

LỜI CẢM ƠN

Trước hết em xin gửi lời cảm ơn đến thầy Đỗ Văn Chiêu, người đã hướng dẫn em rất nhiều trong suốt quá trình tìm hiểu nghiên cứu và hoàn thành khóa luận này từ lý thuyết đến ứng dụng. Sự hướng dẫn của thầy đã giúp em có thêm những kiến thức về lập trình web về cách sử dụng mã nguồn mở. Qua những chỉ dẫn ân cần của thầy giúp em hiểu sâu hơn về những kiến thức đã được học.

Đồng thời em cũng xin chân thành cảm ơn các thầy cô trong bộ môn cũng như các thầy cô trong trường đã trang bị cho em những kiến thức cơ bản cần thiết để em có thể hoàn thành tốt khóa luận này.

Em xin gửi lời cảm ơn đến các thành viên lớp CT1001, những người bạn đã luôn ở bên cạnh động viên, tạo điều kiện thuận lợi và cùng em tìm hiểu, hoàn thành tốt khóa luận.

Sau cùng, em xin gửi lời cảm ơn đến gia đình, bạn bè đã tạo mọi điều kiện để em xây dựng thành công khóa luận này.

Hải Phòng ngày 10, tháng 6 năm 2010

Sinh viên thực hiện

Nguyễn Nam Khánh

MỤC LỤC

CHƯƠNG 1: GIỚI THIỆU.....	5
1.1 Giới thiệu về internet	5
1.1.1 Giới thiệu về internet.....	5
1.1.2 Sự ra đời và phát triển của internet	5
1.1.3 Ứng dụng web	5
1.1.4 Các kỹ thuật dành cho web	6
1.2 Giới thiệu và cài đặt về ngôn ngữ PHP, Apache, MYSQL	7
1.2.1 Giới thiệu về ngôn ngữ PHP	7
1.2.2 Cài đặt PHP, Apache, MYSQL.....	7
1.2.3 Kiến thức tổng quan về lập trình PHP	10
1.2.4 Cơ bản về ngôn ngữ SQL và MYSQL.....	15
1.2.5 Kết hợp PHP và MYSQL trong ứng dụng Website.....	19
1.2.6 Open-source software.....	23
CHƯƠNG 2: PHÂN TÍCH HỆ THỐNG WEBSITE XEM PHIM TUYẾN	25
2.1 Mục đích của việc xây dựng Website	25
2.2 Phân tích hệ thống người dùng Website	25
2.2.1 Các kiểu người dùng	25
2.3 Đặc tả quy trình nghiệp vụ của hệ thống	25
2.3.1 Người dùng không có tài khoản.....	25
2.3.2 Người dùng có đăng ký tài khoản trên Website.....	25
2.3.3 Người dùng hệ thống.....	26
2.4 Lập mô hình nghiệp vụ	27
2.4.1 Biểu đồ ngữ cảnh hệ thống.....	27
2.4.2 Biểu đồ phân rã chức năng.....	27
2.4.3 Xây dựng ma trận thực thể chức năng	28
2.4.4 Phân rã biểu đồ luồng dữ liệu	30
2.5 Thiết kế các bảng dữ liệu	32
2.5.1 Bảng Table_ads	32
2.5.2 Bảng Table_cat.....	33
2.5.3 Table_comment.....	33

2.5.4	Table_config.....	34
2.5.5	Table_episode.....	35
2.5.6	Table_film	36
2.5.7	Table_new	37
2.5.8	Table_request	38
2.5.9	Table_skin	38
2.5.10	Table_trailer.....	39
2.5.11	Table_user	39
2.6	Mô tả giao diện của Website.....	40
	CHƯƠNG 3: HỆ THỐNG THỬ NGHIỆM	43
3.1	Giao diện trang chủ của Website.	43
3.2	Phần header của Website	44
3.3	Phần body của Website	45
3.4	Phần footer	46
	Kết luận	47
	Tài liệu tham khảo	48

LỜI MỞ ĐẦU

Ngày nay, các ứng dụng công nghệ thông tin đã được áp dụng trong mọi lĩnh vực nghiên cứu khoa học kỹ thuật cũng như trong đời sống, máy tính trở thành công cụ trợ giúp đắc lực cho con người trong lưu trữ, phân tích và xử lý thông tin. Ở nước ta, cùng với sự phát triển chung của nền kinh tế, tin học đang ngày được ứng dụng rộng rãi trong công tác quản lý và từng bước khẳng định sức mạnh cũng như vị trí quan trọng của mình.

Trong ngành CNTT, các phần mềm được thiết kế theo nhu cầu sử dụng, có 3 mô hình lập trình phần mềm là: Mô hình máy đơn, client/server và web-based. Trong đó mô hình web-based là mô hình được nhiều ưa thích vì nó có thể cho phép người dùng ở bất kì đâu, chỉ cần có kết nối Internet là dễ dàng truy cập vào và sử dụng. Có rất nhiều lĩnh vực ứng dụng trên nền tảng web-based như là quản lý nhân sự, thương mại điện tử, y tế, giáo dục và đào tạo, vui chơi giải trí,... Trong đó đồ án này, với mục đích xây dựng một hệ thống xem phim trực tuyến, chúng tôi chọn mô hình thiết kế web-based để xây dựng 1 trang web cho phép người dùng có thể truy cập vào để xem phim trực tuyến thông qua mạng Internet. Hệ thống được lập trình bằng ngôn ngữ PHP và hệ QTCSDL MySQL với những tính năng cơ bản như đăng ký người dùng, xem phim, tìm phim và các phản hồi ý kiến liên quan. Hệ thống đã được thử nghiệm và bước đầu hoạt động ổn định trên mạng LAN.

CHƯƠNG 1: GIỚI THIỆU

1.1 Giới thiệu về internet

1.1.1 Giới thiệu về internet

Internet là tài nguyên vô tận với con người trong mọi lĩnh vực.

Internet là mạng máy tính không lồ được kết nối lại với nhau. Bất cứ vị trí , khoảng cách hoặc thời gian nào, một máy tính kết nối vào mạng Internet đều được coi là thành viên của mạng Internet.

1.1.2 Sự ra đời và phát triển của internet

Trong những năm 60 và 70 , nhiều công nghệ mạng máy tính ra đời nhưng mỗi kiểu lại dựa trên những phần cứng riêng biệt. Một trong những kiểu này được gọi là mạng LAN cục bộ (Local Area Networks - LAN), nối các máy tính với nhau trong phạm vi hẹp bằng dây dẫn và một thiết bị cài đặt trong mỗi máy.

Các mạng lớn được gọi là mạng diện rộng (Wide Area Networks-WAN) , nối nhiều máy tính với nhau trong phạm vi rộng thông qua một hệ thống dây truyền dẫn kiểu như trong các hệ thống điện thoại.

Giao thức TCP/IP đảm bảo sự thông suốt trao đổi thông tin giữa các máy tính. Internet hiện nay đang liên kết hàng ngàn máy tính thuộc các công ty, cơ quan nhà nước, các trung tâm nghiên cứu khoa học, trường đại học, không phân biệt khoảng cách địa lý. Đó là ngân hàng dữ liệu khổng lồ của nhân loại.

1.1.3 Ứng dụng web

Khi nói đến Internet người ta thường nhắc đến bộ giao thức chuẩn TCP/IP và các dịch vụ điển hình nhất của nó là email, FPT (File Transfer Protocol) và WWW (World Wide Web). Tuy nhiên WWW chiếm vai trò quan trọng nhất vì nó quyết định mô hình của internet.

Tìm hiểu về WWW ta có thể xác định phạm vi ứng dụng của internet trong thực tiễn, khoa học, công nghệ cũng như trong đời sống.

WWW rất dễ sử dụng và thú vị cho nên đã trở thành một dịch vụ quen thuộc không thể thiếu. Ngày nay, khi email và FPT đã được tích hợp vào hầu hết các trình

duyet thi WWW cũng đã trở thành một công cụ để khai thác các hoạt động tìm kiếm , giải trí... Với bản chất là một siêu tài liệu đa phương tiện., chứa đựng các thông tin về các dữ liệu multimedia, WWW đã làm cho internet trở nên thuận lợi, sinh động và hấp dẫn hơn nhiều.

1.1.4 Các kĩ thuật dành cho web

1.1.4.1 Flash

Flash là tạo hình ảnh động cao cấp, đẹp nhất hiện nay, dùng cho việc trang trí. Mặc dù flash còn nhiều chức năng xuất sắc nữa nhưng dùng flash trong web cần cẩn thận vì không phải máy nào cũng hiển thị flash.

1.1.4.2 Java script, java applet, DHTML (dynamic HTML), VB script.

Là các script giúp tạo hiệu ứng đặc biệt trên web.

1.1.4.3 Java, PHP, CGI

Là các ngôn ngữ dùng trong thiết kế trang web giúp tạo chương trình web động, tạo chat, forum.

1.1.4.4 Cơ sở dữ liệu-MYSQL, DBF

Là cơ sở dữ liệu giúp tạo cho trang web động.

1.2 Giới thiệu và cài đặt về ngôn ngữ PHP, Apache, MYSQL

1.2.1 Giới thiệu về ngôn ngữ PHP

PHP (Hypertext Preprocessor) là ngôn ngữ script trên server được thiết kế để dễ dàng xây dựng các trang Web động. Mã PHP có thể thực thi trên Webserver để tạo ra mã HTML và xuất ra trình duyệt web theo yêu cầu của người sử dụng.

Ngôn ngữ PHP ra đời năm 1994 Rasmus Lerdorf sau đó được phát triển bởi nhiều người trải qua nhiều phiên bản. Phiên bản hiện tại là PHP 5 đã được công bố 7/2004.

Có nhiều lý do khiến cho việc sử dụng ngôn ngữ này chiếm ưu thế xin nêu ra đây một số lý do cơ bản:

- Mã nguồn mở (open source code)
- Miễn phí, download dễ dàng từ Internet
- Ngôn ngữ rất dễ học, dễ viết.
- Mã nguồn không phải sửa lại nhiều khi viết chạy cho các hệ điều hành từ Windows, Linux, Unix.
- Rất đơn giản trong việc kết nối với nhiều nguồn DBMS, ví dụ như : MySQL, Microsoft SQL Server 2000, Oracle, PostgreSQL, Adabas, dBase, Empress, FilePro, Informix, InterBase, mSQL, Solid, Sybase, Velocis và nhiều hệ thống CSDL thuộc Hệ Điều Hành Unix (Unix dbm) cùng bất cứ DBMS nào có sự hỗ trợ cơ chế ODBC (Open Database Connectivity) ví dụ như DB2 của IBM.

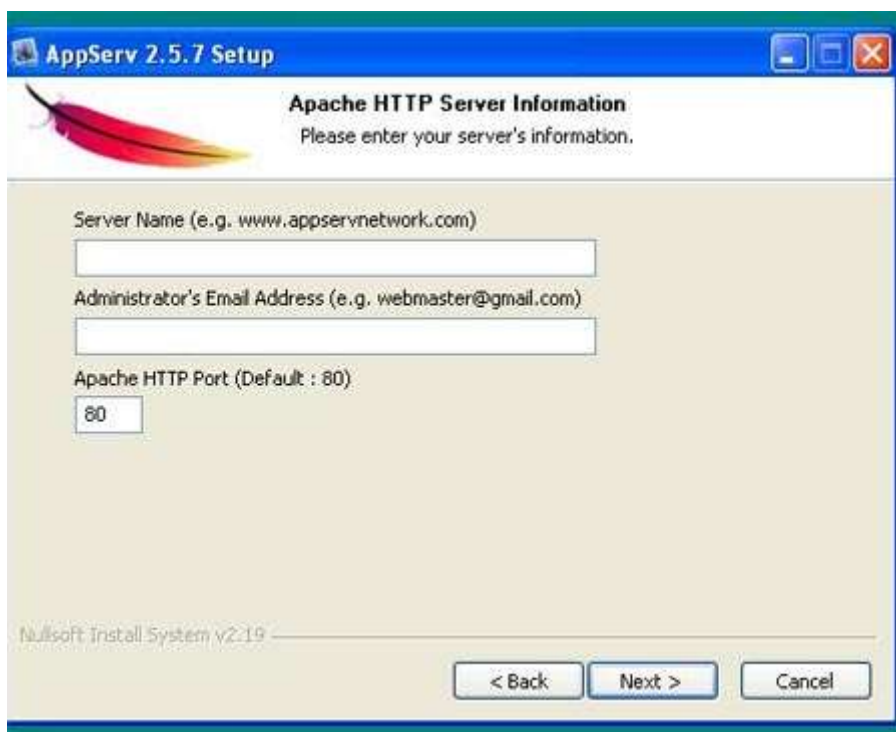
1.2.2 Cài đặt PHP, Apache, MYSQL

Để cài đặt PHP, các bạn có thể cài đặt từng gói riêng lẻ (PHP, Apache, Mysql). Tuy nhiên, tôi vẫn khuyến khích các bạn cài đặt dạng gói tích hợp. Sẽ tiện lợi cho việc sau này hơn rất nhiều.

Gói phần mềm mà tôi chọn là : Appserv - Win - 2.5.8 (Tên phần mềm là Appserv, dành cho phiên bản window, phiên bản 2.5.8).

Bước 1: Bạn cài đặt bình thường bằng cách nhấp vào file exe.

Bước 2: Phần mềm sẽ cho bạn chọn cần cài những module nào. Hãy giữ nguyên tất cả như hình dưới và nhấn next.



Bước 3: Trong giao diện dưới:



Server Name: bạn nhập vào: localhost

Email: bạn nhập vào email của bạn:

Port: Mặc định là 80, tuy nhiên nếu máy bạn đã cài IIS thì có thể chỉnh thành 81 để chạy dịch vụ bên appserv.

Nhấn next để qua trang kế tiếp.

Bước 4: Trong giao diện bên dưới ta điền thông tin như sau:



Enter root password: Bạn gõ vào root

Re-enter root password: nhập lại 1 lần nữa root

Các cấu hình bên dưới giữ nguyên.

Ở phần: Enable InnoDB bạn đánh dấu vào. Để MYSQL xử lý được các ứng dụng có bật chế độ InnoDB.

Nhấn next để hoàn tất việc cài đặt.

Sau khi cài đặt xong bạn gõ vào trình duyệt : <http://localhost>

mà ra giao diện bên dưới, tức là bạn đã cài đặt thành công appserv.



Như vậy là bạn đã cài đặt PHP thành công.

1.2.3 Kiến thức tổng quan về lập trình PHP

Ở bài trước chúng ta đã tìm hiểu về cách thức cấu hình và cài đặt PHP. Tiếp theo chúng ta sẽ nghiên cứu về cấu trúc cơ bản trong PHP. Về tổng quan PHP có cú pháp khá tương đồng với 1 số ngôn ngữ như C, java. Tuy nhiên, tự bản thân chúng cũng có những điểm rất riêng biệt.

1- Cấu trúc cơ bản:

PHP cũng có thể bắt đầu và kết thúc giống với ngôn ngữ HTML. Chỉ khác, đối với PHP chúng ta có nhiều cách để thể hiện.

Cách 1 : Cú pháp chính:

```
<?php Mã lệnh PHP ?>
```

Cách 2: Cú pháp ngắn gọn

```
<? Mã lệnh PHP ?>
```

Cách 3: Cú pháp giống với ASP.

```
<% Mã lệnh PHP %>
```

Cách 4: Cú pháp bắt đầu bằng script

```
<script language=php>
```

.....

```
</script>
```

Mặc dù có 4 cách thể hiện. Nhưng đối với 1 lập trình viên có kinh nghiệm thì việc sử dụng cách 1 vẫn là lựa chọn tối ưu.

Trong PHP để kết thúc 1 dòng lệnh chúng ta sử dụng dấu ";"

Để chú thích 1 đoạn dữ liệu nào đó trong PHP ta sử dụng dấu "/*" cho từng dòng. Hoặc dùng cặp thẻ "/*.....*/" cho từng cụm mã lệnh.

```
1
2 <?
3 Echo "PHP is simple"; //đây là ví dụ về code PHP
4 /* Voi cu phap nay chung ta
5 Co the chu thich 1 cum ma lenh */
6 ?>
7
```

2- Xuất giá trị ra trình duyệt:

Để xuất dữ liệu ra trình duyệt chúng ta có những dòng cú pháp sau :

+ Echo "Thông tin";

+ Printf "Thông tin";

Thông tin bao gồm : biến, chuỗi, hoặc lệnh HTML

```

1 <?php
2 Echo "Hello word";
3 Printf"<br><font color=red>Who Are You ?</font>";
4 ?>
5

```

Nếu giữa hai chuỗi muốn liên kết với nhau ta sử dụng dấu "."

```

1 <?php
2 Echo "Hello"."who are you ?";
3 ?>
4

```

3- Khái niệm biến, hằng, chuỗi và các kiểu dữ liệu.

a) Biến trong PHP.

Biến được xem là vùng nhớ dữ liệu tạm thời. Và giá trị có thể thay đổi được. Biến được bắt đầu bằng ký hiệu "\$". Và theo sau chúng là 1 từ, 1 cụm từ nhưng phải viết liền hoặc có gạch dưới.

1 biến được xem là hợp lệ khi nó thỏa các yếu tố :

- + Tên của biến phải bắt đầu bằng dấu gạch dưới và theo sau là các ký tự, số hay dấu gạch dưới.

- + Tên của biến không được phép trùng với các từ khóa của PHP.

Trong PHP để sử dụng 1 biến chúng ta thường phải khai báo trước, tuy nhiên đối với các lập trình viên khi sử dụng họ thường xử lý cùng một lúc các công việc, nghĩa là vừa khai báo vừa gán dữ liệu cho biến.

Bản thân biến cũng có thể gán cho các kiểu dữ liệu khác. Và tùy theo ý định của người lập trình mong muốn trên chúng.

Một số ví dụ về biến :

```

1 <?
2 $a= 100 // biến a ở đây có giá trị là 100.
3 $a= "PHP is easy" // Biến a ở đây có giá trị "PHP Is easy".
4 Biens=123 //Có lỗi vì bắt đầu 1 biến phải có dấu "$"
5 $123a="PHP" //Có lỗi vì phần tên bắt đầu của biến là dạng số.
6 ?>

```

b) Khái niệm về hằng trong PHP.

Nếu biến là cái có thể thay đổi được thì ngược lại hằng là cái chúng ta không thể thay đổi được. Hằng trong PHP được định nghĩa bởi hàm define theo cú pháp: define (string tên_hằng, giá_trị_hằng).

Cũng giống với biến hằng được xem là hợp lệ thì chúng phải đáp ứng 1 số yếu tố :

- + Hằng không có dấu "\$" ở trước tên.
- + Hằng có thể truy cập bất cứ vị trí nào trong mã lệnh
- + Hằng chỉ được phép gán giá trị duy nhất 1 lần.
- + Hằng thường viết bằng chữ in để phân biệt với biến

Ví dụ :

```
1 <?
2 define ("C", "COMPANY");
3 define ("YELLOW", "#ffff00");
4 echo "Gia trị của C là". C;
5 ?>
```

c) Khái niệm về chuỗi:

Chuỗi là một nhóm các kỹ tự, số, khoảng trắng, dấu ngắt được đặt trong các dấu nháy.

Ví dụ:

‘Nam’

"welcome to VietNam"

Để tạo 1 biến chuỗi, chúng ta phải gán giá trị chuỗi cho 1 biến hợp lệ.

Ví dụ:

\$frist_name= "Nguyen";

\$last_name= ‘Van A’;

Để liên kết 1 chuỗi và 1 biến chúng ta thường sử dụng dấu "."

Ví dụ:

```
1 <?php
2 $test="QHOnline.Info";
3 echo "welcome to".$test;
4 echo "<br><font color=red>welcome to".$test."</font><br>";
5 ?>
6
```

d) Kiểu dữ liệu trong PHP

Các kiểu dữ liệu khác nhau chiếm các lượng bộ nhớ khác nhau và có thể được xử lý theo cách khác nhau khi chúng được theo tác trong 1 script.

Trong PHP chúng ta có 6 kiểu dữ liệu chính như sau :

Kiểu Dữ Liệu	Vi dụ	Mô Tả
Integer	10	Một số nguyên
Double	5.208	Kiểu số thực
String	"How are you ?"	Một tập hợp các ký tự
Boolean	True or False	Giá trị true hoặc false
Object	Hướng đối tượng trong PHP	
Array	Mảng trong PHP, chứa các phần tử.	

Chúng ta có thể sử dụng hàm dựng sẵn `gettype()` của PHP4 để kiểm tra kiểu của bất kỳ biến.

Ví dụ:

```
1 <?php
2 $a= 5;
3 echo gettype($a); // Integer.
4 $a="qhonline.info";
5 echo gettype($a); //String
6 ?>
7 |
```

Sau bài này các bạn đã có những khái niệm đầu tiên về PHP, các cú pháp, các kiểu dữ liệu, và cách làm việc với môi trường PHP như thế nào. Ở bài sau, chúng ta sẽ tiếp tục tiếp cận với các thuật toán và cú pháp PHP một cách rõ ràng và quen thuộc trong các ngôn ngữ lập trình.

1.2.4 Cơ bản về ngôn ngữ SQL và MYSQL

Mysql là hệ quản trị dữ liệu miễn phí, được tích hợp sử dụng chung với apache, PHP. Chính yếu tố phát triển trong cộng đồng mã nguồn mở nên mysql đã qua rất nhiều sự hỗ trợ của những lập trình viên yêu thích mã nguồn mở. Mysql cũng có cùng một cách truy xuất và mã lệnh tương tự với ngôn ngữ SQL. Nhưng Mysql không bao quát toàn bộ những câu truy vấn cao cấp như SQL. Về bản chất Mysql chỉ đáp ứng việc truy xuất đơn giản trong quá trình vận hành của Website nhưng hầu hết có thể giải quyết các bài toán trong PHP.

1- Cách khởi động và sử dụng MYSQL.

Chúng ta sử dụng command như sau:

```
Mysql -hname -uuser -ppass
```

Để truy cập vào cơ sở dữ liệu.

Hoặc sử dụng bộ appserv để vào nhanh hơn theo đường dẫn sau:

```
Start/ Appserv/ Mysql command Line client
```

Sau đó nhập password mà chúng ta đã đặt vào.

2- Những định nghĩa cơ bản:

a) Định nghĩa cơ sở dữ liệu, bảng, cột:

Cơ sở dữ liệu: là tên của cơ sở dữ liệu chúng ta muốn sử dụng

Bảng: Là 1 bảng giá trị nằm trong cơ sở dữ liệu.

Cột là 1 giá trị nằm trong bảng. Dùng để lưu trữ các trường dữ liệu.

Thuộc tính

Ví dụ:

Bảng user	
User_id	1234
First_name	Nguyen
Last_name	Hai Anh
Username	Kenny
Password	12345
Email	kenny@qhonline.info
Date	2007-12-12 16:25:30

Như vậy ta có thể hiểu như sau:

1 cơ sở dữ liệu có thể bao gồm nhiều bảng.

1 bảng có thể bao gồm nhiều cột

1 cột có thể có hoặc không có những thuộc tính.

b) Định nghĩa 1 số thuật ngữ:

NULL : Giá trị cho phép rỗng.

AUTO_INCREMENT : Cho phép giá trị tăng dần (tự động).

UNSIGNED : Phải là số nguyên dương

PRIMARY KEY : Cho phép nó là khóa chính trong bảng.

c) Loại dữ liệu trong Mysql:

Ở đây chúng ta chỉ giới thiệu 1 số loại thông dụng: 1 số dữ liệu khác có thể tham khảo trên trang chủ của mysql.

Kiểu dữ liệu	Mô Tả
Char	Định dạng text có chiều dài từ 0->255
Varchar	Định dạng text có chiều dài từ 0->255
Text	Định dạng text có chiều dài 0->65535
Longtext	Định dạng text có chiều dài 0->4294967215
INT	Định dạng số có chiều dài từ 0->4294967215
Float	Định dạng số thập phân có chiều dài nhỏ
Double	Định dạng số thập phân có chiều dài lớn
Date	Định dạng thời gian theo định dạng: YYYY-MM-DD
DateTime	Định dạng thời gian theo định dạng: YYYY-MM-DD HH:MM:SS

3- Những cú pháp cơ bản:

Cú pháp tạo 1 cơ sở dữ liệu:

```
CREATE DATABASE tên_cơ_sở_dữ_liệu;
```

Cú pháp sử dụng cơ sở dữ liệu: Use tên_database;

Cú pháp thoát khỏi cơ sở dữ liệu: Exit

Cú pháp tạo 1 bảng trong cơ sở dữ liệu:

```
CREATE TABLE user (<tên_cột> <mô_tả>, ..., <tên_cột_n> ..... <mô_tả_n>)
```

Ví dụ:

```
mysql> create table user(user_id INT(15) UNSIGNED NOT NULL  
AUTO_INCREMENT, username VARCHAR(255) NOT NULL, password  
CHAR(50) NOT NULL, email VARCHAR(200) NOT NULL, PRIMARY KEY  
(user_id));
```

Hiển thị có bao nhiêu bảng: show tables;

Hiển thị có bao nhiêu cột trong bảng: show columns from table;

Thêm 1 cột vào bảng :

```
ALTER TABLE tên_bảng ADD <tên_cột> <thuộc_tính> AFTER <tên_cột>
```

Ví dụ:

```
mysql> alter table user add sex varchar(200) NOT NULL after email;
```

4- Thêm giá trị vào bảng:

Cú pháp:

```
INSERT INTO Tên_bảng(tên_cột) VALUES(Giá_trị_tương_ứng);
```

Ví dụ:

```
mysql> insert into user(username,password,email,sex,home)
values("Lanna","12345","lanna@yahoo.com","F","www.abc.com");
```

5- Truy xuất dữ liệu:

Cú pháp:

```
SELECT tên_cột FROM Tên_bảng;
```

Ví dụ:

```
mysql> select user_id,username from user;
```

6- Truy xuất dữ liệu với điều kiện:

Cú pháp:

```
SELECT tên_cột FROM Tên_bảng WHERE điều_kiện;
```

Ví dụ:

```
mysql> select user_id,username from user where user_id=2;
```

7- Truy cập dữ liệu và sắp xếp theo trình tự

Cú pháp:

```
SELECT tên_cột FROM Tên_bảng
```

```
WHERE điều_kiện (có thể có where hoặc không)
```

```
ORDER BY Theo quy ước sắp xếp.
```

Trong đó quy ước sắp xếp bao gồm hai thông số là ASC (từ trên xuống dưới), DESC (từ dưới lên trên).

```
mysql> select user_id,username from user order by username ASC ;
```

8- Truy cập dữ liệu có giới hạn :

Cú pháp:

```
SELECT tên_cột FROM Tên_bảng
```

WHERE điều kiện (có thể có where hoặc không)

LIMIT vị trí bắt đầu, số record muốn lấy ra

Ví dụ:

```
mysql> select user_id,username from user order by username ASC limit 0,10 ;
```

9- Cập nhật dữ liệu trong bảng:

Cú pháp:

```
Update tên_bảng set tên_cột=Giá trị mới
```

WHERE (điều kiện).

Nếu không có ràng buộc điều kiện, chúng sẽ cập nhật toàn bộ giá trị mới của các record trong bảng.

Ví dụ:

```
mysql> update user set email="admin@qhonline.info" where user_id=1 ;
```

10- Xóa dữ liệu trong bảng:

Cú pháp:

```
DELETE FROM tên_bảng WHERE (điều kiện).
```

Nếu không có ràng buộc điều kiện, chúng sẽ xóa toàn bộ giá trị của các record trong bảng.

Ví dụ

```
mysql>delete from user where user_id=1 ;
```

1.2.5 Kết hợp PHP và MYSQL trong ứng dụng Website

Ở bài trước, chúng ta đã cùng nghiên cứu về các cú pháp sql và Mysql cơ bản bao gồm việc tạo bảng, tạo kết nối, thêm, sửa, xóa các dòng dữ liệu trong cơ sở dữ liệu. Và tiếp theo, chúng ta sẽ cùng tìm hiểu về cách sử dụng mysql kết hợp với PHP để xuất ra dữ liệu như thế nào.

Để làm việc với mysql và PHP chúng ta cần nắm 6 hàm cơ bản:

1- Kết nối cơ sở dữ liệu:

Cú pháp: `mysql_connect("hostname","user","pass")`

2- Lựa chọn cơ sở dữ liệu:

Cú pháp: `mysql_select_db("tên_CSDL")`

Ví dụ:

```
$conn=mysql_connect("localhost","root","root") or die(" không thể kết nối");  
mysql_select_db("demo");
```

3- Thực thi câu lệnh truy vấn:

Cú pháp: `mysql_query("Câu truy vấn ở đây");`

4- Đếm số dòng dữ liệu trong bảng:

Cú pháp: `mysql_num_rows();`

5- Lấy dữ liệu từ bảng đưa vào mảng:

Cú pháp: `mysql_fetch_array();`

6- Đóng kết nối cơ sở dữ liệu:

Cú pháp: `mysql_close();`

Ví dụ áp dụng:

Tạo cơ sở dữ liệu dựa trên từng đoạn code sau:

```
mysql -hlocalhost -uroot -proot
```

```
mysql>create database demo_mysql;
```

```
mysql> use demo_mysql;
```

```
mysql>create table user(id INT(10) UNSIGNED NOT NULL  
AUTO_INCREMENT, username VARCHAR(50) NOT NULL, password CHAR(50)  
NOT NULL, PRIMARY KEY(id));
```

Tạo trang test.php. Đầu tiên chúng ta sẽ kết nối cơ sở dữ liệu.

```
<?
```

```
$conn=mysql_connect("localhost", "root", "root") or die("can't connect  
database");
```

```
mysql_select_db("demo_mysql",$conn);
```

```
?>
```

Tiếp đến viết câu truy vấn lấy ra tất cả user từ database.

```
<?
```

```
$sql="select * from user";
```

```
$query=mysql_query($sql);
```

```
?>
```

Kiểm tra xem trong bảng dữ liệu đã tồn tại user nào chưa ?. Nếu chưa thì xuất ra thông báo lỗi, ngược lại thì đưa chúng vào mảng và lặp cho đến hết bảng dữ liệu.

```
<?
```

```
if(mysql_num_rows($query) == 0)
```

```
{
```

```
echo "Chua co du lieu";
```

```
}
```

```
else
```

```
{
```

```
while($row=mysql_fetch_array($query))
```

```
{
```

```
echo $row[username] ." - ".$row[password]."<br />";
```

```
}
```

```
}
```

```
?>
```

Và cuối cùng chúng ta đóng kết nối và kết thúc thao tác xử lý.

```
<?
```

```
mysql_close($conn);
```

```
?>
```

Và cuối cùng là file hoàn chỉnh của ứng dụng trên:

```
<?
```

```
$conn=mysql_connect("localhost", "root", "root") or die("can't connect  
database");
```

```
mysql_select_db("demo_mysql",$conn);
```

```
$sql="select * from user";
```

```
$query=mysql_query($sql);
```

```
if(mysql_num_rows($query) == 0)
```

```
{
```

```
echo "Chua co du lieu";
```

```
}
```

```
else
```

```
{
```

```
while($row=mysql_fetch_array($query))
```

```
{
```

```
echo $row[username] ." - ".$row[password]."<br />";
```

```
}
```

```
}
```

```
mysql_close($conn);
```

```
?>
```

1.2.6 Open-source software

Khái niệm Open Source đã là rất quen thuộc, nhất là đối với những ai quan tâm đến vấn đề bản quyền và chi phí. Cộng đồng open source giờ đây đã rất lớn với nhiều ứng dụng nổi tiếng như Open Office, hoàn toàn có thể so sánh với MS Office. Open Source không có nghĩa là "FREE", là không mất tiền như nhiều người suy nghĩ. Open Source, đơn giản như ý nghĩa của nó là những phần mềm, source code có mã nguồn mở, sẵn sàng để mở rộng và phát triển thêm bởi cộng đồng phát triển phần mềm hay các doanh nghiệp, tổ chức, tùy theo nhu cầu sử dụng của mình. Chọn lựa một giải pháp Open Source vẫn có nghĩa là tốn tiền và tốn sức, khi muốn được hỗ trợ hay thay đổi tính năng, giải pháp...

Open-source có rất nhiều ưu điểm. Ưu điểm đầu tiên là chi phí thấp. Chu kỳ sống của một open source thường bắt đầu là phần mềm nhỏ, miễn phí. Phần mềm này thường sẽ phát triển tới bản beta, version 1.0, 2.0,... cho tới khi nhận được sự ủng hộ và tài trợ rộng rãi của cộng đồng. Những phần mềm như vậy sẽ nhanh chóng có được thương hiệu riêng và nhóm phát triển bắt đầu đưa ra các dịch vụ hỗ trợ người dùng có chi phí.

Ưu điểm thứ 2 là tính đa dạng của open source. Một phần mềm tốt trên môi trường này sẽ nhanh chóng được một nhóm phát triển khác triển khai trên môi trường khác. Các tính năng cũng sẽ được cộng đồng open source bổ sung vào. Để làm như vậy, các phần mềm đều có kiến trúc mở, theo dạng module để có thể sẵn sàng cấu hình các tính năng mới. Ưu điểm thứ 3 là độ ổn định và ít lỗi. Một khi đã chọn giải pháp open source, doanh nghiệp luôn có thể biết rõ hiện còn tồn tại bao nhiêu bug, các bug sẽ sửa lúc nào, phiên bản nào,... Điểm này khác hẳn những phần mềm "closed" source ở chỗ chúng vẫn có bug nhưng không biết lúc nào mới được sửa. Bản chất của open source là phát triển bởi nhóm nhỏ nhưng dùng và test bởi nhiều người, có thể hàng trăm, hàng ngàn người. Nhóm phát triển, để phần mềm của mình đạt được tiêu chuẩn open source thường phải đưa ra đầy đủ các tài liệu thiết kế, hướng dẫn cài đặt, các forum thảo luận, yêu cầu tính năng, các hệ thống kiểm soát mã nguồn, bug,...

Qua những điểm trên, có thể thấy rằng Open Source có những ưu điểm rất lớn, đặc biệt đối với các công ty, nhóm phát triển phần mềm nhỏ. Open source chưa phải là

sản phẩm cuối cùng để đưa đến tay người dùng. Để làm việc đó, công ty hay nhóm phát triển phần mềm có thể tiếp tục sửa đổi, bổ sung, thêm hay bớt các tính năng cho phù hợp. Cuối cùng, họ chỉ cần cung cấp một dịch vụ hỗ trợ khách hàng hợp lý để đưa phần mềm tới người dùng.

CHƯƠNG 2: PHÂN TÍCH HỆ THỐNG WEBSITE XEM PHIM TRỰC TUYẾN

2.1 Mục đích của việc xây dựng Website

Xây dựng một Website xem phim trực tuyến, cho người dùng có thể truy cập vào để tìm kiếm và xem các bộ phim mà mình yêu thích trên mạng.

2.2 Phân tích hệ thống người dùng Website

2.2.1 Các kiểu người dùng

Có 3 kiểu người dùng:

- Kiểu người dùng không có tài khoản trên Website: Khi truy cập vào Website có thể xem phim và sử dụng chức năng tìm kiếm.

- Kiểu người dùng có tài khoản trên Website: Ngoài sử dụng các chức năng như xem phim và tìm kiếm thì kiểu tài khoản này có thể comment, download phim và yêu cầu post phim.

- Kiểu người dùng là Admin của hệ thống: Quản lý các tài khoản của người dùng và quản trị nội dung Website.

2.3 Đặc tả quy trình nghiệp vụ của hệ thống

2.3.1 Người dùng không có tài khoản

Đối với kiểu người dùng không có tài khoản trên Website sẽ được sử dụng những một số chức năng trên Website như sau:

Chức năng tìm kiếm (search) trên Website: Nội dung tìm kiếm sẽ bao gồm tìm kiếm theo tên phim hoặc tìm kiếm theo tên chữ cái đầu tiên của phim. Sau đó người dùng sẽ xem những bộ phim mình vừa tìm kiếm được.

2.3.2 Người dùng có đăng ký tài khoản trên Website

Đối với kiểu người dùng có tài khoản trên Website, ngoài các chức năng của người dùng bình thường. Khi đăng nhập vào Website thì họ còn có những chức năng như đưa ra ý kiến (comment), bình luận về những bộ phim, giao lưu trên diễn đàn của Website và có thể yêu cầu post phim.

Sau đó người dùng có thể đăng xuất ra khỏi tài khoản của mình và có thể sử dụng các chức năng như một người dùng không có tài khoản.

Nếu người dùng không đăng xuất ra khỏi hệ thống mà trực tiếp tắt trang web thì sau 10 phút hệ thống sẽ tự đăng xuất tài khoản của người dùng.

2.3.3 Người dùng hệ thống

2.3.3.1 Quản trị nội dung Website

Admin sẽ có quyền như xóa bỏ những bộ phim không phù hợp, thay đổi các ads (quảng cáo), xóa bỏ những comment người dùng đăng lên có nội dung không phù hợp.

2.3.3.2 Quản trị người dùng

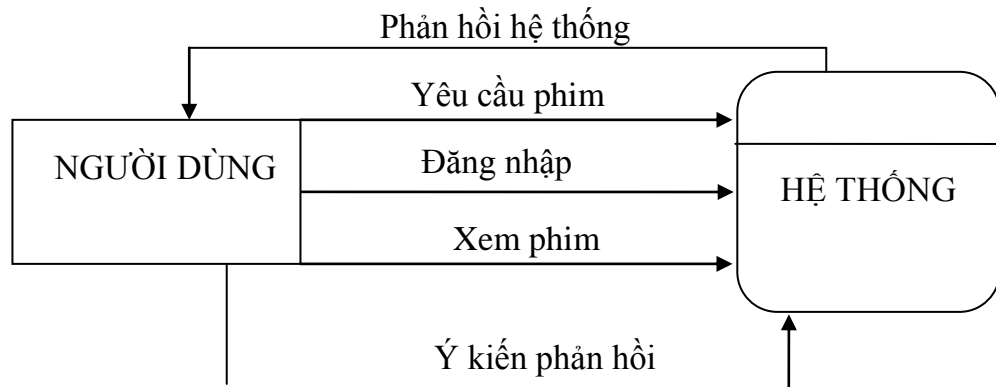
Admin sẽ quản lý các quyền của người dùng, cấp quyền và phân quyền cho người dùng.

Đăng ký tài khoản: Người dùng có thể đăng ký tài khoản trên Website. Người dùng sẽ cung cấp những thông tin mà hệ thống Website yêu cầu. Khi hệ thống Website kiểm tra tất cả các thông tin mà người dùng cung cấp đều hợp lệ thì người dùng đó sẽ được mở một tài khoản mới. Và khách hàng có thể sử dụng các công cụ, chức năng trên Website ngay lập tức.

Xóa tài khoản của người dùng: Những tài khoản mà vi phạm nội quy của diễn đàn sẽ bị Admin xóa bỏ tài khoản.

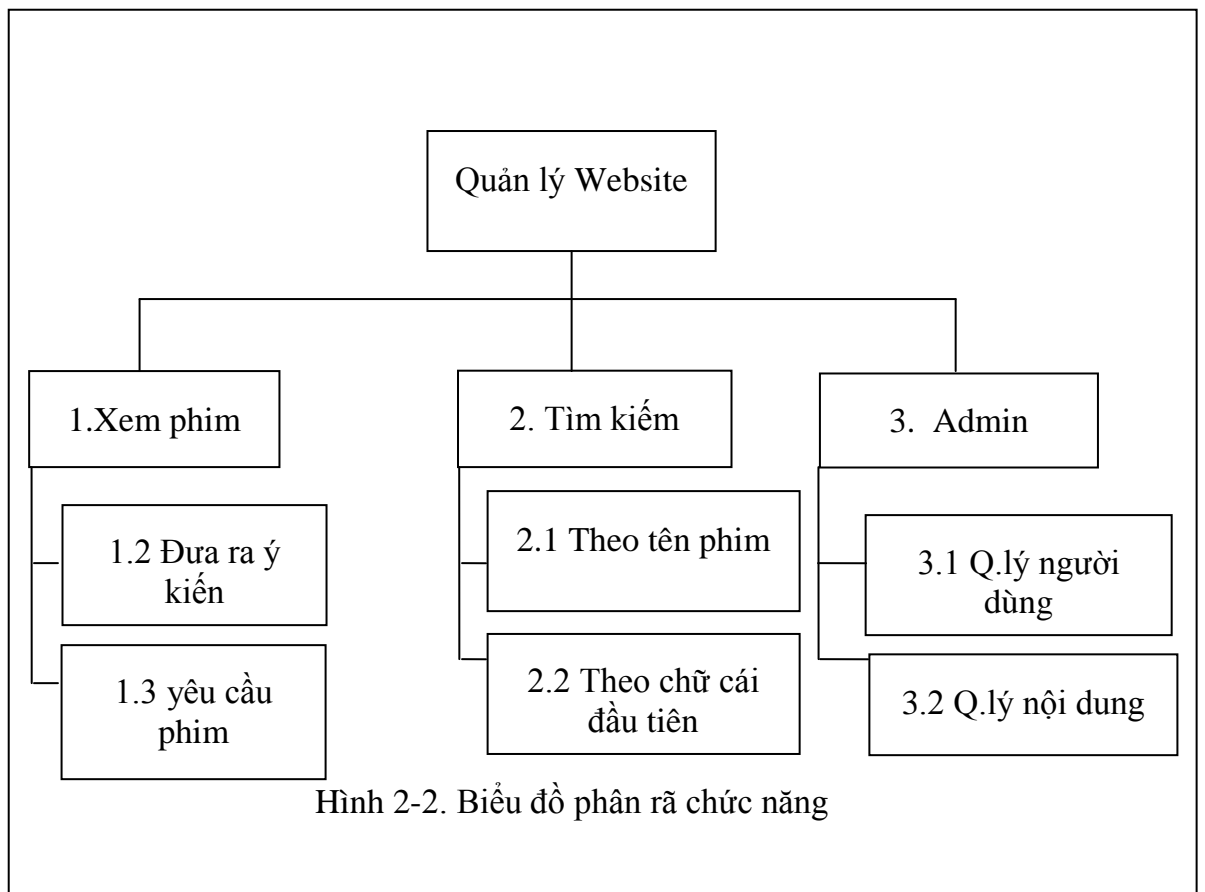
2.4 Lập mô hình nghiệp vụ

2.4.1 Biểu đồ ngữ cảnh hệ thống



Hình 2-1. Biểu đồ ngữ cảnh hệ thống

2.4.2 Biểu đồ phân rã chức năng



Hình 2-2. Biểu đồ phân rã chức năng

2.4.3 Xây dựng ma trận thực thể chức năng**2.4.3.1 Danh sách các hồ sơ dữ liệu sử dụng**

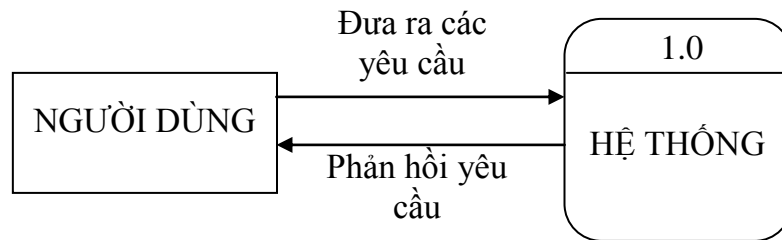
Danh sách các hồ sơ dữ liệu	ý nghĩa các hồ sơ dữ liệu
A, table_ads	Danh sách các quảng cáo của Website.
B, table_cat	Danh sách các thể loại phim của Website.
C, table_comment	Bảng lưu ý kiến của người dùng.
D, table_config	Bảng cấu hình Website.
E, table_episode	Bảng lưu thông tin các phần của một bộ phim .
F, table_film	Bảng lưu các mô tả chi tiết của phim .
H, table_news	Bảng tin tức của Website.
I, table_request	Bảng đưa ra yêu cầu của người dùng.
K, table_skin	Bảng skin của Website.
L, table_trailer	Bảng các trailer của Website.
M, table_user	Bảng các user của Website.

2.4.3.2 Ma trận thực thể chức năng

Các thực thể dữ liệu											
a, table_ads											
b, table_cat											
c, table_comment											
d, table_config											
e, table_episode											
f, table_film											
g, table_news											
h, table_request											
i, table_skin											
k, table_trailer											
l, table_user											
Các chức năng nghiệp vụ	a	b	c	d	e	f	g	h	i	k	l
Xem phim	R	R	C		R	R	R	C	R	R	
Tìm kiếm			R								
Quản trị hệ thống	C	U	U	U	C	U	U	C	U	C	U

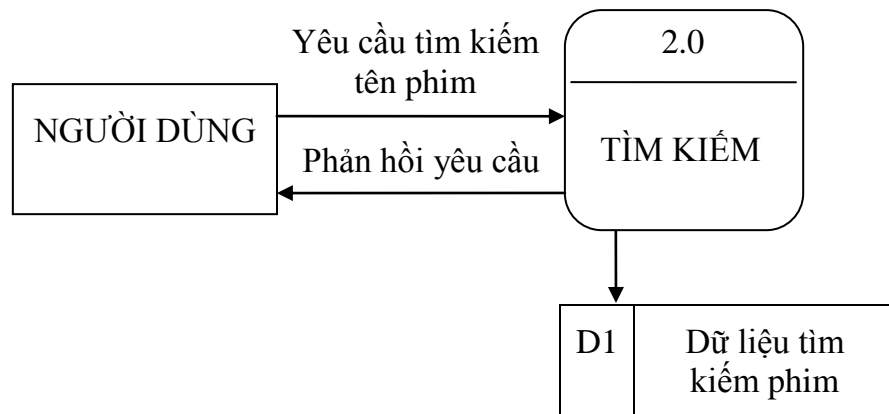
2.4.4 Phân rã biểu đồ luồng dữ liệu

2.4.4.1 Biểu đồ luồng phân rã cấp 1.0



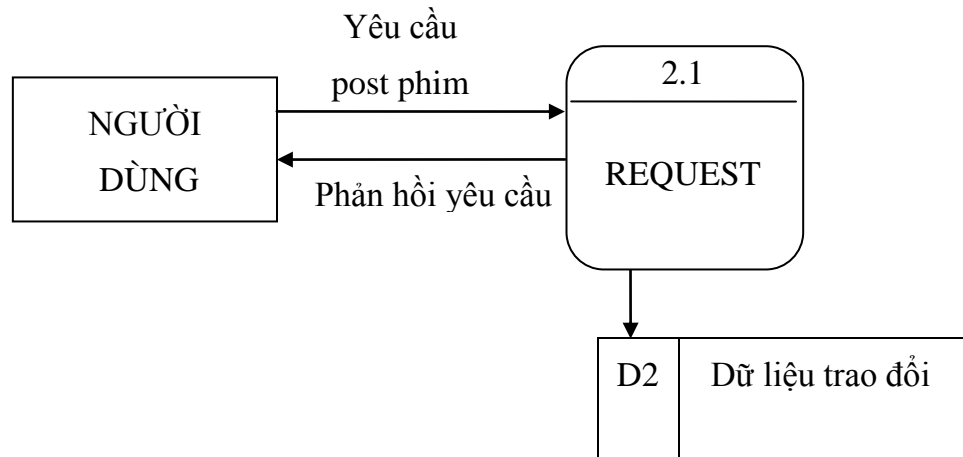
Hình 2-3. Biểu đồ luồng phân rã 1.0

2.4.4.2 Biểu đồ luồng phân rã cấp 2.0



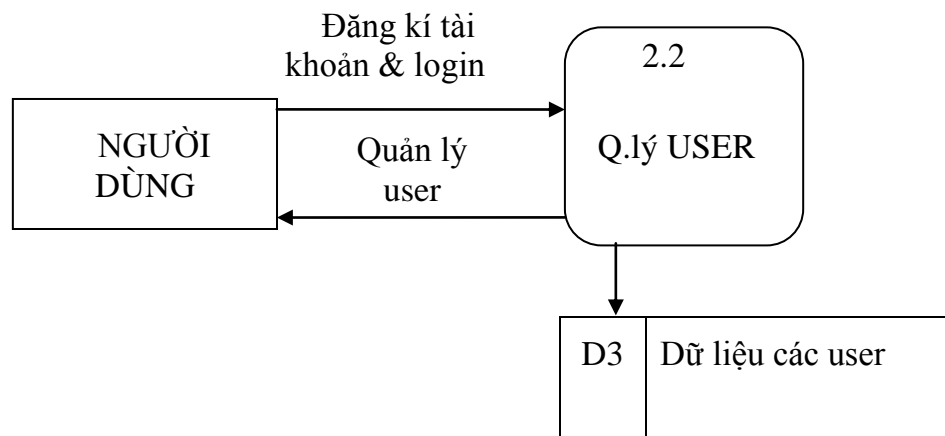
Hình 2-4. Biểu đồ luồng phân rã 2.0

2.4.4.3 Biểu đồ luồng phân rã 2.1



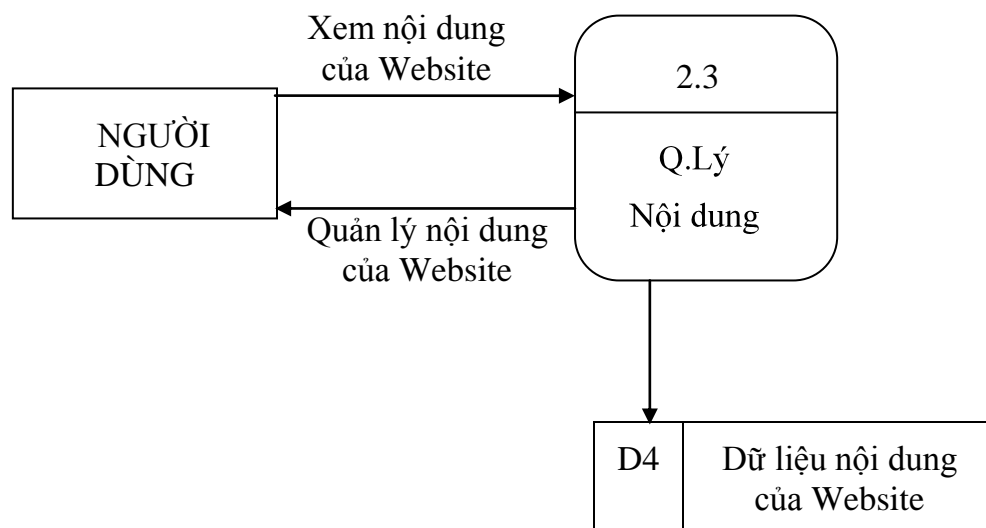
Hình 2-5. Biểu đồ luồng phân rã 2.1

2.4.4.4 Biểu đồ luồng phân rã 2.2



Hình 2-6. Biểu đồ luồng phân rã 2.2

2.4.4.4 Biểu đồ luồng phân rã 2.3



Hình 2-7. Biểu đồ luồng phân rã 2.3

2.5 Thiết kế các bảng dữ liệu

Để thiết kế các bảng dữ liệu dưới đây, chúng tôi sử dụng hệ quản trị cơ sở dữ liệu MySQL.

2.5.1 Bảng Table_ads

Là bảng để lưu trữ các banner quảng cáo của Website, thông tin lưu trữ bao gồm:

- Mã quảng cáo (ads_id)
- Tên quảng cáo (ads_name)
- Địa chỉ url của quảng cáo (ads_url)
- Ảnh của quảng cáo (ads_img).

Chi tiết về cấu trúc bảng được chỉ ra trong bảng dưới đây :

Field	Type	Collation	Attributes	Null
Ads_id	Int(5)			No
Ads_name	varchar(250)	utf8_general_ci		No
Ads_url	varchar(250)	utf8_general_ci		No
Ads_img	varchar(250)	utf8_general_ci		No

2.5.2 Bảng Table_cat

Bảng table_cat để lưu trữ các catalog của Website, thông tin lưu trữ bao gồm:

- Mã của catalog (cat_id)
- Tên catalog theo chuẩn ascii (cat_name_ascii)
- Tên của catalog (cat_name)
- Thứ tự các catalog (cat_order).

Chi tiết về cấu trúc bảng được chỉ ra trong bảng dưới đây:

Field	Type	Collation	Attributes	Null
Cat_id	Int(3)			No
Cat_name_ascii	Varchar(120)	Latin1_general_ci		No
Cat_name	Varchar(120)	Latin1_general_ci		No
Cat_order	Int(3)			No

2.5.3 Table_comment

Bảng lưu trữ các comment của người dùng trên Website, thông tin lưu trữ bao gồm:

- Tên mã comment (commnet_id)
- Tên comment của bộ phim (comment_film)
- Tên các poster (comment_poster)
- Nội dung các comment (comment_content)
- Thời gian lúc comment (comment_time).

Chi tiết về cấu trúc bảng được chỉ ra trong bảng dưới đây:

Field	Type	Collation	Attributes	Null
comment_id	Int(5)			No
comment_film	Int(5)			No
comment_poster	Text	latin1_general_ci		No
comment_content	Text	latin1_general_ci		No
comment_time	Varchar(12)	latin1_general_ci		No

2.5.4 Table_config

Là bảng cấu hình Website. Do người quản trị hệ thống quản lý, thông tin lưu trữ bao gồm:

- Mã của tên config (Cf_id)
- Tên của config (Cf_web_name)
- Tên của link config (Cf_web_link)
- Tên của email của admin (Cf_email)
- Giá trị trạng thái đóng Website (Cf_site_off)
- Số trang của web site (Cf_per_page)
- Skin mặc định của Website (Cf_skin_default)
- Mức độ cho phép truy cập vào Website (Cf_permission)
- Các thông báo (Cf_announcenment)
- Cấu hình hiện thời của Website (Cf_current_day).

Chi tiết về cấu trúc bảng được chỉ ra trong bảng dưới đây:

Field	Type	Collation	Attributes	Null
Cf_id	Int(10)			No
Cf_web_name	varchar(250)	utf8_general_ci		No
Cf_web_link	varchar(250)	utf8_general_ci		No
Cf_web_email	varchar(250)	utf8_general_ci		No
Cf_web_keywords	varchar(250)	utf8_general_ci		No
Cf_site_off	Int(1)			No
Cf_announcement	Text	utf8_general_ci		No
Cf_per_page	Int(10)			No
Cf_skin_default	Text	utf8_general_ci		No
Cf_permission	Int(10)			No
Cf_current_day	Int(10)			No

2.5.5 Table_episode

Thông thường kích cỡ của một bộ phim là rất lớn vì lí do này nên các bộ phim được chia thành các phần nhỏ để lưu trữ, vì vậy ta có bảng table_episode là bảng lưu trữ các phần của một bộ phim, thông tin lưu trữ bao gồm:

- Mã của các phần của một bộ phim (episode_id)
- Tên các phần của một bộ phim (episode_name)
- Số tập bộ phim (episode_film)
- Đường dẫn các phần của một bộ phim (episode_url)
- Vị trí các phần của một bộ phim (episode_local)
- Số phần của của bộ phim (episode_type)
- Số thông báo lỗi của phim (episode_broken).

Chi tiết về cấu trúc bảng được chỉ ra trong bảng dưới đây:

Chi tiết về cấu trúc bảng được chỉ ra trong bảng dưới đây:

Field	Type	Collation	Attributes	Null
episode_id	Int(10)			No
episode_name	varchar(120)	latin1_general_ci		No
episode_film	Int(5)			No
episode_url	varchar(250)	latin1_general_ci		No
episode_local	tinyint(1)			No
episode_type	Int(1)			No
episode_broken	tinyint(1)			No

2.5.6 Table_film

Là bảng lưu trữ các bộ phim trên Website, thông tin lưu trữ bao gồm:

- Mã của bộ phim (film_id)
- Tên của bộ phim (film_name)
- Tên diễn viên bộ phim (film_actor)
- Ảnh của bộ phim (film_img)
- Thông tin về bộ phim (film_info)
- Số người xem bộ phim (film_viewed)
- Catalog của bộ phim (film_cat)
- Đạo diễn của phim (film_director)
- Thời gian của bộ phim (film_time)
- Năm sản xuất bộ phim (film_year)
- Nơi sản xuất của bộ phim (film_area)
- Số rating của bộ phim (film_rating).

Chi tiết về cấu trúc bảng được chỉ ra trong bảng dưới đây:

Field	Type	Collation	Attributes	Null
Film_id	Int(10)			No

Film_name	Text	Latin1_general_ci		No
Film_name_real	Text	Latin1_general_ci		No
Film_name_ascii	Text	Latin1_general_ci		No
Film_actor	Text	Latin1_general_ci		No
Film_img	Text	Latin1_general_ci		No
Film_info	Text	Latin1_general_ci		No
Film_viewed	int(10)			No
Film_viewed_day	int(10)			No
Film_cat	int(5)			No
Film_director	Text	Latin1_general_ci		No
Film_time	Text	Latin1_general_ci		No
Film_year	Text	Latin1_general_ci		No
Film_area	Text	Latin1_general_ci		No
Film_broken	int(5)			No
Film_rating	int(11)			No
Film_rating_total	int(11)			No
Film_rate	int(11)			No

2.5.7 Table_new

Là bảng lưu trữ các tin tức, thông tin lưu trữ bao gồm:

- Mã tin tức (News_id)

- Tên các tin tức (News_name)
- Tên theo chuẩn ascii (News_name_ascii).

Chi tiết về cấu trúc bảng được chỉ ra trong bảng dưới đây:

Field	Type	Collation	Attributes	Null
News_id	int(10)			No
News_name	Varchar(120)	utf8_general_ci		No
News_name_ascii	Varchar(120)	utf8_general_ci		No

2.5.8 Table_request

Là bảng lưu trữ các yêu cầu của người dùng.

Thông tin lưu trữ bao gồm:

- Mã các yêu cầu (request_id)
- Tên các yêu cầu (request_name)
- Địa chỉ email của người dùng yêu cầu (request_email).

Chi tiết về cấu trúc bảng được chỉ ra trong bảng dưới đây:

Field	Type	Collation	Attributes	Null
request_id	int(10)			No
request_name	Text	latin1_general_ci		No
request_email	Text	latin1_general_ci		No

2.5.9 Table_skin

Là bảng lưu trữ các skin của Website, thông tin lưu trữ bao gồm:

- Mã các skin (skin_id)
- Tên các skin (skin_name)
- Tên thư mục chứa skin (skin_folder)

- Thứ tự các skin (skin_order).

Chi tiết về cấu trúc bảng được chỉ ra trong bảng dưới đây:

Field	Type	Collation	Attributes	Null
Skin_id	int(3)			No
Skin_name	Varchar(20)	utf8_general_ci		No
Skin_folder	Varchar(250)	utf8_general_ci		No
Skin_order	int(3)			No

2.5.10 Table_trailer

Là bảng lưu trữ các trailer của Website, thông tin lưu trữ bao gồm:

- Mã các trailer (trailer_id)
- Tên các trailer (trailer_name)
- Ảnh các trailer (trailer_img)
- Đường dẫn các trailer (trailer_url).

Chi tiết về cấu trúc bảng được chỉ ra trong bảng dưới đây:

Field	Type	Collation	Attributes	Null
Trailer_id	Int(10)			No
Trailer_name	Text	latin1_general_ci		No
Trailer_img	Text	latin1_general_ci		No
Trailer_url	varchar(250)	latin1_general_ci		No

2.5.11 Table_user

Là bảng lưu trữ các tài khoản người dùng, thông tin lưu trữ bao gồm:

- Mã các user (user_id)
- Tên các user (user_name)

- Password các user (user_password)
- Cấp độ của các user (user_level).

Chi tiết về cấu trúc bảng được chỉ ra trong bảng dưới đây:

Field	Type	Collation	Attributes	Null
User_id	int(10)			No
User_name	varchar(50)	utf8_general_ci		No
User_password	varchar(50)	utf8_general_ci		No
User_level	int(1)			No

2.6 Mô tả giao diện của Website

Để Website tiện dụng cho người sử dụng, chúng tôi thiết kế trang chủ như sau:

Phần đầu của trang web sẽ có các chức năng đăng nhập và tìm kiếm tên phim, để người dùng có thể tìm thấy nhanh chức năng đăng nhập và tìm kiếm. Ngoài ra phần đầu còn chứa các banner quảng cáo của Website và các doanh nghiệp mà Website liên kết.

Phần thân của Website (Body): là phần quan trọng nhất của Website. Bên phải của phần thân Website là menu thể loại phim dành cho người dùng có thể dễ dàng chọn lựa những thể loại phim mà mình yêu thích. Ở giữa là danh sách các phim mới được Website cập nhật và bên dưới còn có danh sách các phim được xem nhiều nhất, do hệ thống dựa vào kết quả xem nhiều của người dùng. Các catalog và các danh sách các tên phim để khách hàng có thể dễ dàng chọn lựa những bộ phim mình muốn xem. Đối với khách hàng khi truy cập Website có mà tài khoản trong hệ thống sẽ có quyền đưa ra ý kiến, nhận xét đối với bộ phim mình đang xem. Và còn có thể upload phim hoặc yêu cầu post phim.

Phần footer: Ghi các thông tin về bản quyền của Website, tên và địa chỉ của công ty sở hữu Website, email liên hệ,...

Chi tiết cấu trúc giao diện như sau:

Tên sử dụng	Mật Khẩu	LOG IN	SIGN UP	Language	
BANNER QUẢNG CÁO CỦA WEBSITE				Tên bộ phim mà bạn muốn xem (vui lòng gõ tiếng việt có dấu)	TÌM KIẾM
Trang chủ	Mới nhất	Xem nhiều	Đánh giá nhiều	Diễn đàn	Liên hệ
DANH MỤC PHIM	DANH SÁCH PHIM MỚI CẬP NHẬT				
Phim Bộ					
• Hồng Kông					
• Hàn Quốc					
• Đài Loan					
• Trung Quốc					
• Nhật Bản					
• Việt Nam					
Phim Lẻ	PHIM ĐƯỢC XEM NHIỀU NHẤT				

• Hành Động		
• Tình cảm		
• Phim Hài		
• kiếm hiệp		
• Hàn Quốc		
• Nhật Bản		
• Việt Nam	PHIM ĐƯỢC DOWNLOAD NHIỀU NHẤT	
• Hài Kịch		
• Phim Mỹ		
Phần mềm hỗ trợ xem phim	PHIM NGẪU NHIÊN	
K-like code park		
FLV player free		
Real Player		
	Bản quyền © 2009, wesitephim.com Xem tốt nhất trên trình duyệt IE 6 trở lên và độ phân giải 1280x1024	

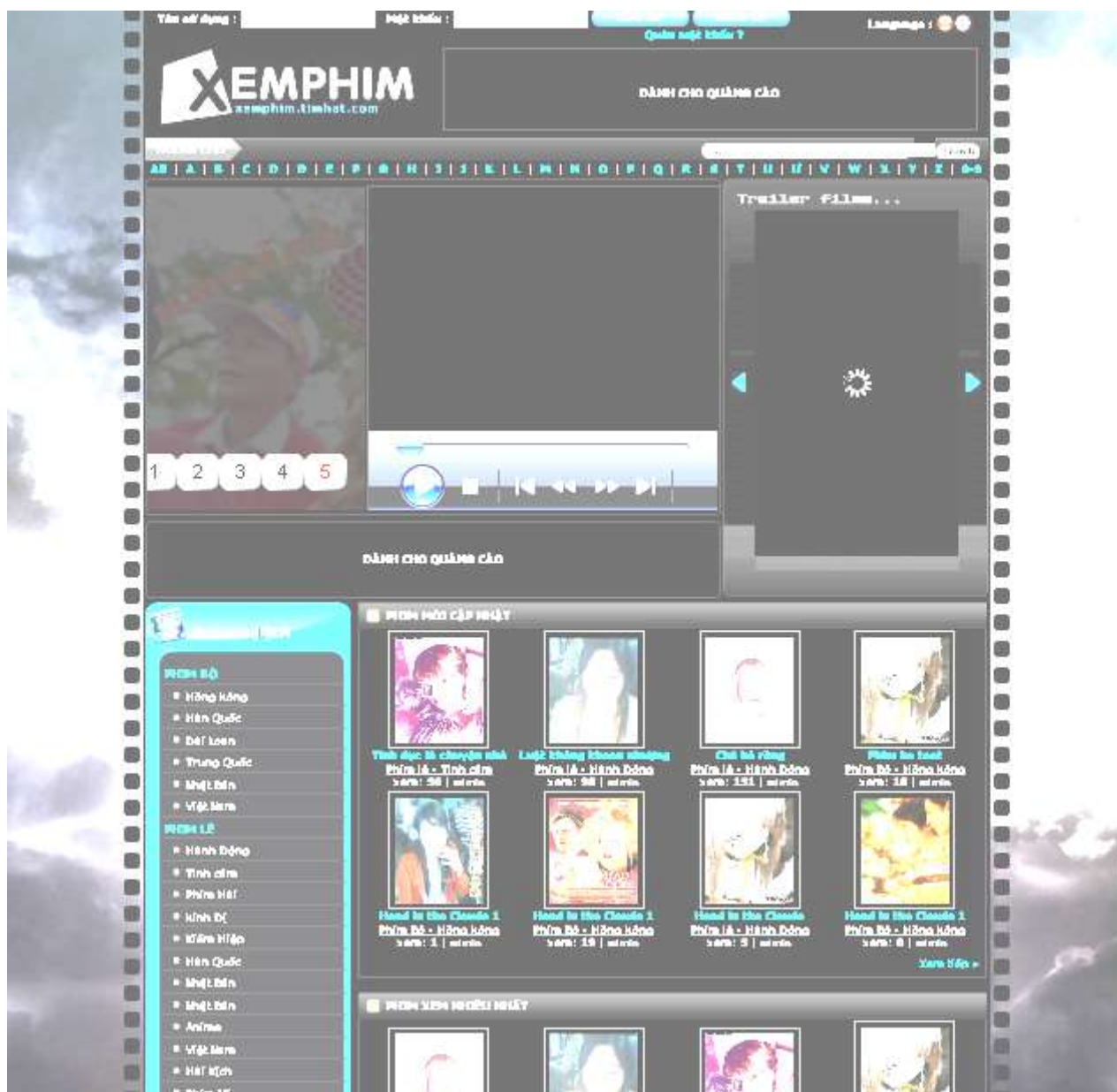
Hình 2-8. Giao diện thiết kế của trang web

CHƯƠNG 3: HỆ THỐNG THỬ NGHIỆM

Trong chương này, chúng tôi thiết kế 1 hệ thống thử nghiệm. Hệ thống sử dụng ngôn ngữ lập trình PHP, hệ quản trị cơ sở dữ liệu MySQL và có sử dụng 1 số đoạn mã nguồn mở được chia sẻ trên mạng.

3.1 Giao diện trang chủ của Website.

Khi truy cập vào Website, giao diện trang chủ sẽ hiện ra như sau:



Hình 3-1. Giao diện trang chủ của Website

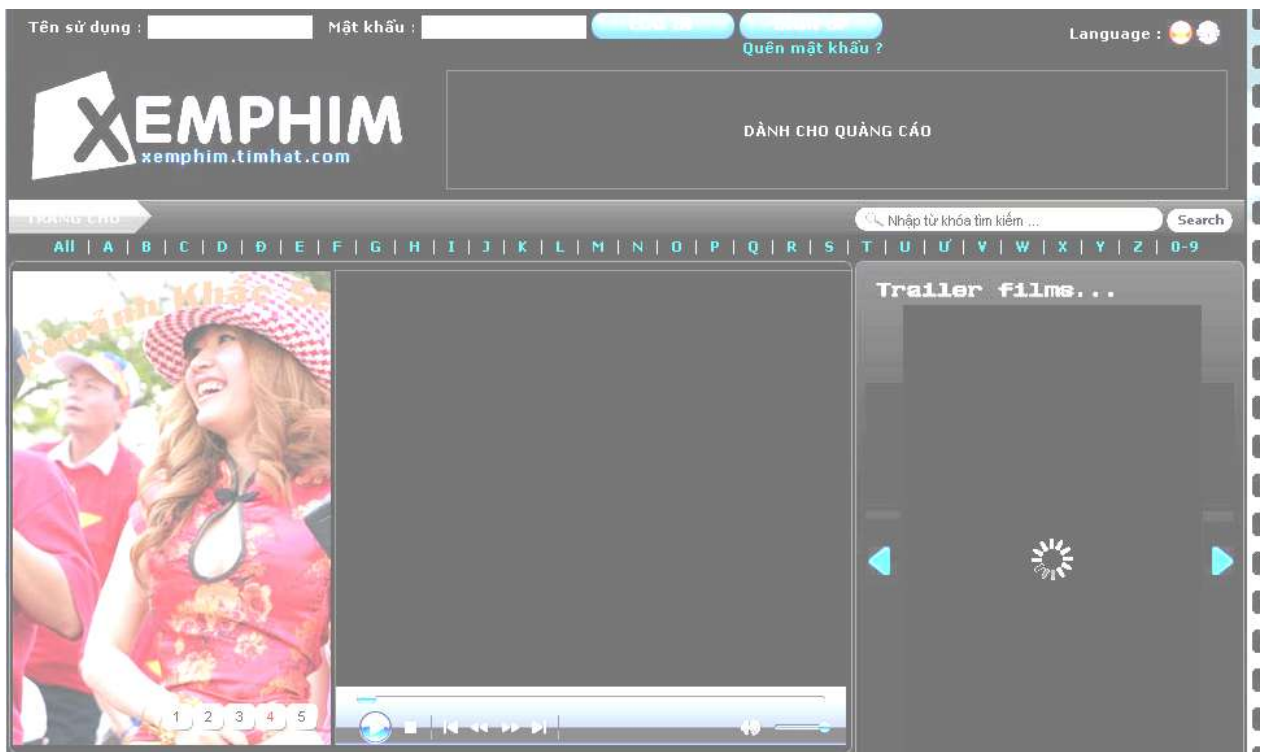
3.2 Phần header của Website

Phần header là phần đầu của trang web bao gồm:

Phần đăng nhập và đăng ký cho người dùng: khi truy cập vào trang web người dùng chưa có tài khoản có thể đăng ký tài khoản trên website. Sau khi đăng ký hoàn tất người dùng có thể đăng nhập vào Website, tham gia vào các diễn đàn và gửi các yêu cầu (comment).

Phần tìm kiếm (search): sẽ giúp cho người dùng cần tìm kiếm nhanh những bộ phim mà mình muốn xem.

Phần header còn có chứa các banner quảng cáo của các công ty và các nhà tài trợ mà Website liên kết và có các trailer của các bộ phim sắp công chiếu.



Hình 3-2. Giao diện header của trang web

3.3 Phần body của Website .

Trong phần thân (body) của Website bao gồm: Bên phải Website là menu phim bộ và phim lẻ giúp cho người dùng có thể dễ dàng chọn lựa những bộ phim mà mình muốn xem theo nơi sản xuất của phim hoặc theo các thể loại phim.

Danh mục phim mới cập nhật là danh mục những bộ phim mà Website mới cập nhật hoặc do người dùng mới cung cấp.

Danh mục phim xem nhiều nhất là những phim hệ thống chọn ra khi lấy kết quả tổng hợp số lượng xem (view) nhiều nhất trong tuần của mỗi phim. Danh mục này giúp cho người dùng dễ dàng tìm và xem những bộ phim hay .



Hình 3-3. Giao diện body của trang web

Trên Website có thể hiện bảng thông tin quản lý trang bao gồm:

-Người dùng và thành viên.

-Tổng số phim

-Lượt tải

-Cảm nhận

-Thành viên

3.4 Phần footer

Bao gồm các thông tin về bản quyền của Website, tên và địa chỉ của công ty sở hữu Website, email liên hệ,...



Hình 3-4. Giao diện footer của trang web

Kết luận

Đồ án xây dựng Website xem phim trực tuyến để cho người dùng có thể xem phim giải trí sau những giờ học và làm việc căng thẳng. Đồ án đã thành công trong việc xây dựng 1 hệ thống thử nghiệm từ những phân tích thiết kế ban đầu. Hệ thống hoạt động tốt, giao diện đẹp tiện dụng với người dùng. Trong hệ thống này chúng tôi đã sử dụng ngôn ngữ lập trình PHP và hệ quản trị cơ sở dữ liệu MySQL với với một số mã nguồn mở được chia sẻ trên mạng. Website đã giải quyết được các yêu cầu tối thiểu của người dùng như là xem phim trực tuyến, đăng ký, đăng nhập tài khoản, comment và request các bộ phim.

Để Website ngày càng hoàn thiện hơn nữa, trong tương lai chúng tôi sẽ còn tiếp tục phát triển Website. Chúng tôi mở rộng hệ thống với một số tính năng như xem phim theo yêu cầu, tính năng bản quyền thanh toán trực tuyến. Nhằm đáp ứng nhu cầu càng cao của xã hội, cũng như để có thể phát triển hệ thống thành một hệ thống thương mại.

Tài liệu tham khảo

A. Sách tham khảo:

- [1]. Phạm Hữu Khang, *Lập trình Web bằng PHP 5.3 và cơ sở dữ liệu MySQL 5.1*, NXB Phương Đông, 2010.
- [2]. Nguyễn Trường Sinh, *Sổ tay PHP & MySQL*, NXB Phương Đông, 2010.
- [3]. Hoàng Đức Hải, *Xây dựng ứng dụng Web bằng PHP và MySQL (Án bản cho sinh viên – Có CD bài tập kèm theo sách)*, NXB Phương Đông, 2005.
- [4]. Nguyễn Trường Sinh, *Sử dụng PHP & MySQL thiết kế web động*, NXB: Thống kê, 2005.
- [5]. Nguyễn Tấn Trường, *Hướng dẫn thực hành PHP và MySQL*, NXB Thanh Niên, 2008.

B. Các Website tham khảo: <http://clip.vn>, www.phimtructuyen.org,
www.thegioiphim.com, www.phimf.com,...