

BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
TRƯỜNG ĐẠI HỌC DÂN LẬP HẢI PHÒNG

----- oOo -----



ĐỒ ÁN TỐT NGHIỆP

NGÀNH CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

HẢI PHÒNG 2013

BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
TRƯỜNG ĐẠI HỌC DÂN LẬP HẢI PHÒNG
-----o0o-----

XÂY DỰNG WEBSITE QUẢN LÝ BÁN SỬA

ĐỒ ÁN TỐT NGHIỆP ĐẠI HỌC HỆ CHÍNH QUY
Ngành: Công nghệ Thông tin

HẢI PHÒNG - 2013

BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
TRƯỜNG ĐẠI HỌC DÂN LẬP HẢI PHÒNG

-----o0o-----

XÂY DỰNG WEBSITE QUẢN LÝ BÁN SỬA

ĐỒ ÁN TỐT NGHIỆP ĐẠI HỌC HỆ CHÍNH QUY

Ngành: Công nghệ Thông tin

Sinh viên thực hiện: Đồng Văn Thắng

Giáo viên hướng dẫn: Th.s Nguyễn Trịnh Đông

Mã sinh viên: 1351010035

HẢI PHÒNG - 2013

NHIỆM VỤ ĐỀ TÀI

1. Nội dung và các yêu cầu giải quyết trong nhiệm vụ đề tài tốt nghiệp

a. Nội dung:

- Tìm hiểu quy trình quản lý bán hàng.
- Tìm hiểu các đặc trưng quản lý bán hàng với sản phẩm sữa.
- Tìm hiểu ngôn ngữ lập trình PHP và hệ quản trị CDL MySQL.
- Phân tích hệ thống quản lý bán sữa của các cửa hàng, đại lý.
- Xây dựng Website mô phỏng.

b. Các yêu cầu cần giải quyết

- Phân tích hệ thống quản lý bán sữa
- Xây dựng Website quản lý bán sữa.

2. Các số liệu cần thiết để thiết kế tính toán

.....

.....

.....

.....

.....

3. Địa điểm thực tập

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

CÁN BỘ HƯỚNG DẪN ĐỀ TÀI TỐT NGHIỆP

Người hướng dẫn thứ nhất:

Họ và tên: Nguyễn Trịnh Đông

Học hàm, học vị: Thạc sĩ

Cơ quan công tác: Trường đại học Dân lập Hải Phòng

Nội dung hướng dẫn

Đề tài tốt nghiệp được giao ngày 23 tháng 03 năm 2013

Yêu cầu phải hoàn thành trước ngày 29 tháng 06 năm 2013

Đã nhận nhiệm vụ: Đ.T.T.N

Sinh viên

Đã nhận nhiệm vụ: Đ.T.T.N

Cán bộ hướng dẫn Đ.T.T.N

Hải Phòng, ngày.tháng.....năm 2013

HIỆU TRƯỞNG

***GS.TS. NGUYỄN* Trần Hữu Nghị**

PHẦN NHẬN XÉT TÓM TẮT CỦA CÁN BỘ HƯỚNG DẪN

1. Tinh thần thái độ của sinh viên trong quá trình làm đề tài tốt nghiệp:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

2. Đánh giá chất lượng của đề tài tốt nghiệp (so với nội dung yêu cầu đã đề ra trong nhiệm vụ đề tài tốt nghiệp)

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

..... Cho điểm của cán bộ hướng dẫn:

(Điểm ghi bằng số và chữ)

.....
.....
.....

Ngày.....tháng.....năm 2013

Cán bộ hướng dẫn chính

(Ký, ghi rõ họ tên)

**PHẦN NHẬN XÉT ĐÁNH GIÁ CỦA CÁN BỘ CHẤM PHẢN BIỆN ĐỀ
TÀI TỐT NGHIỆP**

1. Đánh giá chất lượng đề tài tốt nghiệp(về các mặt như cơ sở lý luận, thuyết minh chườn trình, giá trị thực tế,...)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. Cho điểm của cán bộ phản biện

(Điểm ghi bằng số và chữ)

.....

.....

.....

Ngày.....tháng.....năm 2013

Cán bộ chấm phản biện

(Ký, ghi rõ họ tên)

LỜI CẢM ƠN

Trong lời đầu tiên của báo cáo đồ án tốt nghiệp “Xây dựng website quản lý bán sữa” này, em muốn gửi những lời cảm ơn và biết ơn chân thành nhất của mình tới tất cả những người đã hỗ trợ, giúp đỡ em về kiến thức và tinh thần trong quá trình thực hiện đồ án.

Trước hết, em xin chân thành cảm ơn Thầy Giáo - Ths. Nguyễn Trịnh Đông, Giảng viên Khoa Công Nghệ Thông Tin, Trường ĐHDL Hải Phòng, người đã trực tiếp hướng dẫn, nhận xét, giúp đỡ em trong suốt quá trình thực hiện đồ án.

Xin chân thành cảm ơn các thầy cô trong Khoa Công Nghệ Thông Tin và các phòng ban nhà trường đã tạo điều kiện tốt nhất cho em cũng như các bạn khác trong suốt thời gian học tập và làm tốt nghiệp.

Cuối cùng em xin gửi lời cảm ơn đến gia đình, bạn bè, người thân đã giúp đỡ động viên em rất nhiều trong quá trình học tập và làm Đồ án Tốt Nghiệp.

Do thời gian thực hiện có hạn, kiến thức còn nhiều hạn chế nên Đồ án thực hiện chắc chắn không tránh khỏi những thiếu sót nhất định. Em rất mong nhận được ý kiến đóng góp của thầy cô giáo và các bạn để em có thêm kinh nghiệm và tiếp tục hoàn thiện đồ án của mình.

Em xin chân thành cảm ơn!

Hải Phòng, ngày 29 tháng 06 năm 2013

Sinh viên

Đồng Văn Thắng

MỤC LỤC

LỜI CẢM ƠN	1
MỤC LỤC.....	4
DANH MỤC BẢNG VÀ HÌNH VẼ.....	7
GIỚI THIỆU	9
CHƯƠNG 1: CƠ SỞ LÝ THUYẾT	10
1.1. Giới thiệu công nghệ Web-based	10
1.2. Giới thiệu về Word Wide Web.....	10
1.3. Giao thức FTP	11
1.4. Tìm hiểu về IIS và Apache.....	12
1.4.1. IIS	12
1.4.2. Apache.....	12
1.5. Tìm hiểu về ASP.NET.....	13
1.5.1. ASP.NET là gì?	13
1.5.2. Các đối tượng trong ASP.NET.....	13
1.6. Tổng quan về PHP.....	15
1.6.1. Các lệnh cơ bản	16
1.6.2. Xuất giá trị ra trình duyệt	16
1.6.3. Biến, hằng, chuỗi và các kiểu dữ liệu.....	17
1.6.4. Các phương thức được sử dụng trong lập trình PHP	19
1.6.5. Cookie và Session trong PHP.....	20
1.6.6. Hàm	21
1.7. Tổng quan về MySQL	22
1.7.1. Đặc điểm MySQL	23
1.7.2. Loại dữ liệu trong MySQL	23
1.7.3. Những cú pháp cơ bản.....	23
1.8. Giới thiệu về CSS	25
1.9. NukeViet	25
1.9.1. Giới thiệu chung	25

1.9.3. Ứng dụng	26
1.9.4. Các tính năng của sản phẩm	27
1.9.5. Các Module tích hợp sẵn trong Nuke Viet 3.0	32
1.9.6. Các tính năng quản trị của Nukeviet 3.0	36
CHƯƠNG 2: PHÂN TÍCH VÀ THIẾT KẾ HỆ THỐNG	39
2.1. Yêu cầu bài toán đặt ra	39
a. Quản Trị:.....	39
b. Nhập hàng:	39
c. Đặt hàng:.....	39
d. Bán hàng:.....	39
2.2. Phân tích bài toán	40
2.2.1. Đối tượng sử dụng	40
2.2.2. Sơ đồ tiến trình nghiệp vụ	42
2.2.3. Biểu đồ phân rã chức năng	46
2.2.4. Ma trận thực thể.....	47
2.2.5. Sơ đồ mức ngữ cảnh.....	49
2.2.6. Sơ đồ luồng dữ liệu	50
2.3. Xây dựng cơ sở dữ liệu	55
2.3.1. Thực thể khách hàng – Thành viên	55
2.3.2. Thực thể hàng.....	56
2.3.3. Thực thể nhân viên	57
2.3.4. Thực thể loại.....	57
2.4. Thiết kế hệ thống.....	58
2.4.1. Xác định các liên kết	58
2.4.2. Mô Hình ER	59
2.4.3. Chuyển từ mô hình ER sang mô hình quan hệ.....	60
2.4.4. Mô hình quan hệ.....	63
2.4.5. Thiết kế các bảng dữ liệu:	64
CHƯƠNG 3: THỰC NGHIỆM HỆ THỐNG BÁN SỬA	67

3.1. Cài đặt chương trình.....	67
3.2. Một số giao diện chính	67
KẾT LUẬN.....	71
TÀI LIỆU THAM KHẢO.....	72

DANH MỤC BẢNG VÀ HÌNH VẼ

Hình 1.6.2. 1. Xuất ra trình duyệt	17
Hình 1.6.2. 2. Liên kết 2 chuỗi.....	17
Hình 1.6.3. 1 Biến trong PHP	17
Hình 1.6.3. 2. Hằng trong PHP	18
Hình 1.6.3. 3. Chuỗi trong PHP	18
Hình 1.6.3. 4. Kiểu dữ liệu	19
Hình 1.6.4. 1. Phương thức POSP.....	20
Hình 1.7.3. 1. Loại dữ liệu trong MySQL.....	23
Hình 2.2.2. 1 Sơ đồ tiến trình nghiệp vụ quản trị.....	42
Hình 2.2.2. 2 Sơ đồ tiến trình nghiệp vụ nhập hàng	43
Hình 2.2.2. 3 Sơ đồ tiến trình nghiệp vụ đặt hàng	44
Hình 2.2.2. 4 Sơ đồ tiến trình nghiệp vụ bán hàng	45
Hình 2.2.3. 1 Biểu đồ phân rã chức năng hệ thống.....	46
Hình 2.2.5. 1 Sơ đồ ngữ cảnh.....	49
Hình 2.2.6. 1 Sơ đồ luồng mức 0 của hệ thống.....	50
Hình 2.2.6. 2 Sơ đồ luồng dữ liệu của tiến trình quản trị.....	51
Hình 2.2.6. 3 Sơ đồ luồng dữ liệu của tiến trình nhập hàng	52
Hình 2.2.6. 4 Sơ đồ luồng dữ liệu của tiến trình bán hàng	53
Hình 2.2.6. 5 Sơ đồ luồng dữ liệu của tiến trình đặt hàng	54
Hình 2.3. 1 Thực thể khách hàng	55
Hình 2.3. 2 Thực thể Hàng.....	56
Hình 2.3. 3 Thực thể nhân viên.....	57
Hình 2.3. 4 Thực thể loại	57
Hình 2.4. 1 Mô hình ER.....	59
Hình 2.4. 2 Mô hình quan hệ.....	63
Hình 3.2. 1 Giao diện trang nhất.....	67
Hình 3.2. 2 Giao diện chi tiết sản phẩm.....	68

Hình 3.2. 3 Giao diện tin khuyến mại	68
Hình 3.2. 4 Giao diện chức năng cập nhật sản phẩm.....	69
Hình 3.2. 5 Giao diện chức năng đăng ký thành viên	69
Hình 3.2. 6 Giao diện chức năng đặt hàng.....	70

GIỚI THIỆU

Thương mại điện tử là một phương thức kinh doanh mới trên thế giới hiện nay. Với sự phát triển của Công nghệ Thông tin đã tạo ra một bước đột phá lớn qua việc áp dụng công nghệ vào thương mại điện tử như: tính linh động, kịp thời, chính xác và thông suốt của một hệ thống thông tin. Điều này tạo ra sự bùng nổ các ứng dụng trong thương mại. Với các ưu điểm đó việc áp dụng thương mại điện tử là yếu tố quyết định việc thành bại của các doanh nghiệp, vì vậy áp dụng công nghệ thông tin là một yếu tố tất yếu trong thời đại ngày nay.

Khoa học và công nghệ phát triển đã giúp cho mỗi doanh nghiệp, mọi cá nhân có một công cụ làm việc và học tập vô cùng hiệu quả. Internet phát triển đã thâm nhập vào từng ngõ ngách, tầng lớp của xã hội, giúp cho mọi người đều được mở mang kiến thức, cập nhật mọi thông tin một cách nhanh nhất. Internet đã giúp cho các công ty và những cửa hàng nhỏ không ít trong việc quảng cáo. Với việc ra đời của những trang web thì những thông tin đầy đủ nhất của các công ty và các cửa hàng sẽ đến được với khách hàng nhiều hơn. Và ngày nay mọi người trên thế giới sử dụng internet cho việc tìm kiếm thông tin và giao dịch mua bán rất đông và ngày càng phổ biến. Do vậy, em chọn: “**Xây dựng Website quản lý bán sữa**” làm đồ án tốt nghiệp. Đồ án được bố cục như sau:

Giới thiệu: *Giới thiệu về ứng dụng thương mại điện tử*

Chương 1: CƠ SỞ LÝ THUYẾT

Trong chương này, trình bày về các kiến thức cơ bản về các ứng dụng dựa trên nền Web.

Chương 2: PHÂN TÍCH VÀ THIẾT KẾ HỆ THỐNG

Chương này, đưa ra các yêu cầu và phân tích các yêu cầu của bài toán. Thiết kế hệ thống thông tin, cơ sở dữ liệu cần cho bài toán.

Chương 3: THỰC NGHIỆM HỆ THỐNG BÁN SỮA

Chương này cài đặt hệ thống bán sữa dựa trên phần mềm NukeViet với phân hệ Shop.

Kết luận

Tài liệu tham khảo

CHƯƠNG 1: CƠ SỞ LÝ THUYẾT

1.1. Giới thiệu công nghệ Web-based

Công nghệ dựa trên nền tảng Web (*Web-based technology*) là một thuật ngữ dùng để chỉ những ứng dụng hay phần mềm được sử dụng dựa trên nền tảng web. Tức là những ứng dụng hay phần mềm có thể truy cập thông qua trình duyệt trên hệ thống mạng như internet hay intranet.

Những ứng dụng web được xây dựng thông qua những ngôn ngữ mà các trình duyệt hỗ trợ như HTML, JavaScript... Những ứng dụng dựa trên nền tảng web ngày càng trở lên rất phổ biến vì những ưu điểm vượt trội của nó, mà đặc biệt là ưu điểm to lớn đối với người sử dụng (hay người sử dụng cuối cùng) trên các máy trạm (clients).

Ưu điểm đối với phần máy trạm ở chỗ sử dụng những ứng dụng (application) hay phần mềm (chẳng hạn gmail, những điểm bán lẻ,...) mà không cần phải cài đặt chương trình gì mà chỉ cần chạy thông qua web. Với việc sử dụng trình duyệt (Browser) thì người dùng có thể sử dụng máy tính tại bất kỳ đâu có kết nối internet với đường truyền tốt đều có thể làm việc với máy chủ (server) từ rất xa.

Bên cạnh những ưu điểm vượt trội về máy trạm, những ứng dụng web còn rất nhiều ưu điểm khác như: Tự động update chương trình thông qua việc update tại máy chủ, việc dùng trình duyệt làm việc có thể kết hợp với các ứng dụng web khác như mail, tìm kiếm. Người sử dụng có thể chạy chương trình trên mọi hệ điều hành như Windows, Linux, Mac... bởi chúng ta chỉ cần có mỗi trình duyệt để làm việc. Ngoài ra, máy tính của chúng ta cũng ko cần đòi hỏi quá cao về cấu hình, đĩa trống...

1.2. Giới thiệu về Word Wide Web

Word Wide Web, gọi tắt là **Web** hoặc **WWW**, là một không gian thông tin toàn cầu mà mọi người có thể truy nhập (đọc và viết) qua các máy tính nối với mạng Internet. Thuật ngữ này thường được hiểu nhầm là từ đồng nghĩa với chính thuật ngữ Internet. Nhưng Web thực ra chỉ là một trong các dịch vụ chạy trên Internet, chẳng hạn như dịch vụ thư điện tử. Web được phát minh và đưa vào sử dụng vào khoảng năm 1990, 1991 bởi viện sĩ Viện Hàn lâm Anh Tim Berners- Lee và Robert Cailliau (Bỉ) tại CERN, Geneva, Switzerland

Các tài liệu trên **World Wide Web** được lưu trữ trong một hệ thống siêu văn bản (*hypertext*), đặt tại các máy tính trong mạng Internet. Người dùng phải sử dụng một chương trình được gọi là trình duyệt web (*web browser*) để xem siêu văn bản.

Chương trình này sẽ nhận thông tin (*documents*) tại ô địa chỉ (*address*) do người sử dụng yêu cầu (thông tin trong ô địa chỉ được gọi là tên miền (*domain name*), rồi sau đó chương trình sẽ tự động gửi thông tin đến máy chủ (*web server*) và hiển thị trên màn hình máy tính của người xem. Người dùng có thể theo các liên kết siêu văn bản (*hyperlink*) trên mỗi trang web để nối với các tài liệu khác hoặc gửi thông tin phản hồi theo máy chủ trong một quá trình tương tác. Hoạt động truy tìm theo các siêu liên kết thường được gọi là duyệt Web.

1.3. Giao thức FTP

FTP (*File Transfer Protocol*) được dùng để trao đổi tập tin qua mạng lưới truyền thông dùng giao thức TCP/IP. Hoạt động của FTP cần có ít nhất hai máy tính, một máy chủ và một máy khách.

Máy chủ FTP, dùng chạy phần mềm cung cấp dịch vụ FTP, gọi là trình chủ, lắng nghe yêu cầu về dịch vụ của các máy tính khác trên mạng.

Máy khách chạy phần mềm FTP dành cho người sử dụng dịch vụ, gọi là trình khách, thì khởi đầu một liên kết với máy chủ. Một khi hai máy liên kết với nhau, máy khách có thể xử lý một số thao tác về tập tin, như tải tập tin lên máy chủ, tải tập tin từ máy chủ xuống máy khách, đổi tên của tập tin, hoặc xóa tập tin ở máy chủ v.v.

Giao thức FTP là một giao thức chuẩn công khai, cho nên bất cứ một công ty phần mềm nào, hay một lập trình viên nào cũng có thể viết trình chủ FTP hoặc trình khách FTP. Hầu như bất cứ một nền tảng hệ điều hành máy tính nào cũng hỗ trợ giao thức FTP. Điều này cho phép tất cả các máy tính kết nối với một mạng dựa trên TCP/IP, xử lý tập tin trên một máy tính khác trên cùng một mạng, không phụ thuộc vào hệ điều hành (nếu các máy tính ấy đều cho phép sự truy cập của các máy tính khác, dùng giao thức FTP).

Mục đích của giao thức FTP

Mục đích của giao thức FTP, như được phác thảo trong bản RFC, là:

1. Khuyến khích việc dùng chung tập tin (như chương trình ứng dụng vi tính hoặc dữ liệu)
2. Khuyến khích việc sử dụng máy tính ở xa một cách gián.
3. Che đậy sự khác biệt về hệ thống lưu trữ tập tin giữa các máy chủ, hầu cho người dùng không cần phải quan tâm đến những sự khác biệt riêng tư của chúng.
4. Truyền tải dữ liệu một cách đáng tin cậy và có hiệu quả cao.

1.4. Tìm hiểu về IIS và Apache

Khi xuất bản Website lên Internet cần phải có máy chủ Web. Hiện nay trên thế giới phổ biến hai loại máy chủ Web là IIS (Internet Information Services) và Apache. Dưới đây là phần giới thiệu về hai loại máy chủ này.

1.4.1. IIS

IIS được đính kèm với các phiên bản của Windows. Microsoft Internet Information Services (các dịch vụ cung cấp thông tin Internet) là các dịch vụ dành cho máy chủ chạy trên nền Hệ điều hành Window nhằm cung cấp và phân tán các thông tin lên mạng, nó bao gồm nhiều dịch vụ khác nhau như Web Server, FTP Server,...

Nó có thể được sử dụng để xuất bản nội dung của các trang Web lên Internet/Intranet bằng việc sử dụng HTTP (Hyper Text Transport Protocol).

Đặc tính kỹ thuật của IIS

Nhiệm vụ của IIS là tiếp nhận yêu cầu của máy trạm và đáp ứng lại yêu cầu đó bằng cách gửi về máy trạm những thông tin mà máy trạm yêu cầu. Bạn có thể sử dụng IIS để: Xuất bản một Website của bạn trên Internet. Tạo các giao dịch thương mại điện tử trên Internet. Chia sẻ tệp dữ liệu thông qua giao thức FTP. Cho phép người dùng ở xa có thể truy xuất vào cơ sở dữ liệu (gọi là Database remote access), v.v

Nguyên lý hoạt động của IIS

IIS sử dụng các giao thức mạng phổ biến là **HTTP** và **FPT** và một số giao thức khác như SMTP, POP3,... để tiếp nhận yêu cầu và truyền tải thông tin trên mạng với các định dạng dữ liệu khác nhau. Một trong những dịch vụ phổ biến nhất của IIS mà chúng ta quan tâm ở đây là dịch vụ WWW (World Wide Web), nói tắt là dịch vụ Web. Dịch vụ Web sử dụng giao thức HTTP để tiếp nhận yêu cầu (Requests) của trình duyệt Web (Web browser) dưới dạng một địa chỉ URL (Uniform Resource Locator) của một trang Web và IIS phản hồi lại các yêu cầu bằng cách gửi về cho Web.

1.4.2. Apache

Apache là chương trình máy chủ HTTP. Apache chạy trên các hệ điều hành như *Unix*, *Microsoft Windows*, *Novell Netware* và các hệ điều hành khác. Apache đóng một vai trò quan trọng trong quá trình phát triển của Web.

Khi được phát hành lần đầu, Apache là chương trình máy chủ mã nguồn mở duy nhất có khả năng cạnh tranh với chương trình máy chủ của *Netscape Communications Corporation* mà ngày nay được biết đến qua tên thương mại *Sun Java System Web Server*,... Từ tháng 4 năm 1996, Apache trở thành một chương trình máy chủ HTTP thông dụng nhất.

1.5. Tìm hiểu về ASP.NET

1.5.1. ASP.NET là gì?

ASP.NET là môi trường dùng để tạo và chạy các ứng dụng Web động và có tương tác. Các trang web viết bằng ngôn ngữ này có phần mở rộng là .aspx (ví dụ *HelloWorld.aspx*) thay vì .htm hay .html. Nội dung file ASPX về cơ bản gần giống file Html bình thường, nó bao gồm các cú pháp html cùng với XML, và ASP.NET.

1.5.2. Các đối tượng trong ASP.NET

1.5.2.1. Đối tượng Response

Đối tượng Response được sử dụng để giao tiếp với *Client*, nó quản lý và điều phối thông tin từ Webserver đến các trình duyệt của người dùng.

1.5.2.2. Đối tượng Request

Đối tượng Request được dùng để nhận thông tin từ trình duyệt của người dùng gửi về cho Webserver.

1.5.2.3. Đối tượng Server

Đối tượng Server được sử dụng để cung cấp thông tin của Server cho ứng dụng. Thuộc tính *MachineName* Thuộc tính này được dùng để lấy tên của Webserver. Phương thức *MapPath* Phương thức *MapPath* được dùng để lấy đường dẫn vật lý hoặc đường dẫn ảo đến một thư mục trên Server. Phương thức *Transfer* ngừng thi hành trang hiện hành, gửi yêu cầu mới đến trang được gọi thực hiện.

1.5.2.4 Đối tượng Cookies

Những thông tin được Webserver lưu tại máy khách được gọi là *Cookies*. Không giống như đối tượng *Session*, đối tượng *Cookies* cũng được dùng để lưu trữ thông tin của người dùng, tuy nhiên, thông tin này được lưu ngay tại máy gửi yêu cầu đến Webserver. Cookie là một tập tin (với kích thước khá nhỏ) được Webserver lưu tại máy của người dùng. Mỗi lần có yêu cầu đến Webserver, những thông tin của *Cookies* cũng sẽ được gửi theo về Server.

1.5.2.5. Đối tượng Application

Đối tượng *Application* được sử dụng để quản lý tất cả các thông tin của một ứng dụng Web. Thông tin được lưu trữ trong đối tượng *Application* có thể được xử lý trong bất kỳ trang *aspx* nào trong suốt chu kỳ sống của ứng dụng.

1.5.2.6. Đối tượng Session

Đối tượng *Session* được dùng để lưu trữ thông tin của người dùng trong ứng dụng. Thông tin được lưu trữ trong *Session* là của một người dùng trong một phiên làm việc cụ thể. Webserver sẽ tự động tạo một đối tượng *Session* cho mỗi người dùng mới kết nối vào ứng dụng và tự động hủy chúng nếu người dùng còn không làm việc với ứng dụng nữa. Tuy nhiên, không giống như đối tượng *Application*, đối tượng *Session* không thể chia sẻ thông tin giữa những lần làm việc của người dùng, nó chỉ có thể cung cấp, trao đổi thông tin cho các trang trong lần làm việc tương ứng. Trong ứng dụng Web, đối tượng *Session* giữ vai trò khá quan trọng. Do sử dụng giao thức HTTP, Webserver hoàn toàn không ghi nhớ những gì giữa những lần yêu cầu của *Client*. Đối tượng *Session* tỏ ra khá hữu hiệu trong việc thực hiện "lưu vết và quản lý thông tin của người dùng thuộc tính *Timeout* qui định khoảng thời gian (tính bằng phút) mà Webserver duy trì đối tượng *Session* nếu người dùng không gửi yêu cầu nào về lại Server. Giá trị mặc định của thuộc tính này là 20. Nếu không có yêu cầu nào kể từ lần yêu cầu sau cùng một khoảng thời gian là $<Timeout>$ phút, đối tượng *Session* mà Webserver cấp cho lần làm việc đó sẽ tự động được giải phóng. Những yêu cầu sau đó được Webserver coi như là một người dùng mới, và đương nhiên sẽ được cấp một đối tượng *Session* mới.

Phương thức *Abandon* Như các bạn đã biết, trong khoảng thời gian $<Timeout>$ phút kể từ lần yêu cầu sau cùng của máy khách, đối tượng *Session* vẫn được duy trì dù cho không có sự tương tác nào của máy khách. Điều này đồng nghĩa với việc Webserver phải sử dụng một vùng nhớ để duy trì đối tượng *Session* trong một khoảng thời gian tương ứng. Phương thức *Abandon* của đối tượng *Session* sẽ giải phóng vùng nhớ được dùng để duy trì đối tượng *Session* trên Webserver ngay khi được thực hiện. Những yêu cầu sau đó được Webserver coi như là một người dùng mới.

1.6. Tổng quan về PHP

Lịch sử phát triển

PHP

Được phát triển từ một sản phẩm có tên là PHP/FI. PHP/FI do *Rasmus Lerdorf* tạo ra năm 1995, ban đầu được xem như là một tập con đơn giản của các mã kịch bản *Perl* để theo dõi tình hình truy cập đến bản sơ yếu lý lịch của ông trên mạng. Ông đã đặt tên cho bộ mã kịch bản này là '*Personal Home Page Tools*'.

PHP 3

PHP 3.0 là phiên bản đầu tiên cho thấy một hình ảnh gần gũi với các phiên bản PHP mà chúng ta được biết ngày nay. Nó đã được *Andi Gutmans* và *Zeev Suraski* tạo ra năm 1997 sau khi viết lại hoàn toàn bộ mã nguồn trước đó. PHP 3.0 đã chính thức được công bố vào tháng 6 năm 1998, sau thời gian 9 tháng được cộng đồng kiểm nghiệm.

PHP 4

Vào mùa đông năm 1998, ngay sau khi PHP 3.0 chính thức được công bố, *Andi Gutmans* và *Zeev Suraski* đã bắt đầu bắt tay vào việc viết lại phần lõi của PHP. Một cơ chế xử lý mới, có tên '*Zend Engine*' (ghép từ các chữ đầu trong tên của *Zeev* và *Andi*), đã đáp ứng được các nhu cầu thiết kế này một cách thành công, và lần đầu tiên được giới thiệu vào giữa năm 1999. PHP 4.0, dựa trên cơ chế xử lý này, và đi kèm với hàng loạt các tính năng mới bổ sung, đã chính thức được công bố vào tháng 5 năm 2000, gần 2 năm sau khi bản PHP 3.0 ra đời.

PHP 5

Sự thành công hết sức to lớn của PHP 4.0 đã không làm cho nhóm phát triển PHP tự mãn. Cộng đồng PHP đã nhanh chóng giúp họ nhận ra những yếu kém của PHP 4 đặc biệt với khả năng hỗ trợ lập trình hướng đối tượng (OOP), xử lý XML, không hỗ trợ giao thức máy khách mới của MySQL 4.1 và 5.0, hỗ trợ dịch vụ web yếu. Những điểm này chính là mục đích để *Zeev* và *Andi* viết *Zend Engine 2.0*, lõi của PHP 5.0. Ngày 29 tháng 6 năm 2003, PHP 5 Beta 1 đã chính thức được công bố để cộng đồng kiểm nghiệm. Đó cũng là phiên bản đầu tiên của *Zend Engine 2.0*.

Phiên bản Beta 2 sau đó đã ra mắt vào tháng 10 năm 2003 với sự xuất hiện của hai tính năng rất được chờ đợi: *Iterators*, *Reflection* nhưng *namespaces* một tính năng gây tranh cãi khác đã bị loại khỏi mã nguồn. Ngày 21 tháng 12 năm 2003: PHP 5 Beta 3 đã được công bố để kiểm tra, bỏ hỗ trợ Windows 95, khả năng gọi các hàm PHP bên trong XSLT, sửa chữa nhiều lỗi và thêm khá nhiều hàm mới. PHP 5

bản chính thức đã ra mắt ngày 13 tháng 7 năm 2004 sau một chuỗi khá dài các bản kiểm tra thử bao gồm *Beta 4*, RC 1, RC2, RC3. Mặc dù coi đây là phiên bản sản xuất đầu tiên nhưng PHP 5.0 vẫn còn một số lỗi trong đó đáng kể là lỗi xác thực HTTP.

1.6.1. Các lệnh cơ bản

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

Ví dụ: `<?php echo "Hello world!"; ?>`

1.6.2. Xuất giá trị ra trình duyệt

Để xuất dữ liệu ra trình duyệt, 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
```

Hình 1.6.2. 1. Xuất ra thông tin trình duyệt

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

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

Hình 1.6.2. 2. Liên kết 2 chuỗi

1.6.3. Biến, hằng, chuỗi và các kiểu dữ liệu

- **Biến**

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.

Một 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 khi sử dụng 1 biến thì 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.

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

Hình 1.6.3. 1 Biến trong PHP

- **Hằng**

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

```
1 <?
2 define ("C", "COMPANY");
3 define ("YELLOW", "#ffff00");
4 echo "Gia tri cua C la". C;
5 ?>
```

Hình 1.6.3. 2. Hằng trong PHP

- **Chuỗi**

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

Ví dụ: 'Hello'

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

Ví dụ:

```
$fisrt_name= "Nguyen";
```

```
$last_name= 'Van A';
```

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

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

Hình 1.6.3. 3. Chuỗi trong PHP

- **Kiểu dữ liệu**

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 dõi trong 1 *script*.

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

Kiểu Dữ Liệu	Ví 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.	

Hình 1.6.3. 4. Kiểu dữ liệu

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

```

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

```

Hình 1.6.3. 5. Hàm GETTYPE

1.6.4. Các phương thức được sử dụng trong lập trình PHP

Có 2 phương thức được sử dụng trong lập trình PHP là *GET* và *POST*

- **Phương thức GET**

Phương thức này cũng được dùng để lấy dữ liệu từ *form* nhập liệu. Tuy nhiên nhiệm vụ chính của nó vẫn là lấy nội dung trang dữ liệu từ *Webserver*.

Ví dụ:

Với *url* sau: *shownews.php?id=50*.

Vậy với trang *shownews* ta dùng hàm `$_GET['id']` sẽ được giá trị là 50.

- **Phương thức POST**

Phương thức này được sử dụng để lấy dữ liệu từ *form* nhập liệu. Và chuyển chúng lên trình chủ *Webserver*.

```
<?php
    echo "Welcome ".$_POST['hoten']."!";
?>
<html>
    <form name="test" action="#" method="POST">
        Họ tên <input type="text" name="hoten"/>
        <input type="submit" name="OK" value="OK"/>
    </form>
</html>
```

Hình 1.6.4. 1. Phương thức POSP

1.6.5. Cookie và Session trong PHP

Cookie và *Session* là hai phương pháp sử dụng để quản lý các phiên làm việc giữa người sử dụng và hệ thống

- **Cookie**

Cookie là 1 đoạn dữ liệu được ghi vào đĩa cứng hoặc bộ nhớ của máy người sử dụng. Nó được trình duyệt gửi ngược lên lại *server* mỗi khi *browser* tải 1 trang *web* từ *server*.

Những thông tin được lưu trữ trong *cookie* hoàn toàn phụ thuộc vào *Website* trên *server*. Mỗi *Website* có thể lưu trữ những thông tin khác nhau trong *cookie*, ví dụ thời điểm lần cuối ta ghé thăm *Website*, đánh dấu ta đã login hay chưa, v.v...

Cookie được tạo ra bởi *Website* và gửi tới *browser*, do vậy 2 *Website* khác nhau (cho dù cùng host trên 1 *server*) sẽ có 2 *cookie* khác nhau gửi tới *browser*. Ngoài ra, mỗi *browser* quản lý và lưu trữ *cookie* theo cách riêng của mình, cho nên 2 *browser* cùng truy cập vào 1 *Website* sẽ nhận được 2 *cookie* khác nhau.

Để thiết lập *cookie* ta sử dụng cú pháp:

Setcookie("tên cookie", "giá trị", thời gian sống)

Tên *cookie* là tên mà chúng ta đặt cho phiên làm việc.

Giá trị là thông số của tên *cookie*.

Ví dụ: setcookie("name", "admin", time()+3600);

Để sử dụng lại *cookie* vừa thiết lập, chúng ta sử dụng cú pháp:

Cú pháp: \$_COOKIE["tên cookies"]

Tên *cookie* là tên mà chúng ta thiết lập phía trên.

Để hủy 1 *cookie* đã được tạo ta có thể dùng 1 trong 2 cách sau:

+ Cú pháp: setcookie("Tên cookie")

Gọi hàm *setcookie* với chỉ duy nhất tên *cookie* mà thôi

+ Dùng thời gian hết hạn *cookie* là thời điểm trong quá khứ.

Ví dụ: `setcookie("name","admin",time()- 3600);`

- **Session**

Một cách khác quản lý người sử dụng là *Session*. *Session* được hiểu là khoảng thời gian người sử dụng giao tiếp với 1 ứng dụng. Một *session* được bắt đầu khi người sử dụng truy cập vào ứng dụng lần đầu tiên, và kết thúc khi người sử dụng thoát khỏi ứng dụng. Mỗi *session* sẽ có được cấp một định danh (ID) khác nhau.

Để thiết lập 1 *session* ta sử dụng cú pháp: `session_start()`

Đoạn code này phải được nằm trên các kịch bản HTML. Hoặc những lệnh *echo*, *printf*.

Để thiết lập 1 giá trị *session*, ngoài việc cho phép bắt đầu thực thi *session*. Chúng ta còn phải đăng ký 1 giá trị *session*. Để tiện cho việc gán giá trị cho *session* đó.

Ta có cú pháp sau: `session_register("Name")`

Giống với *cookie*. Để sử dụng giá trị của *session* ta sử dụng mã lệnh sau:

Cú pháp: `$_SESSION["name"]`

Với Name là tên mà chúng ta sử dụng hàm

`session_register("name")` để khai báo.

Để hủy bỏ giá trị của *session* ta có những cách sau:

`session_destroy()` // Cho phép hủy bỏ toàn bộ giá trị của *session*.

`session_unset()` // Cho phép hủy bỏ *session*.

1.6.6. Hàm

Để giảm thời gian lặp lại 1 thao tác *code* nhiều lần, PHP hỗ trợ người lập trình việc tự định nghĩa cho mình những hàm có khả năng lặp lại nhiều lần trong Website. Việc này cũng giúp cho người lập trình kiểm soát mã nguồn một cách mạch lạc. Đồng thời có thể tùy biến ở mọi trang. Mà không cần phải khởi tạo hay viết lại mã lệnh như HTML thuần.

- **Hàm tự định nghĩa**

Cú pháp:

```
function function_name()  
{  
    //Lệnh thực thi  
}
```

Tên hàm có thể là một tổ hợp bất kỳ những chữ cái, con số và dấu gạch dưới, nhưng phải bắt đầu từ chữ cái và dấu gạch dưới.

- **Hàm tự định nghĩa với các tham số**

Cú pháp:

```
function function_name($gt1,$gt2)  
{  
    //Lệnh thực thi  
}
```

- **Hàm tự định nghĩa với giá trị trả về**

Cú pháp:

```
function function_name(Có hoặc không có đối số)  
{  
    // Lệnh thực thi  
    return giatri;  
}
```

- **Gọi lại hàm**

PHP cung cấp nhiều hàm cho phép triệu gọi lại file. Như hàm `include("URL đến file")`, `require("URL Đến file")`.

Ngoài hai cú pháp trên còn có `include_once()`, `require_once()`. Hai hàm này cũng có trách nhiệm gọi lại hàm. Những chúng sẽ chỉ gọi lại duy nhất 1 lần mà thôi.

1.7. Tổng quan về 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.

1.7.1. Đặc điểm MySQL

MySQL cũng giống như các hệ quản trị CSDL: Access, SQL server, PostgreSQL,...

Có nhiều phiên bản cho các hệ điều hành khác nhau.

Là cơ sở dữ liệu có tốc độ cao, ổn định và dễ sử dụng, hoạt động trên nhiều hệ điều hành cung cấp một hệ thống lớn các hàm tiện ích mạnh.

Với tốc độ và tính bảo mật cao, MySQL rất thích hợp cho các ứng dụng truy cập CSDL trên internet.

MySQL server hoạt động trong các hệ thống nhúng hoặc *client/server*.

1.7.2. Loại dữ liệu trong 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

Hình 1.7.3. 1. Loại dữ liệu trong MySQL

1.7.3. Những cú pháp cơ bản

Tạo một 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*

Tạo một bảng trong cơ sở dữ liệu:

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

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>
```

Thêm giá trị vào bảng:

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

Truy xuất dữ liệu:

```
SELECT tên_cột FROM Tên_bảng;
```

Truy xuất dữ liệu với điều kiện:

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

Truy xuất dữ liệu và sắp xếp theo trình tự:

```
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).

Truy cập dữ liệu có giới hạn:

```
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
```

Cập nhật dữ liệu trong bảng:

```
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.

Xóa dữ liệu trong bảng:

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.

1.8. Giới thiệu về CSS

CSS (*Cascading Style Sheets*) chỉ đơn thuần là một dạng file text với phần tên mở rộng là .css. Trong Style Sheet này chứa những câu lệnh CSS. Mỗi một lệnh của CSS sẽ định dạng một phần nhất định của HTML ví dụ như: font của chữ, đường viền, màu nền, căn chỉnh hình ảnh v.v.

Trước đây khi chưa có CSS, những người thiết kế Web phải trộn lẫn giữa các thành phần trình bày và nội dung với nhau. Nhưng với sự xuất hiện của CSS, người thiết kế Web có thể tách rời hoàn toàn phần trình bày và nội dung. Giúp cho phần code của trang Web cũng gọn hơn và quan trọng hơn cả là dễ chỉnh sửa hơn.

1.9. NukeViet

1.9.1. Giới thiệu chung

NukeViet là một hệ quản trị nội dung (Content Management System - CMS) cho phép bạn quản lý các cổng thông tin điện tử trên Internet. Nói đơn giản, NukeViet giống như một phần mềm giúp bạn xây dựng và vận hành các trang web của mình một cách dễ dàng nhất.

NukeViet là một phần mềm mã nguồn mở, do đó việc sử dụng hoàn toàn miễn phí, bạn có thể tải NukeViet về bất cứ lúc nào tại website chính thức của NukeViet là nukeviet.vn. Bạn có thể cài NukeViet lên hosting để sử dụng hoặc cũng có thể thử nghiệm bằng cách cài ngay lên máy tính cá nhân.

NukeViet cho phép xây dựng một website động, đa chức năng, hiện đại một cách nhanh chóng mà người vận hành nó thậm chí không cần phải biết một tí gì về lập trình bởi tất cả các tác vụ quản lý phức tạp đều được tự động hóa ở mức cao. *NukeViet* đặc biệt dễ dàng sử dụng vì hoàn toàn bằng tiếng Việt và được thiết kế phù hợp nhất với thói quen sử dụng mạng của người Việt Nam.

Bằng việc sử dụng các công nghệ web mới nhất hiện nay, thiết kế hệ thống uyển chuyển và sở hữu những tính năng độc đáo, *NukeViet* sẽ giúp bạn triển khai các ứng dụng web từ nhỏ đến lớn một cách nhanh chóng và tiết kiệm: từ các website cá nhân cho tới các cổng thông tin điện tử, từ các gian hàng trực tuyến cho tới các mạng xã hội...

NukeViet là CMS mã nguồn mở đầu tiên của Việt Nam có quá trình phát triển lâu dài nhất, có lượng người sử dụng đông nhất. Hiện NukeViet cũng là một trong những mã nguồn mở chuyên nghiệp đầu tiên của Việt Nam.

Giới thiệu về NukeViet 3.0

NukeViet 3.0 là thế hệ CMS hoàn toàn mới do người Việt phát triển. Lần đầu tiên ở Việt Nam, một bộ nhân mã nguồn mở được đầu tư bài bản và chuyên nghiệp cả về tài chính, nhân lực và thời gian. Kết quả là 100% dòng code của NukeViet được viết mới hoàn toàn, NukeViet 3 sử dụng xHTML, CSS với Xtemplate và jquery cho phép vận dụng Ajax uyển chuyển cả trong công nghệ nhân.

Tận dụng các thành tựu mã nguồn mở có sẵn nhưng NukeViet 3 vẫn đảm bảo rằng từng dòng code là được code tay. Điều này có nghĩa là NukeViet 3 hoàn toàn không lệ thuộc vào bất cứ framework nào trong quá trình phát triển của mình. Bạn hoàn toàn có thể đọc hiểu để tự lập trình trên NukeViet 3 nếu bạn biết PHP và MySQL (đồng nghĩa với việc NukeViet 3 hoàn toàn mở và dễ nghiên cứu cho bất cứ ai muốn tìm hiểu về code của NukeViet).

Bộ nhân NukeViet 3 ngoài việc thừa hưởng sự đơn giản vốn có của NukeViet nhưng không vì thế mà quên nâng cấp mình. Hệ thống NukeViet 3 hỗ trợ công nghệ đa nhân module. Chúng tôi gọi đó là công nghệ ảo hóa module. Công nghệ này cho phép người sử dụng có thể khởi tạo hàng ngàn module một cách tự động mà không cần động đến một dòng code. Các module được sinh ra từ công nghệ này gọi là module ảo. Module ảo là module được nhân bản từ một module bất kỳ của hệ thống NukeViet nếu module đó cho phép tạo module ảo.

NukeViet 3 cũng hỗ trợ việc cài đặt từ động 100% các module, block, theme từ Admin Control Panel, người sử dụng có thể cài module mà không cần làm bất cứ thao tác phức tạp nào. NukeViet 3 còn cho phép bạn đóng gói module để chia sẻ cho người khác.

NukeViet 3 đa ngôn ngữ 100% với 2 loại: đa ngôn ngữ giao diện và đa ngôn ngữ database. NukeViet 3 có tính năng cho phép người quản trị tự xây dựng ngôn ngữ mới cho site. Cho phép đóng gói file ngôn ngữ để chia sẻ cho cộng đồng... câu chuyện về NukeViet 3 sẽ còn dài vì một loạt các tính năng cao cấp vẫn đang được phát triển.

1.9.3. Ứng dụng

NukeViet được sử dụng ở nhiều website, từ những website cá nhân cho tới những hệ thống website doanh nghiệp, nó cung cấp nhiều dịch vụ và ứng dụng nhờ khả năng tăng cường tính năng bằng cách cài thêm các module, block... NukeViet

chủ yếu được sử dụng làm trang tin tức nhờ module News tích hợp sẵn trong NukeViet được viết rất công phu, nó lại đặc biệt phù hợp với yêu cầu và đặc điểm sử dụng cho hệ thống tin tức. NukeViet có thể dễ dàng cài đặt, dễ dàng quản lý kể cả với những người mới sử dụng do đó thường được những đối tượng người dùng không chuyên ưa thích.

NukeViet có mã nguồn mở do đó việc sử dụng NukeViet là hoàn toàn miễn phí cho tất cả mọi người trên thế giới. Từ bản 2.0 trở về trước, đối tượng người dùng chủ yếu của NukeViet là người Việt vì những đặc điểm của bản thân mã nguồn (có nguồn gốc từ PHP- Nuke) và vì chính sách của nhóm phát triển là: "hệ thống Portal dành cho người Việt". Kể từ phiên bản 3.0, đội ngũ phát triển NukeViet định hướng đưa NukeViet ra cộng đồng quốc tế. Bằng việc đi vào mô hình phát triển chuyên nghiệp, VINADES - công ty chuyên quản NukeViet bổ sung thêm việc cung cấp các dịch vụ hỗ trợ chuyên nghiệp cho NukeViet bao gồm dịch vụ tư vấn và triển khai mã nguồn mở NukeViet giúp doanh nghiệp xây dựng các hệ thống website chuyên biệt trên nền tảng Web như các cổng thông tin điện tử, báo điện tử; các ứng dụng quản lý trực tuyến (ví dụ Quản lý nhân sự, Quản lý hồ sơ, công văn...) cho tới các hệ thống thương mại điện tử hay các mạng xã hội có tính tương tác và truyền thông cao...

Trên thực tế VINADES.,JSC đã triển khai thành công nhiều ứng dụng trên nền mã nguồn mở NukeViet như: cổng thông tin điện tử cho doanh nghiệp, toà soạn báo điện tử, các hệ thống thương mại điện tử trực tuyến...

1.9.4. Các tính năng của sản phẩm

1. Nền tảng công nghệ:

NukeViet 3 lập trình trên PHP 5 và MySQL 5 cho phép vận dụng tối đa sức mạnh của công nghệ mới.

Ứng dụng Xtemplate và jQuery cho phép vận dụng Ajax uyển chuyển từ trong nhân hệ thống.

Với xHTML 1.0 và CSS 2.1, NukeViet 3.0 cho kết quả là những trang web đạt tiêu chuẩn, tương thích trên tất cả các trình duyệt phổ biến hiện nay.

Thiết kế giao diện đồ họa sử dụng nguyên lý thiết kế Giao diện lưới (Grid) cực kỳ khoa học cho phép tùy biến giao diện dễ dàng.

Tận dụng các thành tựu mã nguồn mở có sẵn nhưng NukeViet 3 vẫn đảm bảo rằng từng dòng code là được code tay. Điều này có nghĩa là NukeViet 3 hoàn toàn không lệ thuộc vào bất cứ framework nào trong quá trình phát triển của mình; Bạn hoàn toàn có thể đọc hiểu để tự lập trình trên NukeViet 3 nếu bạn biết PHP và

MySQL (đồng nghĩa với việc NukeViet 3 hoàn toàn mở và dễ nghiên cứu cho bất cứ ai muốn tìm hiểu về code của NukeViet).

2. Kiến trúc Module

NukeViet 3.0 tái cấu trúc lại module, theo đó, toàn bộ tệp tin của mỗi module được gói gọn trong một thư mục riêng nhằm đơn giản trong việc quản lý và đóng gói ứng dụng. Kiến trúc module này tạo ra khái niệm block của module và theme của module giúp đa dạng hóa việc trình bày module.

Hệ thống NukeViet 3.0 hỗ trợ công nghệ đa nhân module. Chúng tôi gọi đó là công nghệ ảo hóa module. Công nghệ này cho phép người sử dụng có thể khởi tạo hàng ngàn module một cách tự động mà không cần động đến một dòng code. Các module được sinh ra từ công nghệ này gọi là module ảo. Module ảo là module được nhân bản từ một module bất kỳ của hệ thống nukeviet nếu module đó cho phép tạo module ảo.

NukeViet 3.0 cũng hỗ trợ việc cài đặt từ động 100% các module kèm theo block, theme từ Admin Control Panel, người sử dụng có thể cài module mà không cần làm bất cứ thao tác phức tạp nào. NukeViet 3.0 còn cho phép bạn đóng gói module để chia sẻ cho người khác.

Hệ thống cho phép quản lý module từ trong Admin Control Panel, quản trị cấp cao có thể phân quyền truy cập cũng như tạm ngưng hoạt động hay thậm chí cài lại hoặc xóa module tùy theo nhu cầu sử dụng.

3. Đa ngôn ngữ

NukeViet 3 đa ngôn ngữ 100% với giải pháp đa ngôn ngữ kép. Giải pháp này giúp xử lý triệt để vấn đề đa ngôn ngữ cho các website bằng cách tách thành 2 phần: đa ngôn ngữ giao diện (file ngôn ngữ tĩnh) và đa ngôn ngữ xử lý dữ liệu (database). NukeViet 3 có tính năng cho phép người quản trị tự xây dựng ngôn ngữ mới cho site. Cho phép đóng gói file ngôn ngữ để chia sẻ cho cộng đồng...

NukeViet 3.0 tách bạch ngôn ngữ quản trị và ngôn ngữ người dùng, ngôn ngữ giao diện và ngôn ngữ database giúp dễ dàng xây dựng và quản lý các hệ thống đa ngôn ngữ.

4. Phân quyền

NukeViet 3.0 tách biệt 2 khu vực: Khu vực quản trị và Khu vực người dùng. Toàn bộ các tính năng quản lý nằm trong khu vực quản trị nhằm đảm bảo việc phân quyền được thực hiện chính xác và an toàn nhất.

Phân quyền Quản trị: NukeViet 3.0 phân quyền theo module và theo ngôn ngữ, do đó dễ dàng xác lập quyền quản trị cho các hệ thống lớn, nhiều người quản trị cùng làm việc.

Phân quyền thành viên: NukeViet 3.0 cho phép quản lý và phân nhóm người sử dụng thành các nhóm khác nhau để dễ dàng phân quyền người sử dụng theo từng module cụ thể.

5. Đa giao diện

Cài đặt: NukeViet 3.0 hỗ trợ cài đặt và gỡ bỏ giao diện hoàn toàn tự động. Hơn thế nữa, bạn có thể đóng gói giao diện để chia sẻ cho website khác một cách dễ dàng.

NukeViet hỗ trợ hệ thống đa giao diện cực kỳ uyển chuyển cho cả người sử dụng lẫn người lập trình. Với NukeViet 3.0, người sử dụng có thể tùy biến một cách dễ dàng: gán giao diện theo module, thiết lập bố cục giao diện cho từng tính năng của module.

Với người thiết kế giao diện: có thể tùy ý thiết kế không giới hạn bố cục giao diện. Giao diện đã được tách bạch phần HTML và CSS khỏi PHP vì vậy người thiết kế tùy trình độ mà có thể can thiệp vào các lớp giao diện để chỉnh sửa hoặc thiết kế giao diện mới một cách dễ dàng.

6. Tùy biến site bằng Block

NukeViet cho phép đa dạng hóa bố cục và chức năng cho website nhờ các khối (block) khác nhau trên website. Các khối này có thể là các ứng dụng, các khối quảng cáo hoặc dữ liệu bất kỳ nào được người sử dụng định nghĩa. Block của NukeViet 3 cũng phân theo 2 cấp: Block của hệ thống và block cho từng module.

Người sử dụng có thể tùy ý bố trí vị trí block ở các vị trí khác nhau: toàn bộ website, theo từng module và thậm chí là từng tính năng của module. Block có thể có các giao diện khác nhau theo theme. Có thể hẹn giờ bật/tắt cũng như phân quyền cho từng đối tượng người truy cập.

Việc bố trí block có thể thực hiện trong Admin Control Panel hoặc kéo thả trực quan ngay tại giao diện người dùng.

7. An ninh, bảo mật

NukeViet 3 được thiết kế để nhận biết và chống các truy cập bất hợp pháp vào hệ thống cũng như gửi các dữ liệu có hại lên hệ thống.

Dữ liệu gửi qua hệ thống được kiểm duyệt bằng bộ lọc an ninh nhằm ngăn chặn các dữ liệu có khả năng tấn công vào hệ thống.

NukeViet có khả năng ngăn chặn, theo dõi và kiểm soát truy cập vào hệ thống của tất cả các máy chủ tìm kiếm như yahoo và google hay bất cứ máy chủ tìm kiếm nào khác.

Hệ thống có khả năng chống Spam bằng Captcha, chống lụt dữ liệu bằng cách giới hạn thời gian gửi dữ liệu...

Hệ thống cho phép theo dõi, ghi nhận các thông số của máy tính truy cập đến site như: Hệ điều hành, Trình duyệt, quốc gia, các liên kết đến site (referer) để từ đó có thể kịp thời ngăn ngừa các nguy cơ tấn công bằng các hình thức như: kiểm tra và chặn các máy tính dùng proxy, chặn IP truy cập...

Hệ thống sẽ ghi nhận truy cập giúp người quản trị cũng như các thành viên dễ dàng phát hiện ra những đăng nhập bất hợp pháp từ lần đăng nhập trước đó.

Hệ thống có tích hợp tường lửa mạnh, giúp chống các truy cập bất hợp pháp vào khu vực admin và vào site.

Hệ thống có thể phát hiện các bản nâng cấp mới của phần mềm để nhắc nhở người sử dụng nâng cấp và sửa chữa các lỗi (nếu có).

8. Quản lý CSDL

NukeViet 3 cho phép quản lý CSDL, người sử dụng có thể tối ưu, sao lưu trên máy chủ và tải dữ liệu về để phục vụ cho công tác phục hồi nếu xảy ra sự cố.

NukeViet 3 cũng tự động sao lưu dữ liệu hàng ngày, chức năng này có thể được cấu hình để đảm bảo thiệt hại là tối thiểu khi xảy ra tấn công.

9. Kiểm soát lỗi tự động và báo lỗi thông minh

NukeViet 3.0 có hệ thống kiểm soát lỗi tự động và báo lỗi cho người dùng. Các lỗi (nếu có) sẽ được hệ thống kiểm soát có chủ đích, nó chỉ hiển thị lên màn hình người sử dụng ở lần đầu nó xuất hiện, sau đó hệ thống ghi nhận và báo về cho người quản trị qua email.

10. Tối ưu hóa cho công cụ tìm kiếm (SEO)

Hỗ trợ SEO link.

Quản lý và tùy biến tiêu đề site.

Hỗ trợ quản lý các thẻ meta như: keywords, description.

Hỗ trợ sử dụng keywords để phát sinh trang thống kê một cách tự động nhờ công cụ tìm kiếm.

Có đầy đủ các công cụ hỗ trợ ping dữ liệu đến các máy chủ tìm kiếm.

Hỗ trợ tạo sitemap cho các máy chủ tìm kiếm.

11. Sẵn sàng cho việc tích hợp các ứng dụng của bên thứ 3

NukeViet 3.0 sử dụng Cơ sở dữ liệu thành viên độc lập và xây dựng sẵn các phương thức kết nối với các ứng dụng Forum. Cơ sở dữ liệu thành viên độc lập giúp việc quản lý thành viên được chủ động, khi có nhu cầu kết nối hoặc trao quyền quản lý cho các ứng dụng từ bên thứ 3, NukeViet 3.0 vẫn hoàn toàn chủ động với dữ liệu thành viên của mình. Với NukeViet 3.0, các kết nối trực tiếp dành cho Forum như PHPBB hay VBB đều sẵn sàng.

12. Hỗ trợ Đăng nhập phân tán

NukeViet hỗ trợ OpenID, cho phép người truy cập có thể đăng nhập phân tán từ các hệ thống như Yahoo và Google hay các hệ thống OpenID khác giúp các website mới xây dựng có cơ hội thu hút lượng người sử dụng không lồ từ các hệ thống lớn.

Trong mọi trường hợp, hệ thống cho phép admin kiểm duyệt việc login openid. Tùy nhu cầu sử dụng mà có thể thiết đặt mức độ login cao nhất (tự động) tới mức độ vẫn phải đăng ký thành viên (bớt bước kích hoạt qua email). Người sử dụng cũng có thể quản lý nhiều tài khoản openid để từ đó có thể đăng nhập bằng tài khoản bất kỳ (nếu hệ thống cho phép).

13. Trình soạn thảo tích hợp sẵn:

Tại những vị trí phù hợp, NukeViet tích hợp sẵn bộ gõ tiếng Việt AVIM cũng như tích hợp sẵn và cho phép tùy chọn các trình soạn thảo giúp người sử dụng dễ dàng biên tập nội dung trên giao diện trực quan và thân thiện như làm việc với phần mềm Microsoft Word hay OpenOffice.

14. Các tiện ích khác

Hệ thống cho phép gửi mail bằng các phương thức: SMTP, Linux Mail, PHPmail.

Cho phép sử dụng phương thức FTP để ghi file nếu máy chủ không cho phép làm điều đó bằng PHP.

Cho phép xây dựng và quản lý các tác vụ xử lý tự động như tự động sao lưu CSDL, tự động xóa các dữ liệu cũ hoặc gửi báo lỗi tới người quản trị...

Cung cấp đầy đủ các thông tin về hệ thống giúp nhà phát triển dễ dàng sử dụng các thông tin này phục vụ cho việc lập trình, kiểm tra và báo lỗi hệ thống.

Nâng cấp và cài đặt tự động được tự động hoá ở mức cao.

Cùng nhiều tính năng khác liên tục được bổ sung trong quá trình phát triển mà người sd có thể tham khảo tại website <http://nukeviet.vn>

1.9.5. Các Module tích hợp sẵn trong Nuke Viet 3.0

1. Giới thiệu (module About)

Module about là mô hình cho phép người quản trị tạo ra các bài viết đơn lẻ. thường được sử dụng để đăng các bài viết giới thiệu, không mang tính thời sự. Các tính năng của module này gồm có:

- Tạo nhiều bài viết.
- Sắp xếp thứ tự bài viết.
- Cho hiển thị hoặc ẩn 1 bài viết.
- Module cho phép tạo module ảo.

2. Quản trị và xuất bản Tin tức (module News)

Hệ thống tin tức của NukeViet là hệ thống quản trị tin tức chuyên nghiệp đặc biệt phù hợp để bạn tạo các trang thông tin của các sở ban ngành cũng như các trang thông tin kinh tế, văn hóa xã hội... module cho phép xử lý nhiều tác vụ nền thông minh mà không cần người sử dụng can thiệp nhằm tối ưu cho hệ thống tin tức, Ví dụ: tạo hình thu nhỏ, tự động chia thư mục và sắp xếp hình vào các thư mục theo thời gian... Các tính năng chính của module News gồm có:

- Quản lý chủ đề đa cấp trong đó bản tin có thể nằm ở 1 hoặc nhiều chủ đề không phụ thuộc quan hệ cha con giữa các chủ đề.
- Quản lý nhóm tin liên quan (phân luồng tin theo dòng đơn).
- Quản lý block tin (nhóm tin đa luồng).
- Quản lý nguồn tin.
- Quản lý bình luận.
- Tùy chỉnh bố cục trang tin.
- Gửi bài viết, hẹn giờ đăng và nhiều tùy chỉnh khác: cho phép gửi bản tin, in, lưu bản tin.

- Cấp tin RSS

3. Quản lý thành viên (module User)

Module này cho phép bạn quản lý tất cả người dùng trên hệ thống một cách tập trung. Các chức năng gồm có:

- Quản lý việc đăng nhập, đăng ký.
- Quản lý phương thức đăng nhập: Qua openid hoặc đăng nhập trực tiếp.
- Quản lý câu hỏi bảo mật.
- Quản lý nội quy.
- Quản lý thông tin thành viên.
- Quản lý thông tin thành viên và các nhóm thành viên.
- Hỗ trợ việc tích hợp các diễn đàn như phpbb, vbulletin để các thành viên của site có thể dùng chung tài khoản và đăng nhập 1 lần giữa portal và diễn đàn.

4. Quản lý liên hệ gửi đến website (module Contact)

- Bạn đăng tải các thông tin để người truy cập có thể liên hệ với đơn vị bạn qua các hình thức: Email, điện thoại, trực tiếp.
- Ngoài người truy cập có thể liên hệ qua form liên hệ trực tuyến, các thông tin khách hàng liên hệ bạn có thể xem trong phần quản trị website, hệ thống cũng gửi một email để thông báo cho bạn về nội dung khách hàng đã liên hệ.
- Người quản trị: Quản lý các bộ phận tiếp nhận liên hệ, Quản lý và trả lời các thư gửi tới đã được phân quyền.
- Module cho phép tạo module ảo.

5. Quản lý thăm dò ý kiến (module Voting)

Bạn sử dụng module này để tạo ra các bình chọn trên website, người truy cập có thể xem kết quả bình chọn hoặc tham gia bình chọn. Các bình chọn có thể thêm vào bất kỳ vị trí nào trên website.

6. Quản lý quảng cáo chuyên nghiệp (module Banners)

Công cụ này giúp bạn thiết lập các banner quảng cáo dưới dạng hình ảnh, flash để quảng cáo cho các sản phẩm của bạn hoặc đặt liên kết đến đối tác, website liên kết. Ngoài ra module cho phép xây dựng hệ thống quảng cáo chuyên nghiệp nhờ chức năng Quản lý các khu vực quảng cáo, Quản lý khách hàng, giúp bạn và đối tác

quảng cáo thông kê hiệu quả của quảng cáo thông qua các chỉ số về lượt click, thiết lập vị trí hiển thị, cách hiển thị...

7. Quản lý tệp tin người dùng tải về (module Dowload)

Module này giúp xây dựng một thư viện tệp tin, đồng thời giúp quản lý việc các tệp tin được người sử dụng tải về như thế nào. Các chức năng chính gồm có:

- Quản lý thư mục đa cấp, phân quyền tải tệp tin.
- Quản lý tệp tin.
- Đếm lượt tải file.
- Quản lý bình luận.
- Kiểm duyệt file gửi tới.
- Quản lý bình luận cho file.
- Quản lý báo lỗi file.
- Cấp RSS.

8. Quản lý liên kết (module Weblinks)

Module này giúp xây dựng một thư viện các website mà khách hàng của bạn có thể quan tâm hoặc đơn giản là bạn có thể sử dụng và quản lý như một thư viện cho riêng mình. Các chức năng chính của module gồm có:

- Quản lý chủ đề đa cấp.
- Quản lý liên kết, đếm lượt truy cập.
- Quản lý báo cáo về liên kết: lỗi, liên kết xấu...

9. Thống kê truy cập (module Statistics)

Module thống kê lượt truy cập vào website, số lượng người dùng đang online trên website. Các nội dung thống kê gồm có:

- Thống kê theo năm, tháng, ngày, tuần, giờ.
- Theo liên kết đến site.
- Theo quốc gia.
- Theo trình duyệt.
- Theo hệ điều hành.
- Máy chủ tìm kiếm.

10. Các câu hỏi thường gặp (module FAQ)

Module này cho phép đăng tải các thông tin hỗ trợ người truy cập website, cho phép tổ chức nội dung theo danh mục, mỗi danh mục có thể đăng nhiều chủ đề trợ giúp khác nhau. Các chức năng chính:

- Tạo chủ đề đa cấp.
- Tạo các câu hỏi và câu trả lời.

11. RSS (module RSS)

Module RSS giúp tổ chức và liệt kê các nguồn cấp RSS của site một cách tự động. Các nguồn RSS này có thể giúp website phát tán tin tức lên các hệ thống khác một cách nhanh chóng và thuận tiện.

12. Tìm kiếm (module Search)

Module này giúp người truy cập có thể tìm kiếm dữ liệu trên website một cách nhanh chóng. Các chế độ tìm kiếm gồm có:

- Tìm kiếm chung toàn hệ thống.
- Tìm kiếm nâng cao từng khu vực.

13. Menu website (module Menu)

Module menu có thể giúp thiết lập các loại menu cho website theo cách thức bất kỳ, đáp ứng được mọi yêu cầu về menu.

14. Gian hàng Online (module Shop)

Dự án Phát triển module Shop (trên nền NukeViet 3.0) tích hợp cổng thanh toán điện tử NganLuong.VN giữa Công ty cổ phần phát triển nguồn mở Việt Nam (VINADES.,JSC) và Công ty cổ phần giải pháp phần mềm Hoà Bình (Peacesoft) là dự án nhằm mục tiêu thúc đẩy thương mại điện tử ở Việt Nam bằng chính sức mạnh của mã nguồn mở. Dự án bắt đầu khởi động vào tháng 10/2010 và đã được công bố hoàn thành ngày 08/01/2011. Sau thời gian thử nghiệm và tập huấn cho các bên liên quan, bản opensource của dự án được phát hành cùng ngày với NukeViet 3.1 và được tích hợp hẳn vào bản phát hành NukeViet 3.2.

Hệ thống được xây dựng với đầy đủ các tính năng cần thiết của một website thương mại điện tử, bao gồm:

- Tổ chức trình bày gian hàng theo tác tiêu chí: Loại sản phẩm, nhóm sản phẩm, sản phẩm mới cập nhật...
- Các tính năng phục vụ xem và chọn hàng: danh mục loại sản phẩm, giỏ hàng, sản phẩm cùng loại, sản phẩm mẫu, sản phẩm xem nhiều nhất...

- Đặt hàng: đưa vào giỏ hàng với những sản phẩm cho phép đặt hàng.
- Thanh toán trực tuyến bằng thẻ ATM qua hệ thống thanh toán của NgânLuong.VN.

- Gửi đơn đặt hàng: thành viên website gửi đơn đặt hàng.
- Lịch sử giao dịch: hiển thị lịch sử giao dịch của thành viên.

Các chức năng quản trị module bao gồm:

- Quản lý đơn vị tiền tệ: cho phép thêm, sửa, xóa các đơn vị tiền tệ.
- Quản lý cổng thanh toán tích hợp: cấu hình các cổng thanh toán nếu có sử dụng 1 hoặc nhiều cổng thanh toán trực tuyến: nganluong.vn, baokim.vn, paypal.com
- Cấu hình module: thiết lập các thông số cho hệ thống bán hàng.
- Quản lý đơn vị sản phẩm: thêm sửa xóa đơn vị sản phẩm (cái, chiếc, con...)
- Quản lý danh mục loại sản phẩm: thêm, sửa, xóa danh mục loại sản phẩm...
- Quản lý nhóm sản phẩm (theo tiêu chí): thêm, sửa, xóa các nhóm sản phẩm.
- Quản lý các block (nhóm sản phẩm).
- Quản lý danh sách hãng sản xuất.
- Quản lý danh sách các sản phẩm: thêm, sửa, xóa, tìm kiếm sản phẩm.
- Quản lý đơn đặt hàng và in hóa đơn.

1.9.6. Các tính năng quản trị của Nukeviet 3.0

1. Thông tin hệ thống

- Cấu hình site.
- Cấu hình PHP.
- Tiện ích mở rộng.
- Các biến môi trường.
- Các biến tiền định.
- Nhật ký hệ thống.

2. Quản lý người quản trị

- Thêm Quản trị.
- Cấu hình.

3. Quản lý CSDL

- Backup CSDL.
- Cấu hình backup.

4. Cấu hình

- Cấu hình theo ngôn ngữ.
- Cấu hình chung.
- Tiến trình tự động.
- Cấu hình SMTP.
- Cấu hình FTP.
- Máy chủ tìm kiếm.
- Quản lý IP cấm.
- Cấu hình upload.
- Kiểm tra phiên bản.

5. Công cụ web

- Dọn dẹp hệ thống.
- Chuẩn đoán site.
- Hạng site theo từ khóa.
- Sitemap Ping.
- Kiểm tra phiên bản.
- Cập nhật theo Revision.
- Cấu hình.

6. Ngôn ngữ

- Ngôn ngữ data.
- Ngôn ngữ giao diện.
- Tạo ngôn ngữ giao diện.
- Kiểm tra ngôn ngữ.
- Cấu hình.

7. Quản lý Modules

- Thiết lập module.
- Thêm module ảo.
- Cài đặt tự động.

8. Quản lý giao diện

- Thiết lập layout.
- Quản lý block.
- Sao chép block.
- Thêm block.
- Cài đặt theme.

9. Quản lý file tải lên

- Upload hình (ảnh, flash và các loại tệp tin được cấp phép) từ máy tính hoặc một địa chỉ bất kỳ trên mạng.
- Quản lý: Di chuyển, đổi tên, sửa, xóa, tạo hình thu nhỏ...

CHƯƠNG 2: PHÂN TÍCH VÀ THIẾT KẾ HỆ THỐNG

2.1. Yêu cầu bài toán đặt ra

Một cửa hàng bán sữa cần xây dựng 1 website bán sữa. Cửa hàng yêu cầu Hệ thống có các chức năng như sau:

a. Quản Trị:

- Người quản trị cập nhật danh sách.
- Cập nhật thông tin sản phẩm cửa hàng đã nhập.
- Cập nhật, xác nhận các đơn hàng.
- Thống kê báo cáo.

b. Nhập hàng:

- Hàng hóa được nhập từ các nhà cung cấp theo lô hoặc số lượng nhỏ.
- Khi nhập về được thủ kho ghi lại vào sổ kho.

c. Đặt hàng:

Khách hàng tham quan website, xem, lựa chọn mặt hàng. Nếu mua hàng khách đăng nhập để tiến hành đặt hàng. Khách hàng có thể xóa mặt hàng không muốn mua ra khỏi giỏ hàng của họ. Nếu đặt hàng thành công hàng sẽ được giao cho khách hàng.

d. Bán hàng:

Hàng ngày, người quản trị kiểm tra các đơn đặt hàng và giao các đơn hàng hợp lệ cho bộ phận bán hàng. Bộ phận bán hàng nhận đơn hàng và phiếu xuất kho giao cho nhân viên giao hàng. Nhân viên giao hàng nhận hàng tại kho rồi giao hàng theo địa chỉ khách hàng. Nếu giao hàng thành công, nhân viên giao hàng sẽ gửi hóa đơn cho khách hàng và nhận tiền. Nhân viên giao lại hóa đơn và tiền cho bộ phận bán hàng. Nếu giao hàng không thành công, nhân viên giao hàng sẽ báo cáo lại cho bộ phận bán hàng và trả lại hàng.

2.2. Phân tích bài toán

2.2.1. Đối tượng sử dụng

Có 3 đối tượng sử dụng hệ thống:

- **Khách:** Là những người vào xem sản phẩm, xem giá nhưng chưa đăng ký thành viên.
- **Thành viên:** Là những người đã đăng ký vào hệ thống, có quyền xem hàng, chọn hàng, mua hàng, thay đổi thông tin cá nhân ...
- **Người quản trị:** Là người có toàn quyền trong việc kiểm soát và quản trị hệ thống website.

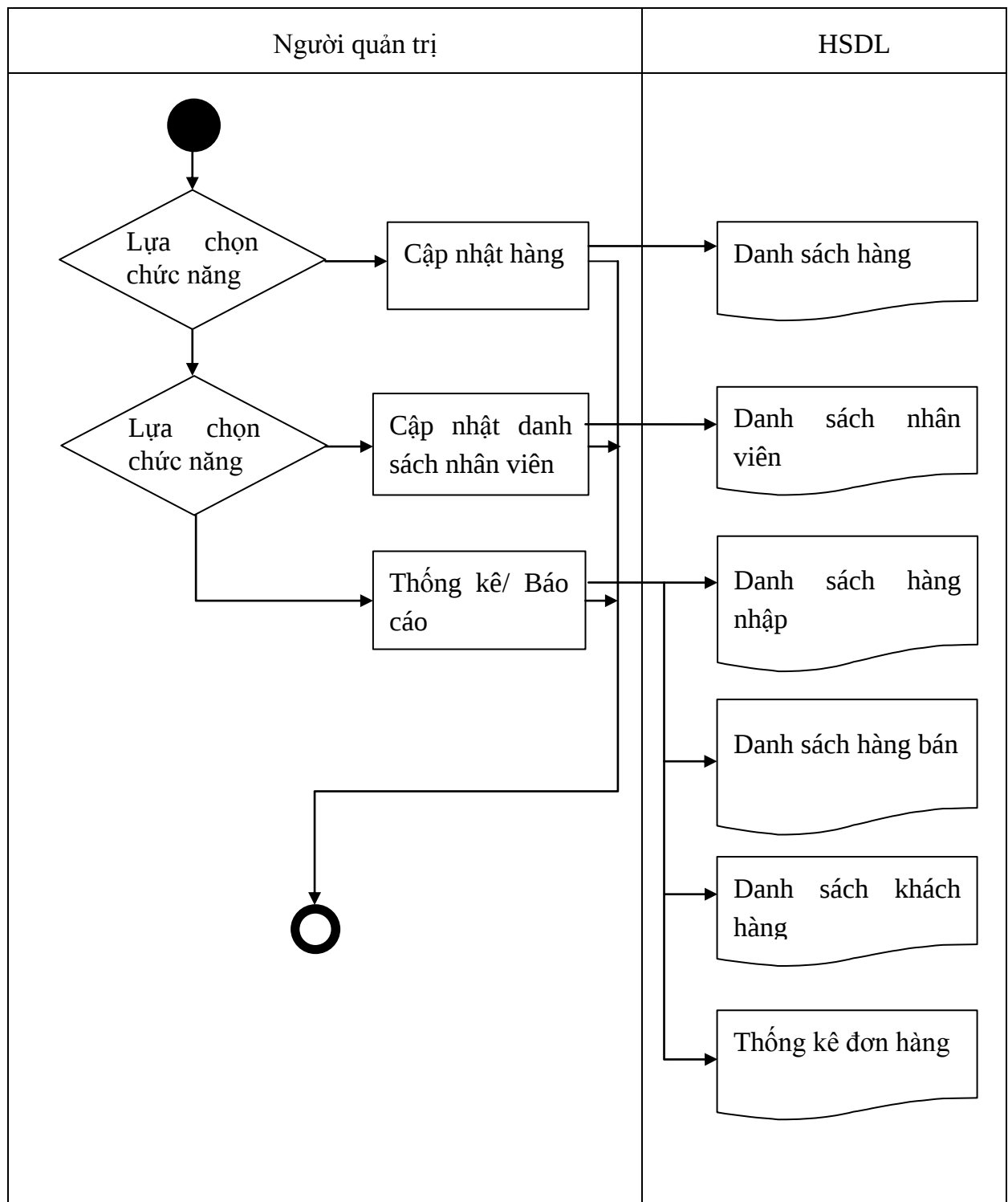
Hoạt động của từng đối tượng:

- *Khách vắng lai*
 - Tìm kiếm sản phẩm mình quan tâm
 - Đăng ký làm thành viên hệ thống
 - Xem thông tin chi tiết và hình ảnh về sản phẩm
- *Thành viên*
 - Đăng nhập và thoát khỏi hệ thống
 - Thay đổi thông tin cá nhân
 - Lấy lại mật khẩu khi quên mật khẩu
 - Tìm kiếm và xem thông tin chi tiết về sản phẩm
 - Đặt hàng, xem giỏ hàng và thanh toán
- *Người quản trị*
 - Quản lý thành viên
 - + Tìm thành viên
 - + Thêm thành viên
 - + Xóa thành viên
 - Quản lý sản phẩm
 - + Tìm kiếm sản phẩm
 - + Thêm sản phẩm
 - + Sửa sản phẩm

- + Xóa sản phẩm
- + Ấn sản phẩm
- Quản lý đơn đặt hàng
 - + Xem đơn đặt hàng
 - + Xóa đơn đặt hàng

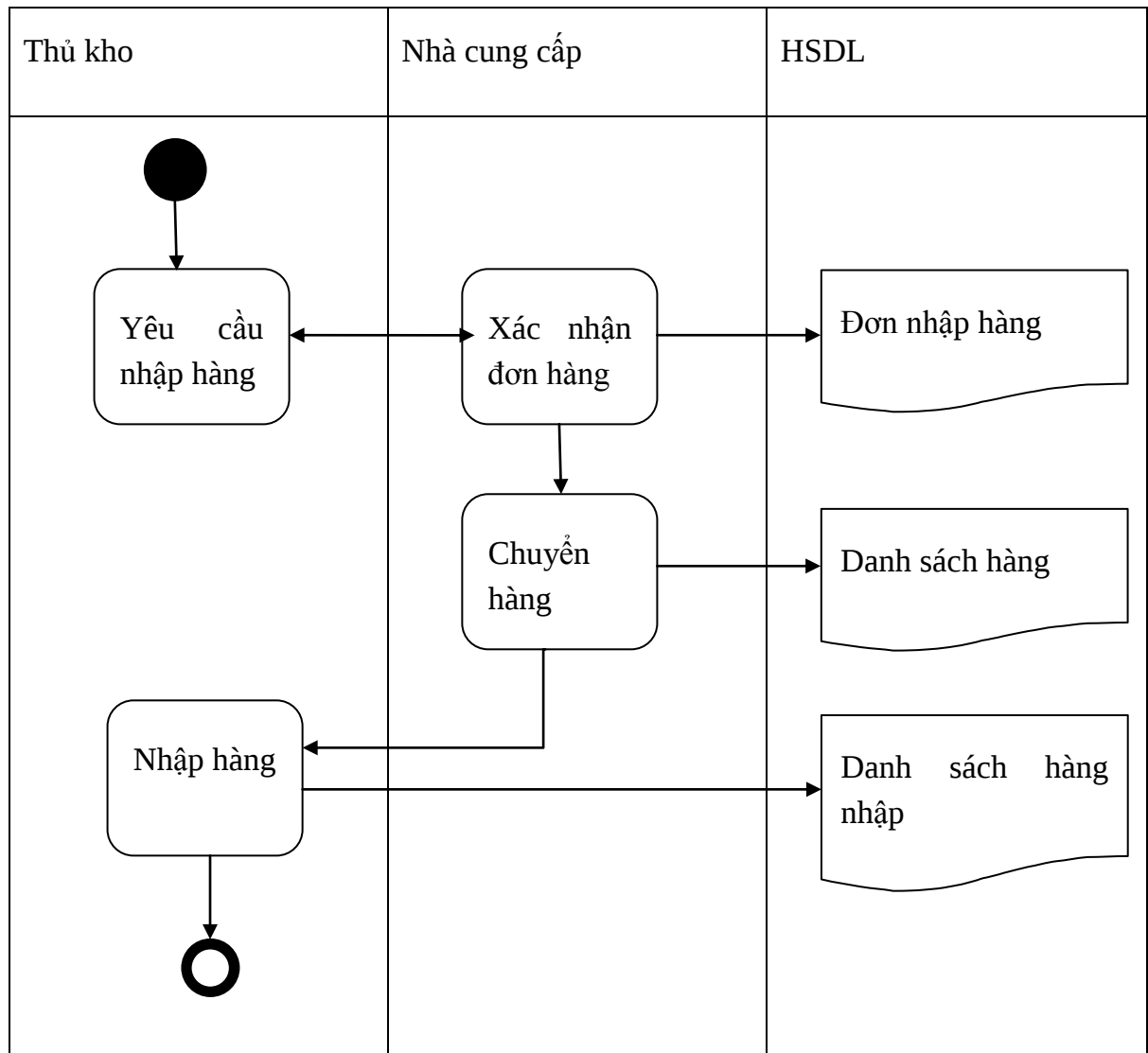
2.2.2. Sơ đồ tiến trình nghiệp vụ

a. Quản trị:



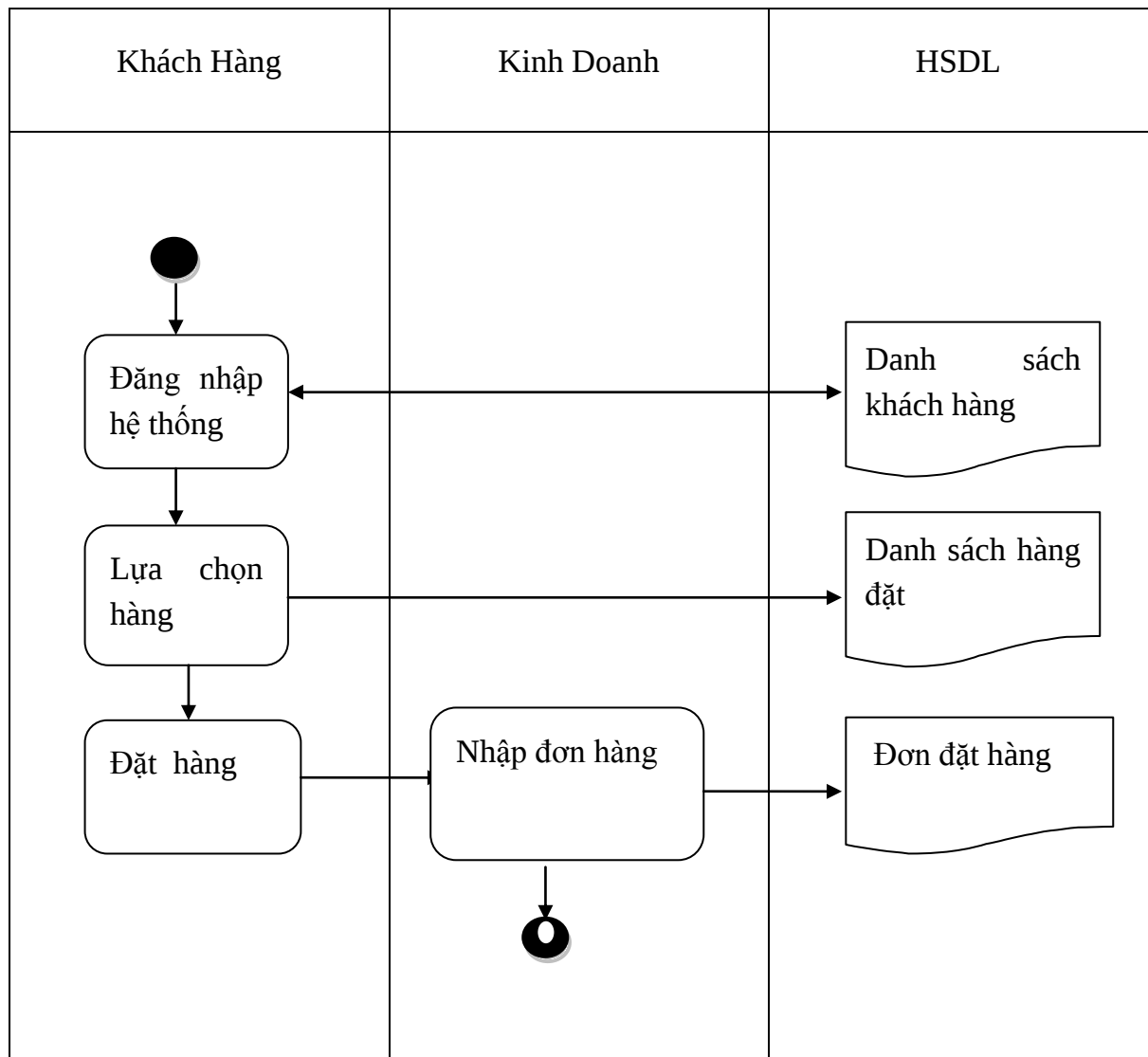
Hình 2.2.2. 1 Sơ đồ tiến trình nghiệp vụ quản trị

b. Nhập hàng



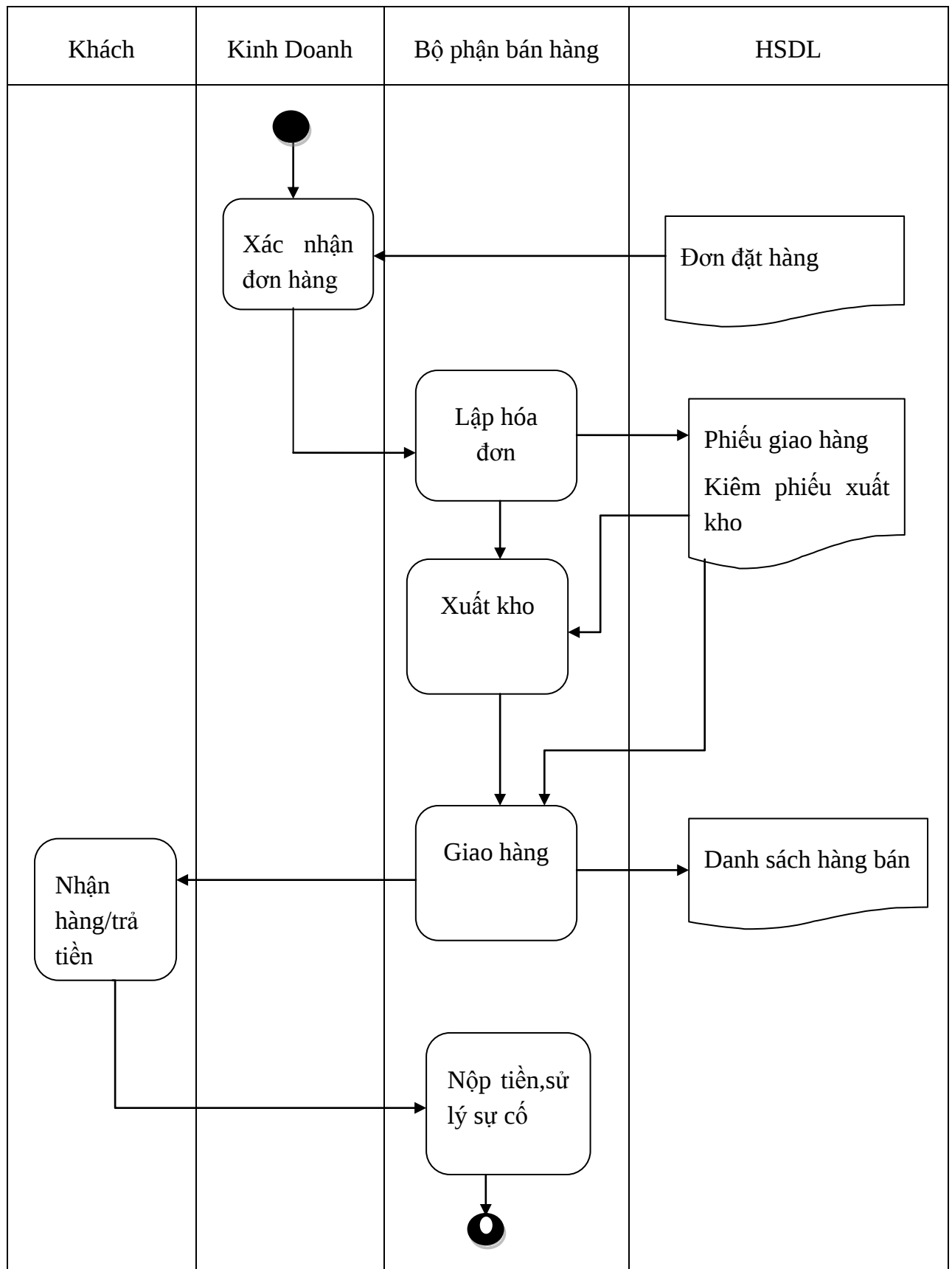
Hình 2.2.2. 2 Sơ đồ tiến trình nghiệp vụ nhập hàng

c. Đặt hàng



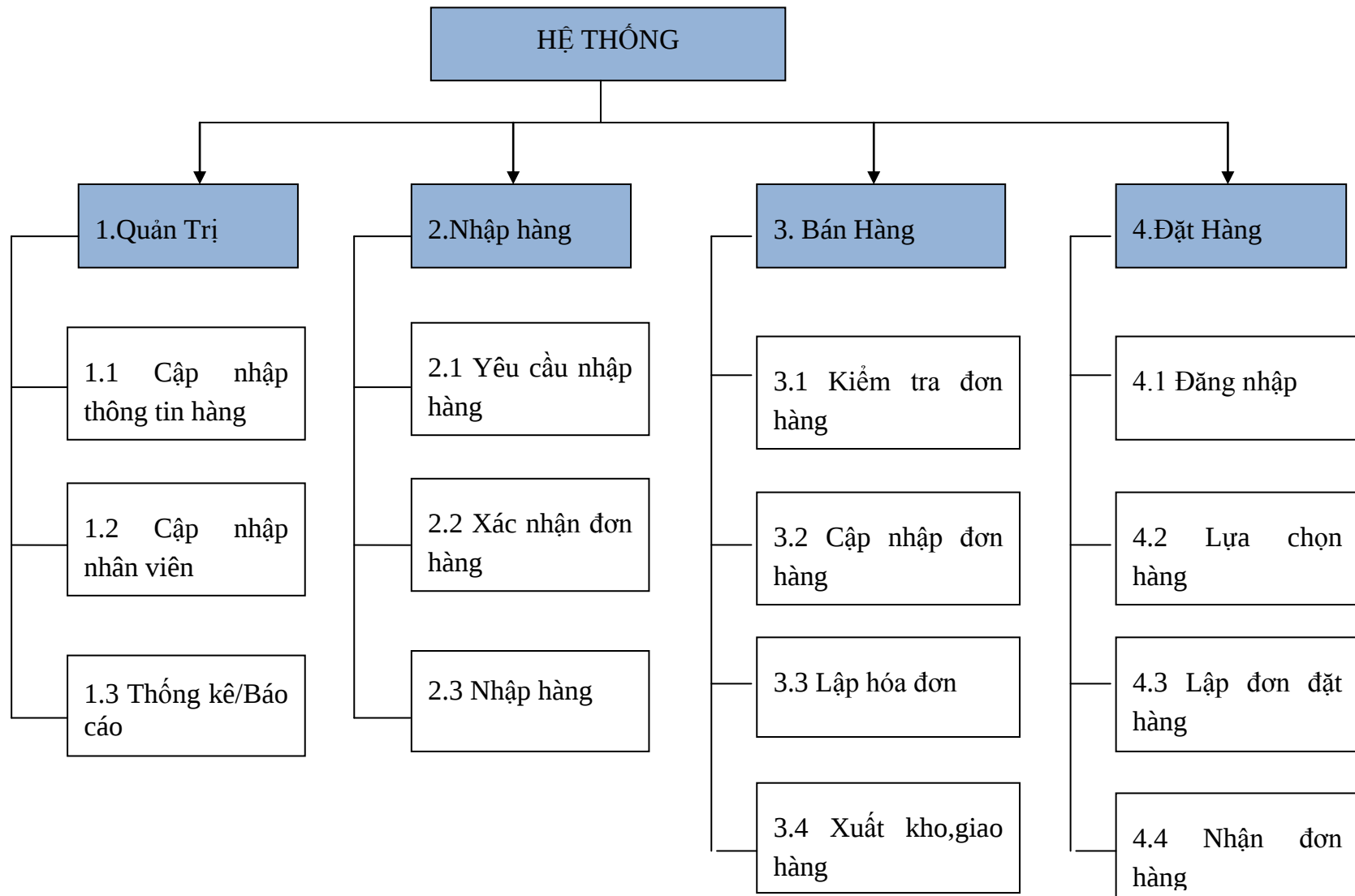
Hình 2.2.2. 3 Sơ đồ tiến trình nghiệp vụ đặt hàng

d. Bán hàng



Hình 2.2.2. 4 Sơ đồ tiến trình nghiệp vụ bán hàng

2.2.3. Biểu đồ phân rã chức năng



Hình 2.2.3. 1 Biểu đồ phân rã chức năng hệ thống

2.2.4. Ma trận thực thể

Danh sách hồ sơ sử dụng được ký hiệu:

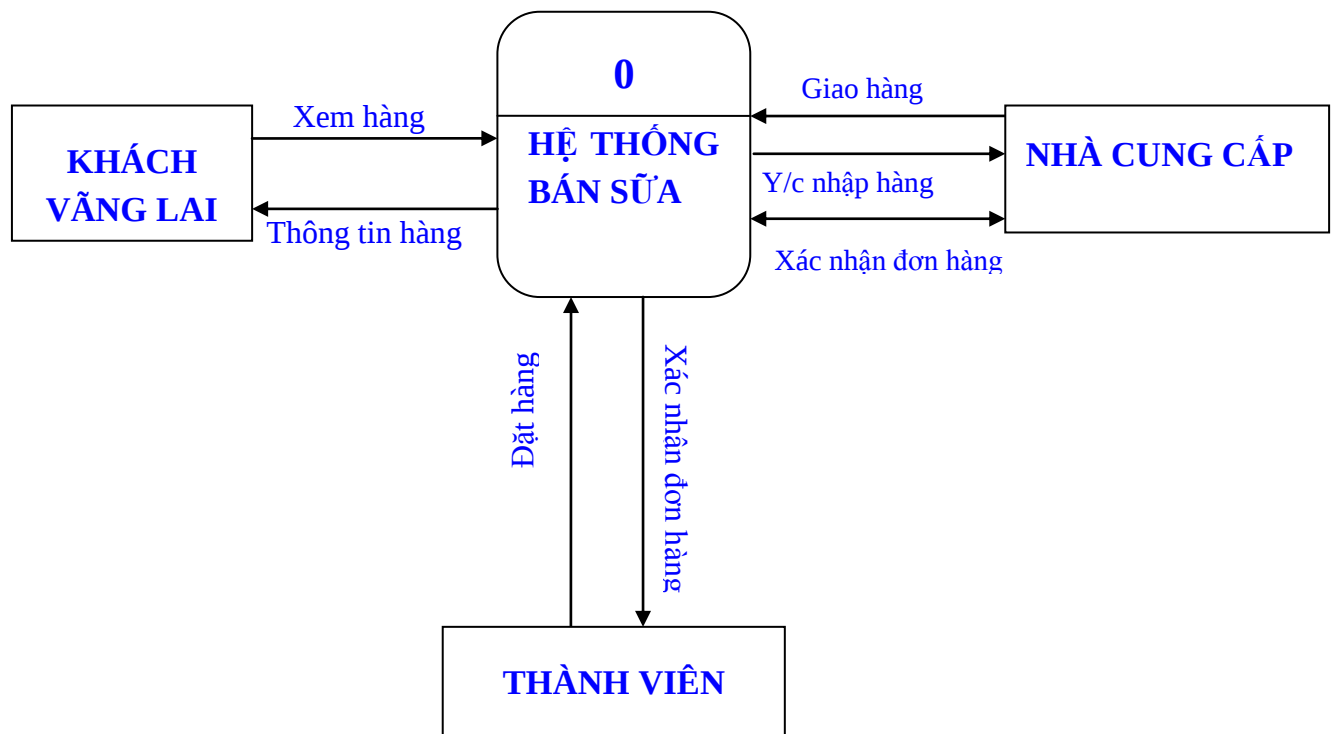
- a. Danh sách hàng
- b. Đơn đặt hàng
- c. Danh sách khách hàng
- d. Danh sách nhân viên
- e. Thống kê đơn hàng
- f. Danh sách hàng bán
- g. Phiếu giao hàng, xuất kho
- h. Danh sách hàng đặt
- i. Đơn hàng nhập
- k. Danh sách hàng nhập

Ma trận thực thể

Các thực thể chức năng										
a. Danh sách hàng										
b. Đơn đặt hàng										
c. Danh sách khách hàng										
d. Danh sách nhân viên										
e. Thống kê đơn hàng										
f. Danh sách hàng bán										
g. Phiếu giao hàng, xuất kho										
h. Danh sách hàng đặt										
i. Đơn hàng nhập										
k. Danh sách hàng nhập										
Các chức năng nghiệp vụ	a	b	c	d	e	f	g	h	i	k
1.Quản trị	C		U	U	U	U				U
2.Nhập hàng	R								C	C
3.Bán hàng		R				C	C			
4.Đặt hàng		C	R					C		C

Hình 2.2.4. 1 Ma trận thực thể chức năng của hệ thống

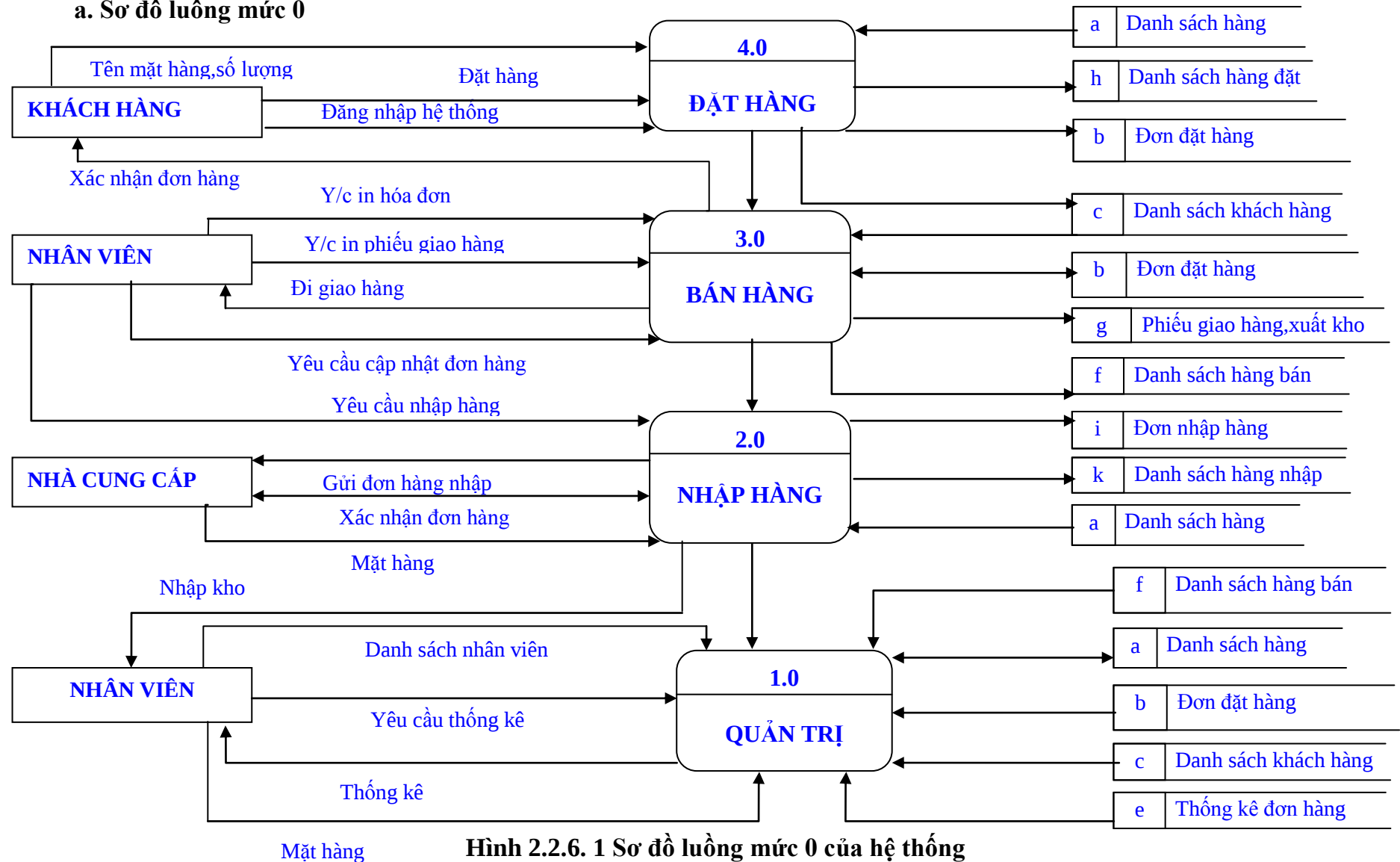
2.2.5. Sơ đồ mức ngữ cảnh



Hình 2.2.5. 1 Sơ đồ ngữ cảnh

2.2.6. Sơ đồ luồng dữ liệu

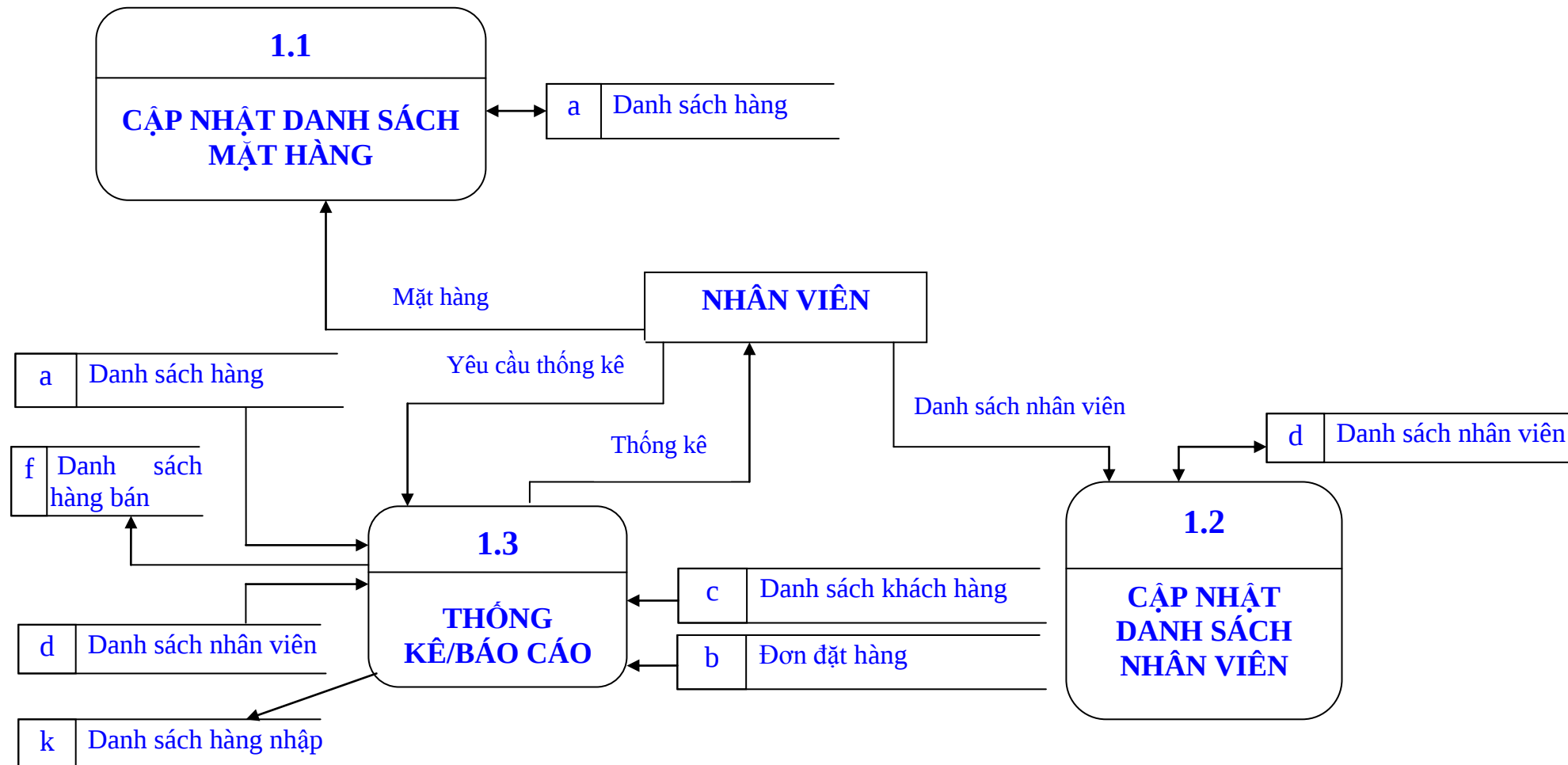
a. Sơ đồ luồng mức 0



Hình 2.2.6. 1 Sơ đồ luồng mức 0 của hệ thống

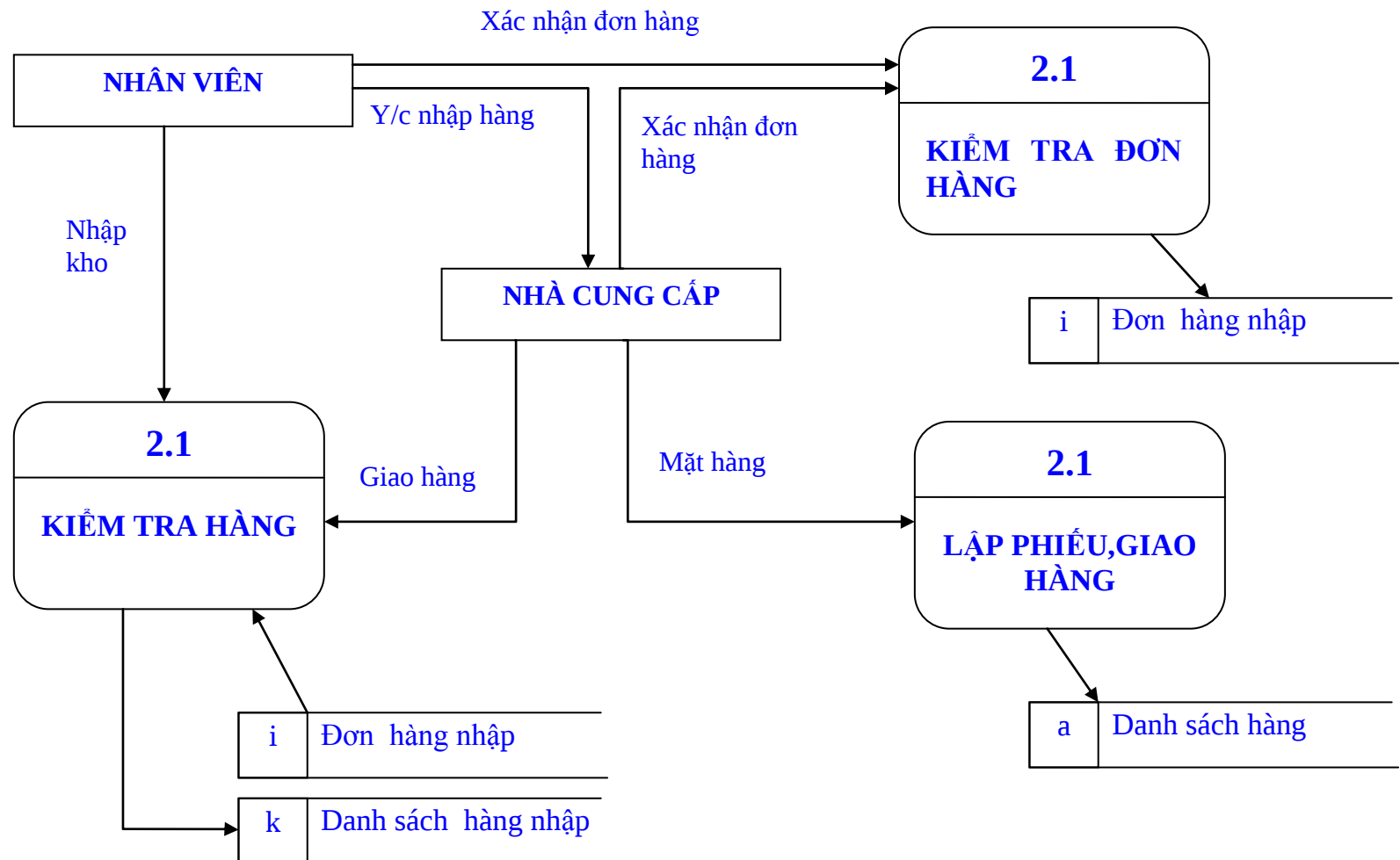
b. Sơ đồ luồng dữ liệu mức 1

Sơ đồ luồng dữ liệu tiến trình: **QUẢN TRỊ**



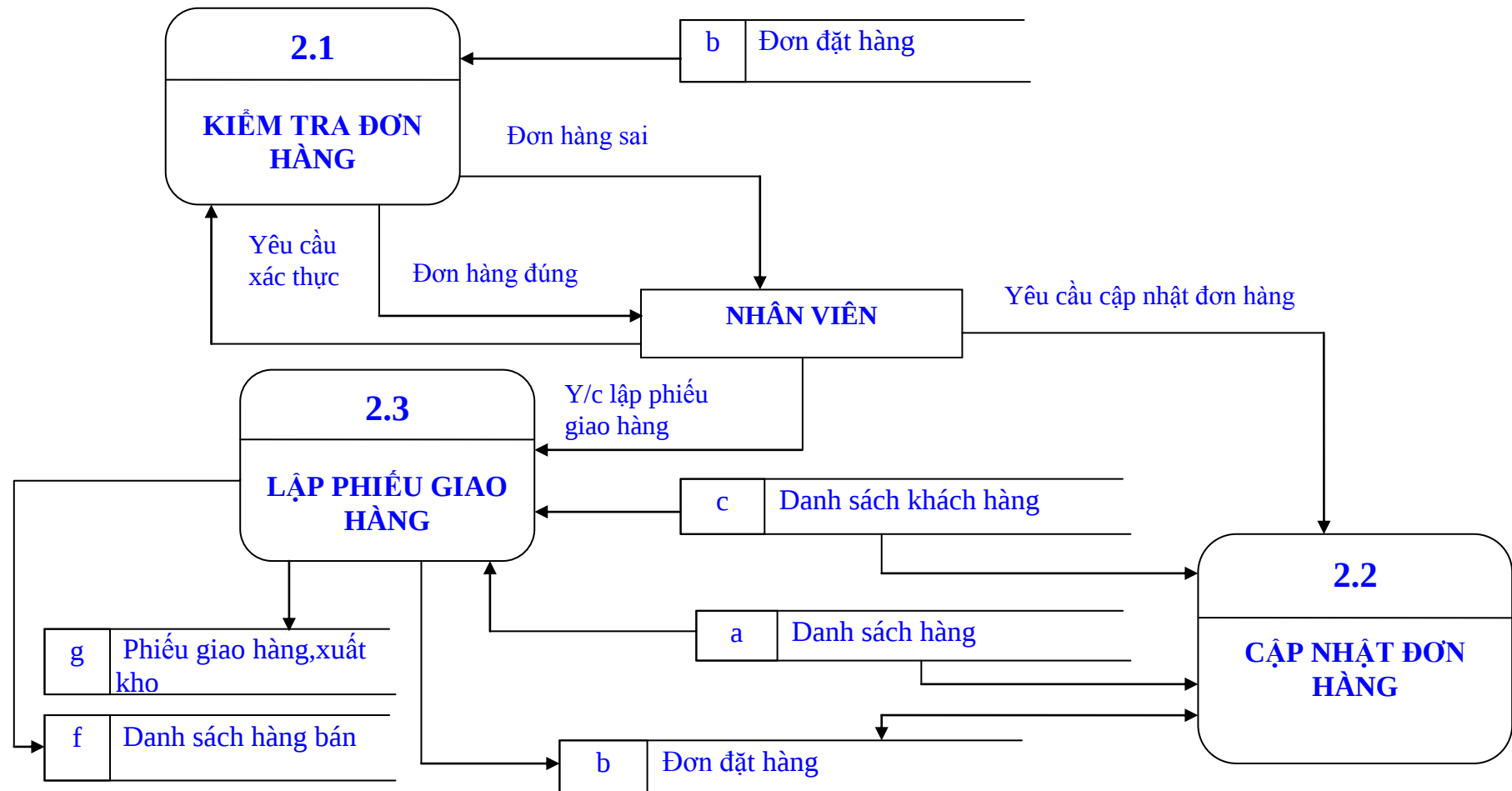
Hình 2.2.6. 2 Sơ đồ luồng dữ liệu của tiến trình quản trị

Sơ đồ luồng dữ liệu tiến trình :NHẬP HÀNG

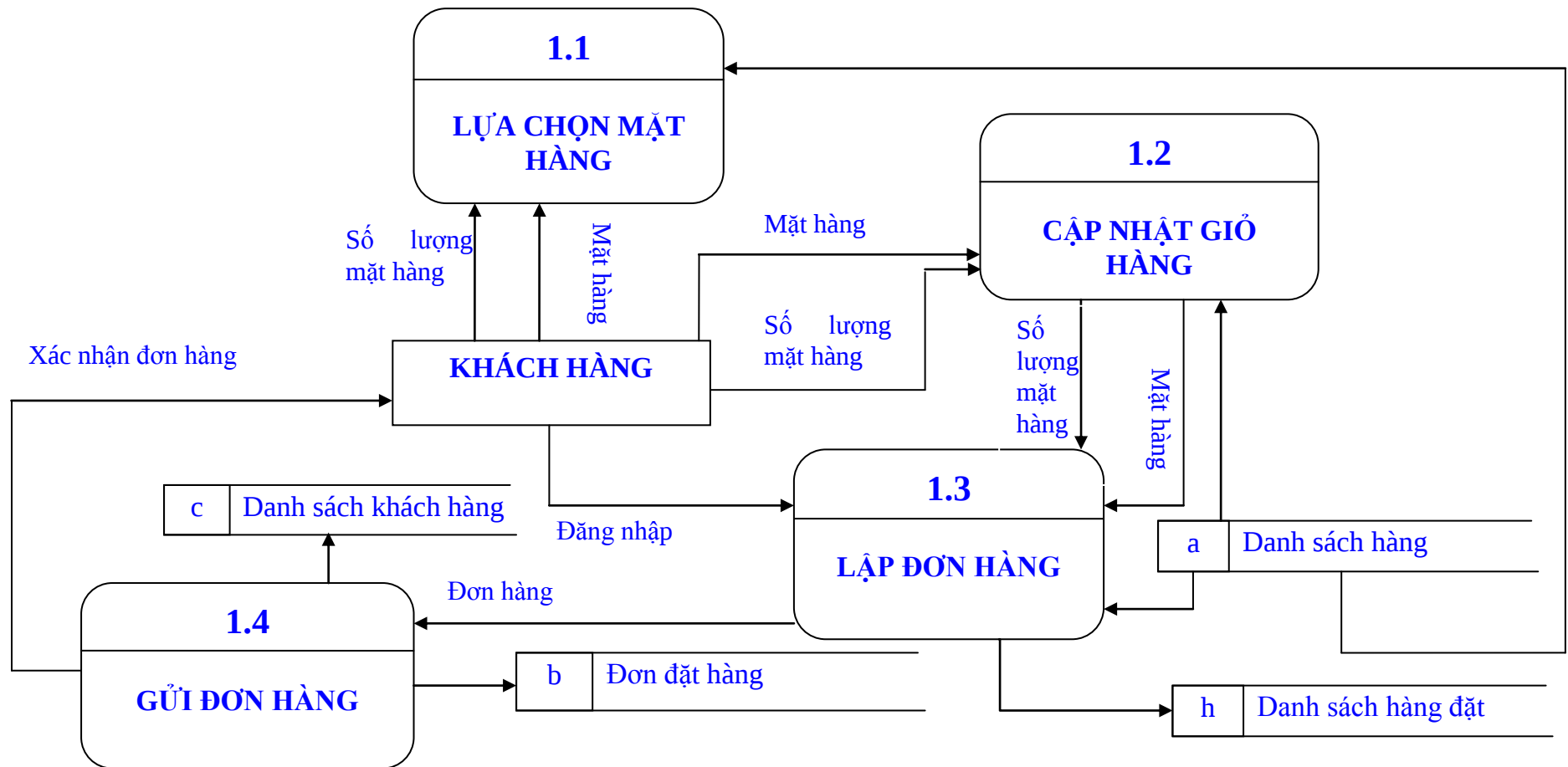


Hình 2.2.6. 3 Sơ đồ luồng dữ liệu của tiến trình nhập hàng

Sơ đồ luồng dữ liệu tiền trình: BÁN HÀNG

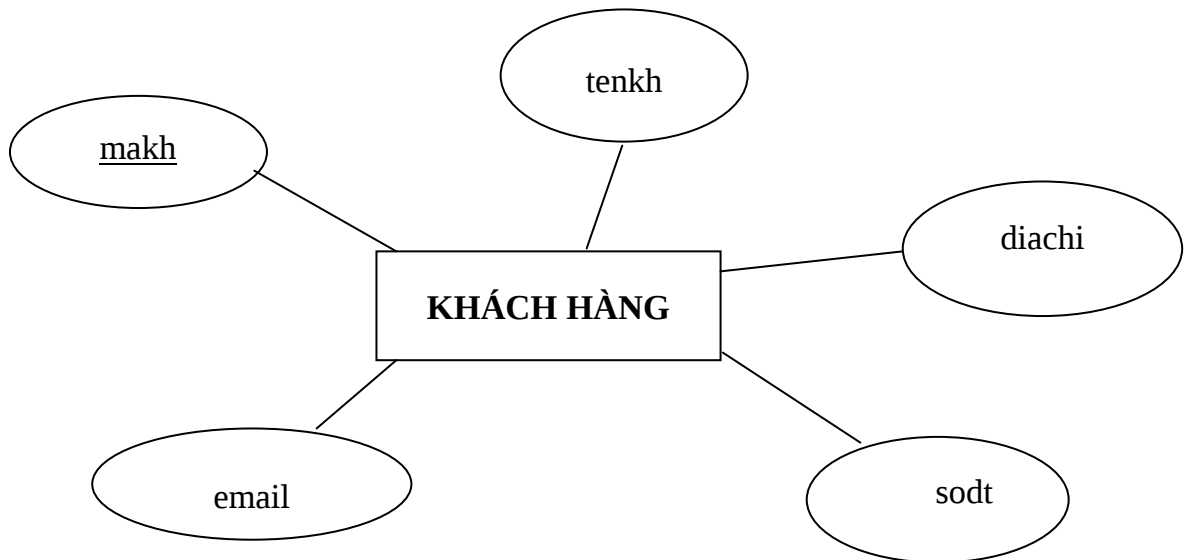


Hình 2.2.6. 4 Sơ đồ luồng dữ liệu của tiến trình bán hàng

Sơ đồ luồng dữ liệu tiến trình: ĐẶT HÀNG**Hình 2.2.6. 5 Sơ đồ luồng dữ liệu của tiến trình đặt hàng**

2.3. Xây dựng cơ sở dữ liệu

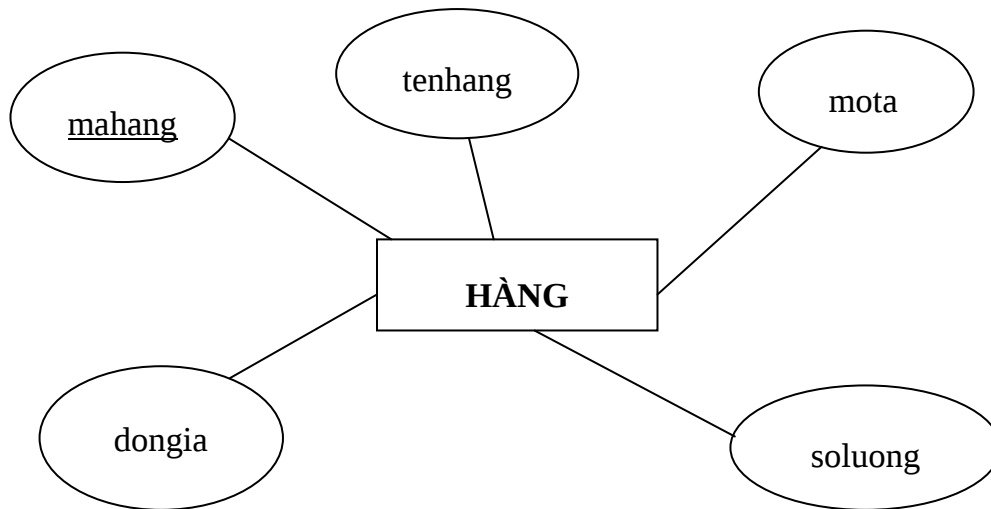
2.3.1. Thực thể khách hàng – Thành viên



Hình 2.3. 1 Thực thể khách hàng

Thuộc Tính	Mô Tả
<u>Makh</u>	Mã khách hàng
Tenkh	Tên khách hàng
Diachi	Địa chỉ
Sodt	Số điện thoại
Email	Email

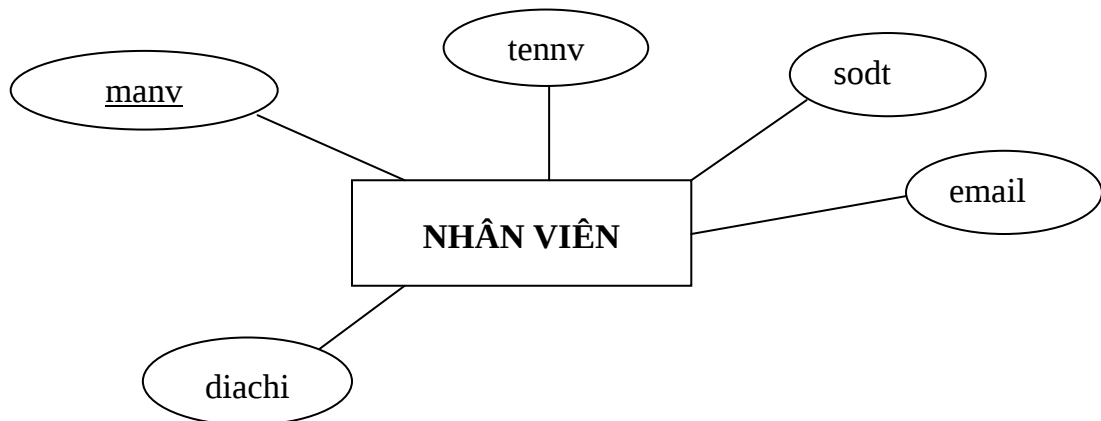
2.3.2. Thực thể hàng



Hình 2.3. 2 Thực thể Hàng

Thuộc Tính	Mô Tả
<u>mahang</u>	Mã hàng
tenhang	Tên hàng
Soluong	Số lượng hàng hiện còn
Dongia	Đơn giá hàng
mota	Mô tả

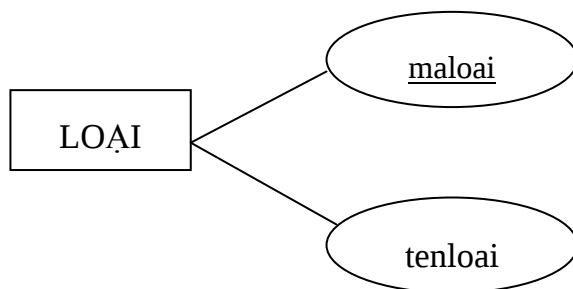
2.3.3. Thực thể nhân viên



Hình 2.3. 3 Thực thể nhân viên

Thuộc Tính	Mô Tả
<u>manv</u>	Mã nhân viên
tennv	Họ tên nhân viên
diachi	Địa chỉ
sodt	Số điện thoại
email	Email

2.3.4. Thực thể loại

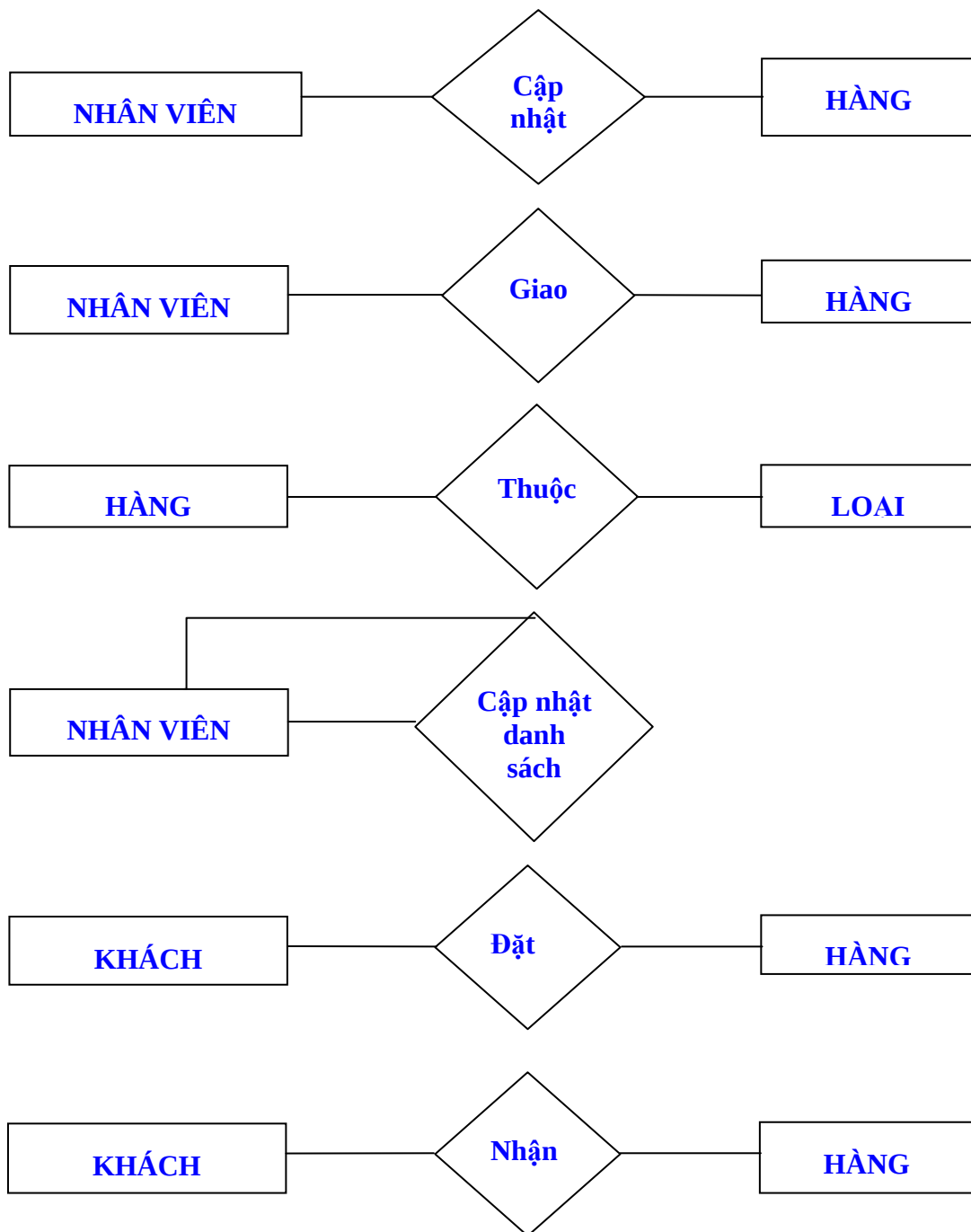


Hình 2.3. 4 Thực thể loại

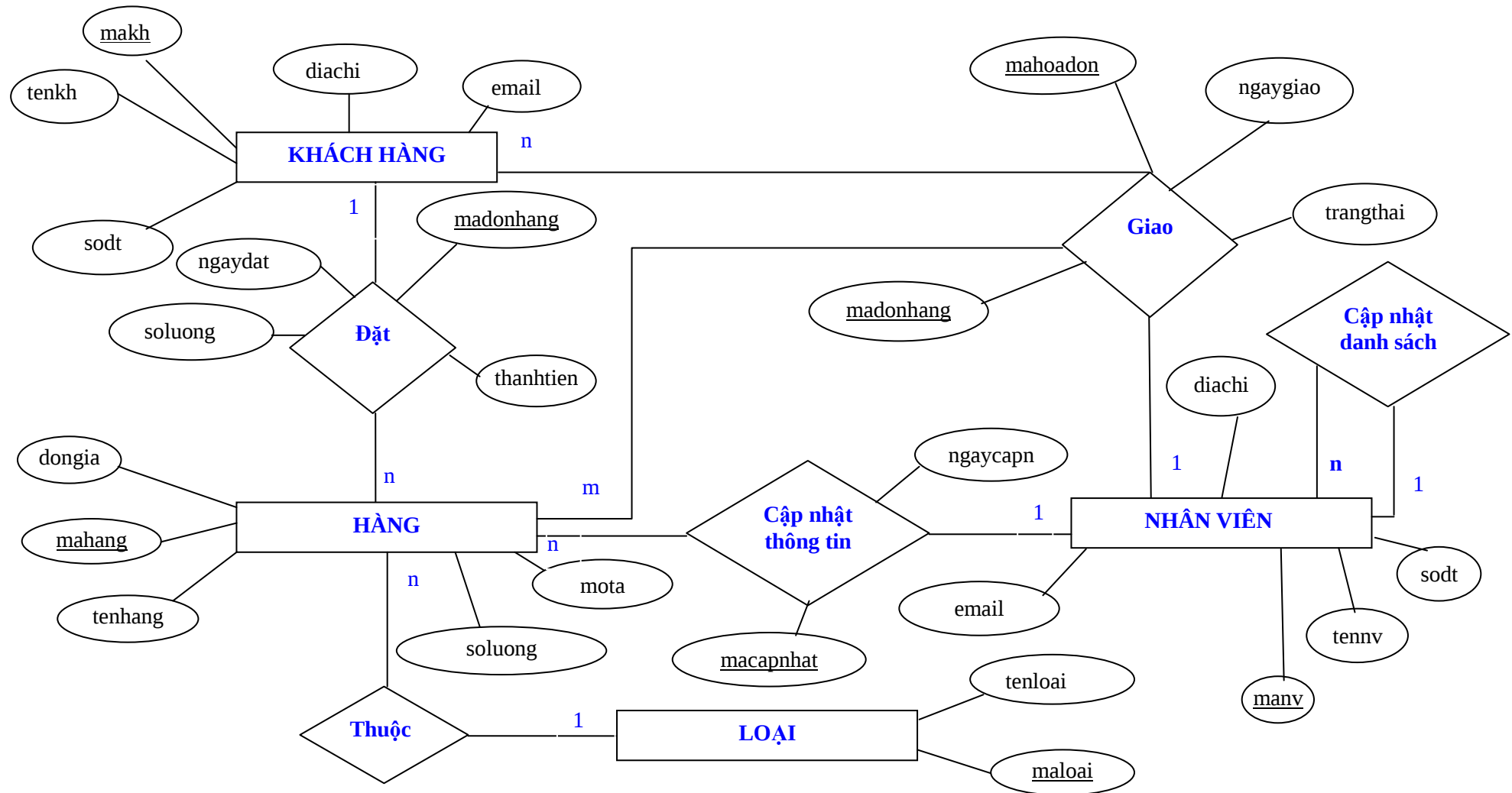
Thuộc Tính	Mô Tả
<u>maloai</u>	Mã loại
tenloai	Tên loại

2.4. Thiết kế hệ thống

2.4.1. Xác định các liên kết



2.4.2. Mô Hình ER



Hình 2.4. 1 Mô hình ER

2.4.3. Chuyển từ mô hình ER sang mô hình quan hệ

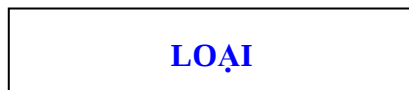
- Biểu diễn các thực thể



KHÁCH HÀNG(makh, tenkh, diachi, sodt,email)



HÀNG(mahang,tenhang,dongia,soluong,mota,maloai)

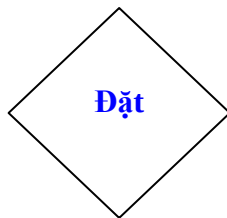


LOẠI(maloai,tenloai)

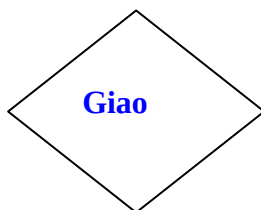


NHÂN VIÊN(manv,tennv,email,diachi,sod)

- Biểu diễn các mối quan hệ



THÔNG TIN(madonhang,ngaydat,soluong,thanhtien,makh, mahang)



HÓA ĐƠN(mahoadon, ngaylap, madonhang, manv,trangthai)



CẬP NHẬT HÀNG (macapnhat, ngaycapn, mahang, manv)

- Các bảng

KHÁCH HÀNG

<u>makh</u>	tenkh	diachi	sodt	email

Tương ứng với bảng: “nv3_users” trong chương trình.

userid	full_name	location	telephone	email

HÀNG

<u>mahang</u>	tenhang	dongia	soluong	mota	<u>maloai</u>

Tương ứng với bảng: “nv3_shops_rows” trong chương trình.

product_code	vi_title	product_price	product_number	vi_keywork	liscatid

NHÂN VIÊN

<u>manv</u>	tennv	email	diachi	sodt

Tương ứng với bảng: “nv3_users” trong chương trình.

user	full_name	email	location	telephone

LOẠI

<u>maloai</u>	tenloai

Tương ứng với bảng: “nv3_shops_catalogs” trong chương trình.

catid	vi_title

ĐƠN ĐẶT HÀNG

<u>madonhang</u>	ngaydat	soluong	thanhtien	<u>mahang</u>	<u>makh</u>

Tương ứng với bảng: “nv3_shops_order” trong chương trình.

order_id	order_time	litstnum	order_total	order_code	userid

HÓA ĐƠN

<u>mahoadon</u>	ngaylap	trangthai	<u>madonhang</u>	<u>manv</u>	<u>makh</u>	<u>mahang</u>

Tương ứng với bảng: “nv3_shop_transaction” trong chương trình.

transaction_id	transaction_time	transaction_tatus	order_id	userid	userid	order_id

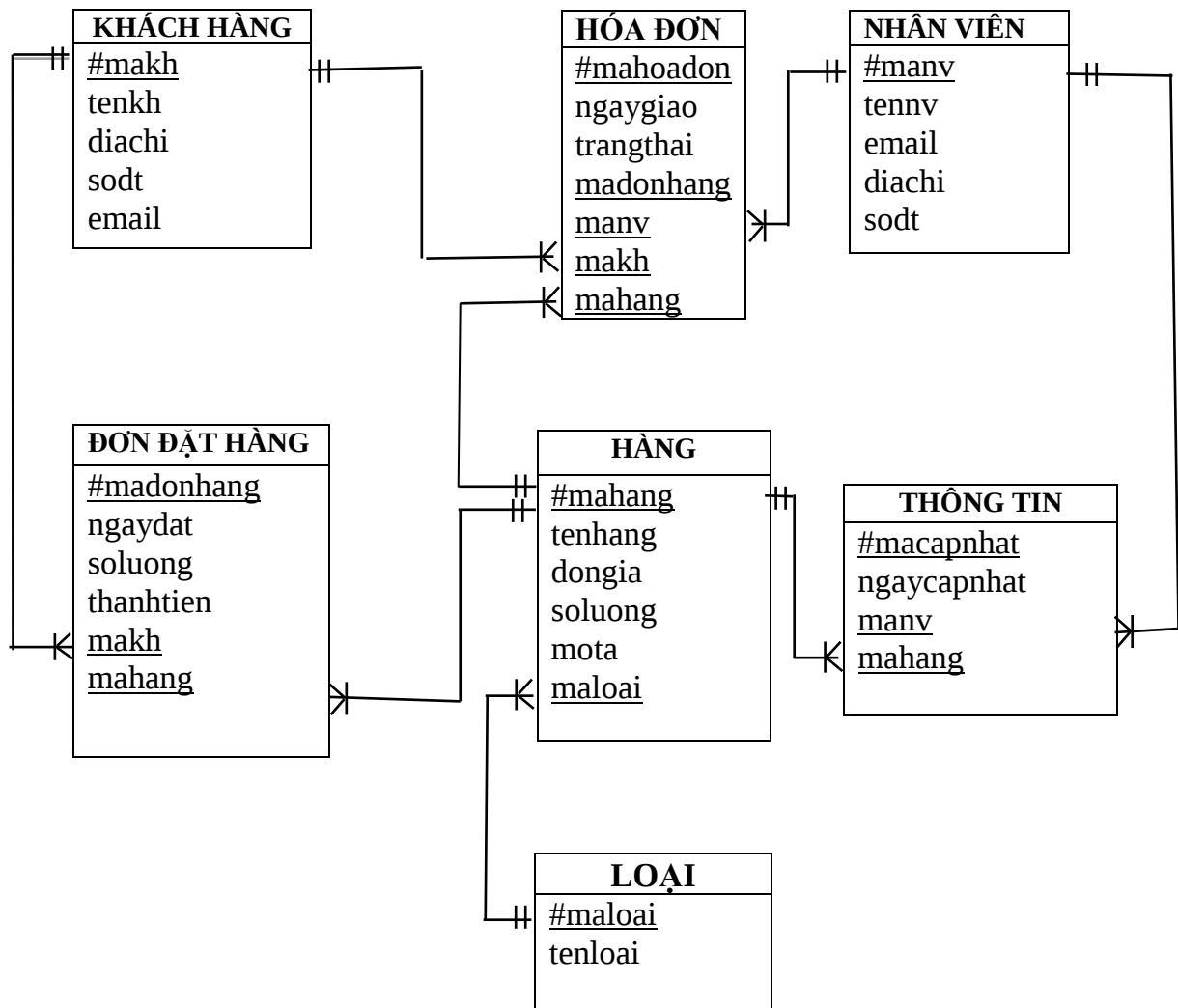
THÔNG TIN

<u>macapnhat</u>	ngaycapn	<u>mahang</u>	<u>manv</u>

Tương ứng với bảng: “nv3_shops_rows” trong chương trình.

id	addtime	product_code	userid

2.4.4. Mô hình quan hệ



Hình 2.4. 2 Mô hình quan hệ

2.4.5. Thiết kế các bảng dữ liệu:

Để thiết kế các bảng dữ liệu dưới đây ta dùng hệ quản trị cơ sở dữ liệu MySQL.

Bảng Khách hàng: Là bảng lưu thông tin của khách hàng, thông tin lưu trữ bao gồm:

Tên Trường	Kiểu Dữ Liệu	Ghi Chú
<u>makh</u>	VARCHAR (20)	Mã khách hàng
tenkh	NVARCHAR (40)	Tên khách hàng
diachi	NVARCHAR (200)	Địa chỉ KH
sodt	VARCHAR (12)	Số Điện Thoại
email	VARCHAR (35)	Email

- **Bảng Hàng:** Là bảng lưu thông tin của hàng, thông tin lưu trữ gồm:

Tên Trường	Kiểu Dữ Liệu	Ghi Chú
<u>mahang</u>	VARCHAR (20)	Mã hàng
tenhang	NVARCHAR (50)	Tên hàng
dongia	FLOAT	Đơn giá
soluong	INT	Số lượng
mota	NVARCHAR (2000)	Mô Tả
<u>maloai</u>	VARCHAR (20)	Mã Loại

- **Bảng Loại:** Là bảng lưu thông tin của loại hàng, thông tin lưu trữ gồm:

Tên Trường	Kiểu Dữ Liệu	Ghi Chú
<u>maloai</u>	VARCHAR (20)	Mã Loại
tenloai	NVARCHAR (50)	Tên Loại

- **Bảng Nhân viên:** Là bảng lưu thông tin của nhân viên, thông tin lưu trữ gồm:

Tên Trường	Kiểu Dữ Liệu	Ghi Chú
<u>manv</u>	VARCHAR (20)	Mã nhân viên
tennv	NVARCHAR (40)	Tên nhân viên
email	VARCHAR (35)	Email
diachi	NVARCHAR (200)	Địa chỉ
sodt	VARCHAR (13)	Số điện thoại

- **Bảng Hóa đơn:** Là bảng lưu thông tin các hóa đơn, thông tin lưu trữ gồm:

Tên Trường	Kiểu Dữ Liệu	Ghi Chú
<u>mahoadon</u>	VARCHAR(20)	Mã Hóa Đơn
ngaygiao	DATE	Ngày Lập
trangthai	NVARCHAR (20)	Trạng thái
<u>madonhang</u>	VARCHAR(20)	Mã đơn hàng
<u>manv</u>	VARCHAR (20)	Mã nhân viên
<u>makh</u>	VARCHAR (20)	Mã khách hàng
<u>mahang</u>	VARCHAR (20)	Mã hàng

Bảng Đơn đặt hàng:

Là bảng lưu thông tin các đơn đặt hàng, thông tin gồm:

Tên Trường	Kiểu Dữ Liệu	Ghi Chú
<u>madonhang</u>	VARCHAR (20)	Mã Đơn Đặt Hàng
ngaydat	DATE	Ngày Lập
soluong	INT	Số lượng
thanhtien	FLOAT	Thành tiền
<u>makh</u>	VARCHAR (20)	Mã khách hàng
<u>mahang</u>	VARCHAR (20)	Mã hàng

Bảng Thông Tin:

Là bảng lưu lại thông tin cập nhật hàng, thông tin gồm:

Tên Trường	Kiểu Dữ Liệu	Ghi Chú
<u>macapnhat</u>	INT	Mã Đơn Đặt Hàng
ngaycapnhat	DATE	Ngày Lập
<u>mahang</u>	DATE	Ngày nhận hàng
<u>manv</u>	VARCHAR (20)	Mã hàng

CHƯƠNG 3: THỰC NGHIỆM HỆ THỐNG BÁN SỮA

Qua phân tích các yêu cầu của bài toán đề ra. Em thấy phần mềm mã nguồn mở NukeViet đáp ứng đầy đủ yêu cầu của bài toán, nên em đã chọn phần mềm NukeViet để xây dựng chương trình.

3.1. Cài đặt chương trình

Yêu cầu bắt buộc

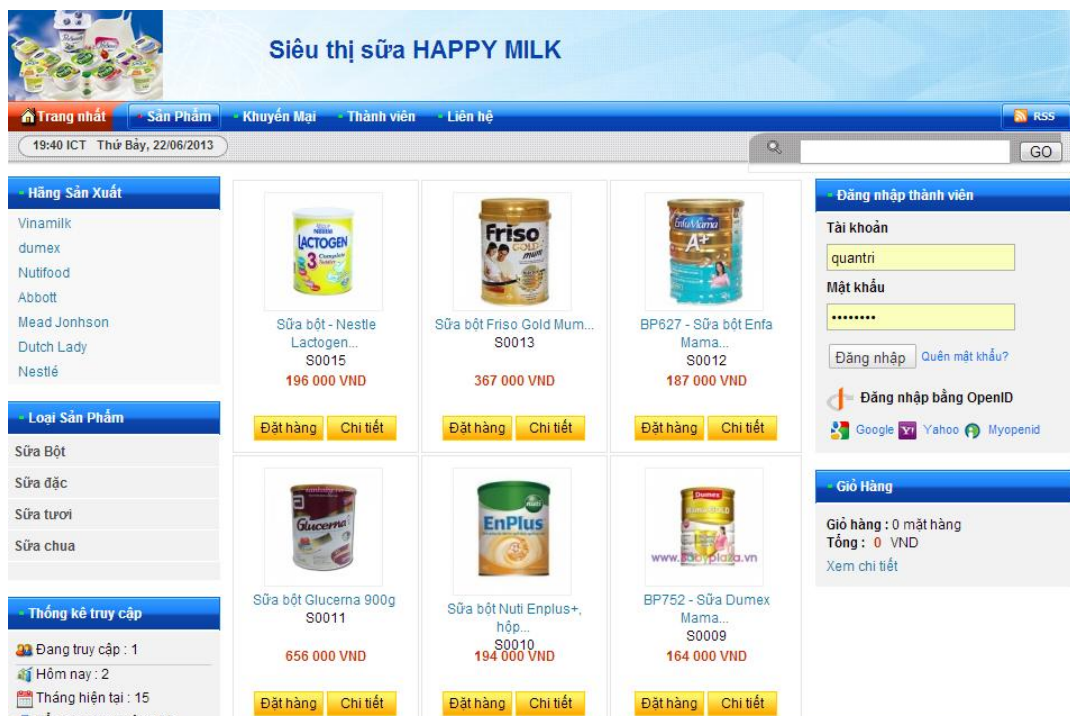
- Hệ điều hành: Windows
- PHP: PHP 5.2 hoặc phiên bản mới nhất.
- MySQL: MySQL 5.02 hoặc phiên bản mới nhất.

Tùy chọn bổ sung

- Sử dụng Xamp để tạo hệ thống webserver trên máy cá nhân.

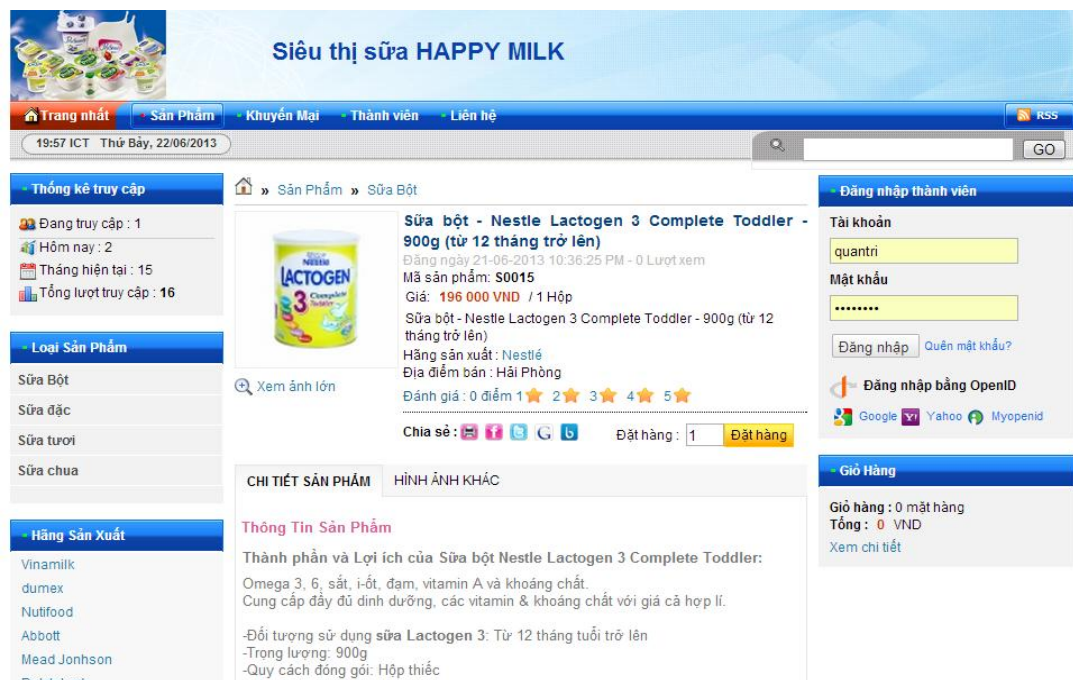
3.2. Một số giao diện chính

- a. Giao diện trang nhất của Website gồm các menu và các sản phẩm của cửa hàng sữa.



Hình 3.2. 1 Giao diện trang nhất

b. Giao diện chi tiết sản phẩm cần xem.



Hình 3.2. 2 Giao diện chi tiết sản phẩm

c. Giao diện chi tiết tin khuyến mại.



Hình 3.2. 3 Giao diện tin khuyến mại

d. Giao diện chức năng cập nhật sản phẩm của quản trị viên.

Hình 3.2. 4 Giao diện chức năng cập nhật sản phẩm

e. Giao diện chức năng đăng ký thành viên cho khách hàng

Hình 3.2. 5 Giao diện chức năng đăng ký thành viên

f. Giao diện chức năng đặt hàng cho thành viên



Siêu thị sữa HAPPY MILK

[Trang nhất](#)
[Sản Phẩm](#)
[Khuyến Mãi](#)
[Thành viên](#)
[Liên hệ](#)

20:22 ICT Thứ Bảy, 22/06/2013

Thống kê truy cập

Đang truy cập : 1

- Thành viên online : 1

Hôm nay : 2

Tháng hiện tại : 15

Tổng lượt truy cập : 16

Loại Sản Phẩm

- Sữa Bột
- Sữa đặc
- Sữa tươi
- Sữa chua

Hãng Sản Xuất

- Vinamilk
- dumex
- Nutifood

Sản Phẩm

★ 1 Kiểm tra giỏ hàng
★ 2 Đặt hàng

Xin điền đầy đủ thông tin vào các mục đánh dấu (*). Bạn có thể hoàn thành tự động các mục này bằng cách sửa thông tin thành viên và điền đầy đủ thông tin liên hệ của mình.

Họ tên người mua (*)

quantri

Địa chỉ email (*)

khibu0n_haynh0denanh@

Điện thoại (*)

123456789

Địa chỉ nhận hàng (*)

hai phong

STT	Sản phẩm	Giá (VND)	SL	Đơn vị
1	BP627 - Sữa bột Enfa Mama A	187.000	1	Hộp
2	Sữa bột Friso Gold Mum hương cam	367.000	1	Hộp
3	Sữa bột - Nestle Lactogen 3 Complete Toddler - 900g (từ 12 tháng trở lên)	196.000	1	Hộp

Tổng số tiền cần thanh toán: **750.000 VND**

Đăng nhập thành viên

Xin chào: **quantri**



[Thoát](#)
[Đổi mật khẩu](#)
[Tài khoản](#)

Giỏ Hàng

Giỏ hàng : 3 mặt hàng

Tổng : 750.000 VND

[Xem chi tiết](#)

[Lịch sử giao dịch](#)

Hình 3.2. 6 Giao diện chức năng đặt hàng

KẾT LUẬN

Đồ án xây dựng một hệ thống **Website quản lý bán sữa**

Qua quá trình thực hiện đồ án, em đã tổng hợp lại được các kiến thức trong thời gian đã học tại Trường. Đồng thời, em đã tìm hiểu và nắm được quy trình xây dựng hệ thống thông tin quản lý, có thể chủ động trong việc tìm kiếm các thông tin để phục vụ công việc.

Đồ án cơ bản đã xử lý hết các chức năng theo yêu cầu của Cửa hàng.

Vì thời gian có hạn, kinh nghiệm thực tế chưa nhiều nên việc phân tích bài toán về cơ bản đã thực hiện tương đối đầy đủ, tuy nhiên chưa mô tả đầy đủ mọi khía cạnh của vấn đề. Xây dựng được hệ thống nhưng chỉ với các chức năng chính, có chức năng chưa đầy đủ, nhiều chức năng có nhưng chưa tiện dụng và khá đơn giản.

Hướng phát triển tiếp theo của đồ án là tích hợp việc thanh toán trực tuyến trên *Internet* thông qua các nhà cung cấp dịch vụ tại Việt Nam như: Onepay, SmartLink,...

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. *Phạm Hữu Khang – Lập trình web bằng php 5.3 và MySQL 5.1 – NXB Phương Đông.*
2. *Nguyễn Văn Vy - Phân tích và thiết kế hệ thống thông tin quản lý – Khoa học Công nghệ. GPXB – 2008.*
3. www.nukeviet.vn