HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG PHẦN MỀM QUẢN LÝ ẤN PHẨM TRONG THƯ VIỆN

Học viên thực hiện:

Lê Thế Phát – B9D53

Nông Quốc Phong – B9D53

Giảng viên hướng dẫn:

Thiếu tá Hà Thị Kim Dung

MỤC LỤC

MỞ ĐẦU	3
I. Tổng quan về phần mềm quản lý ấn phẩm trong thư viện	4
II. Hướng dẫn sử dụng phần mềm quản lý ấn phẩm trong thư viện	6
1. Đăng nhập.	6
2. Giao diện quản lý ấn phẩm.	8
2.1. Các thành phần trong giao diện	8
2.2. Các chức năng.	9
3. Giao diện quản lý người mượn ấn phẩm	25
3.1. Các thành phần trong giao diện	25
3.2. Các chức năng.	26
4. Giao diện quản lý người trả ấn phẩm	39
4.1. Các thành phần trong giao diện	39
4.2. Các chức năng.	40
KÉT LUÂN	44

MỞ ĐẦU

Phần mềm quản lý thư viện là một ứng dụng quan trọng trong việc tổ chức và quản lý tài liệu, sách báo trong các thư viện và trung tâm học liệu. Nó giúp đơn giản hóa quá trình quản lý thông tin, cho phép người quản lý thư viện theo dõi và kiểm soát tài liệu, sách báo một cách hiệu quả.

Qua việc áp dụng kiến thức trong thực tiễn, học viên được khuyến khích hình thành kỹ năng chuyên môn cũng như hiểu rõ hơn về quá trình phát triển phần mềm. Việc xây dựng một hệ thống phần mềm quản lý thư viện cũng đòi hỏi việc áp dụng nguyên lý về lập trình hướng đối tượng, giúp học viên nắm vững kiến thức cũng như ứng dụng chúng vào thực tế một cách linh hoạt. Cuối cùng, việc chọn đề tài này không chỉ giúp học viên phát triển bản lĩnh trong lĩnh vực công nghệ thông tin mà còn mở ra cơ hội tiếp cận với quy trình và ứng dụng của phần mềm trong cuộc sống hàng ngày.

Chính vì những lí do trên, nhóm học viên đã quyết định lựa chọn đề tài "Xây dựng phần mềm quản lý ấn phẩm trong thư viện" cho bài kiểm tra giữa học phần của học phần Lập trình hướng đối tượng, đồng thời cung cấp tài liệu hướng dẫn sử dụng phần mềm quản lý ấn phẩm trong thư viện để thuận tiện cho người dùng trong việc sử dụng.

I. Tổng quan về phần mềm quản lý ấn phẩm trong thư viện.

Phần mềm quản lý thư viện được viết bằng ngôn ngữ Java, trên nền tảng Apache NetBeans IDE 20, sử dụng bộ JKD 21, sử dụng cơ sở dữ liệu ở dạng file .xml. Chương trình được chia nhỏ thành các gói (package) và các lớp (class) để thuận tiện cho việc lập trình, sửa lỗi và tránh gây nhầm lẫn và chồng chéo các mã lệnh. Cụ thể, mã nguồn được tổ chức như sau:

- quanlythuvien:

- + App.java: nơi chạy chương trình quản lý ấn phẩm trong thư viện
- quanlythuvien.components: chứa các đối tượng là thành phần được sử dụng trong giao diện, có sự điều chỉnh và kế thừa từ các thư viện có sẵn để thuận tiện cho việc lập trình:
 - + ButtonComp.java
 - + Card.java
 - + ContextMenu.java
 - + DatePickerPanel.java
 - $+ \ Drop Down. java$
 - + GridCards.java
 - + InputField.java
 - + List Rented Book Scroll. java
 - + TableStatistic.java
- quanlythuvien.entities: chứa các đối tượng tạo các thể hiện trong chương
 trình để lưu dữ liệu:
 - + Publication.java
 - + RentedBook.java
 - + Renter.java

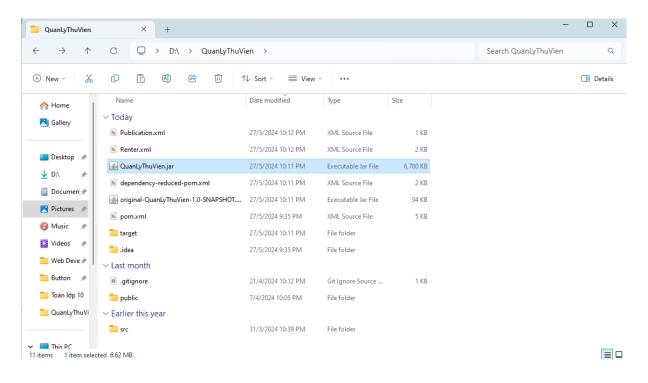
- + User.java
- quanlythuvien.utils: chứa các lớp tạo các tiện ích (chuyển đổi định dạng,
 hỗ trợ đọc file .xml, chuyển đổi font chữ):
 - + DateFomartterUtil.java
 - + FileUtils.java
 - + FontUtil.java
 - quanlythuvien.dao: chứa các lớp lưu dữ liệu của chương trình:
 - + PublicationDao.java
 - + PublicationXML.java
 - + RenterDao.java
 - + RenterXML.java
 - + UserDao.java
- quanlythuvien.views: chứa các lớp có chức năng hiển thị giao diện của phần mềm:
 - + InfoView.java
 - + LoginView.java
 - + ManageView.java
 - + RenterView.java
- quanlythuvien.controllers: chứa các lớp có chức năng điều khiển hoạt động của các phần tử trên giao diện:
 - + AdminController.java
 - + InfoController.java
 - + LoginController.java

- + ManageController.java
- + RenterController.java
- Chú ý: Nếu build chương trình bằng NetBeans, cần chuyển file .jar trong folder *targer* ra cùng cấp với folder *src*, sau đó chạy bình thường

II. Hướng dẫn sử dụng phần mềm quản lý ấn phẩm trong thư viện.

1. Đăng nhập.

Nháy đúp chuột vào file QuanLyThuVien.jar.

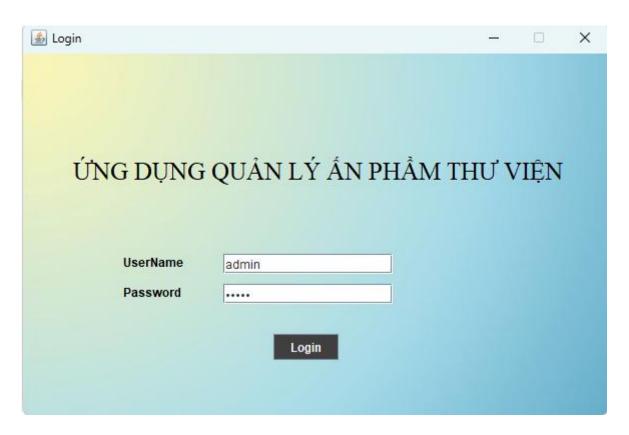


Khởi động ứng dụng

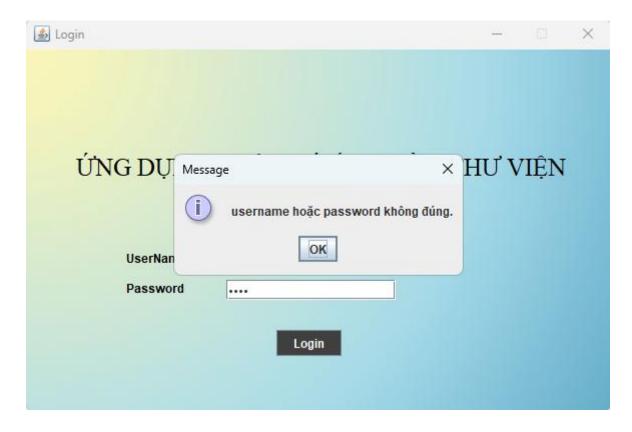
Khi chạy chương trình, màn hình sẽ hiện lên giao diện đăng nhập cho người dùng. Người dùng nhập thông tin về tên người dùng (UserName) và mật khẩu (Password), sau đó nhấn nút **Login** để đăng nhập và sử dụng phần mềm quản lý ấn phẩm trong thư viện.

UserName: admin

Password: admin



Giao diện đăng nhập ứng dụng quản lý ấn phẩm thư viện
Nếu nhập sai tên người dùng hoặc mật khẩu, chương trình sẽ báo lỗi.



Khi đó, người dùng cần nhấn nút \mathbf{OK} và tiến hành nhập lại đúng tên người dùng và mật khẩu để sử dụng.

2. Giao diện quản lý ấn phẩm.

Sau khi đăng nhập thành công, màn hình sẽ hiển thị giao diện **Quản lý ấn phẩm** (xem hình dưới).



2.1. Các thành phần trong giao diện.

Trong giao diện được hiển thị gồm các thành phần sau:

- + Tên giao diện: Quản lý ấn phẩm.
- + Danh sách các ấn phẩm có trong thư viện, được thể hiện dưới dạng các tấm ảnh kích thước 150x200, phía dưới gồm tên ấn phẩm và tác giả.
- + Bảng thống kê số lượng ấn phẩm theo thể loại, bao gồm các thể loại: Sách (Book), Tạp chí (Magazine), Tiểu thuyết (Novel), Báo (Newspaper), có tính tổng theo từng thể loại (theo hàng), và tính tổng theo trạng thái của ấn phẩm (còn lại, đã cho mượn) (theo cột). Mỗi khi có ấn phẩm được thêm, sửa, xoá, được mượn, bảng thống kê sẽ tự động cập nhật số liệu.
 - + Thanh tìm kiếm ấn phẩm: hỗ trợ tìm kiếm các ấn phẩm theo tên.
 - + Thanh DropDown và nút lọc: hỗ trợ lọc ấn phẩm theo thể loại.
 - + Nút "**Thêm ấn phẩm**": hỗ trợ thêm ấn phẩm mới vào trong thư viện.

- + Nút "**Chuyển sang quản lý người mượn**": chuyển sang giao diện quản lý người mượn ấn phẩm trong thư viện.
- + Nút "**Chuyển sang quản lý người trả**": chuyển sang giao diện quản lý người đã trả ấn phẩm trong thư viện.

2.2. Các chức năng.

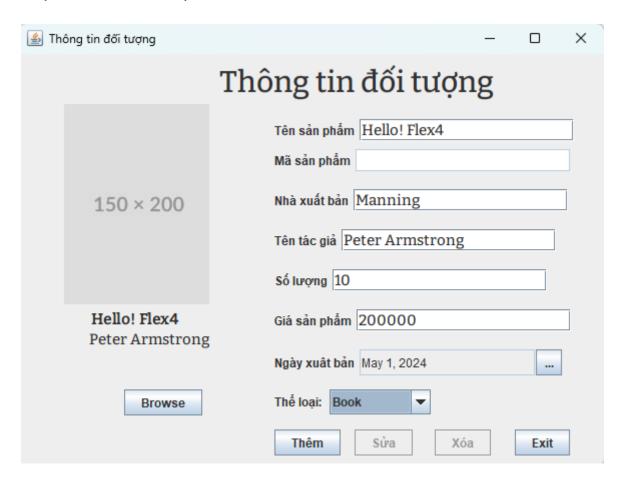
2.2.1. Thêm ấn phẩm vào trong thư viện.

Trong giao diện quản lý ấn phẩm, nhấn vào nút **Thêm ấn phẩm,** sau đó màn hình sẽ hiển thị giao diện mới, bao gồm các trường thông tin: *Tên ấn phẩm, Mã sản phẩm, Nhà xuất bản, Tên tác giả* theo kiểu dữ liệu chuỗi (String), *Số lượng* theo kiểu dữ liệu số nguyên (Integer), *Giá sản phẩm* theo kiểu dữ liệu số thực (Double), *Ngày xuất bản* theo kiểu dữ liệu Date, sử dụng DatePicker, *Thể loại* theo kiểu dữ liệu chuỗi, sử dụng DropDown.

≗ Th	ông tin đối tượng	– o ×
		Thông tin đối tượng
	150 × 200	Tên sản phẩm Mã sản phẩm Nhà xuất bản Tên tác giả Số lượng
		Giá sản phẩm
	Browse	Ngày xuất bản Thế loại: Choose Type ▼
	Blowse	Thêm Sửa Xóa Exit

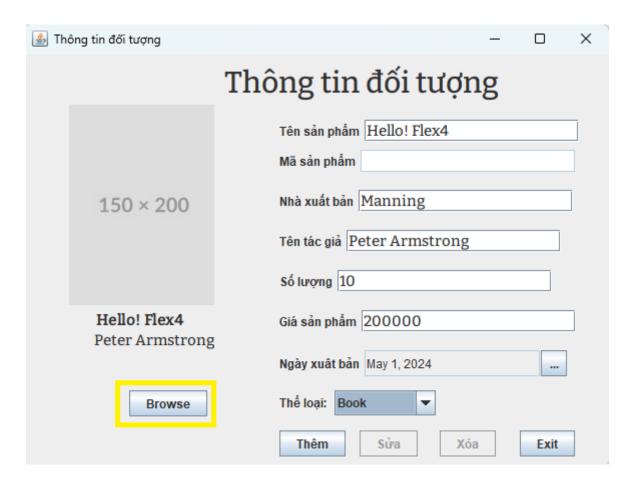
Giao diện sau khi nhấn nút **Thêm ấn phẩm**

Tại giao diện này, người dùng tiến hành nhập các thông tin được yêu cầu vào các trường tương ứng, sau đó nhấn nút **Thêm** để thêm ấn phẩm mới vào thư viện. Hệ thống sẽ hiện thông báo "**Thêm ấn phẩm thành công**", và ấn phẩm đã được thêm vào thư viện.

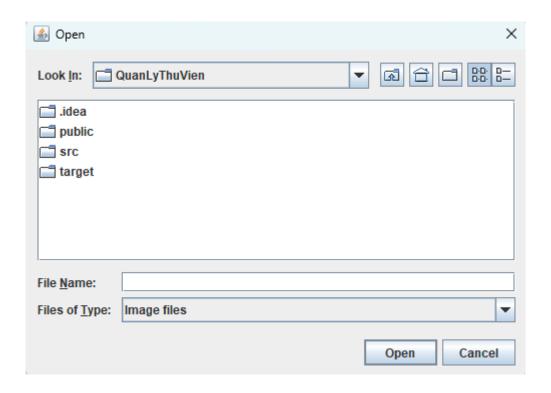


Điền các thông tin vào các trường tương ứng

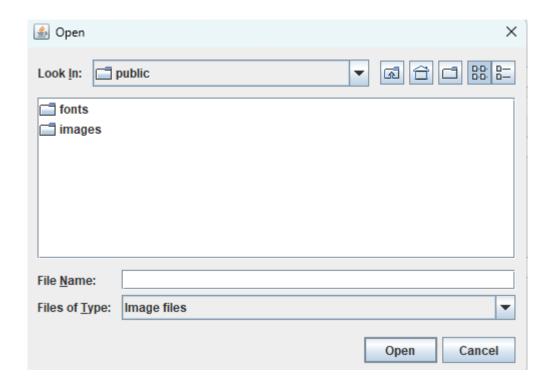
Ngoài ra, người dùng muốn thêm ảnh bìa cho ấn phẩm (không bắt buộc) có thể nhấn vào nút **Browse** → **public** → **images**, sau đó chọn hình ảnh theo mong muốn. Nếu không chọn ảnh bìa, hệ thống sẽ hiển thị ảnh mặc định cho ấn phẩm (như trên).



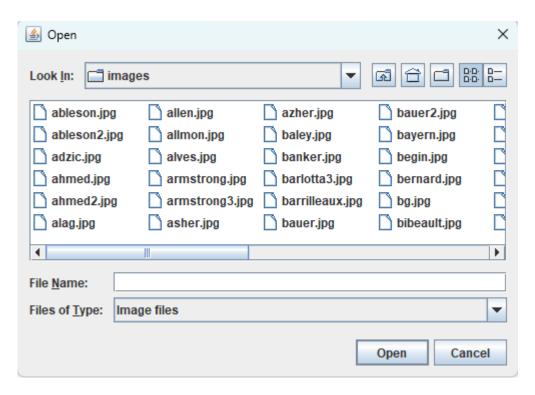
Nhấn nút "Browse" để thêm ảnh



Chọn "public" và nhấn Open



Chọn "images" và nhấn "Open"



Chọn ảnh cần sử dụng, sau đó nhấn "Open"



Thêm ảnh bìa cho ấn phẩm



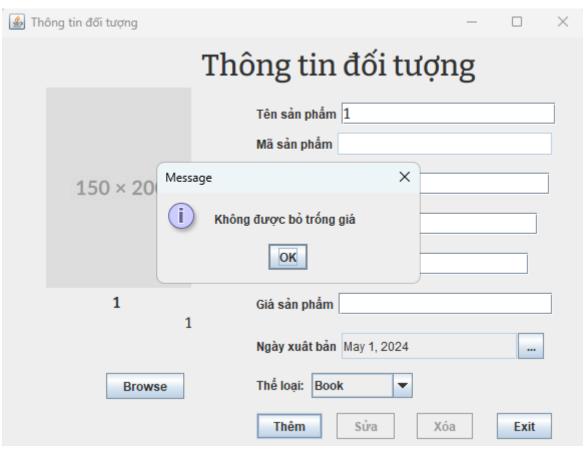


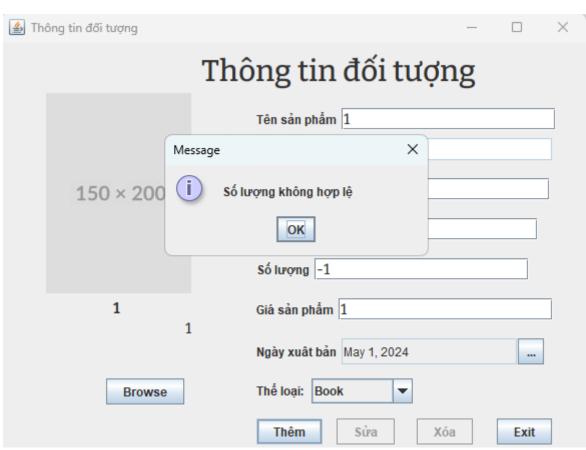
Ấn phẩm mới đã được thêm vào thư viện

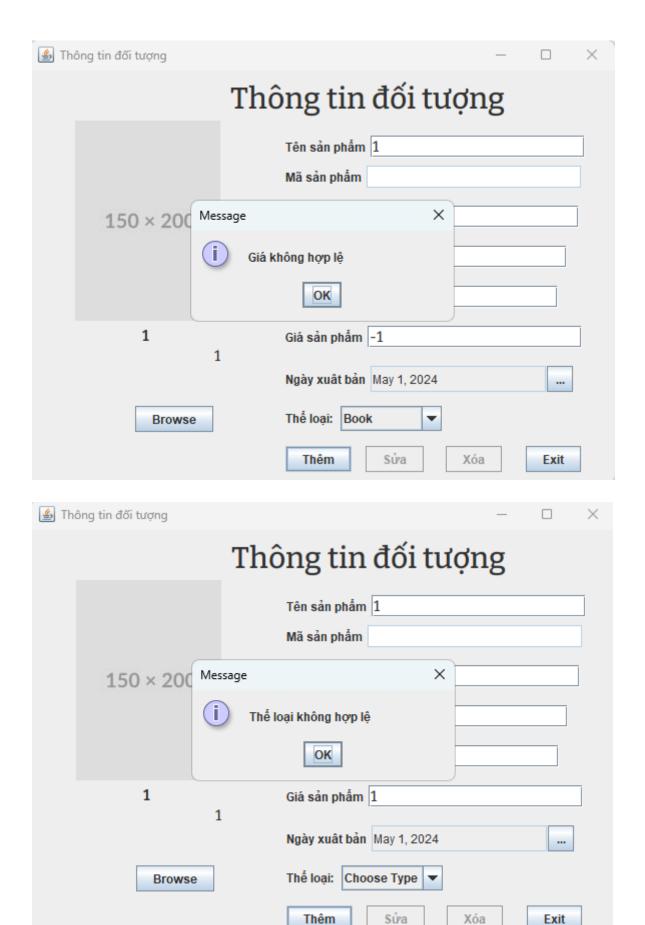
<u>Lưu ý:</u>

- + Không được bỏ trống các trường thông tin nào.
- + Số lượng phải điền số nguyên lớn hơn 0, Giá sản phẩm phải điền số thực lớn hơn 0.
 - + Ngày xuất bản phải trước ngày hiện tại.
- + Thể loại phải chọn một trong bốn đối tượng: "Book", "Magazine", "Novel", "Newspaper".

Nếu vi phạm một trong các điều kiện trên, hệ thống sẽ tự động báo lỗi (xem các hình bên dưới).







Các lỗi xảy ra nếu vi phạm các lưu ý trên

2.2.2. Sửa ấn phẩm trong thư viện.

Để sửa các ấn phẩm có sẵn trong thư viện, người dùng cần *nhấn chuột phải* vào vị trí của ấn phẩm cần sửa, sau đó chọn **Edit**. Sau đó, màn hình hiển thị thông tin của ấn phẩm, người dùng tiến hành sửa các thông tin cần thiết, sau đó nhấn nút **Sửa** để cập nhật thông tin mới.



Nhấn chuột phải vào vị trí ấn phẩm, sau đó chọn Edit

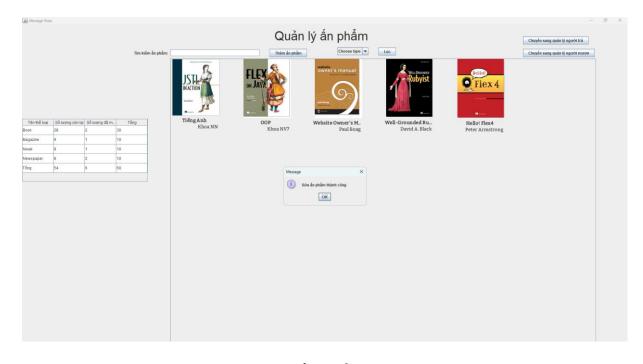


Màn hình hiển thị thông tin của ấn phẩm



Sửa thông tin ấn phẩm

Màn hình sẽ hiển thị thông báo "Sửa ấn phẩm thành công" và cập nhật thông tin mới của ấn phẩm.



Thông tin mới của ấn phẩm đã được cập nhật

<u>Lưu ý</u>: Các quy tắc nhập dữ liệu khi sửa ấn phẩm tương tự như khi thêm mới ấn phẩm. Các trường hợp có lỗi được thông báo tương tự. Nếu người dùng muốn giữ nguyên ảnh bìa, cần thực hiện các thao tác chọn ảnh như trên và chọn lai ảnh bìa ban đầu.

2.2.3. Xoá ấn phẩm.

Để xoá một ấn phẩm khỏi thư viện, người dùng nhấn chuột phải vào vị trí của ấn phẩm muốn xoá, sau đó chọn **Delete** để xoá ấn phẩm. Sau khi xoá thành công, ấn phẩm sẽ tự động được xoá khỏi thư viện.



Nhấn chuột phải vào vị trí ấn phẩm, sau đó chọn Delete



Xoá ấn phẩm thành công

Ngoài ra, người dùng có thể nhấn chuột phải vào vị trí của ấn phẩm muốn xoá, sau đó chọn **Edit.** Tại giao diện thông tin của ấn phẩm, người dùng nhấn vào nút **Xoá** để xoá ấn phẩm. Chương trình hiện thông báo "*Xoá ấn phẩm thành công*" và ấn phẩm sẽ tự động được xoá khổi thư viện.



Nhấn nút **Xoá** để xoá ấn phẩm khỏi thư viện



Màn hình hiển thị thông báo "Xoá ấn phẩm thành công"

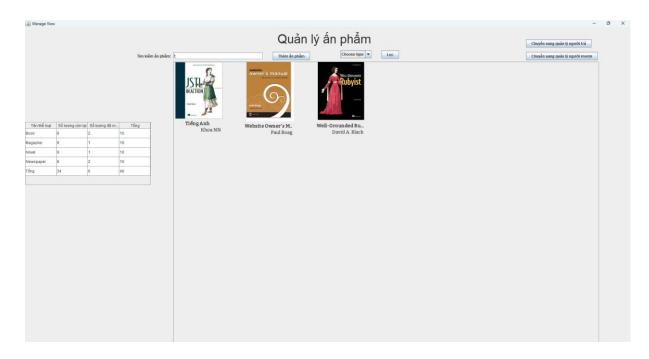
Khi không muốn nhập hay sửa thông tin của ấn phẩm, người dùng chọn **Exit** hoặc nút X để thoát khỏi giao diện điền thông tin ấn phẩm.



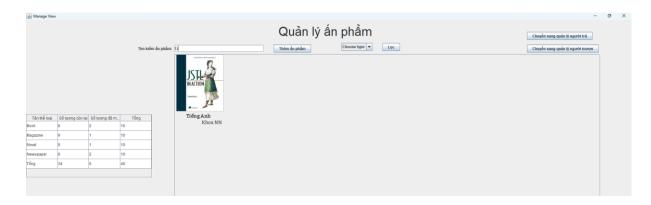
Nhấn Exit hoặc nút X (góc trên cùng bên phải) để thoát giao diện

2.2.4. Tìm kiếm ấn phẩm theo tên.

Để tìm kiếm một ấn phẩm đang có trong thư viện, người dùng nhấn chuột vào thanh **Tìm kiếm ấn phẩm**, sau đó nhập tên ấn phẩm cần tìm kiếm. Chức năng Tìm kiếm ấn phẩm đã được cải tiện để việc tìm kiếm được nhanh chóng và thuận lợi, theo đó, khi người dùng tiến hành nhập ký tự từ bàn phím, chương trình sẽ tự động hiển thị các ấn phẩm mà trong tên ấn phẩm có chứa ký tự được nhập vào.



Khi nhập ký tự 't' từ bàn phím, chương trình sẽ tự động đề xuất những ấn phẩm mà trong tên chứa ký tự 't'



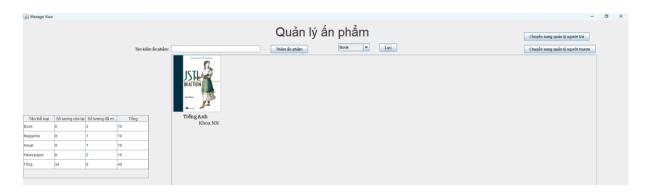
Nhập lần lượt các ký tự để lấy được ấn phẩm cần tìm

Nếu nhập những ký tự mà trong tên các ấn phẩm không chứa các ký tự đó, màn hình sẽ không hiển thị danh sách các ấn phẩm (xem hình bên dưới).



2.2.5. Lọc ấn phẩm theo thể loại.

Để lọc ra các ấn phẩm theo thể loại, người dùng chọn thể loại cần lọc trong Thanh tìm kiếm thể loại (hiển thị trên giao diện), sau đó nhấn nút **Lọc** để lọc ra thể loại cần tìm. Các ấn phẩm cùng thể loại sẽ được hiển thị trên màn hình.



Lọc ra các ấn phẩm có thể loại "Book"

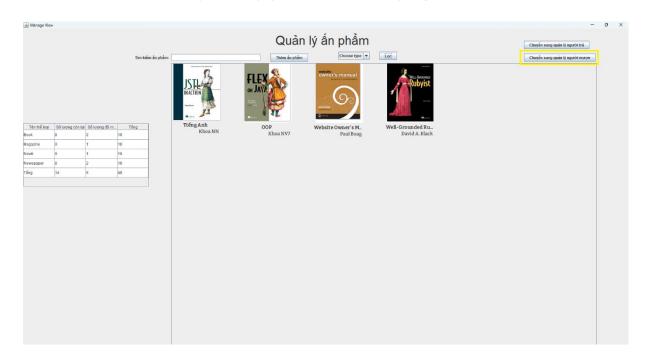
Để hiển thị lại danh sách các ấn phẩm, người dùng chọn đối tượng "**Choose Type**" trong Thanh tìm kiếm thể loại, sau đó nhấn nút **Lọc** để trả về danh sách các ấn phẩm.



Hiển thị đầy đủ danh sách ấn phẩm

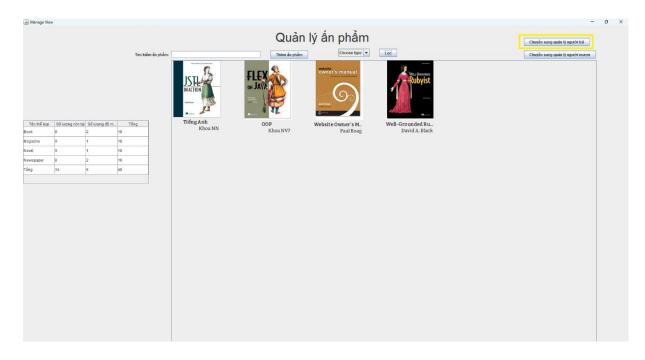
2.2.6. Chuyển sang giao diện Quản lý người mượn ấn phẩm và Quản lý người trả ấn phẩm.

Để chuyển sang giao diện quản lý người mượn, người dùng nhấn chuột vào nút **Chuyển sang quản lý người mượn**. Chương trình sẽ thoát khỏi giao diện **Quản lý ấn phẩm**, chuyển sang giao diện **Quản lý người mượn ấn phẩm**.



Nút Chuyển sang quản lý người mượn

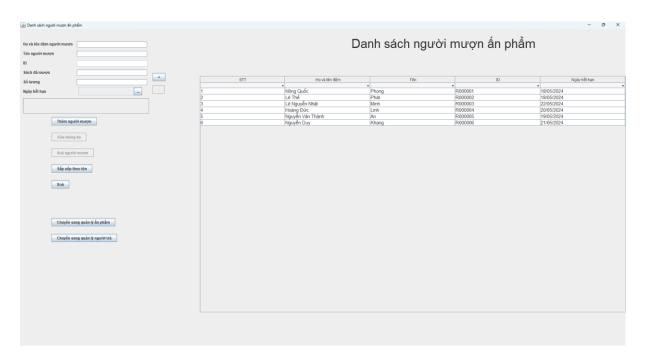
Để chuyển sang giao diện quản lý người đã trả ấn phẩm, người dùng nhấn chuột vào nút **Chuyển sang quản lý người trả**. Chương trình sẽ thoát khỏi giao diện **Quản lý ấn phẩm**, chuyển sang giao diện **Quản lý người trả ấn phẩm**.



Nút Chuyển sang quản lý người trả

3. Giao diện quản lý người mượn ấn phẩm.

Sau khi nhấn nút **Chuyển sang quản lý người mượn** thành công, màn hình sẽ hiển thị giao diện **Quản lý người mượn ấn phẩm** (xem hình dưới).



3.1. Các thành phần trong giao diện.

Trong giao diện được hiển thị bao gồm các thành phần sau:

+ Tên giao diện: Danh sách người mượn ấn phẩm.

- + Bảng hiện thị danh sách người mượn ấn phẩm.
- + Bảng hiển thị những ấn phẩm mà một cá nhân đã mượn.
- + Các trường thông tin: *Họ và tên đệm người mượn, Tên người mượn, Sách đã mượn* theo kiểu dữ liệu chuỗi (String), *Số lượng* theo kiểu dữ liệu số nguyên (Integer), *Ngày hết hạn* theo kiểu dữ liệu Date. Trường ID không thể sửa, được tự động điền mỗi khi thêm người mượn vào danh sách người mượn ấn phẩm.
 - + Nút (+) để thêm ấn phẩm vào danh sách ấn phẩm đã được mượn.
 - + Nút (-) để xoá ấn phẩm khỏi danh sách ấn phẩm đã được mượn.
- + Nút **Thêm người mượn:** hỗ trợ thêm người mượn vào danh sách người mượn ấn phẩm.
- + Nút **Sửa thông tin:** hỗ trợ sửa thông tin của người mượn đang có trong danh sách người mượn ấn phẩm.
- + Nút **Xoá người mượn:** hỗ trợ xoá người mượn khỏi danh sách người mượn ấn phẩm.
- + Nút **Sắp xếp theo tên:** hỗ trợ sắp xếp tên những người mượn trong danh sách người mượn ấn phẩm theo thứ tự bảng chữ cái (Abc).
 - + Nút **Xoá:** hỗ trợ xoá các trường để điền thông tin.
- + Nút "**Chuyển sang quản lý ấn phẩm**": chuyển sang giao diện quản lý ấn phẩm trong thư viện.
- + Nút "**Chuyển sang quản lý người trả**": chuyển sang giao diện quản lý người đã trả ấn phẩm trong thư viện.

3.2. Các chức năng.

3.2.1. Thêm người mượn vào danh sách người mượn ấn phẩm.

Để thêm thông tin của một người mượn, người dùng tiến hành điền các thông tin của người đó vào các trường thông tin tương ứng. Sau khi điền đầy đủ các thông tin, người dùng nhấn nút (+) để thêm thông tin của ấn phẩm được mượn

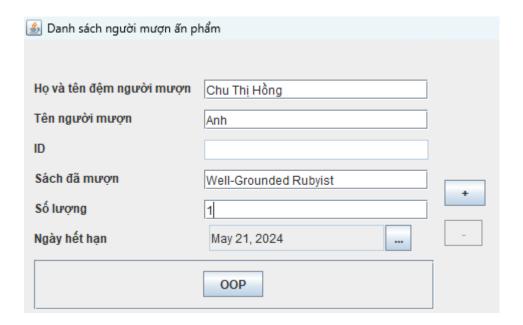
vào danh sách ấn phẩm được mượn. Nếu người mượn mượn nhiều ấn phẩm, người dùng nhập thông tin các ấn phẩm được mượn vào các trường tương ứng. Sau khi nhập xong thông tin của 01 ấn phẩm, người dùng nhấn nút (+) để thêm ấn phẩm đó. Lặp lại thao tác trên tới khi nhập đầy đủ các ấn phẩm mà người mượn yêu cầu.

🙆 Danh sách người mượn ấn p	hẩm	
Họ và tên đệm người mượn	Chu Thị Hồng	
Tên người mượn	Anh	
ID		
Sách đã mượn	OOP	
Số lượng	1	+
Ngày hết hạn	May 21, 2024	_

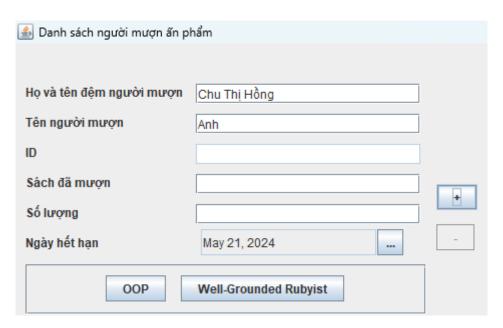
Nhập đầy đủ các trường thông tin

🙆 Danh sách người mượn ấn p	hẩm	
Họ và tên đệm người mượn	Chu Thị Hồng	
Tên người mượn	Anh	
ID		
Sách đã mượn		
Số lượng		
Ngày hết hạn	May 21, 2024	-
	ООР	

Nhấn nút (+) để thêm ấn phẩm vào danh sách mượn



Tiếp tục thêm ấn phẩm mới

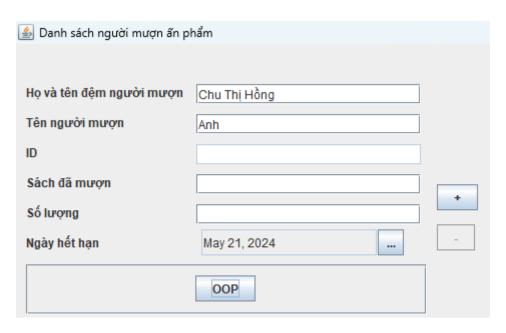


Thêm ấn phẩm vào danh sách mượn

Nếu người dùng muốn xoá ấn phẩm khỏi danh sách đã được mượn, người dùng nhấn chuột vào tên ấn phẩm trong Bảng danh sách ấn phẩm đã được mượn, sau đó nhấn nút (-) để xoá ấn phẩm đó khỏi danh sách đã được mượn.

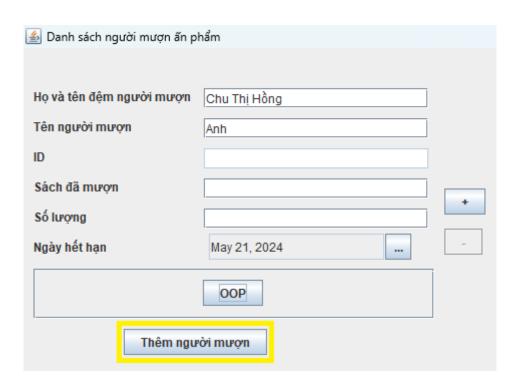
실 Danh sách người mượn ấn p	hẩm	
Họ và tên đệm người mượn	Chu Thị Hồng	
Tên người mượn	Anh	
ID		
Sách đã mượn	Well-Grounded Rubyist	+
Số lượng	1	T
Ngày hết hạn	May 21, 2024	-
ООР	Well-Grounded Rubyist	

Nhấn chuột vào tên ấn phẩm trong Bảng

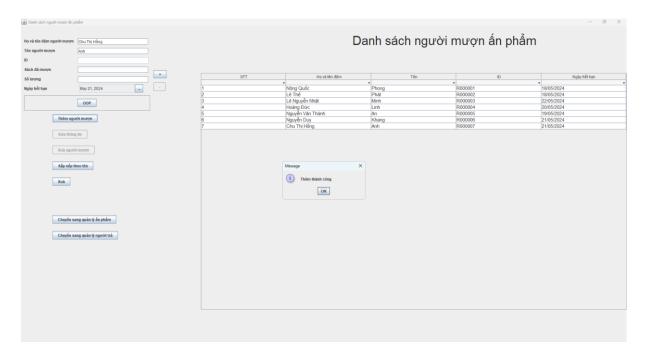


Xoá ấn phẩm khỏi danh sách được mượn bằng cách nhấn nút (-)

Sau khi hoàn thành việc điền thông tin, người dùng nhấn vào nút **Thêm người mượn** để thêm thông tin người mượn đó vào danh sách người mượn ấn phẩm. Màn hình hiển thị thông báo "*Thêm thành công*".



Nhấn nút **Thêm người mượn**



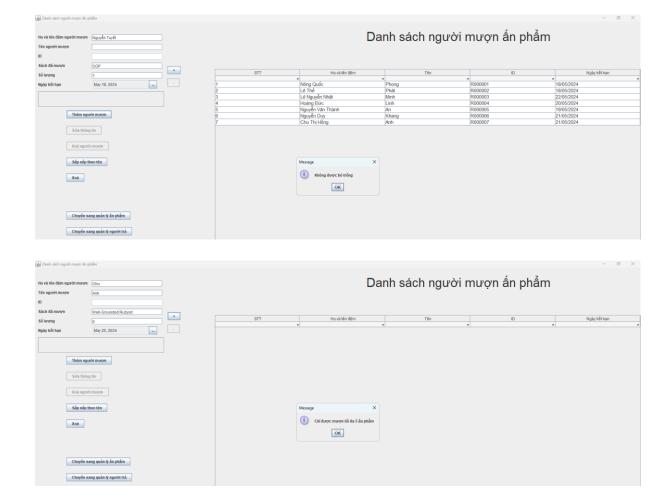
Thêm người mượn thành công.

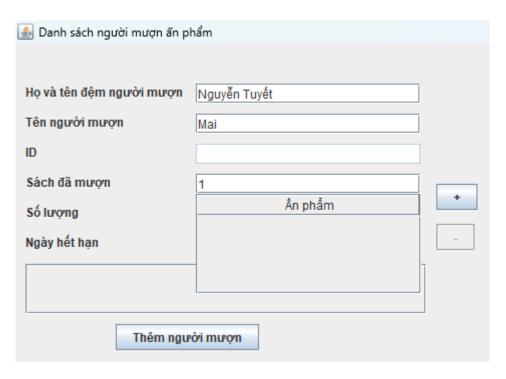
Luu ý:

+ Khi thêm mới thông tin người mượn, không được bỏ trống bất cứ trường thông tin nào.

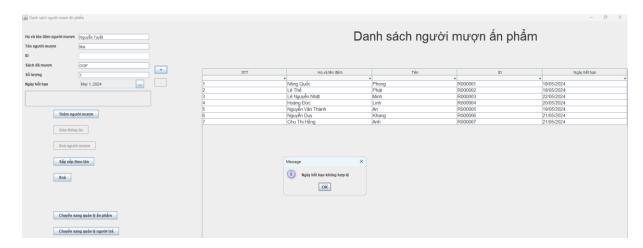
- + Ấn phẩm đã mượn phải có sẵn trong thư viện. Nếu nhập tên ấn phẩm khác, chương trình sẽ không hiển thị danh sách ấn phẩm cho người mượn.
- + Số lượng phải là số nguyên dương nhỏ hơn số lượng ấn phẩm còn lại trong thư viện, số lượng mượn tối đa của mỗi người là 05 ấn phẩm.
 - + Ngày hết hạn phải sau ngày hiện tại.
 - + Không được bỏ trống bảng ấn phẩm đã được mượn.
- + Số lượng ấn phẩm được mượn phải nhỏ hơn số lượng ấn phẩm hiện có trong thư viện.

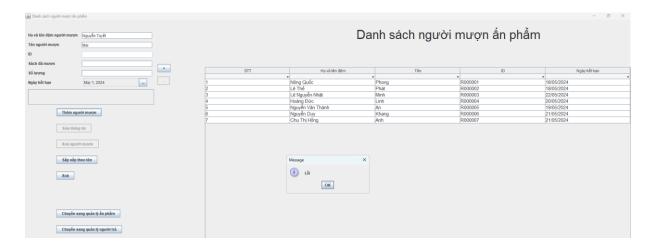
Nếu vi phạm một trong các điều kiện trên, chương trình sẽ báo lỗi (xem các hình bên dưới).





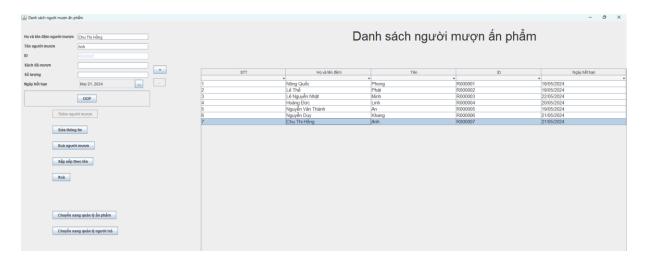






3.2.2. Chính sửa thông tin người dùng.

Để chỉnh sửa thông tin người mượn có trong danh sách người mượn, người dùng nhấn chuột vào hàng hiển thị thông tin của người mượn trong **Bảng danh sách người mượn ấn phẩm**. Thông tin của người mượn sẽ được hiển thị tại các trường thông tin (phía bên trái giao diện).



Chọn thông tin người mượn từ bảng

Người dùng tiến hành chỉnh sửa các thông tin cần thiết, nếu cần thêm, chỉnh sửa thông tin của ấn phẩm, người dùng nhấn nút (+) để thêm, cập nhật lại thông tin của ấn phẩm. Thao tác xoá ấn phẩm khỏi danh sách được mượn tương tự như khi thêm người mượn.



Chỉnh sửa thông tin người dùng

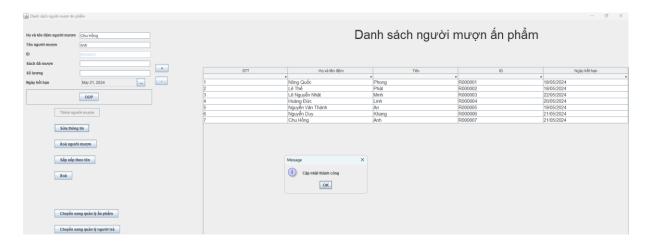


Cập nhật thông tin ấn phẩm

Sau khi hoàn thành việc chỉnh sửa thông tin, người dùng nhấn nút **Sửa thông tin** để cập nhật thông tin của người dùng vào Bảng danh sách người mượn ấn phẩm. Màn hình hiển thị thông báo "*Cập nhật thành công*".



Nhấn nút Sửa thông tin



Cập nhật thông tin thành công

Để thoát khỏi trạng thái chọn thông tin người dùng từ bảng hoặc cập nhật lại toàn bộ thông tin người mượn, người mượn có thể nhấn nút **Xoá** để xoá dữ liệu của tất cả các trường thông tin, sau đó tiến hành nhập thông tin mới.

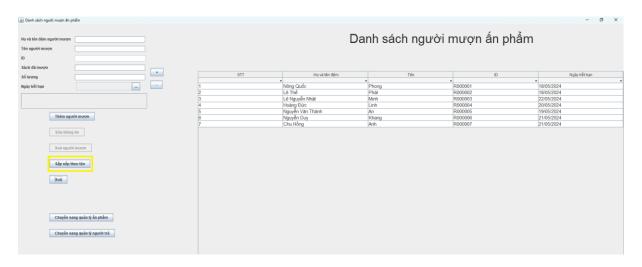


Nhấn nút **Xoá** để làm mới các trường thông tin

<u>Lưu ý</u>: Các quy tắc nhập dữ liệu khi sửa thông tin người mượn tương tự như khi thêm mới người mượn. Các trường hợp có lỗi được thông báo tương tự.

3.2.3. Sắp xếp theo tên.

Để sắp xếp người mượn theo thứ tự tên của họ, người dùng nhấn nút **Sắp xếp theo tên.** Bảng danh sách người mượn ấn phẩm sẽ hiển thị kết quả sau khi được sắp xếp.



Nhấn nút **Sắp xếp theo tên** để sắp xếp thứ tự người mượn trong bảng theo tên



Kết quả sắp xếp thứ tự người mượn theo tên

3.2.4. Xoá người mượn khỏi danh sách người mượn ấn phẩm.

Để xoá người mượn khỏi danh sách người mượn ấn phẩm, người dùng nhấn chuột vào hàng hiển thị thông tin của người mượn trong **Bảng danh sách người**

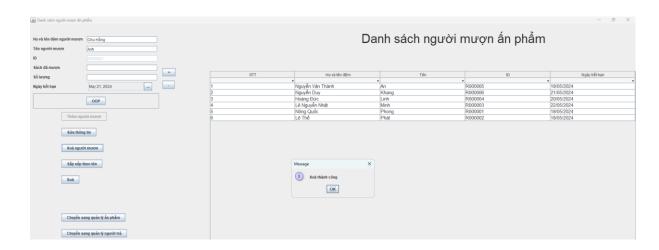
mượn ấn phẩm. Thông tin của người mượn sẽ được hiển thị tại các trường thông tin (phía bên trái giao diện). Sau đó nhấn vào nút **Xoá người mượn** để xoá thông tin người mượn khỏi danh sách người mượn ấn phẩm và chuyển những người này sang trạng thái "Đã trả ấn phẩm", được hiển thị thông tin tại giao diện **Quản lý người trả ấn phẩm**. Màn hình hiển thị thông báo "Xoá thành công".



Lấy thông tin người mượn từ bảng



Nhấn nút **Xoá người mượn** để xoá người mượn khỏi danh sách người mượn ấn phẩm



Xoá người mượn thành công

3.2.5. Chuyển sang giao diện Quản lý ấn phẩm và Quản lý người trả ấn phẩm.

Để chuyển sang giao diện **Quản lý ấn phẩm**, người dùng nhấn chuột vào nút **Chuyển sang quản lý ấn phẩm**. Chương trình sẽ thoát khỏi giao diện **Quản lý người mượn ấn phẩm**, chuyển sang giao diện **Quản lý ấn phẩm**.



Nút Chuyển sang quản lý ấn phẩm để chuyển qua giao diện Quản lý ấn phẩm

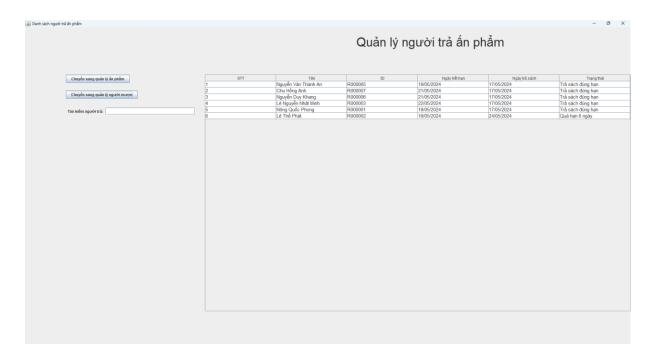
Để chuyển sang giao diện **Quản lý người trả ấn phẩm**, người dùng nhấn chuột vào nút **Chuyển sang quản lý người trả**. Chương trình sẽ thoát khỏi giao diện **Quản lý người mượn ấn phẩm**, chuyển sang giao diện **Quản lý người trả ấn phẩm**.



Nút **Chuyển sang quản lý người trả** để chuyển qua giao diện **Quản lý người trả** ấn phẩm

4. Giao diện quản lý người trả ấn phẩm.

Sau khi nhấn nút **Chuyển sang quản lý người trả** thành công, màn hình sẽ hiển thị giao diện **Quản lý người trả ấn phẩm** (xem hình dưới).



4.1. Các thành phần trong giao diện.

Trong giao diện được hiển thị bao gồm các thành phần sau:

- + Tên giao diện: Quản lý người trả ấn phẩm.
- + Bảng hiển thị danh sách người đã trả ấn phẩm.

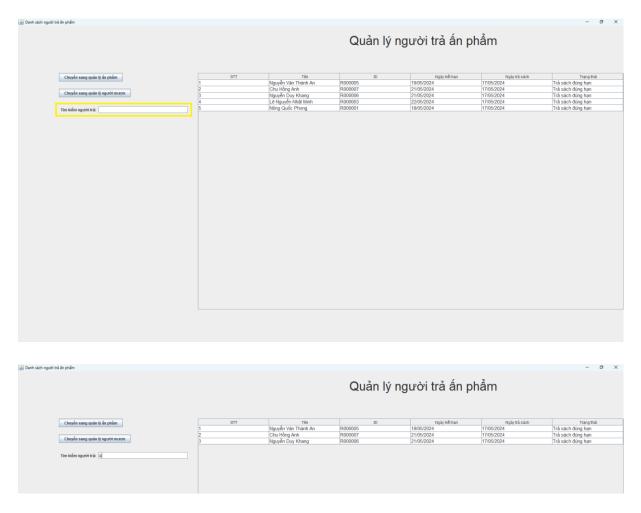
- + Các trường thông tin: *Số thứ tự (STT), Tên, Trạng thái* theo kiểu dữ liệu chuỗi (String), *Ngày hết hạn, Ngày trả sách* theo kiểu dữ liệu Date. Trường ID không thể sửa, được tự động điền mỗi khi thêm người mượn vào danh sách người trả ấn phẩm.
 - + Thanh **Tìm kiếm người trả**: hỗ trợ tìm kiếm người trả ấn phẩm theo tên.
- + Nút "**Chuyển sang quản lý ấn phẩm**": chuyển sang giao diện quản lý ấn phẩm trong thư viện.
- + Nút "**Chuyển sang quản lý người mượn**": chuyển sang giao diện quản lý người mượn ấn phẩm trong thư viện.

4.2. Các chức năng.

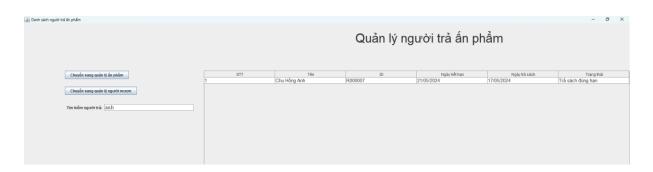
Giao diện **Quản lý người trả ấn phẩm** thực chất là cơ sở dữ liệu để lưu thông tin của những người đã mượn và trả ấn phẩm trong thư viện. Khi một người bị xoá khỏi danh sách người mượn ấn phẩm, thông tin của người đó sẽ được hiển thị trong Bảng danh sách người đã trả ấn phẩm. Do đó, người dùng không thể thực hiện các thao tác xoá, chỉnh sửa,... trong giao diện này.

4.2.1. Tìm kiếm người trả theo tên.

Để tìm kiếm người trả ấn phẩm, người dùng nhấn chuột vào thanh **Tìm kiếm người trả**, sau đó nhập tên người cần tìm kiếm. Chức năng Tìm kiếm người trả đã được cải tiện để việc tìm kiếm được nhanh chóng và thuận lợi, theo đó, khi người dùng tiến hành nhập ký tự từ bàn phím, chương trình sẽ tự động hiển thị thông tin của người mà trong tên có chứa ký tự được nhập vào.



Khi nhập ký tự 'a' từ bàn phím, chương trình sẽ tự động đề xuất những người mà trong tên chứa ký tự 'a'



Nhập lần lượt các ký tự để lấy được thông tin người cần tìm

Nếu nhập những ký tự mà trong tên người cần tìm không chứa các ký tự đó, màn hình sẽ không hiển thị danh sách (xem hình bên dưới).

∰ Danh sách người trả lin phẩm						- o ×
			Quản lý ng	ười trả ấn ph	ẩm	
Chuyển sang quản tỷ ấn phẩm	STT	Tên	ID	Ngày hết hạn	Ngày trá sách	Trạng thái
Chuyển sang quản lý người mượn						
Tim kiếm người trá: x						

4.2.2. Chuyển sang giao diện Quản lý ấn phẩm và Quản lý người mượn ấn phẩm.

Để chuyển sang giao diện **Quản lý ấn phẩm**, người dùng nhấn chuột vào nút **Chuyển sang quản lý ấn phẩm**. Chương trình sẽ thoát khỏi giao diện **Quản lý người trả ấn phẩm**, chuyển sang giao diện **Quản lý ấn phẩm**.

Davh sich nguời tri ấn phẩm			Quản lý nọ	gười trả ấn p	hẩm	- 0
Chuyển sang quân tỷ ấn phẩm Chuyển sang quân tỷ squ'ớt mượn Tim kiểm người trắ:	STT 1 2 3 4 5 5	Tén Nguyễn Văn Thành An Chu Hồng Anh Nguyễn Duy Khang Lê Nguyễn Nhật Minh Nông Quốc Phong	R000005 R000007 R000006 R000003 R000001	Ngày hết han 19/05/2024 21/05/2024 21/05/2024 22/05/2024 18/05/2024	Ngày trá sách 17/05/2024 17/05/2024 17/05/2024 17/05/2024 17/05/2024	Trang thái Trà sách đúng han Trà sách đúng hạn
Tim klém người trá:	5	Nông Quốc Phong	R000001	18/05/2024	17/05/2024	Trà sách đúng hạn

Nút **Chuyển sang quản lý ấn phẩm** để chuyển qua giao diện **Quản lý ấn phẩm**

Để chuyển sang giao diện **Quản lý người mượn ấn phẩm**, người dùng nhấn chuột vào nút **Chuyển sang quản lý người mượn**. Chương trình sẽ thoát khỏi giao diện **Quản lý người trả ấn phẩm**, chuyển sang giao diện **Quản lý người mươn ấn phẩm**.



Nút **Chuyển sang quản lý người mượn** để chuyển qua giao diện **Quản lý người mượn ấn phẩm**

4.2.3. Trạng thái của người trả ấn phẩm.

Trường thông tin "*Trạng thái*" trong Bảng hiển thị danh sách người đã trả ấn phẩm cho biết người đó đã trả ấn phẩm đúng thời hạn hay quá thời hạn:

- + Nếu "Ngày trả sách" của người đó đến trước "Ngày hết hạn", trường "Trạng thái" của người đó sẽ hiển thị **Trả sách đúng hạn**.
- + Nếu "Ngày trả sách" của người đó đến sau "Ngày hết hạn", trường "Trạng thái" của người đó sẽ hiển thị **Quá hạn n ngày**, với n là số ngày mà "Ngày trả sách" cách "Ngày hết hạn".

KÉT LUÂN

Phần mềm quản lý ấn phẩm trong thư viện là một công cụ không thể thiếu trong việc tối ưu hóa hoạt động của các thư viện và trung tâm học liệu. Thông qua việc áp dụng các nguyên lý lập trình hướng đối tượng và sự kết hợp giữa lý thuyết và thực hành, học viên đã xây dựng một hệ thống phần mềm hiệu quả, đáp ứng nhu cầu quản lý tài liệu, sách báo một cách khoa học và tiện lợi.

Hướng dẫn sử dụng phần mềm này đã được thiết kế với mục tiêu giúp người dùng dễ dàng tiếp cận và khai thác tối đa các tính năng của hệ thống. Với giao diện thân thiện, chức năng đa dạng và quy trình vận hành rõ ràng, phần mềm không chỉ hỗ trợ nhân viên thư viện trong công việc hàng ngày mà còn mang lại trải nghiệm tốt cho người dùng cuối.

Qua quá trình thực hiện đề tài này, các học viên không chỉ nâng cao được kỹ năng lập trình, mà còn hiểu sâu hơn về quy trình phát triển phần mềm, từ khâu thiết kế, lập trình đến triển khai và vận hành thực tế. Những kiến thức và kinh nghiệm thu được sẽ là nền tảng vững chắc cho sự phát triển nghề nghiệp trong tương lai.

Trong quá trình thực hiện, do chưa có nhiều kinh nghiệm trong việc xây dựng phần mềm và kiến thức còn nhiều hạn chế, phần mềm không tránh khỏi những sai sót. Do đó, học viên mong muốn nhận được những ý kiến đóng góp từ các giảng viên để không ngừng cải tiến và hoàn thiện sản phẩm, mang lại nhiều giá trị thực tế.