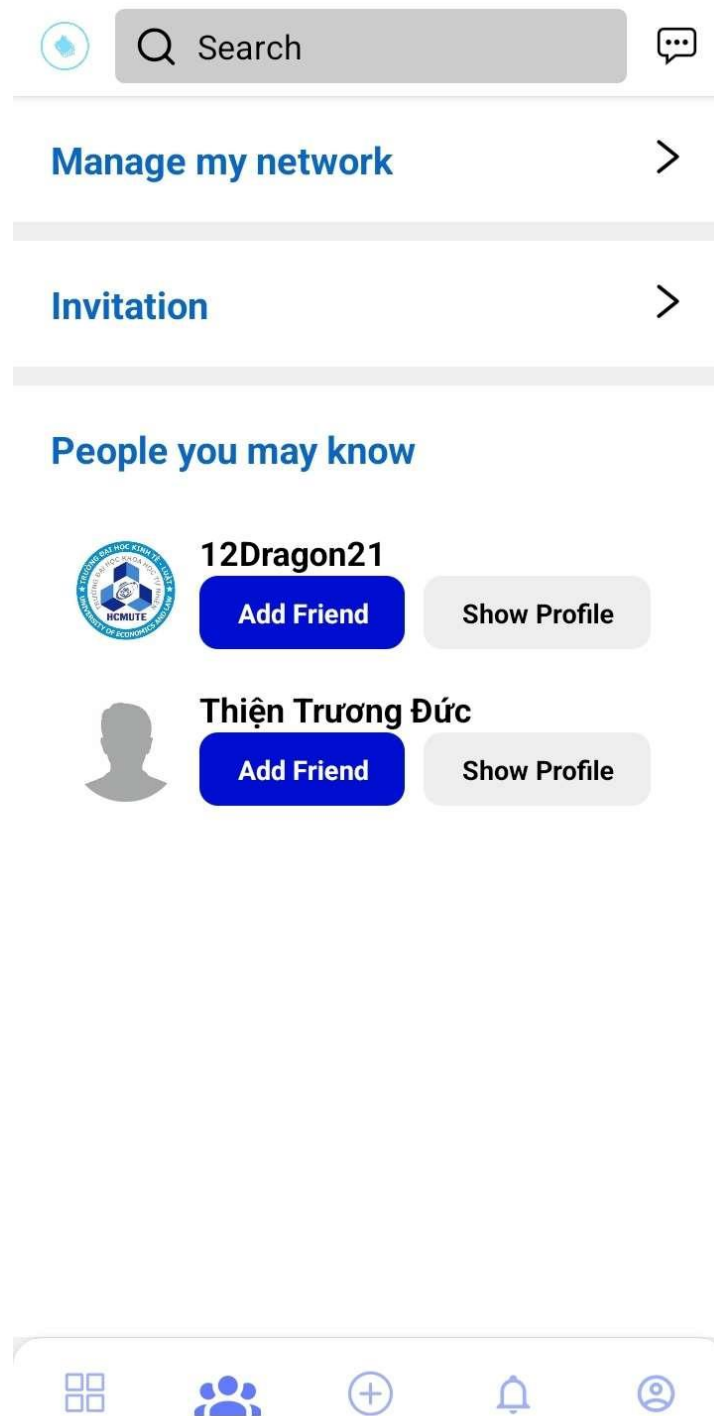
Hình 4.2.4 Màn hình Trang chủ

STT	Tên xử lý	Ý nghĩa	Điều kiện gọi	Ghi chú
1	Trang chủ	Trở về màn hình trang chủ	Nhấn vào biểu tượng ở góc trên trái	
2	Tìm kiếm	Tìm kiếm	Nhấn vào thanh	

		người dùng khác	tìm kiếm	
3	Tin nhắn	Chuyển sang màn hình tin nhắn	Nhấn vào nút tin nhắn	
4	Tạo story	Tạo story mới, chuyển sang màn hình Story	Nhấn vào story mới	
5	Xem story	Xem story của người dùng khác	Nhấn vào story của người dùng khác	
6	Xem người dùng	Xem thông tin người dùng	Nhấn vào ảnh đại diện của người dùng	
7	Thích bài viết	Thích bài viết	Nhấn vào nút thích	
8	Bình luận	Bình luận bài viết	Nhấn vào nút bình luận	
9	Chia sẻ	Chia sẻ bài viết	Nhấn vào nút chia sẻ	
10	Bạn bè	Chuyển sang màn hình bạn bè	Nhấn vào nút bạn bè	
11	Tạo bài viết	Chuyển sang màn hình đăng bài	Nhấn vào nút tạo bài viết	
12	Thông báo	Chuyển sang màn hình thông báo	Nhấn vào nút thông báo	
13	Cá nhân	Chuyển sang màn hình cá nhân	Nhấn vào nút cá nhân	

Bảng 4.2.6 Mô tả chi tiết màn hình Trang chủ

#### 4.2.6. Màn hình Bạn bè



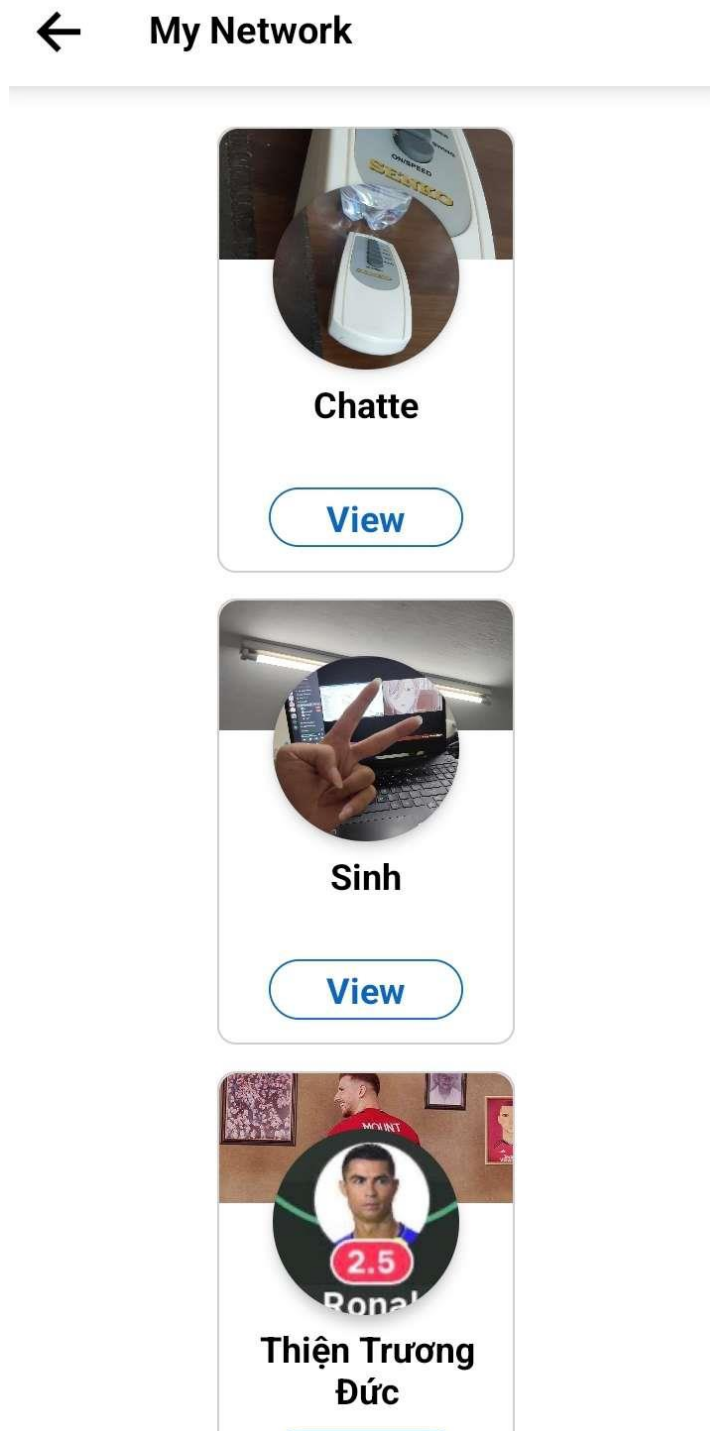
Hình 4.2.5 Màn hình Bạn bè

STT	Tên xử lý	Ý nghĩa	Điều kiện gọi	Ghi chú
1	Quản lý kết nối	Chuyển sang màn hình danh sách bạn bè	Nhấn vào nút quản lý kết nối	

2	Lời mời	Chuyển sang màn hình lời mời kết bạn	Nhấn vào nút lời mời	
3	Kết bạn	Kết bạn với người dùng khác	Nhấn vào nút thêm bạn	
4	Xem người dùng	Xem thông tin người dùng	Nhấn vào ảnh đại diện hoặc nút xem hồ sơ của người dùng	

Bảng 4.2.7 Mô tả chi tiết màn hình Bạn bè

#### 4.2.7. Màn hình Danh sách bạn bè



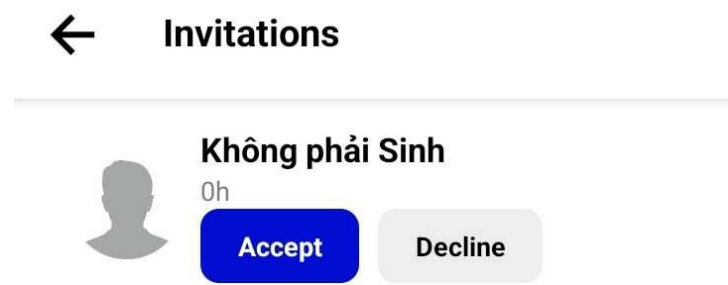
Hình 4.2.6 Màn hình Danh sách bạn bè

STT	Tên xử lý	Ý nghĩa	Điều kiện gọi	Ghi chú
1	Quay lại	Quay lại màn hình bạn bè	Nhấn vào nút quay lại	
2	Xem người	Xem thông tin	Nhấn vào người	

	dùng	người dùng	dùng xem	muốn	
--	------	------------	-------------	------	--

Bảng 4.2.8 Mô tả chi tiết màn hình Danh sách bạn bè

4.2.8. Màn hình Lời mời kết bạn



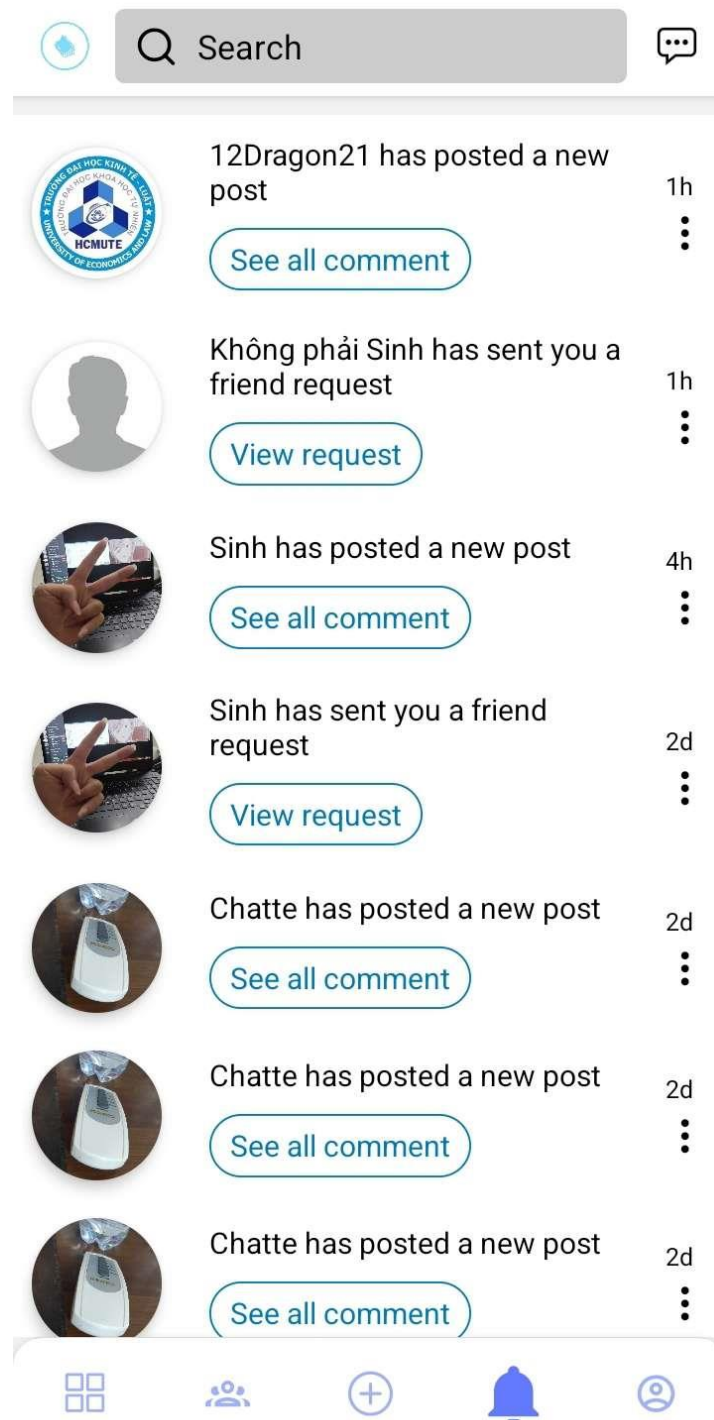
Hình 4.2.7 Màn hình Lời mời kết bạn



STT	Tên xử lý	Ý nghĩa	Điều kiện gọi	Ghi chú
1	Quay lại	Quay lại màn hình bạn bè	Nhấn vào nút quay lại	
2	Xem người dùng	Xem thông tin người dùng	Nhấn vào ảnh đại diện của người dùng	
3	Đồng ý	Chấp nhận lời mời kết bạn	Nhấn vào nút đồng ý	
4	Không đồng ý	Không chấp nhận lời mời kết bạn	Nhấn vào nút không đồng ý	

Bảng 4.2.9 Mô tả chi tiết màn hình Lời mời kết bạn

#### 4.2.9. Màn hình Thông báo



Hình 4.2.8 Màn hình Thông báo

STT	Tên xử lý	Ý nghĩa	Điều kiện gọi	Ghi chú
1	Xem bình luận	Xem bình luận của bài viết	Nhấn vào nút xem tất cả bình luận	

2	Xem yêu cầu	Xem yêu cầu kết bạn	Nhấn vào nút xem yêu cầu	
---	-------------	------------------------	-----------------------------	--

Bảng 4.2.10 Mô tả chi tiết màn hình Thông báo

#### 4.2.10.Màn hình Cá nhân



Hình 4.2.9 Màn hình Cá nhân

STT	Tên xử lý	Ý nghĩa	Điều kiện gọi	Ghi chú
1	Đổi ảnh bìa	Thay đổi ảnh bìa	Nhấn vào nút máy ảnh	
2	Đổi ảnh đại diện	Thay đổi ảnh đại diện	Nhấn vào nút thêm ảnh đại diện	
3	Chỉnh sửa	Chỉnh sửa thông tin cá nhân	Nhấn vào nút chỉnh sửa hình cây bút	
4	Xem story	Xem story	Nhấn vào nút stories	
5	Xem lịch sử	Xem lịch sử hoạt động	Nhấn vào nút xem lịch sử hoạt động	

Bảng 4.2.11 Mô tả chi tiết màn hình Cá nhân

4.2.11.Màn hình Chỉnh sửa thông tin cá nhân

×

Edit intro

\* Indicates required

Full name\*

12Dragon21

Headline

Enter your headline

Phone number\*

0123456789

Education

Enter your education

Location

Country/Region

Enter your country/region

Home Town

Enter your home town

Save

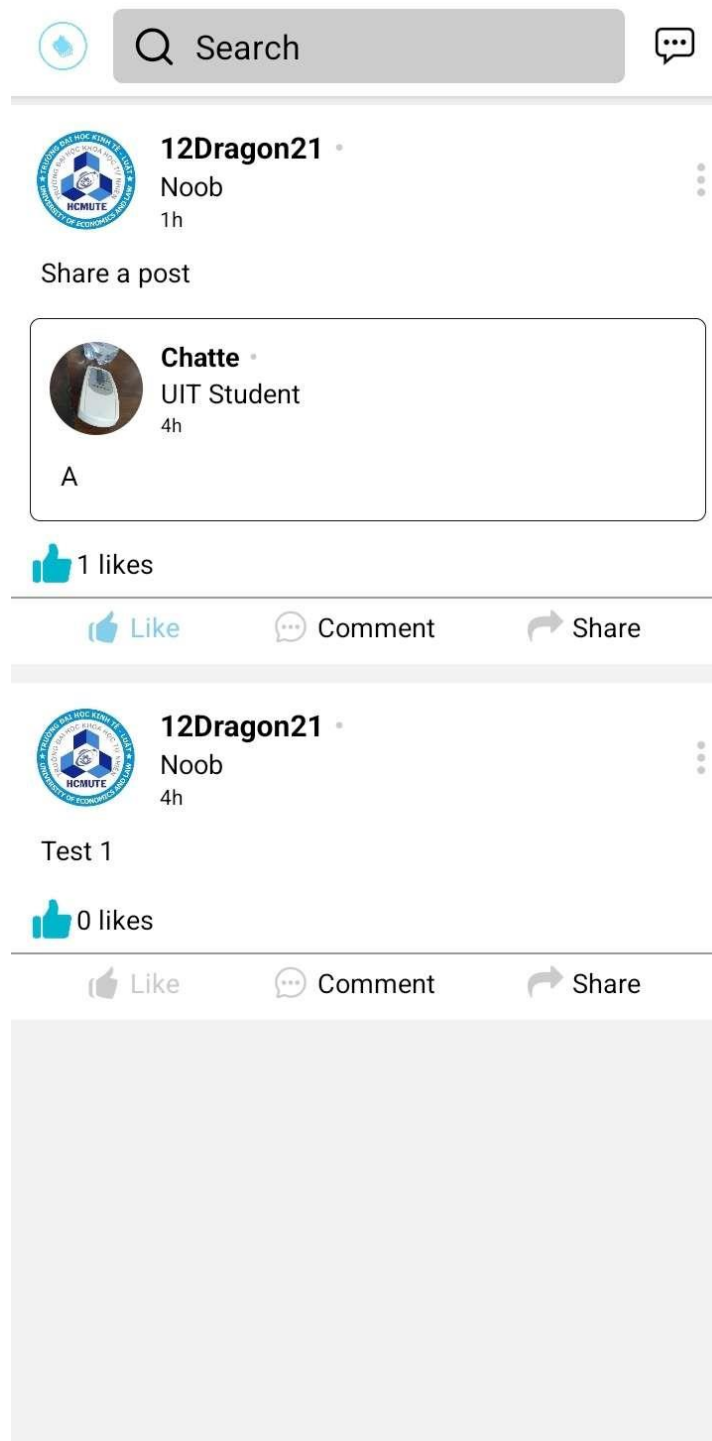
Hình 4.2.10 Màn hình Chỉnh sửa thông tin cá nhân

STT	Tên xử lý	Ý nghĩa	Điều kiện gọi	Ghi chú
1	Đóng chỉnh sửa	Đóng chỉnh sửa thông tin cá nhân	Nhấn vào nút đóng	

2	Chỉnh sửa	Chỉnh sửa thông tin cá nhân	Nhấn vào mục cần chỉnh sửa	
3	Lưu chỉnh sửa	Lưu thông tin cá nhân	Nhấn vào nút lưu	

Bảng 4.2.12 Mô tả chi tiết màn hình Chỉnh sửa thông tin cá nhân

#### 4.2.12.Màn hình Xem lịch sử



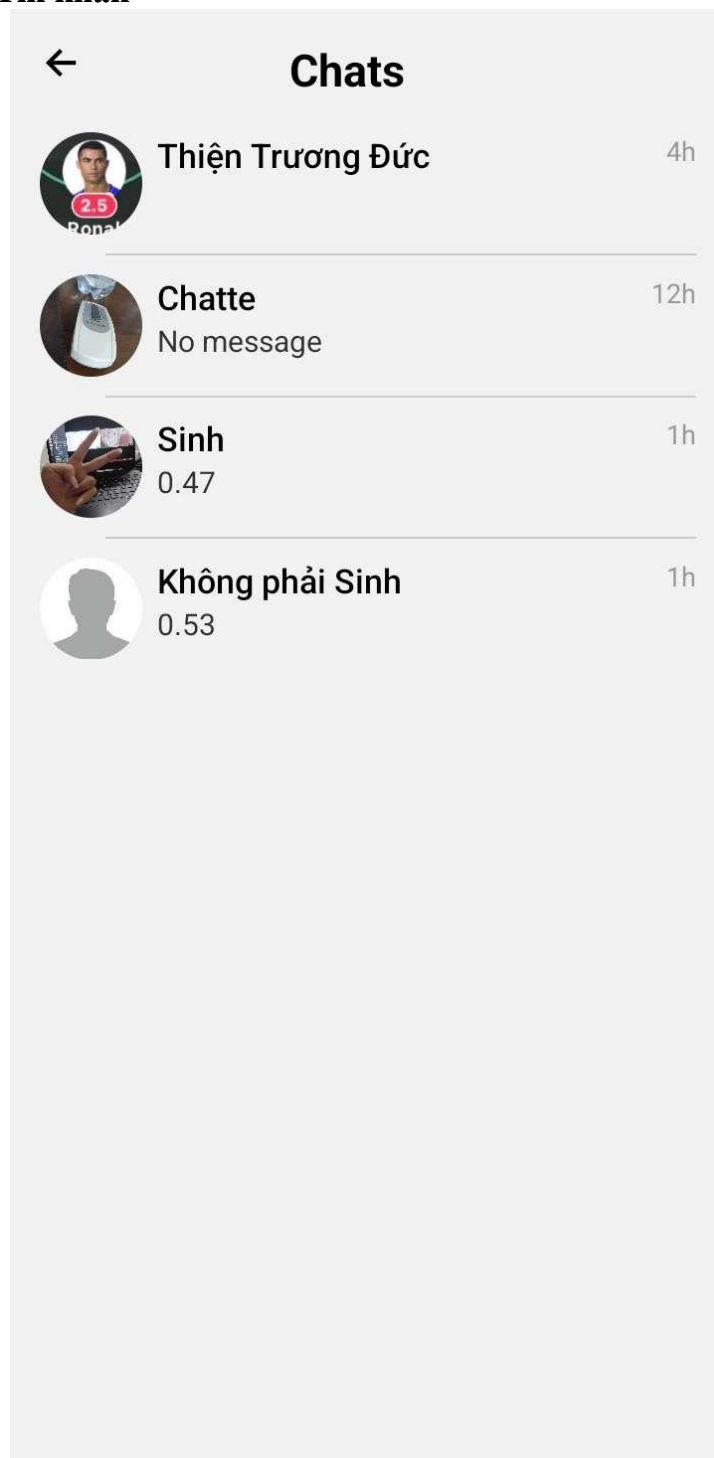
Hình 4.2.11 Màn hình Xem lịch sử

STT	Tên xử lý	Ý nghĩa	Điều kiện gọi	Ghi chú
1	Thích bài viết	Thích bài viết	Nhấn vào nút thích	
2	Bình luận	Bình luận bài	Nhấn vào nút	

		viết	bình luận	
3	Chia sẻ	Chia sẻ bài viết	Nhấn vào nút chia sẻ	

Bảng 4.2.13 Mô tả chi tiết màn hình Xem lịch sử

#### 4.2.13. Màn hình Tin nhắn



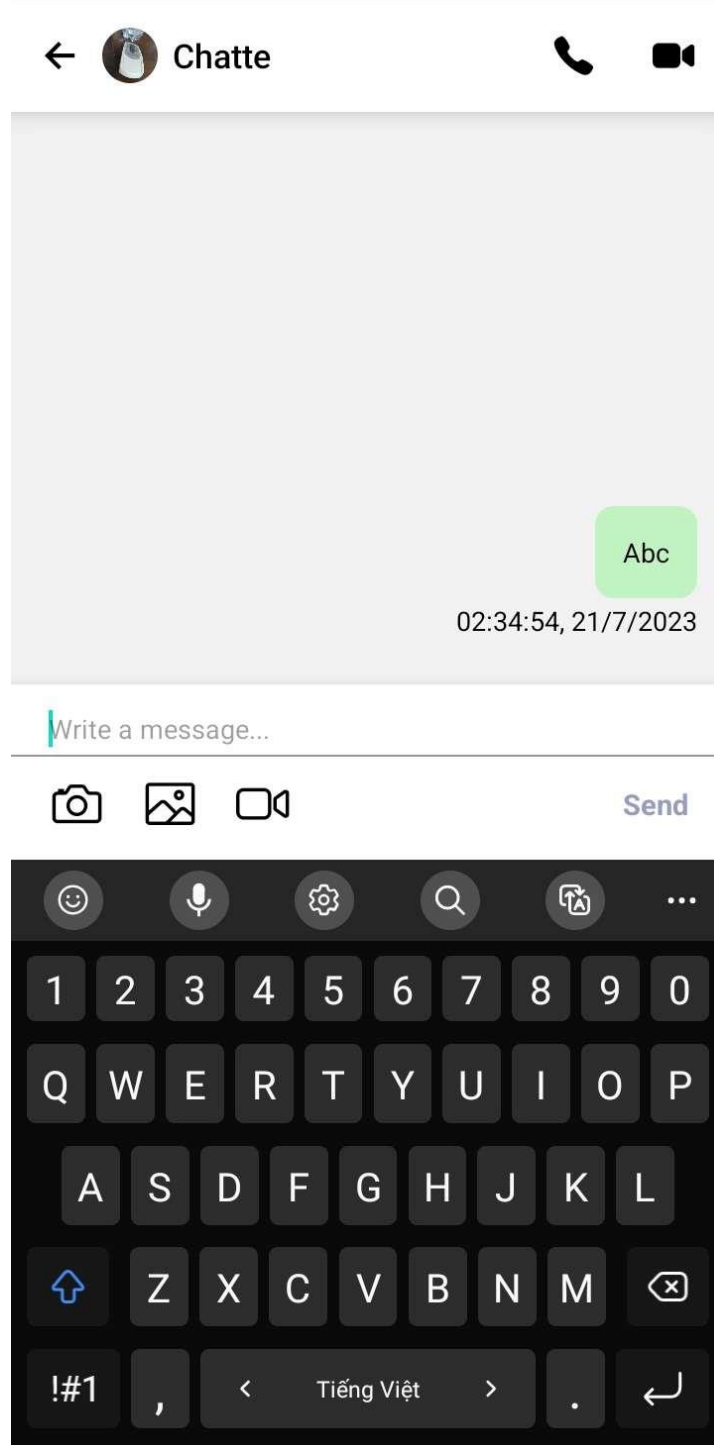
Hình 4.2.12 Màn hình Tin nhắn



STT	Tên xử lý	Ý nghĩa	Điều kiện gọi	Ghi chú
1	Quay lại	Quay lại màn hình trang chủ	Nhấn vào nút quay lại	
2	Nhấn tin	Lựa chọn người dùng cần nhấn tin	Nhấn vào người dùng cần nhấn tin	

Bảng 4.2.14 Mô tả chi tiết màn hình Tin nhắn

#### 4.2.14. Màn hình Nhắn tin



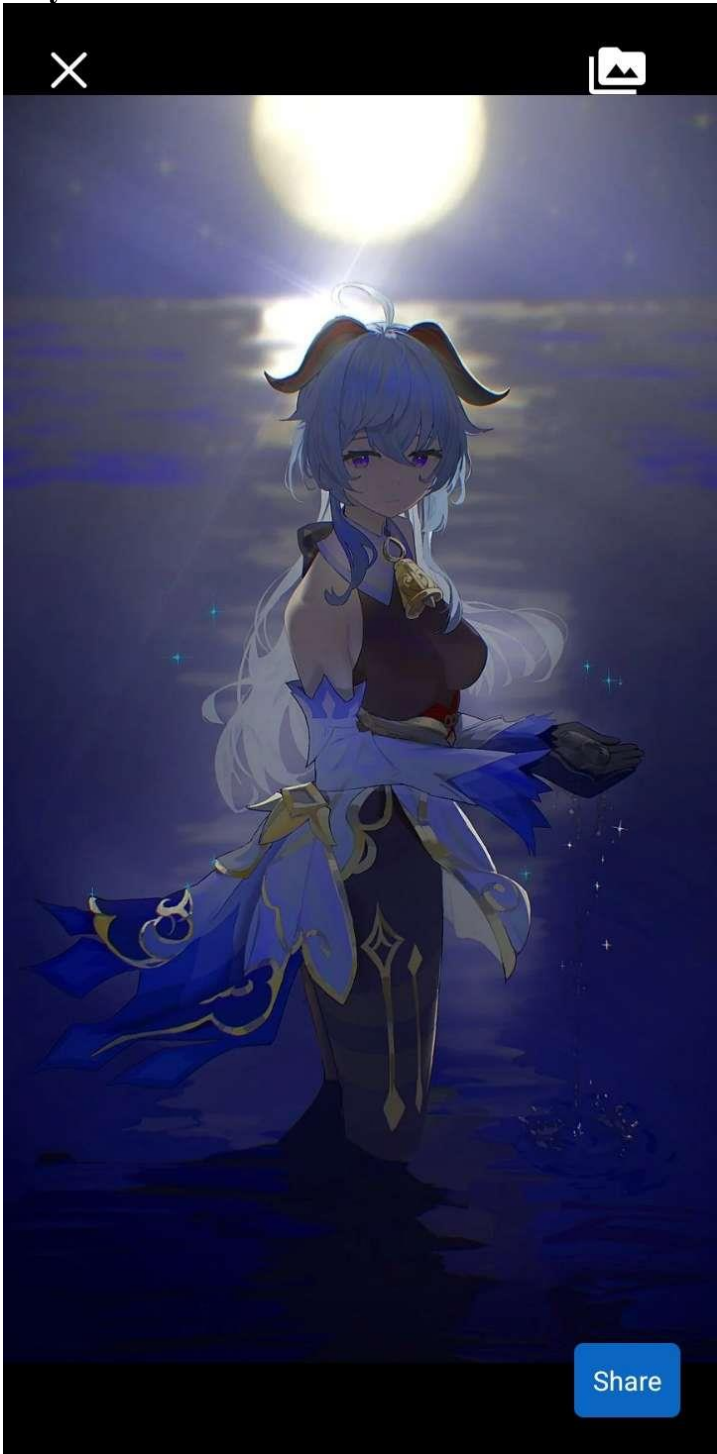
Hình 4.2.13 Màn hình Nhắn tin

STT	Tên xử lý	Ý nghĩa	Điều kiện gọi	Ghi chú
1	Quay lại	Quay lại màn hình Tin nhắn	Nhấn vào nút quay lại	
2	Gọi điện	Gọi điện	Nhấn vào nút	

			gọi	
3	Gọi video	Gọi video	Nhấn vào nút gọi video	
4	Soạn tin nhắn	Soạn tin nhắn	Nhấn vào soạn tin nhắn	
5	Gửi ảnh chụp	Gửi ảnh chụp	Nhấn vào nút máy ảnh	
6	Gửi ảnh trong thư viện	Gửi ảnh đã có trong máy	Nhấn vào nút hình ảnh	
7	Gửi video	Gửi video	Nhấn vào nút máy quay	
8	Gửi tin nhắn	Gửi tin nhắn	Nhấn vào nút gửi	

Bảng 4.2.15 Mô tả chi tiết màn hình Nhắn tin

4.2.15.Màn hình Story



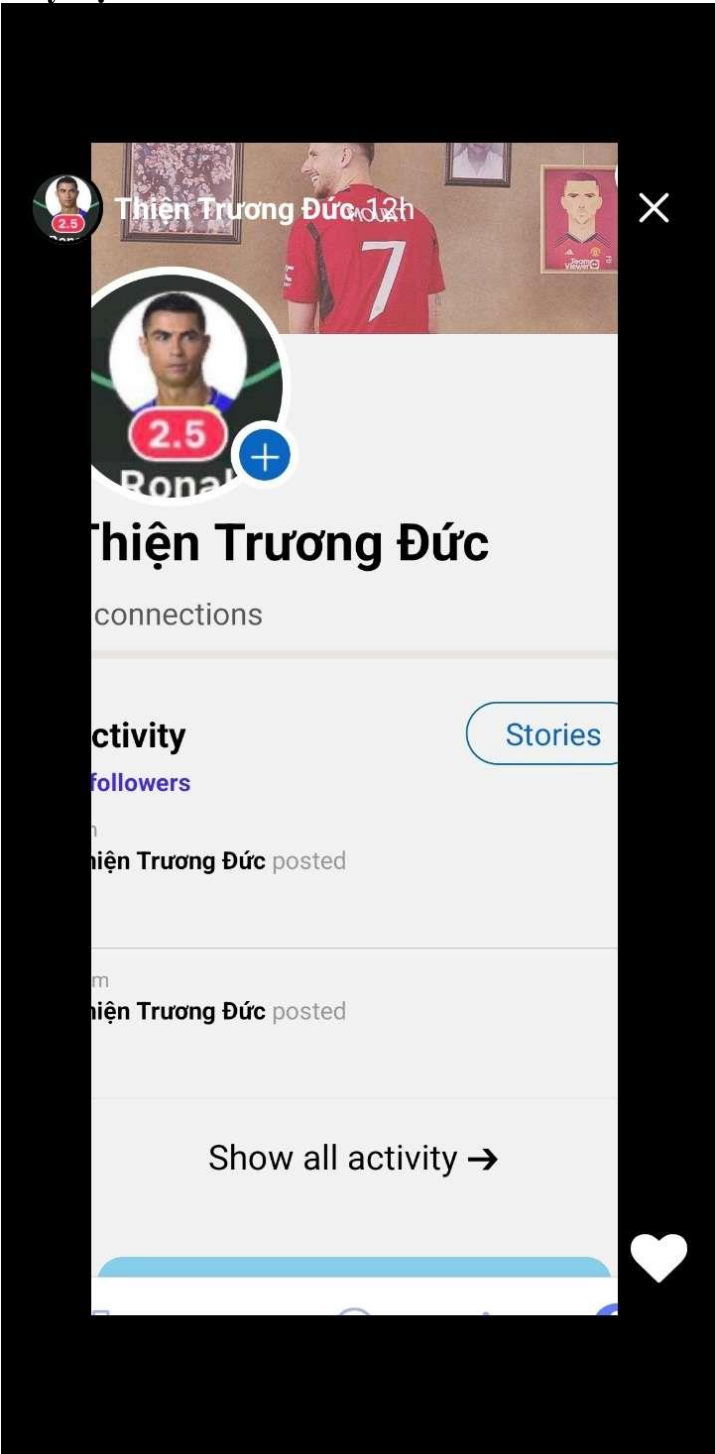
Hình 4.2.14 Màn hình Story

STT	Tên xử lý	Ý nghĩa	Điều kiện gọi	Ghi chú
1	Đóng đăng story	Đóng đăng story	Nhấn vào nút đóng	
2	Chọn ảnh khác	Lựa chọn ảnh	Nhấn vào nút	

		khác đăng story	hình ảnh	
3	Chia sẻ story	Chia sẻ story	Nhấn vào nút chia sẻ	

Bảng 4.2.16 Mô tả chi tiết màn hình Story

4.2.16.Màn hình Story bạn



Hình 4.2.15 Màn hình Story bạn

STT	Tên xử lý	Ý nghĩa	Điều kiện gọi	Ghi chú
1	Đóng story	Đóng story	Nhấn vào nút đóng	
2	Yêu thích	Yêu thích story	Nhấn vào nút thích	

Bảng 4.2.17 Mô tả chi tiết màn hình Story bạn

#### 4.2.17.Màn hình Đăng bài

X

Post

Đang ở A02 - Bà Rịa - Vũng Tàu, Dĩ An, Bình Dương,  
Việt Nam

Abc|

Anyone

Hình 4.2.16 Màn hình Đăng bài

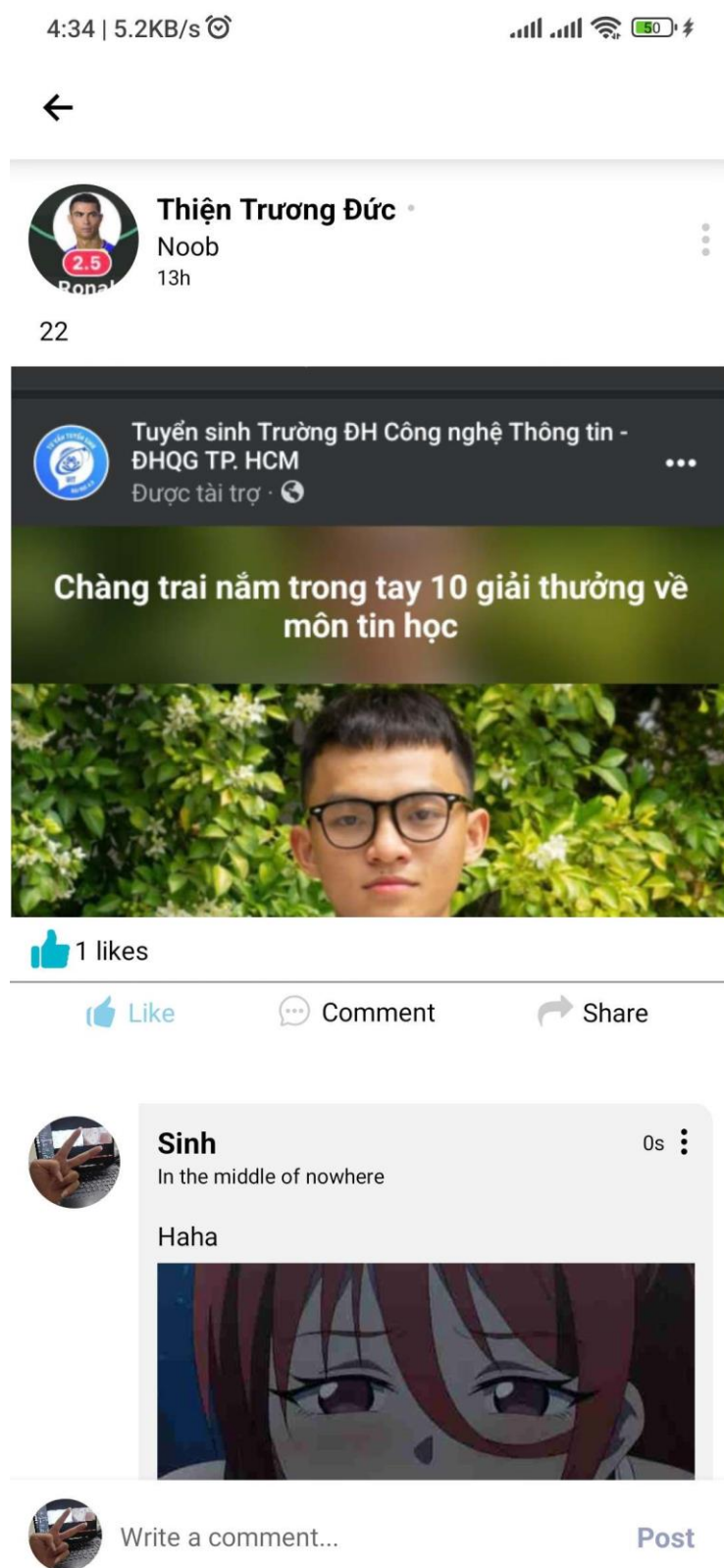
STT	Tên xử lý	Ý nghĩa	Điều kiện gọi	Ghi chú
1	Thoát đăng bài	Thoát khỏi màn hình đăng bài	Nhấn vào nút thoát	
2	Vị trí hiện tại	Hiện thị hoặc	Nhấn vào nút	

		tất vị trí hiện tại khi đăng bài	vị trí	
3	Đăng bài	Đăng bài viết	Nhấn vào nút đăng bài	
4	Ghi nội dung	Ghi nội dung bài viết	Nhấn vào giữa màn hình	
5	Chèn ảnh chụp	Chèn ảnh chụp vào bài viết	Nhấn vào nút máy ảnh	
6	Chèn video	Chèn video vào bài viết	Nhấn vào nút máy quay	
7	Chèn ảnh trong thư viện	Chèn ảnh đã có trong máy vào bài viết	Nhấn vào nút hình ảnh	

Bảng 4.2.18 Mô tả chi tiết màn hình Đăng bài



#### 4.2.18. Màn hình Chi tiết bài đăng



Hình 4.2.17 Màn hình Chi tiết bài đăng

STT	Tên xử lý	Ý nghĩa	Điều kiện gọi	Ghi chú
1	Nút quay lại	Quay lại màn hình trước	Nhấn vào nút thoát	
2	Xem người dùng	Xem thông tin người dùng	Nhấn vào ảnh đại diện hoặc nút xem hồ sơ của người dùng	
3	Thích bài viết	Thích bài viết	Nhấn vào nút thích	
4	Bình luận	Bình luận bài viết	Nhấn vào nút bình luận	
5	Chia sẻ	Chia sẻ bài viết	Nhấn vào nút chia sẻ	

Bảng 4.2.19 Mô tả chi tiết màn hình Chi tiết bài đăng

## **CHƯƠNG 5 – TỔNG KẾT**

### **5.1 Kết quả đạt được**

- Hoàn thành tất cả các chức năng của phần mềm đã đặt ra :
  - Trang chủ
  - Bạn bè
  - Tạo bài viết
  - Thông báo
  - Trang cá nhân
  - Tin nhắn
- Học được cách thức, quá trình thực hiện một dự án phần mềm từ khâu thiết kế hệ thống, database cho đến lúc hoàn thiện sản phẩm.
- Sử dụng linh hoạt nhiều cơ sở dữ liệu để tăng tốc độ xử lý cho phía server.

### **5.2 Đánh giá chung**

#### **5.2.1 Hạn chế**

- Vẫn chưa hoàn thiện được một vài chức năng, chưa hoàn toàn thân thiện với người dùng.

#### **5.2.2 Hướng phát triển**

- Nâng cấp giao diện người dùng.
- Tiếp tục hoàn thành các chức năng chưa hoàn thiện.
- Cải thiện khả năng lưu trữ.

## TÀI LIỆU THAM KHẢO

- React Native – Learn once, run anywhere (truy cập lần cuối 20/7/2023) : [Setting up the development environment · React Native](#)
- Expo (truy cập lần cuối 2/7/2023): [Tutorial: Introduction - Expo Documentation](#)
- MongoDB: MongoDB: The Developer Data Platform (Truy cập lần cuối 20/7/2023): [MongoDB Documentation](#)
- Firebase: <https://firebase.google.com/docs?hl=vi> (truy cập lần cuối 20/7/2023)
- Stackoverflow
- Build chat app with Socket.io and React Native (truy cập lần cuối 20/7/2023): [Building a chat app with Socket.io and React Native 🍷 - DEV Community](#)
- Facebook (truy cập lần cuối 20/7/2032): [Facebook](#)