

LỜI CẢM ƠN

Em xin bày tỏ lòng biết ơn sâu sắc nhất tới cô giáo ThS. Nguyễn Thị Thanh Thoan, cô đã tận tình hướng dẫn và giúp đỡ em trong suốt quá trình làm tốt nghiệp. Với sự chỉ bảo của cô, em đã có những định hướng tốt trong việc triển khai và thực hiện các yêu cầu trong quá trình làm đồ án tốt nghiệp.

Em xin chân thành cảm ơn sự dạy bảo và giúp đỡ của các thầy giáo, cô giáo Khoa Công Nghệ Thông Tin – Trường Đại học Dân Lập Hải Phòng đã trang bị cho em những kiến thức cơ bản nhất để em có thể hoàn thành tốt báo cáo tốt nghiệp này.

Xin cảm ơn tới những người thân trong gia đình quan tâm, động viên trong suốt quá trình học tập và làm tốt nghiệp.

Do khả năng và thời gian hạn chế, kinh nghiệm thực tế chưa nhiều nên ko tránh khỏi những thiếu sót. Rất mong được sự chỉ bảo của thầy cô.

Cuối cùng em xin gửi tới các thầy, các cô, cùng toàn thể các bạn lời chúc tốt đẹp nhất, sức khỏe, thịnh vượng và phát triển. Chúc các thầy cô thành công hơn nữa trong công cuộc trồng người.

Em xin chân thành cảm ơn!

Hải Phòng, Ngày tháng năm 2013

Sinh viên

Phạm Thị Lan Anh

MỤC LỤC

LỜI CẢM ƠN	1
MỤC LỤC.....	2
DANH MỤC HÌNH ẢNH, BẢNG BIỂU, TỪ VIẾT TẮT	4
CHƯƠNG 1: TỔNG QUAN CƠ SỞ LÝ THUYẾT.....	5
1.1.Giới thiệu về word wide web	5
1.2. Phân tích thiết kế hệ thống hướng cấu trúc.....	5
1.2.1. Khái niệm về hệ thống thông tin.....	5
1.2.2.Tiếp cận phát triển hệ thống thông tin định hướng cấu trúc	7
1.3. Hệ quản trị CSDL SQL Server 2005	8
1.3.1. Giới thiệu	8
1.3.2.Đối tượng cơ sở dữ liệu.	10
1.3.3.Hệ quản trị cơ sở dữ liệu SQL Server 2005.....	11
1.4. Tìm hiểu về ASP.NET.	11
1.4.1. ASP.NET là gì?.....	11
1.4.2. Các đối tượng trong ASP.NET	12
CHƯƠNG 2: MÔ TẢ BÀI TOÁN	14
2.1.Giới thiệu đề tài.....	14
2.1.1. Khảo sát tình hình thực tế cửa hàng.....	14
2.1.2.Khảo sát hiện trạng lưu trữ thông tin của cửa hàng.....	15
2.2. Yêu cầu bài toán đặt ra.....	16
2.3.Phát biểu bài toán.....	16
2.3.1. Quản Trị:	16
2.3.2. Quản lý tài khoản:	17
2.3.3. Đặt hàng:	17
2.3.4.Bán hàng:	17
2.4. Phân tích bài toán.....	18
2.4.1. Đối tượng sử dụng.....	18
2.4.2. Sơ đồ tiến trình nghiệp vụ.....	19

CHƯƠNG 3: PHÂN TÍCH THIẾT KẾ HỆ THỐNG.....	23
3.1. Mô hình nghiệp vụ	23
3.1.1. Bảng phân tích xác định các chức năng, tác nhân, hồ sơ.....	23
3.1.2. Biểu đồ ngữ cảnh	24
3.1.3. Nhóm dân các chức năng.....	25
3.1.4. Sơ đồ phân rã chức năng.....	26
3.1.5. Danh sách các hồ sơ dữ liệu sử dụng.....	28
3.1.6. Ma trận thực thể chức năng.....	29
3.2. Biểu đồ luồng dữ liệu.....	30
3.2.1. Biểu đồ luồng dữ liệu mức 0.....	30
3.2.2. Biểu đồ luồng dữ liệu mức 1 : 1.0 – QUẢN TRỊ	31
3.2.3. Biểu đồ luồng dữ liệu mức 1 : 2.0 – QUẢN LÝ TÀI KHOẢN .	32
3.2.4. Biểu đồ luồng dữ liệu mức 1 : 3.0 – ĐẶT HÀNG.....	33
3.2.5. Biểu đồ luồng dữ liệu mức 1 : 4.0 – BÁN HÀNG	34
3.3. Thiết kế cơ sở dữ liệu.....	35
3.3.1. Các thực thể và mô tả thực thể (ER).....	35
3.3.3. Chuyển từ mô hình ER sang mô hình quan hệ	41
3.3.4. Mô hình quan hệ	43
3.3.5. Thiết kế các bảng dữ liệu:	44
CHƯƠNG 4: CHƯƠNG TRÌNH THỰC NGHIỆM.....	47
4.1. Môi trường thử nghiệm	47
4.2. Một số giao diện chính.....	47
4.2.1. Giao diện trang chủ.....	47
4.2.2. Giao diện trang quản trị	48
4.2.3. Giao diện chức năng đăng ký thành viên.....	49
4.2.4. Giao diện chức năng đặt hàng.....	50
4.2.5. Giao diện thêm thành viên.	51
KẾT LUẬN	52
TÀI LIỆU THAM KHẢO.....	53

DANH MỤC HÌNH ẢNH, BẢNG BIỂU, TỪ VIẾT TẮT

Bảng 2.4.2.1: Sơ đồ tiến trình nghiệp vụ quản trị.

Bảng 2.4.2.2: Sơ đồ tiến trình nghiệp vụ quản lý tài khoản.

Bảng 2.4.2.3: Sơ đồ tiến trình nghiệp vụ đặt hàng.

Bảng 2.4.2.4: Sơ đồ tiến trình nghiệp vụ bán hàng.

Bảng 3.1.1. Bảng phân tích xác định các chức năng, tác nhân, hồ sơ.

Biểu đồ 3.1.2.1: Biểu đồ ngữ cảnh.

Bảng 3.1.6: Ma trận thực thể chức năng.

Biểu đồ 3.2.1: Biểu đồ luồng dữ liệu mức 0.

Biểu đồ 3.2.2: Biểu đồ luồng giữ liệu mức 1: 1.0 - Quản Trị

Biểu đồ 3.2.3. Biểu đồ luồng dữ liệu mức 1 : 2.0 – QUẢN LÝ TÀI KHOẢN

Biểu đồ 3.2.4. Biểu đồ luồng dữ liệu mức 1 : 3.0 – ĐẶT HÀNG

Biểu đồ 3.2.5. Biểu đồ luồng dữ liệu mức 1 : 4.0 – BÁN HÀNG

Mô hình 3.3.2.2: Mô hình ER.

Mô hình 3.3.4: Mô hình quan hệ.

Hình ảnh 4.2.1: Giao diện trang chủ.

Hình ảnh 4.2.2: Giao diện đăng nhập của người quản trị.

Hình ảnh 4.2.3: Giao diện chức năng đăng ký thành viên.

Hình ảnh 4.2.4: Giao diện chức năng đặt hàng.

Hình ảnh 4.2.5: Giao diện thêm thành viên.

Các từ viết tắt:

+ HSDL: Hồ sơ dữ liệu.

+ Tt: Thông tin.

+ Y/c: Yêu cầu.

+ U: Update.

+ R: Read.

+ C: Creat.

+ CNH: Cập nhật hàng.

+ CNNV: Cập nhật danh sách nhân viên.

+ TK/BC: Thống kê/Báo cáo.

CHƯƠNG 1: TỔNG QUAN CƠ SỞ LÝ THUYẾT

1.1. Giới thiệu về word wide web

World Wide Web, gọi tắt là Web hoặc WWW, mạng lưới toàn cầu 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 (Bi) 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.

1.2. Phân tích thiết kế hệ thống hướng cấu trúc

1.2.1. Khái niệm về hệ thống thông tin

1.2.1.1. Hệ thống (S: System)

Là một tập hợp các thành phần có mối liên kết với nhau nhằm thực hiện một chức năng nào đó.

1.2.1.2. Các tính chất cơ bản của hệ thống

Tính nhất thể: Phạm vi và quy mô hệ thống được xác định như một thể thống nhất không thể thay đổi trong những điều kiện xác định. Khi đó nó tạo ra đặt tính chung để đạt mục tiêu hay chức năng hoàn toàn xác định mà từng phần tử, từng bộ phận của nó đều lập thành hệ thống và mỗi hệ thống được hình thành đều có mục tiêu nhất định tương ứng.

Tính tổ chức có thứ bậc: Hệ thống lớn có các hệ thống con, hệ thống con này lại có hệ thống con nữa.

Tính cấu trúc: Xác định đặc tính, cơ chế vận hành, quyết định mục tiêu mà hệ thống đạt tới. Tính cấu trúc thể hiện mối quan hệ giữa các thành phần trong hệ thống. Hệ thống có thể có cấu trúc:

+ Cấu trúc yếu: Các thành phần trong hệ thống có quan hệ lỏng lẻo, dễ thay đổi.

+ Cấu trúc chặt chẽ: Các thành phần trong hệ thống có quan hệ chặt chẽ, rõ ràng, khó thay đổi.

Sự thay đổi cấu trúc có thể dẫn đến phá vỡ hệ thống cũ và cũng có thể tạo ra hệ thống mới với đặc tính mới.

1.2.1.3. Phân loại hệ thống

Theo nguyên nhân xuất hiện ta có:

Hệ tự nhiên (có sẵn trong tự nhiên) và hệ nhân tạo (do con người tạo ra).

Theo quan hệ với môi trường:

Hệ đóng (không có trao đổi với môi trường) và hệ mở (có trao đổi với môi trường).

Theo mức độ cấu trúc:

Hệ đơn giản là hệ có thể biết được cấu trúc.

Hệ phức tạp là hệ khó biết đầy đủ cấu trúc của hệ thống.

Theo quy mô:

Hệ nhỏ (hệ vi mô) và hệ lớn (hệ vĩ mô).

Theo sự thay đổi trạng thái trong không gian.

Hệ thống động có vị trí thay đổi trong không gian.

Hệ thống tĩnh có vị trí không thay đổi trong không gian.

Theo đặc tính duy trì trạng thái:

Hệ thống ổn định luôn có một số trạng thái nhất định dù có những tác động nhất định.

Hệ thống không ổn định luôn thay đổi.

1.2.2. Tiếp cận phát triển hệ thống thông tin định hướng cấu trúc

Tiếp cận định hướng cấu trúc hướng vào việc cải tiến cấu trúc các chương trình dựa trên cơ sở modul hóa các chương trình để dễ theo dõi, dễ quản lý, bảo trì.

Đặc tính cấu trúc của một hệ thống thông tin hướng cấu trúc được thể hiện trên ba cấu trúc chính:

- Cấu trúc dữ liệu (mô hình quan hệ).
- Cấu trúc hệ thống chương trình (cấu trúc phân cấp điều khiển các mô đun và phần chung).
- Cấu trúc chương trình và mô đun (cấu trúc một chương trình và ba cấu trúc lập trình cơ bản).

Phát triển hướng cấu trúc mang lại nhiều lợi ích:

- Giảm sự phức tạp: theo phương pháp từ trên xuống, việc chia nhỏ các vấn đề lớn và phức tạp thành những phần nhỏ hơn để quản lý và giải quyết một cách dễ dàng.
- Tập chung vào ý tưởng: cho phép nhà thiết kế tập trung mô hình ý tưởng của hệ thống thông tin.
- Chuẩn hóa: các định nghĩa, công cụ và cách tiếp cận chuẩn mực cho phép nhà thiết kế làm việc tách biệt, và đồng thời với các hệ thống con khác nhau mà không cần liên kết với nhau vẫn đảm bảo sự thống nhất trong dự án.
- Hướng về tương lai: tập trung vào việc đặc tả một hệ thống đầy đủ, hoàn thiện, và mô đun hóa cho phép thay đổi, bảo trì dễ dàng khi hệ thống đi vào hoạt động.
- Giảm bớt tính nghệ thuật trong thiết kế: buộc các nhà thiết kế phải tuân thủ các quy tắc và nguyên tắc phát triển đối với nhiệm vụ phát triển, giảm sự ngẫu hứng quá đáng.

1.3. Hệ quản trị CSDL SQL Server 2005

1.3.1. Giới thiệu

SQL Server 2005 là một hệ thống quản lý cơ sở dữ liệu (Relational Database Management System (RDBMS)) sử dụng Transact-SQL để trao đổi dữ liệu giữa Client computer và SQL Server computer. Một RDBMS bao gồm databases, database engine và các ứng dụng dùng để quản lý dữ liệu và các bộ phận khác nhau trong RDBMS.

SQL Server 2005 được tối ưu để có thể chạy trên môi trường cơ sở dữ liệu rất lớn (Very Large Database Environment) lên đến Tera-Byte và có thể phục vụ cùng lúc cho hàng ngàn user. SQL Server 2005 có thể kết hợp "ăn ý" với các server khác như Microsoft Internet Information Server (IIS), E-Commerce Server, Proxy Server...

1.3.1.1. Các phiên bản của SQL Server 2005:

Enterprise: Hỗ trợ không giới hạn số lượng CPU và kích thước Database. Hỗ trợ không giới hạn RAM (nhưng tùy thuộc vào kích thước RAM tối đa mà HĐH hỗ trợ) và các hệ thống 64bit
Standard: Tương tự như bản Enterprise nhưng chỉ hỗ trợ 4 CPU. Ngoài ra phiên bản này cũng không được trang bị một số tính năng cao cấp khác.

Workgroup: Tương tự bản Standard nhưng chỉ hỗ trợ 2 CPU và tối đa 3GB RAM.

Express: Bản miễn phí, hỗ trợ tối đa 1CPU, 1GB RAM và kích thước Database giới hạn trong 4GB.

1.3.1.2. Các kiểu dữ liệu

Char(n)	Kiểu chuỗi với độ dài cố định
Nchar(n)	Kiểu chuỗi với độ dài cố định hỗ trợ UNICODE
Varchar(n)	Kiểu chuỗi với độ dài chính xác
Nvarchar(n)	Kiểu chuỗi với độ dài chính xác hỗ trợ UNICODE
Int	Số nguyên có giá trị từ -2 ³¹ đến 2 ³¹ - 1
Tinyint	Số nguyên có giá trị từ 0 đến 255.
Smallint	Số nguyên có giá trị từ -2 ¹⁵ đến 2 ¹⁵ -1

Bigint	Số nguyên có giá trị từ -263 đến 263-1
Numeric	Kiểu số với độ chính xác cố định.
Decimal	Tương tự kiểu Numeric
Float	Số thực có giá trị từ -1.79E+308 đến 1.79E+308
Real	Số thực có giá trị từ -3.40E + 38 đến 3.40E + 38
Money	Kiểu tiền tệ
Bit	Kiểu bit (có giá trị 0 hoặc 1)
Datetime	Kiểu ngày giờ (chính xác đến phần trăm của giây)
Smalldatetime	Kiểu ngày giờ (chính xác đến phút)
Binary	Dữ liệu nhị phân với độ dài cố định (tối đa 8000 bytes)
Varbinary	Dữ liệu nhị phân với độ dài chính xác (tối đa 8000 bytes)
Image	Dữ liệu nhị phân với độ dài chính xác (tối đa 2,147,483,647 bytes)
Text	Dữ liệu kiểu chuỗi với độ dài lớn (tối đa 2,147,483,647 ký tự)
Ntext	Dữ liệu kiểu chuỗi với độ dài lớn và hỗ trợ UNICODE (tối đa 1,073,741,823 ký tự)

1.3.1.3. Các toán tử (Operators)

Trong SQL Server các biểu diễn (expression) có thể xuất hiện nhiều toán tử. Độ ưu tiên của toán tử sẽ quyết định thứ tự thực hiện của đến kết quả.

Bảng dưới đây mô tả các toán tử trong SQL Server 2005 Express Edititon và mức độ ưu tiên của các toán tử đó.

Lever	Operator
1	* (Multiply), / (Division), % (Modulo)
2	+ (Positive), - (Negative), + (Add), (+ Concatenate), - (Subtract),
3	>, <, >=, <=, <>, !=, !>, !< (Comparison operators)
4	NOT
5	AND
6	ALL, ANY, BETWEEN, IN, LIKE, OR, SOME
7	= (Assignment)

1.3.1.4. Giá trị NULL

Một cơ sở dữ liệu là sự phản ánh của một hệ thống trong thế giới thực, do đó các giá trị dữ liệu tồn tại trong cơ sở dữ liệu có thể không xác định được. Một giá trị không xác định được xuất hiện trong cơ sở dữ liệu có thể do một số nguyên nhân sau:

Giá trị đó có tồn tại nhưng không biết.

Không xác định được giá trị đó có tồn tại hay không.

Tại một thời điểm nào đó giá trị chưa có nhưng rồi có thể sẽ có.

Giá trị bị lỗi do tính toán (tràn số, chia cho không,...)

Những giá trị không xác định được biểu diễn trong cơ sở dữ liệu quan hệ bởi các giá trị NULL. Đây là giá trị đặc biệt và không nên nhầm lẫn với chuỗi rỗng (đối với dữ liệu kiểu chuỗi) hay giá trị không (đối với giá trị kiểu số).

1.3.2. Đối tượng cơ sở dữ liệu.

- Cơ sở dữ liệu(Database):

- Bảng (Table): Một bảng là tập hợp các thông tin được đặt trong các dòng và cột. Thông tin về một mục được hiển thị trong một dòng. Cột chứa thông tin cùng loại với mỗi mục. Bảng có dòng đầu cho biết dữ liệu được chứa trong cột là gì.

- Lược đồ (Diagrams): Thể hiện liên kết giữa các bảng trong Cơ sở dữ liệu.

-Khung nhìn (View): View là một Virtual Table (Table ảo), nó không giống với table thông thường, mà nó chứa các columns và dữ liệu của các Table khác nhau. Với người dùng View như một bảng thật.

- Chỉ mục (Index).

1.3.3.Hệ quản trị cơ sở dữ liệu SQL Server 2005

SQL Server là hệ quản trị cơ sở dữ liệu quan hệ sử dụng Transact-SQL để trao đổi dữ liệu giữa Client computer và SQL Server computer. Một hệ quản trị cơ sở dữ liệu quan hệ bao gồm: database, database engine và các ứng dụng dùng để quản lý dữ liệu và các bộ phận khác.

Dùng để lưu trữ dữ liệu cho các ứng dụng. Khả năng lưu trữ dữ liệu lớn, truy vấn dữ liệu nhanh. Quản trị cơ sở dữ liệu bằng cách kiểm soát dữ liệu nhập vào và dữ liệu truy xuất ra khỏi hệ thống. Có nguyên tắc ràng buộc dữ liệu do người dùng hay hệ thống định nghĩa. Công nghệ cơ sở dữ liệu chạy trên nhiều môi trường khác nhau, khả năng chia sẻ cơ sở dữ liệu cho nhiều hệ thống khác nhau. Cho phép liên kết giao tiếp giữa các hệ thống cơ sở dữ liệu khác lại với nhau.

Mô hình truy cập cơ sở dữ liệu: ADO, ODBC, OLEDB, JDBC.

Các thành phần của SQL Server 2005: Database, Table, Filegroups, Diagrams, Views, Stored Procedure, User defined Function, Role, Rules, Defaults, User-defined data types, Full-text catalogs.

1.4. Tìm hiểu về ASP.NET.

1.4.1. ASP.NET là gì?

Trước hết, họ tên của ASP.NET là Active Server Pages .NET (.NET ở đây là .NET framework). Nói đơn giản, ngắn và gọn thì ASP.NET là một công nghệ có tính cách mạng dùng để phát triển các ứng dụng về mạng hiện nay cũng như trong tương lai (ASP.NET is a revolutionary technology for developing web applications). Bạn lưu ý ở chỗ ASP.NET là một phương pháp tổ chức hay khung tổ chức (framework) để thiết lập các ứng dụng hết sức hùng mạnh cho mạng dựa trên CLR (Common Language Runtime) chứ không phải là một ngôn ngữ lập trình. Ngôn ngữ lập trình được dùng để diễn đạt ASP.NET trong khóa này là VB.NET (Visual Basic.NET) và VB.NET chỉ là một trong 25 ngôn ngữ .NET hiện nay được dùng để phát triển các trang ASP.NET mà thôi. Tuy mang họ tên gần giống như ASP cổ điển nhưng ASP.NET không phải là ASP. Ta sơ lược ở đây vài khác biệt

giữa ASP.NET và ASP để bạn có khái niệm tổng quát và sẽ trình bày thêm chi tiết khi đào sâu vào từng điểm đặc trưng (features) của ASP.NET ở từng bài học một.

1.4.2. Các đối tượng trong ASP.NET

1.4.2.1. Đối tượng Response

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

1.4.2.2. Đối tượng Request

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

1.4.2.3. 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 Web Server. Phương thức `MapPath` được dùng để lấy đường dẫn vật lý hoặc đường dẫn ảo đến một thư mục trên Server. Phương thức `Transfer(<Đường dẫn đến trang cần yêu cầu>)`. Ngừng thi hành trang hiện hành, gọi yêu cầu mới đến trang được gọi thực hiện.

1.4.2.4 Đối tượng Cookies

Những thông tin được Web Server lưu tại máy *Client* 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 gọi yêu cầu đến Web Server. Có thể xem một Cookie như một tập tin (với kích thước khá nhỏ) được Web Server lưu tại máy của người dùng. Mỗi lần có yêu cầu đến Web Server, những thông tin của *Cookies* cũng sẽ được gửi theo về Server. Thêm `Cookies.Response.Cookies.Add(<HttpCookie>)`

1.4.2.5. 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.

1.4.2.6. 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. Web Server 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, một giao thức phi trạng thái, Web Server 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 quy định khoảng thời gian (tính bằng phút) mà Web Server 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 Web server cấp cho lần làm việc đó sẽ tự động được giải phóng. Những yêu cầu sau đó được Web server 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 Client, đối tượng Session vẫn được duy trì dù cho không có sự tương tác nào của Client. Điều này đồng nghĩa với việc Web server 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 Web Server ngay khi được gọi thực hiện. Những yêu cầu sau đó được Web server coi như là một người dùng mới.

CHƯƠNG 2: MÔ TẢ BÀI TOÁN

2.1. Giới thiệu đề tài

Ngày nay cùng với sự bùng nổ của cuộc cách mạng thông tin toàn cầu, thương mại điện tử toàn cầu đã có một bước đột phá lớn qua việc áp dụng thương mại điện tử làm phương tiện giao dịch và thực hiện nghiệp vụ thương mại. Trong thương mại tính phổ dụng, dễ dàng thuận tiện, an toàn và nhanh chóng trong giao dịch là yếu tố quyết định việc thành bại vì vậy áp dụng thông tin là một yếu tố tất yếu. Trong thời đại ngày nay nhu cầu lưu trữ và truyền tải thông tin là rất lớn.

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 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. Vì vậy việc thiết kế cho công ty một trang web để giới thiệu về sản phẩm trên internet là vô cùng cần thiết.

Website có vai trò quan trọng như thế nào đối với sự phát triển kinh doanh của các doanh nghiệp. Và lợi nhuận của nó đem lại không phải là nhỏ.

Do tính cấp thiết hiện nay nên em đã thực hiện: Xây dựng Website bán và giới thiệu sản phẩm chăn ga gối đệm Hàn Quốc cho cửa hàng: Chăn ga gối đệm Hàn Quốc – Thủy Nguyên. Địa chỉ: số 351 Núi Đèo – Thủy Nguyên – Hải Phòng.

2.1.1. Khảo sát tình hình thực tế cửa hàng

Cửa hàng chăn ga gối đệm Hàn Quốc – Thủy Nguyên nằm tại địa chỉ số 351 Núi Đèo – Thủy Nguyên – Hải Phòng. Đứng đầu là giám đốc Nguyễn Hữu Việt với hệ thống quản lý gồm bộ phận bán hàng, bộ phận kho, bộ phận giao hàng. Vì hiện nay công nghệ thông tin rất phát triển mà cửa hàng nhận thấy nếu chỉ kinh doanh đơn thuần là khách tới xem và mua hàng tại cửa hàng thì rất khó trong việc quảng bá và bán sản phẩm, hiểu được vấn đề cấp thiết như vậy nên cửa hàng đã quyết định xây dựng một website riêng về cửa hàng để bán và giới thiệu về sản phẩm chăn, ga, gối, đệm của cửa hàng đang kinh doanh.

Sau khi khảo sát tại cửa hàng, hướng xây dựng website cần đáp ứng được những yêu cầu sau:

-Giao diện dễ sử dụng và tính thẩm mỹ cao.

-Cho phép khách hàng đăng kí thành viên và đảm bảo bí mật thông tin. Xem và thay đổi các thông tin về tài khoản.

-Thông tin sản phẩm phong phú, đa dạng: Giới thiệu, bày bán nhiều loại hàng, nhiều mặt hàng để khách hàng có nhiều cơ hội lựa chọn về một mặt hàng. Thông tin về một sản phẩm phải chi tiết để khách hàng có thể nắm rõ thông tin về sản phẩm mình lựa chọn.

-Luôn luôn cập nhật, giới thiệu những mặt hàng mới nhất.

-Cho phép khách hàng tìm kiếm nhanh chóng, chính xác theo tên sản phẩm.

-Những tin tức mới nhất, thông tin khuyến mãi luôn được cập nhật thường xuyên.

-Cập nhật thông tin sản phẩm thường xuyên.

-Cho phép quản lý các đơn đặt hàng.

-Cho phép chỉnh sửa, xóa trên từng sản phẩm.

-Hiện thị hàng hóa mà khách đã chọn mua trong giỏ hàng và cho phép khách hàng cập nhật, xóa sản phẩm.

2.1.2. Khảo sát hiện trạng lưu trữ thông tin của cửa hàng

Hiện tại cửa hàng đang lưu trữ những thông tin sau:

- Thông tin về hàng hóa.

- Thông tin về nhân viên.

- Thông tin về khách hàng.

- Thông tin về kho hàng.

- Thông tin về nhà cung cấp.

- Thông tin về đơn hàng.

- Thông tin về hóa đơn bán hàng.

- Thông tin về hàng tồn kho.

2.2. Yêu cầu bài toán đặt ra

Do cửa hàng Chăn ga gối đệm Hàn Quốc – Thủy Nguyên chưa có website bán hàng trên mạng nên mọi hoạt động của website đều phải tạo mới.

Cửa hàng yêu cầu xây dựng 1 website có các chức năng như sau:

- Quảng bá sản phẩm: Người tiêu dùng có thể:

+ Xem hình ảnh và thông tin chi tiết về sản phẩm.

+ Tìm kiếm sản phẩm mình lựa chọn.

+ Cập nhật thông tin về sản phẩm mới.

+ Sửa đổi một số thông tin cũng như hình ảnh về sản phẩm.

- Đặt hàng: Người tiêu dùng đăng ký làm thành viên và có thể trực tiếp đặt mua sản phẩm.

+ Đăng nhập hệ thống.

+ Lựa chọn mặt hàng.

+ Đặt hàng.

2.3. Phát biểu bài toán

2.3.1. Quản Trị:

- Khi nhận được danh sách các sản phẩm công ty nhập về, người quản trị sẽ cập nhật thông tin, số lượng của sản phẩm lên website.

- Người quản trị có quyền cập nhật danh sách các thành viên đăng nhập mua hàng, sửa đổi thông tin.

- Quản lý hoạt động của khách vãng lai như chỉ được tìm kiếm và xem thông tin về sản phẩm, đăng ký làm thành viên.

- Người quản trị phải quản lý đơn hàng để thống kê báo cáo lại cho nhà quản lý và chuyển đến cho bộ phận bán hàng.

- Người quản trị sẽ quản lý thành viên bằng cách cấp cho họ những quyền hạn nhất định và người quản trị có thể tìm, thêm, xóa thành viên.

- Thống kê, báo cáo lại mọi hoạt động trên website cho nhà quản lý.

2.3.2. Quản lý tài khoản:

Muốn trở thành người dùng của website khách hàng sẽ phải đăng ký tài khoản riêng khi đó khách hàng phải cung cấp những thông tin cần thiết mà hệ thống yêu cầu, khi đã là thành viên khách hàng được cấp quyền sửa đổi thông tin tài khoản của mình. Nếu trong quá trình hoạt động trên hệ thống khách hàng vi phạm quy định của website tùy vào mức độ nặng nhẹ tài khoản của khách hàng sẽ bị khóa trong thời gian nhất định, nếu vi phạm nghiêm trọng hoặc khách hàng trong thời gian dài không sử dụng đến tài khoản đó nữa thì tài khoản sẽ bị xóa khỏi hệ thống. Khi khóa hoặc xóa tài khoản của khách hàng quản trị viên sẽ gửi thông báo khóa, xóa và lý do tới email của khách hàng.

2.3.3. Đặt hàng:

Sau khi đăng nhập vào hệ thống, lựa chọn mặt hàng xong, khách hàng tiến hành đặt mua với số lượng mà mình muốn cho những mặt hàng trong giỏ hàng của mình. Khách hàng có thể xóa mặt hàng không muốn mua ra khỏi giỏ hàng của họ. Khách hàng phải lựa chọn phương thức thanh toán một là thanh toán trực tiếp tại cửa hàng rồi nhận hàng, hai là nhận hàng giao tới địa chỉ yêu cầu rồi thanh toán hoặc lựa chọn hình thức thanh toán trực tuyến bằng thẻ ATM và được giao hàng tận nhà khi đó khách hàng mới có thể hoàn thành việc đặt hàng trên hệ thống. Nếu đặt hàng thành công thì đơn đặt hàng sẽ được gửi về mail của người quản trị khi đó người quản trị sẽ kiểm tra xem hàng còn hay hết và sẽ trực tiếp liên lạc với khách hàng.

2.3.4. Bán hàng:

Hằng 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 in phiếu giao hàng cho nhân viên giao hàng. Nhân viên giao hàng xuất hàng tại kho rồi giao hàng theo địa chỉ khách hàng nhận. Nếu giao hàng theo phương thức thanh toán qua thẻ ATM thì khi người quản trị nhận được thông tin khách hàng đã chuyển khoản thì hàng sẽ được nhân viên giao tới địa chỉ nhận và lấy ký nhận của khách hàng, nhân viên giao hàng giao lại hóa đơn 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. Khi đặt hàng khách hàng sẽ được thông báo về thời gian giao hàng và thời gian hết hạn nhận hàng nếu quá thời gian nhận hàng mà khách hàng không tới nhận thì đơn hàng sẽ được hủy.

2.4. Phân tích bài toán

2.4.1. 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.
- Nêu ý kiến, đánh giá về sản phẩm.
- Đặt hàng, xem giỏ hàng và thanh toán.

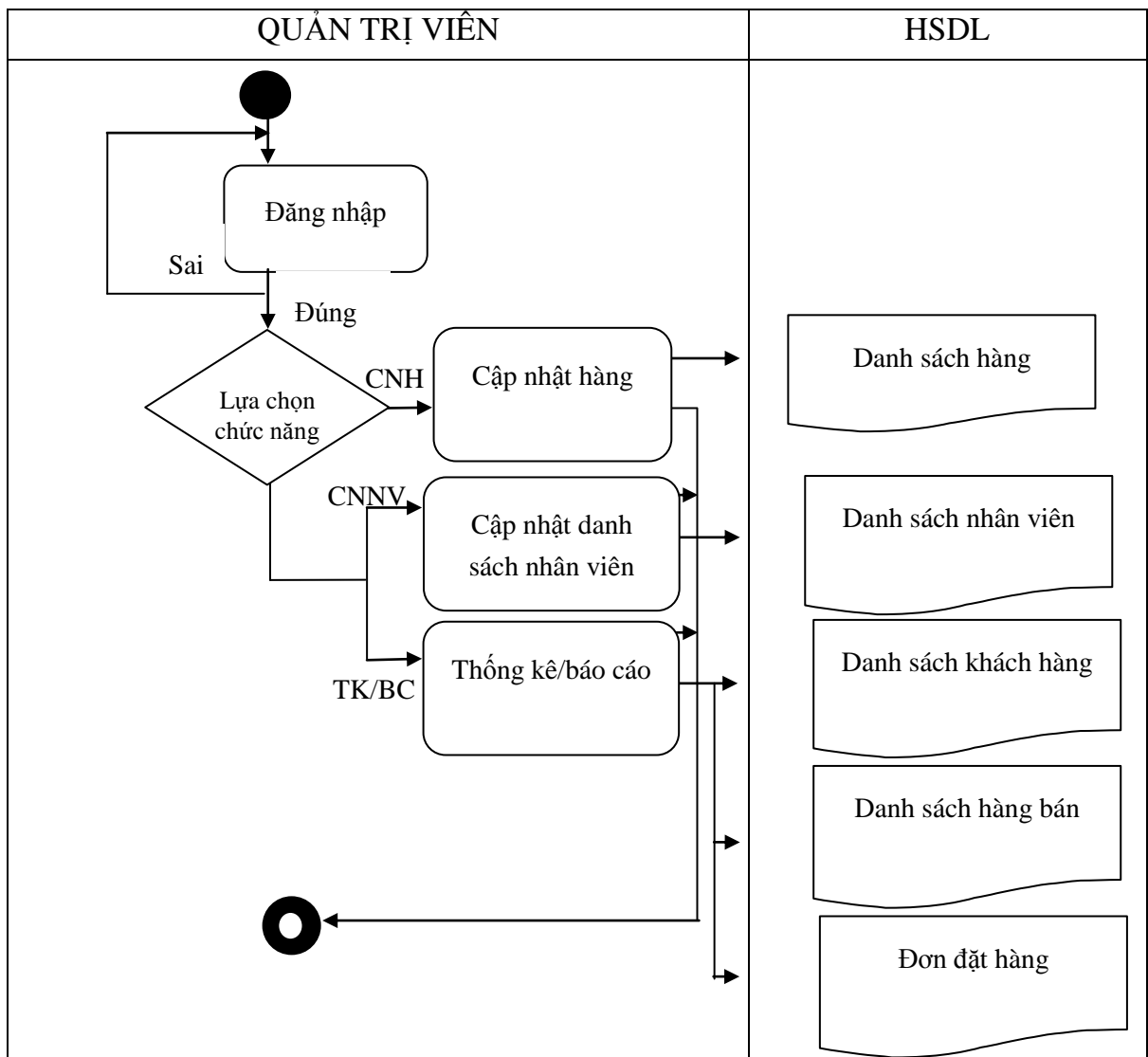
Người quản trị

- 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.
- + Ẩn sản phẩm.
- Quản lý đơn đặt hàng
- + Xem đơn đặt hàng.
- + Xóa đơn đặt hàng.

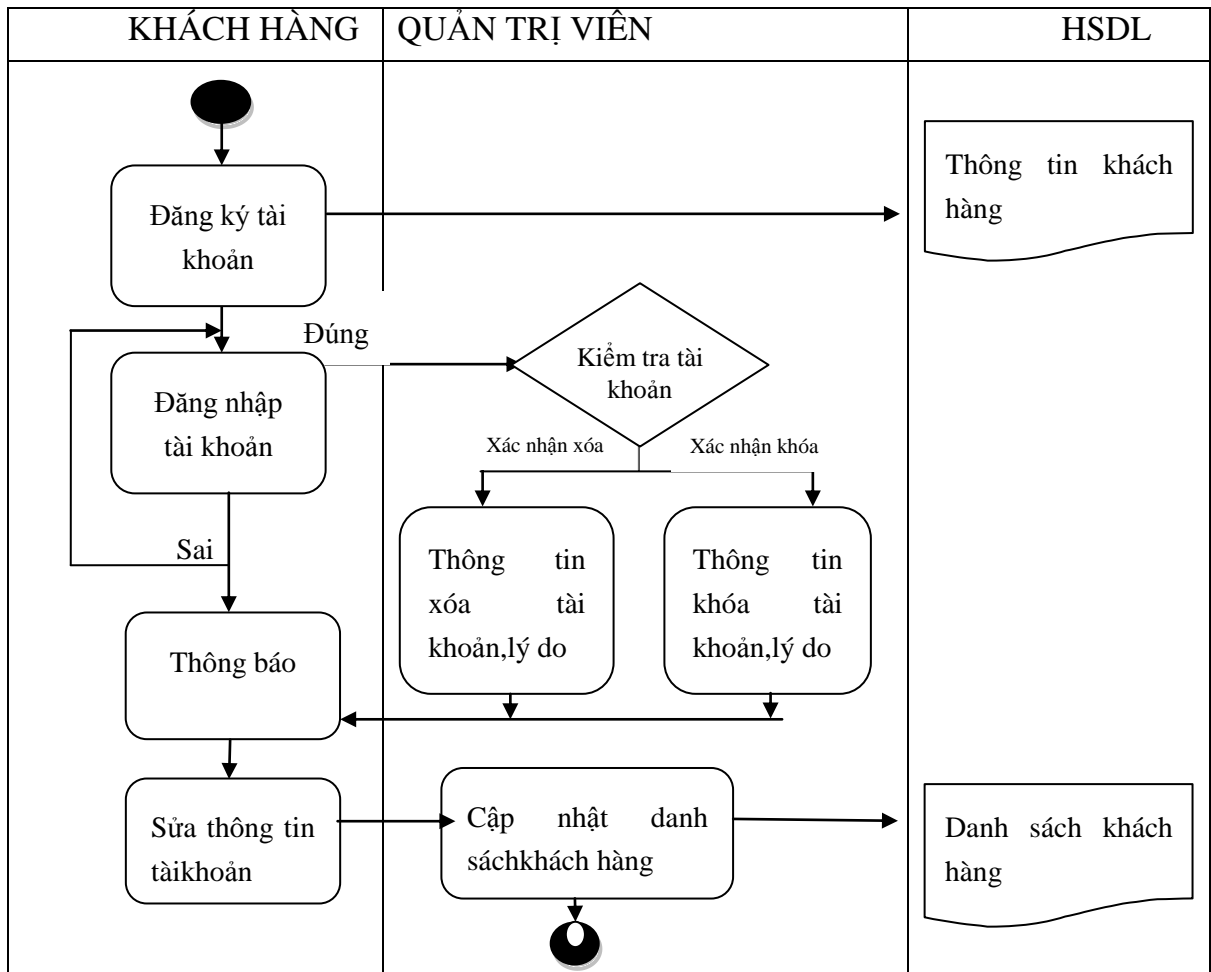
2.4.2. Sơ đồ tiến trình nghiệp vụ

2.4.2.1. QUẢN TRỊ



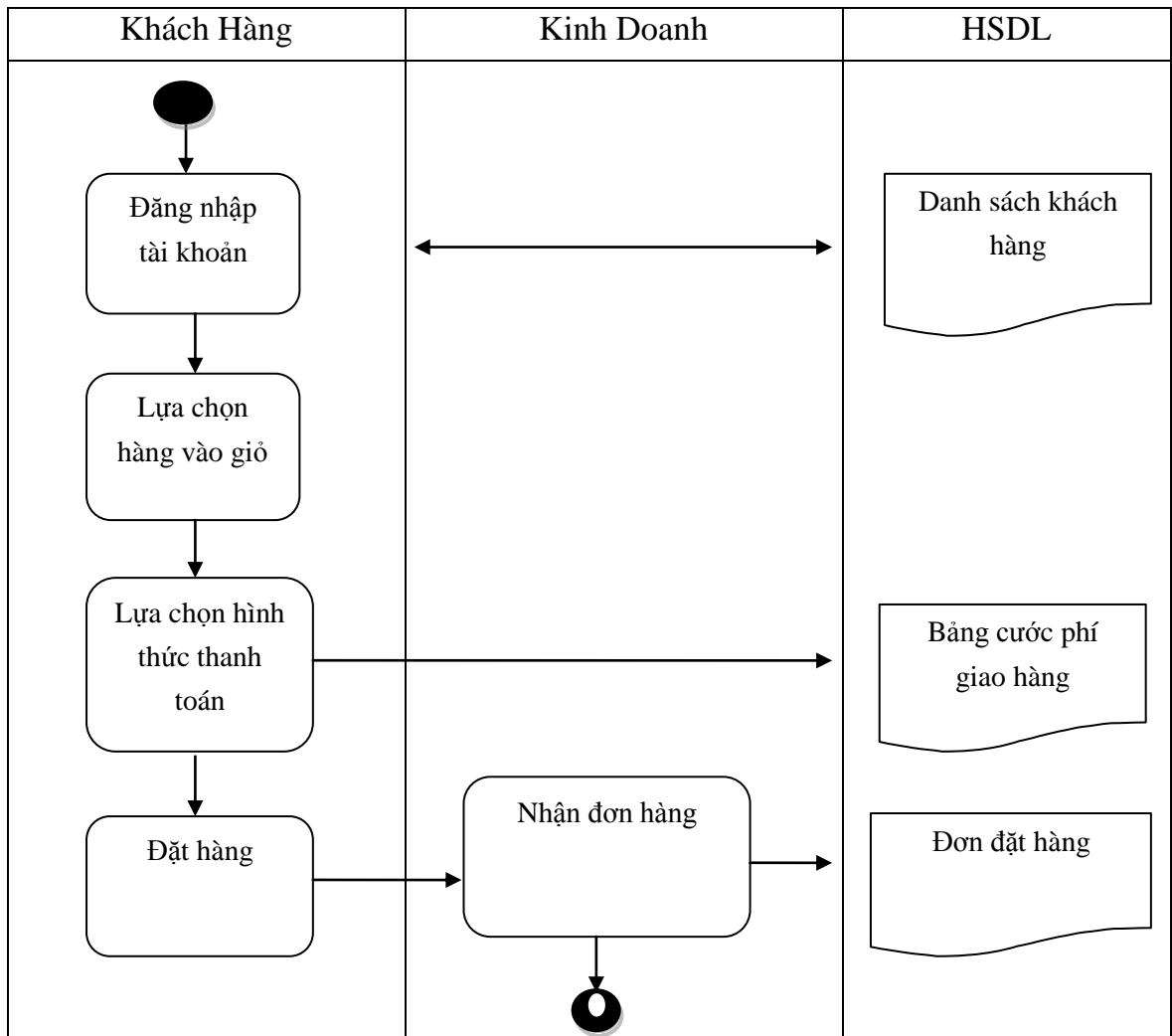
Bảng 2.4.2.1: Sơ đồ tiến trình nghiệp vụ quản trị.

2.4.2.2. QUẢN LÝ TÀI KHOẢN



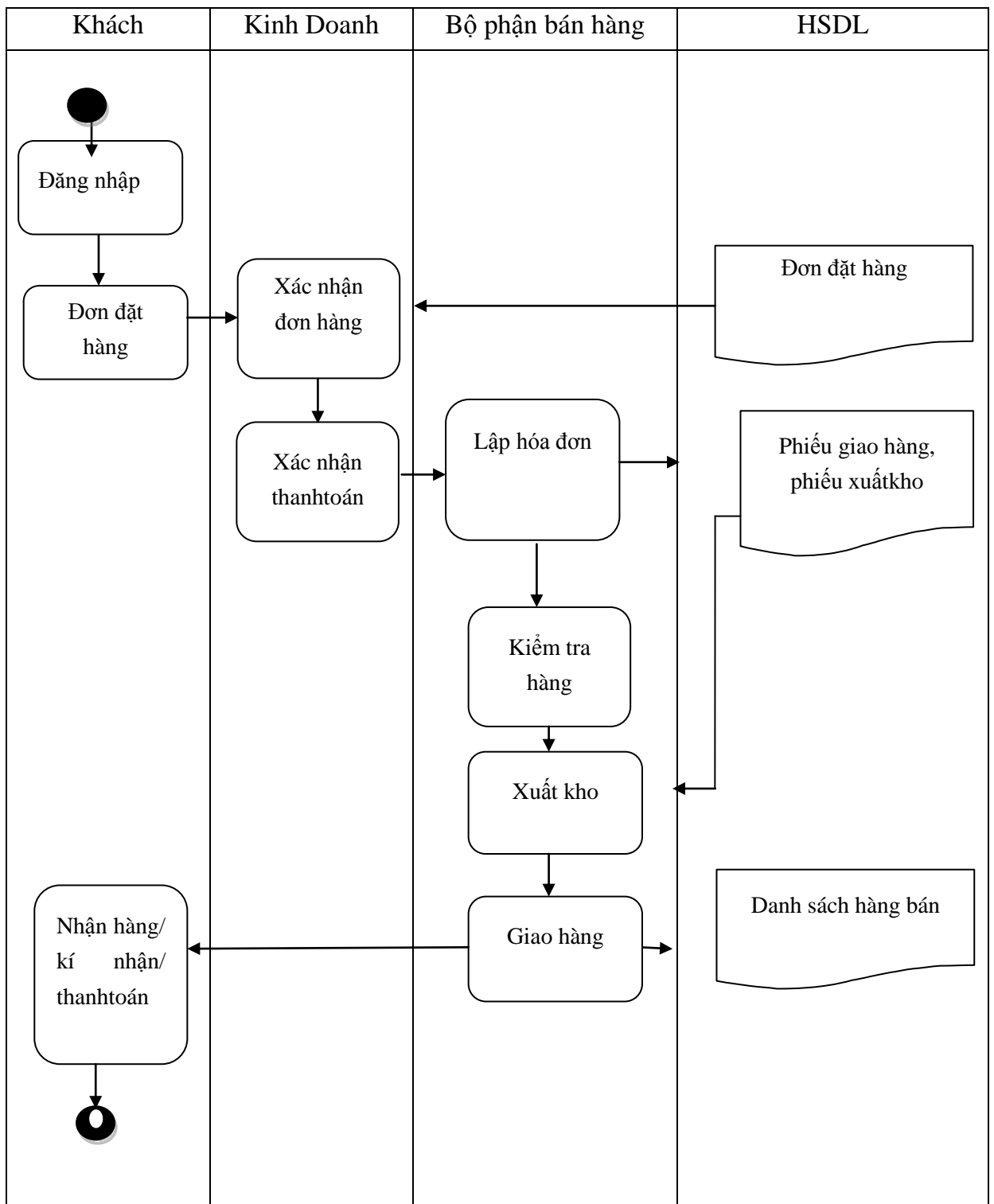
Bảng 2.4.2.2: Sơ đồ tiến trình nghiệp vụ quản lý tài khoản.

2.4.2.3.ĐẶT HÀNG



Bảng 2.4.2.3: Sơ đồ tiến trình nghiệp vụ đặt hàng.

2.4.2.4. BÁN HÀNG



Bảng 2.4.2.4: Sơ đồ tiến trình nghiệp vụ bán hàng.

CHƯƠNG 3: PHÂN TÍCH THIẾT KẾ HỆ THỐNG

3.1. Mô hình nghiệp vụ

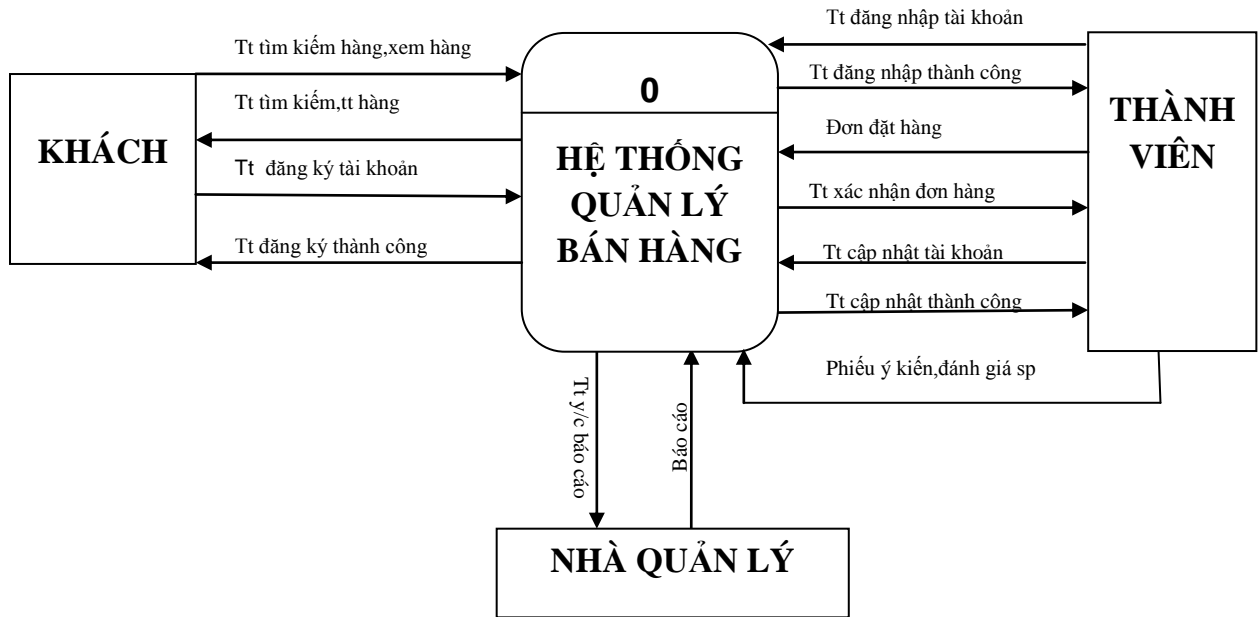
3.1.1. Bảng phân tích xác định các chức năng, tác nhân, hồ sơ

Động từ + bổ ngữ	Danh từ	Nhận xét
Truy cập website	Khách hàng	Tác nhân
Xem, tìm kiếm mặt hàng	Mặt hàng	HSDL
Đưa ra thông tin chi tiết mặt hàng	Hệ thống	Tác nhân
Tạo tài khoản	Tài khoản	HSDL
Đăng nhập tài khoản	Danh sách khách hàng	HSDL
Đánh giá mặt hàng	Mặt hàng	HSDL
Sửa đổi tài khoản	Thành viên	Tác nhân
Xác nhận đơn hàng	Đơn hàng	HSDL
Gửi thông báo	Thông báo	HSDL
Thêm mặt hàng	Quản trị viên	Tác nhân

Bảng 3.1.1. Bảng phân tích xác định các chức năng, tác nhân, hồ sơ.

3.1.2. Biểu đồ ngữ cảnh

3.1.2.1 Biểu đồ



Biểu đồ 3.1.2.1: Biểu đồ ngữ cảnh.

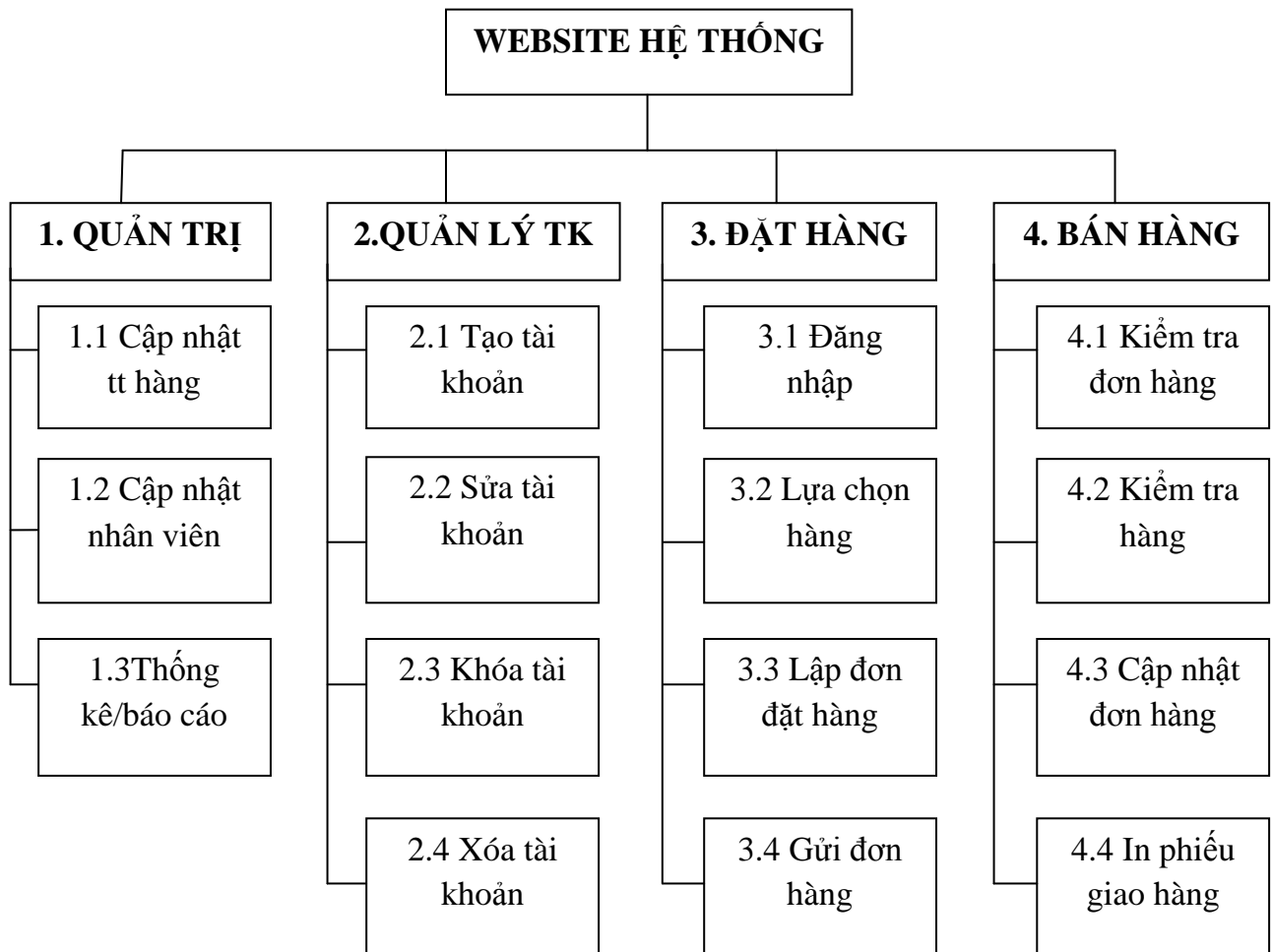
3.1.3. Nhóm dẫn các chức năng

Các chức năng chi tiết lá	Nhóm lần 1	Nhóm lần 2
Cập nhật thông tin hàng	Quản Trị	Website hệ thống
Cập nhật nhân viên		
Thống kê/báo cáo		
Tạo tài khoản	Quản lý tài khoản	
Sửa tài khoản		
Khóa tài khoản		
Xóa tài khoản		
Đăng nhập	Đặt hàng	
Lựa chọn hàng		
Lập đơn đặt hàng		
Xem, sửa đơn đặt hàng		
Kiểm tra đơn hàng	Bán hàng	
Kiểm tra hàng		
Lập hóa đơn		
In phiếu giao hàng		

Bảng 3.1.3: Nhóm dẫn các chức năng.

3.1.4. Sơ đồ phân rã chức năng

3.1.4.1. Sơ đồ



Sơ đồ 3.1.4.1: Sơ đồ phân rã chức năng.

3.1.4.2. Mô tả chi tiết chức năng lá

a. Quản trị

1.1. Cập nhật thông tin hàng: người quản trị hàng ngày sẽ cập nhật số lượng, thông tin chi tiết về các mặt hàng có trên website để khách hàng có thể biết được thông tin chính xác nhất.

1.2. Cập nhật nhân viên: nhân viên làm việc cho hệ thống bán hàng sẽ có sự thay đổi nên người quản trị phải cập nhật thường xuyên để khách hàng có thể nắm rõ khi cần liên lạc, trao đổi thông tin.

1.3. Thống kê/báo cáo: sau mỗi ngày quản trị viên phải thống kê số khách hàng đăng nhập, đơn hàng đặt mua, số hàng bán để báo cáo lại cho nhà quản lý.

b. Quản lý tài khoản

2.1. Tạo tài khoản: khách hàng truy cập vào website để tìm kiếm và xem sản phẩm khi đã tìm được sản phẩm mình muốn mua hay muốn đưa ra ý kiến, đánh giá về một sản phẩm nào đó thì khách hàng phải tạo một tài khoản riêng trên website.

2.2. Sửa tài khoản: khi đã là thành viên của website khách hàng sẽ được cấp quyền chỉnh sửa thông tin tài khoản của mình để phù hợp với hoàn cảnh hiện thời nhất.

2.3. Khóa tài khoản: khi thành viên nào đó vi phạm nội quy trong website tùy vào mức độ nặng nhẹ thì quản trị viên sẽ đưa ra thời gian khóa tài khoản nhất định và sẽ gửi một thông báo tới email của khách hàng về thời gian khóa, lý do khóa.

2.4. Xóa tài khoản: khi thành viên nào đó vi phạm nội quy trong website thuộc vào mức độ cần phải xóa tài khoản hoặc tài khoản của thành viên đó không còn sử dụng trong thời gian quy định thì sẽ bị xóa khỏi hệ thống để tránh lãng phí tài nguyên, khi đó quản trị viên sẽ gửi thông báo tới email của khách hàng về việc xóa tài khoản và lý do xóa.

c. Đặt hàng

3.1. Đăng nhập: để có thể đặt mua được hàng trên website thì khách hàng cần đăng nhập vào hệ thống bằng tài khoản riêng của mình.

3.2. Lựa chọn hàng: khi đã đăng nhập vào hệ thống khách hàng có thể lựa chọn mặt hàng mình thích cho vào giỏ hàng, mặt hàng nào không thích khách hàng có thể loại bỏ khỏi giỏ hàng trước khi đặt hàng.

3.3. Lập đơn đặt hàng: khi đã lựa chọn được mặt hàng mình muốn mua khách hàng sẽ click vào đặt hàng, lựa chọn hình thức thanh toán và hoàn thành đặt hàng.

3.4. Gửi đơn hàng: sau khi đã lập đơn hàng xong khách hàng sẽ click vào nút đặt mua để gửi đơn hàng.

d. Bán hàng

4.1. Kiểm tra đơn hàng: quản trị viên hàng ngày sẽ phải kiểm tra xem có đơn hàng nào mới không xem đơn hàng đã hợp lệ chưa và tiến hành liên lạc với khách hàng để trao đổi thông tin.

4.2. Kiểm tra hàng: sau khi kiểm tra các đơn hàng quản trị viên cần kiểm tra mặt hàng khách đặt mua trong kho còn đủ để giao cho khách hàng hay không rồi tiến hành giao đơn đặt hàng cho bên bán hàng.

4.3. Cập nhật đơn hàng: bên bộ phận bán hàng sẽ cập nhật thông tin của khách hàng và nhân viên để đáp ứng yêu cầu đơn hàng.

4.4. In hóa đơn giao hàng: khi đã lập xong hóa đơn giao hàng thì in ra và đưa cho nhân viên giao hàng tới kho nhận hàng đem giao cho khách hàng.

3.1.5. Danh sách các hồ sơ dữ liệu sử dụng

- a: Danh sách hàng
- b: Đơn đặt hàng
- c: Danh sách khách hàng
- d: Danh sách nhân viên
- e: Bảng cước phí giao hàng
- f: Danh sách hàng bán
- g: Phiếu giao hàng, xuất kho
- h: Báo cáo

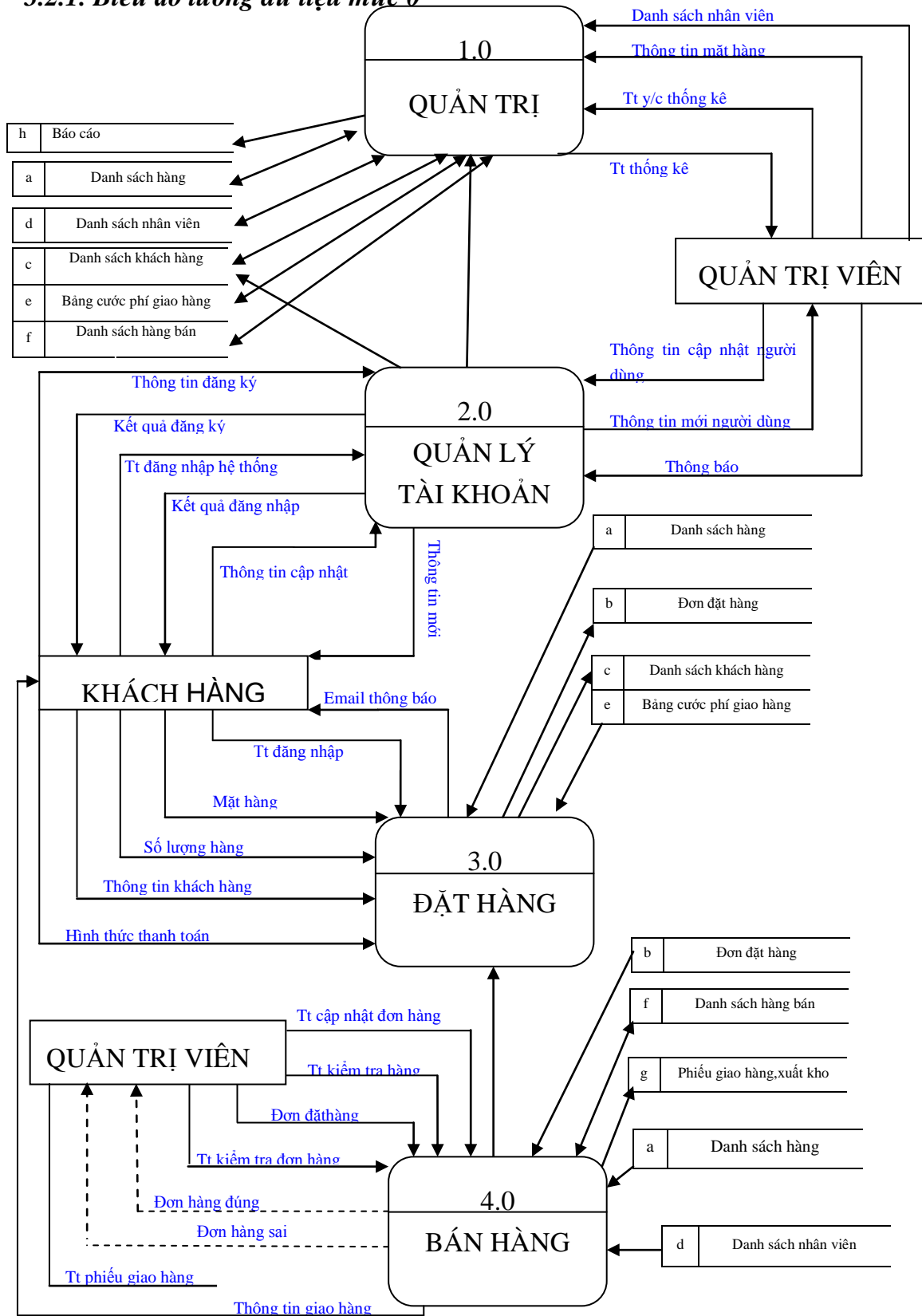
3.1.6. Ma trận thực thể chức năng

Các thực thể chức năng								
a: Danh sách hàng								
b: Đơn đặt hàng								
c: Danh sách khách hàng								
d: Danh sách nhân viên								
e: Bảng cước phí giao hàng								
f: Danh sách hàng bán								
g: Phiếu giao hàng, xuất kho								
h: Báo cáo								
Các chức năng nhiệm vụ	a	b	c	d	e	f	g	h
1 : Quản trị	U		U	U	U	U		C
2 : Quản lý tài khoản			C					
3 : Đặt hàng	R	C	C		R			
4 : Bán hàng	R	R		R		U	C	

Bảng 3.1.6: Ma trận thực thể chức năng.

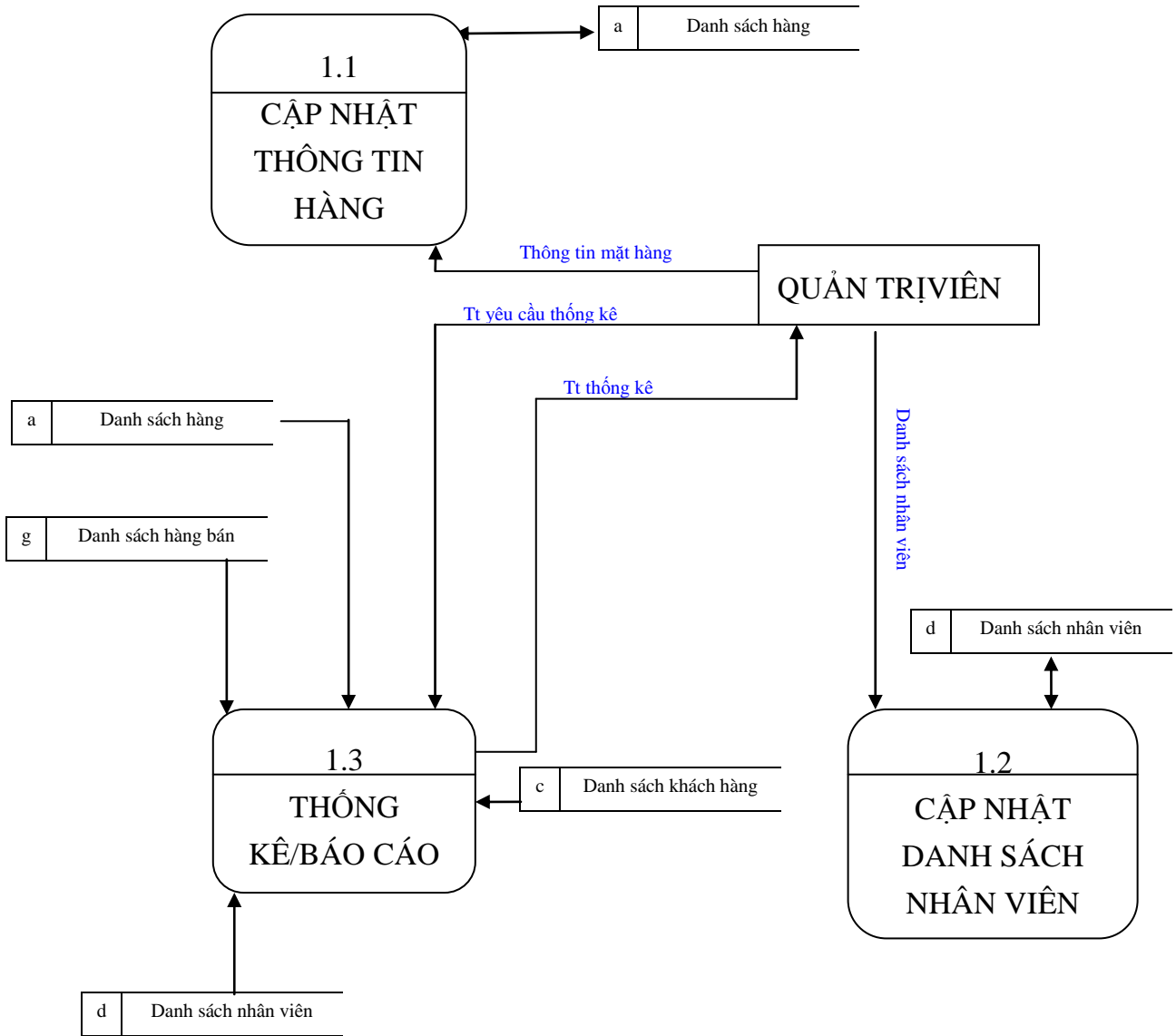
3.2. Biểu đồ luồng dữ liệu

3.2.1. Biểu đồ luồng dữ liệu mức 0



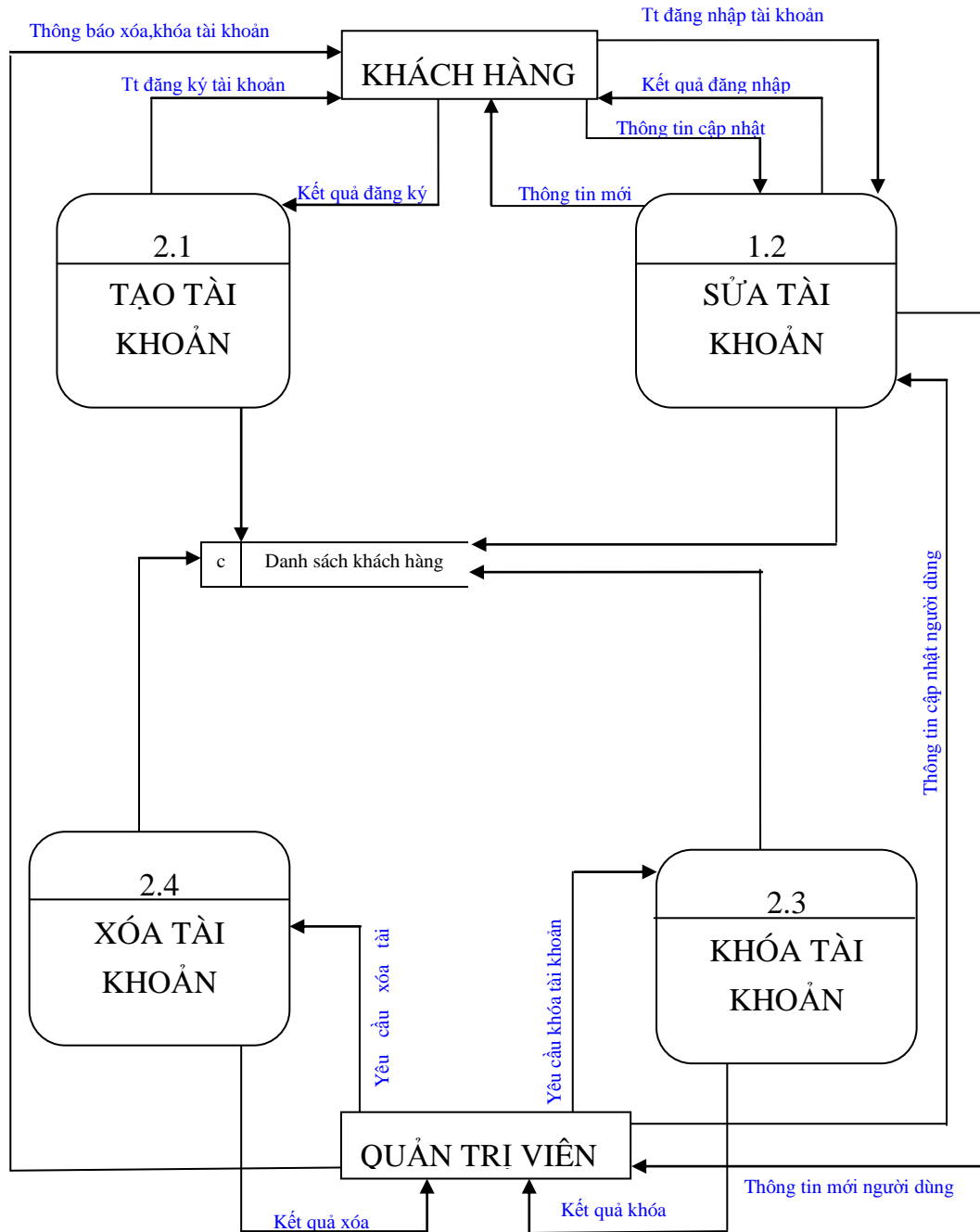
Biểu đồ 3.2.1: Biểu đồ luồng dữ liệu mức 0

3.2.2. Biểu đồ luồng dữ liệu mức 1 : 1.0 – QUẢN TRỊ



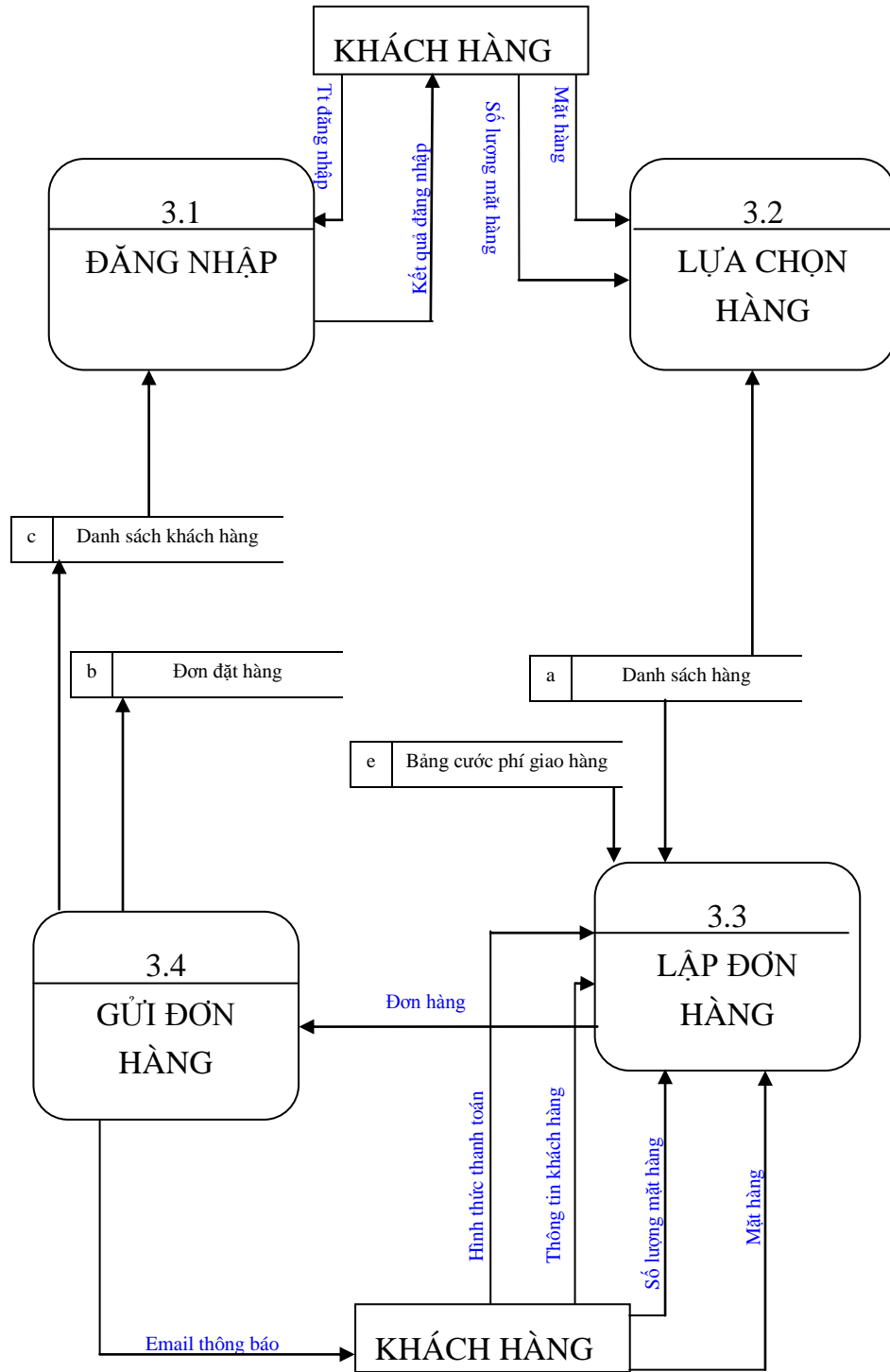
Biểu đồ 3.2.2: Biểu đồ luồng giữ liệu mức 1: 1.0 - Quản Trị

3.2.3. Biểu đồ luồng dữ liệu mức 1 : 2.0 – QUẢN LÝ TÀI KHOẢN



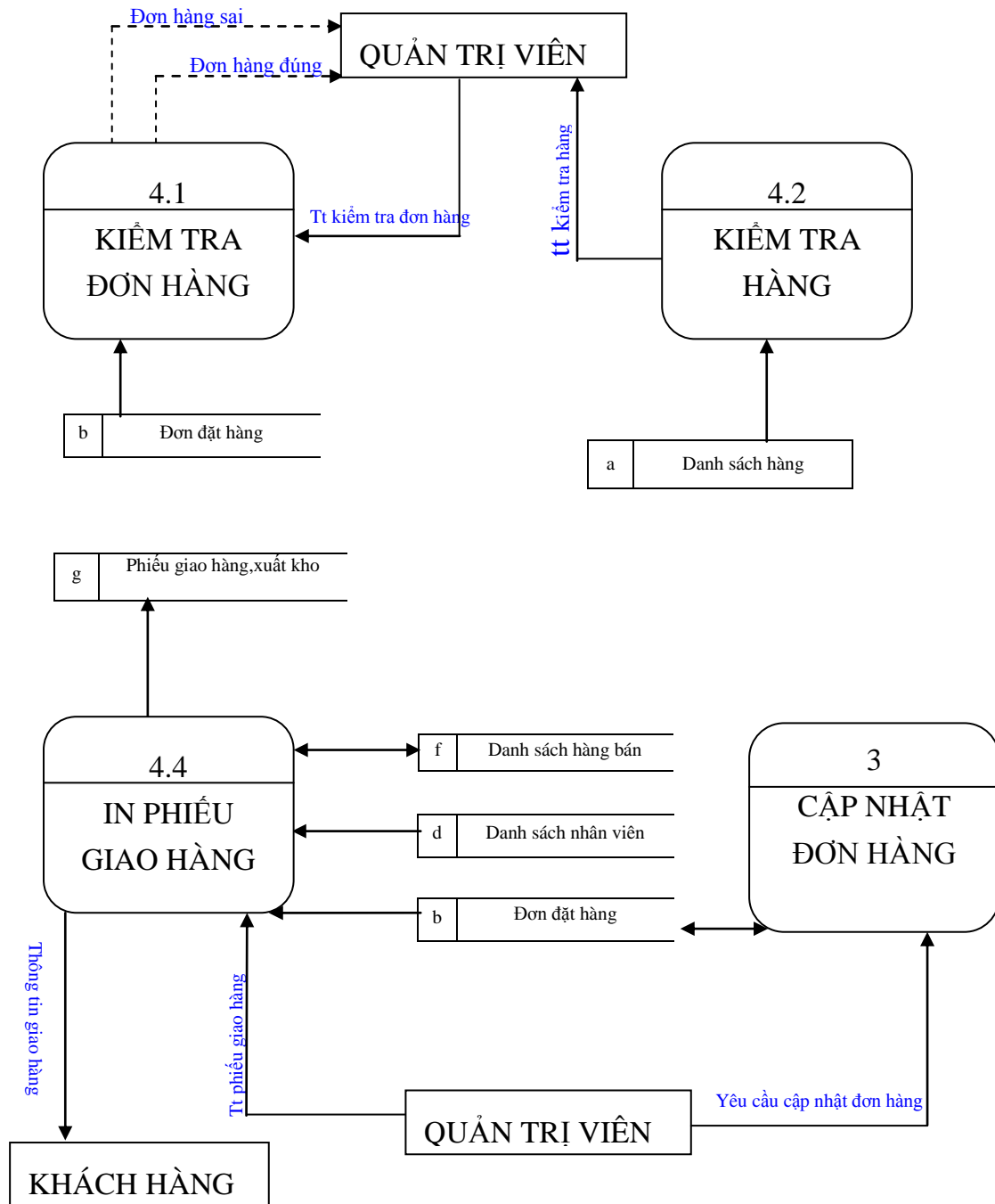
Biểu đồ 3.2.3. Biểu đồ luồng dữ liệu mức 1 : 2.0 – QUẢN LÝ TÀI KHOẢN

3.2.4. Biểu đồ luồng dữ liệu mức 1 : 3.0 – ĐẶT HÀNG



Biểu đồ 3.2.4. Biểu đồ luồng dữ liệu mức 1 : 3.0 – ĐẶT HÀNG

3.2.5. Biểu đồ luồng dữ liệu mức 1 : 4.0 – BÁN HÀNG

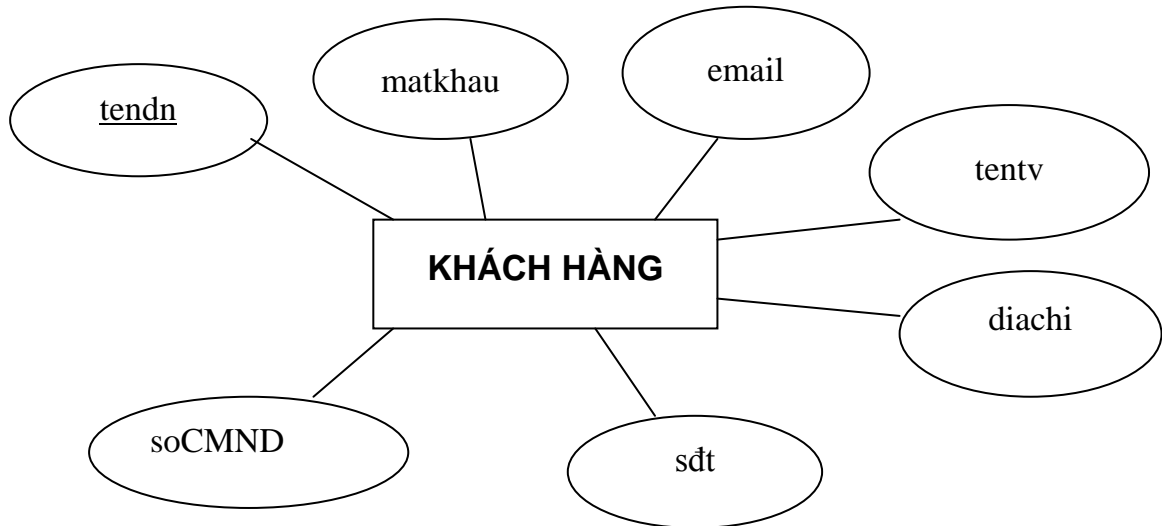


Biểu đồ 3.2.5. Biểu đồ luồng dữ liệu mức 1 : 4.0 – BÁN HÀNG

3.3. Thiết kế cơ sở dữ liệu

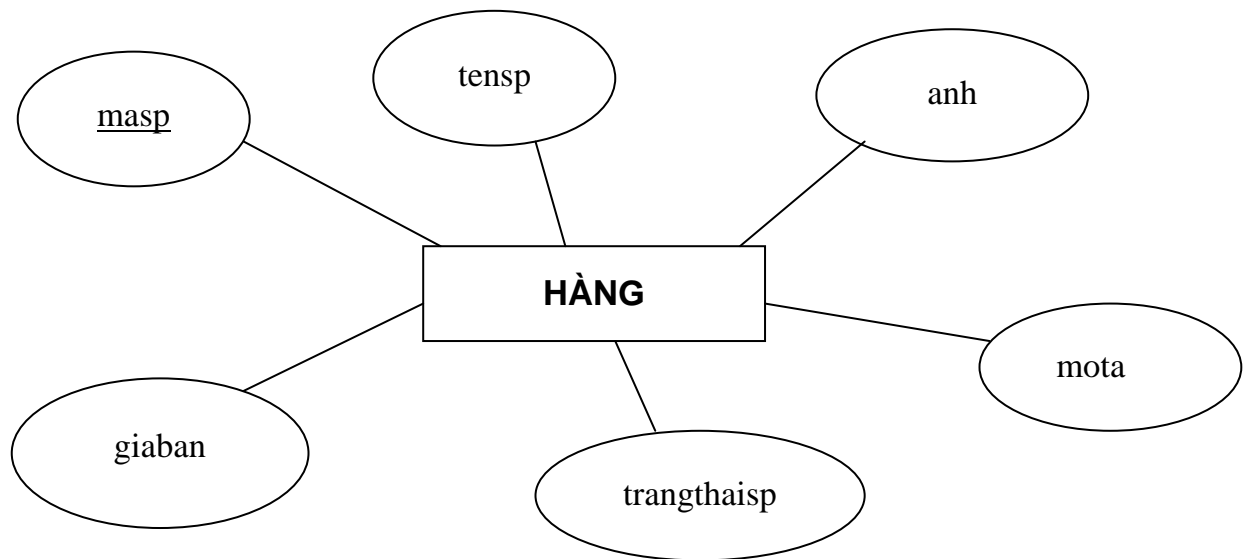
3.3.1. Các thực thể và mô tả thực thể (ER)

3.3.1.1. Thực thể KHÁCH HÀNG – THÀNH VIÊN



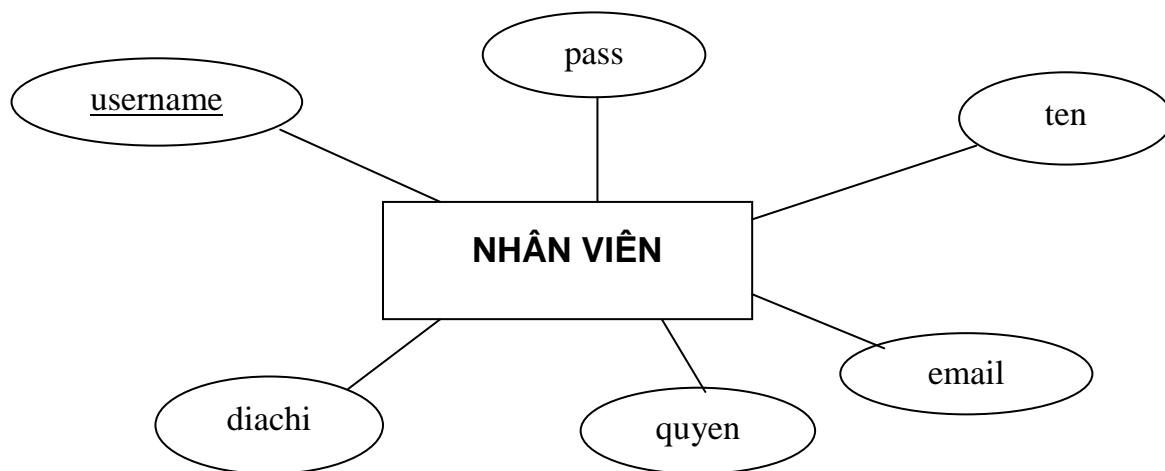
Thuộc Tính	Mô Tả
tendn	Tên đăng nhập
matkhou	Mật khẩu
email	Hộp thư
tentv	Tên thành viên
diachi	Địa chỉ
sdt	Số di động
soCMND	Số CMND

3.3.1.2. Thực thể HÀNG



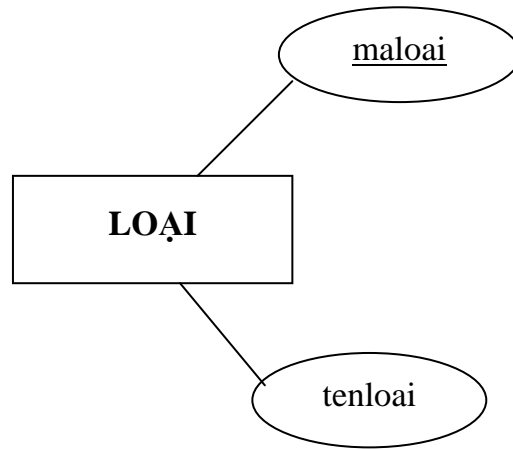
Thuộc Tính	Mô Tả
masp	Mã sản phẩm
tensp	Tên sản phẩm
anh	Ảnh của sản phẩm
giaban	Giá bán
trangthaisp	Trạng thái sản phẩm
mota	Mô tả

3.3.1.3. Thực thể NHÂN VIÊN



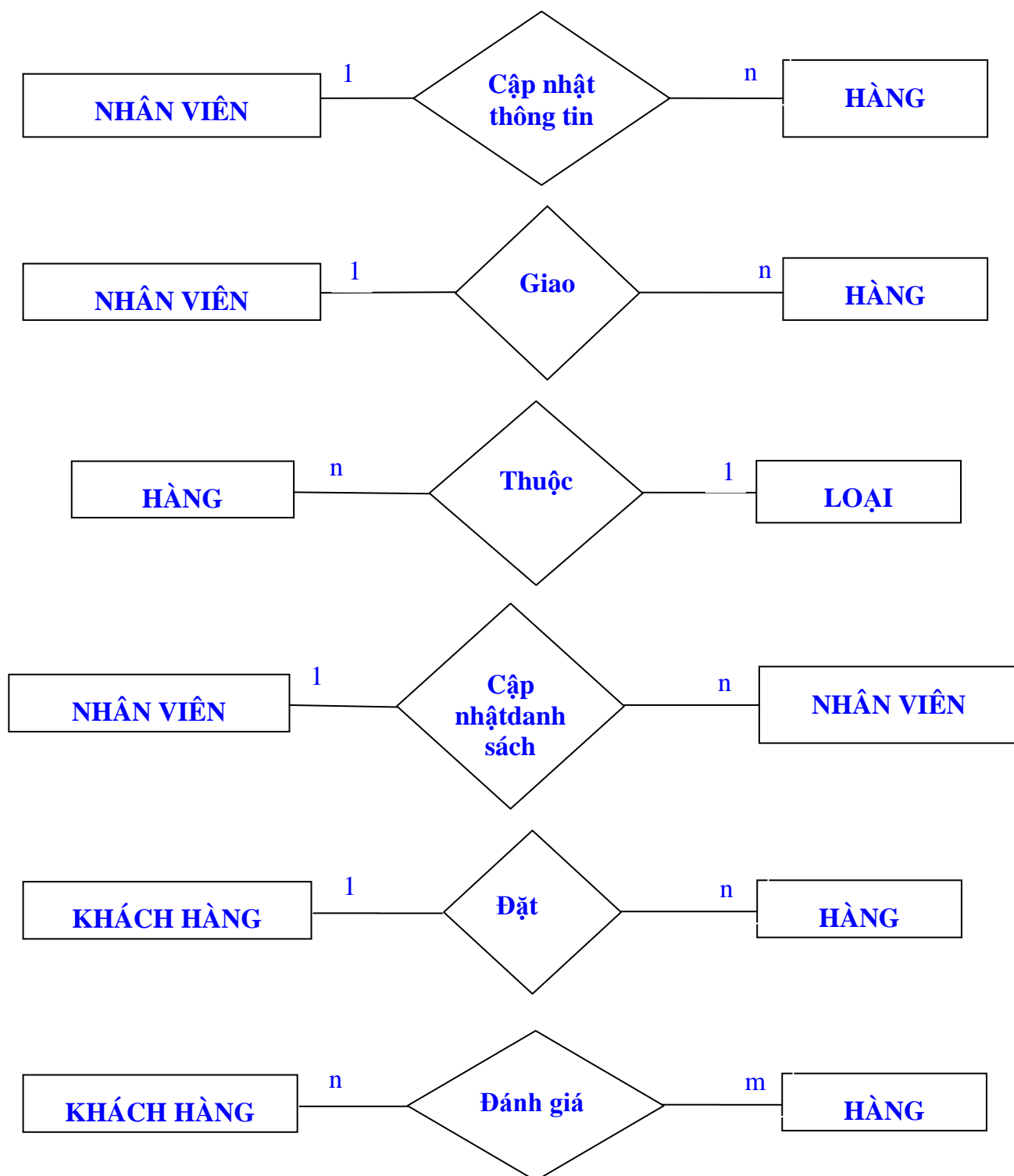
Thuộc Tính	Mô Tả
username	Tên đăng nhập của người quản trị
pass	Mật khẩu đăng nhập
ten	Họ tên người quản trị
email	Hộp thư
diachi	Địa chỉ
quyen	Quyền

3.3.1.4. Thực thể LOẠI

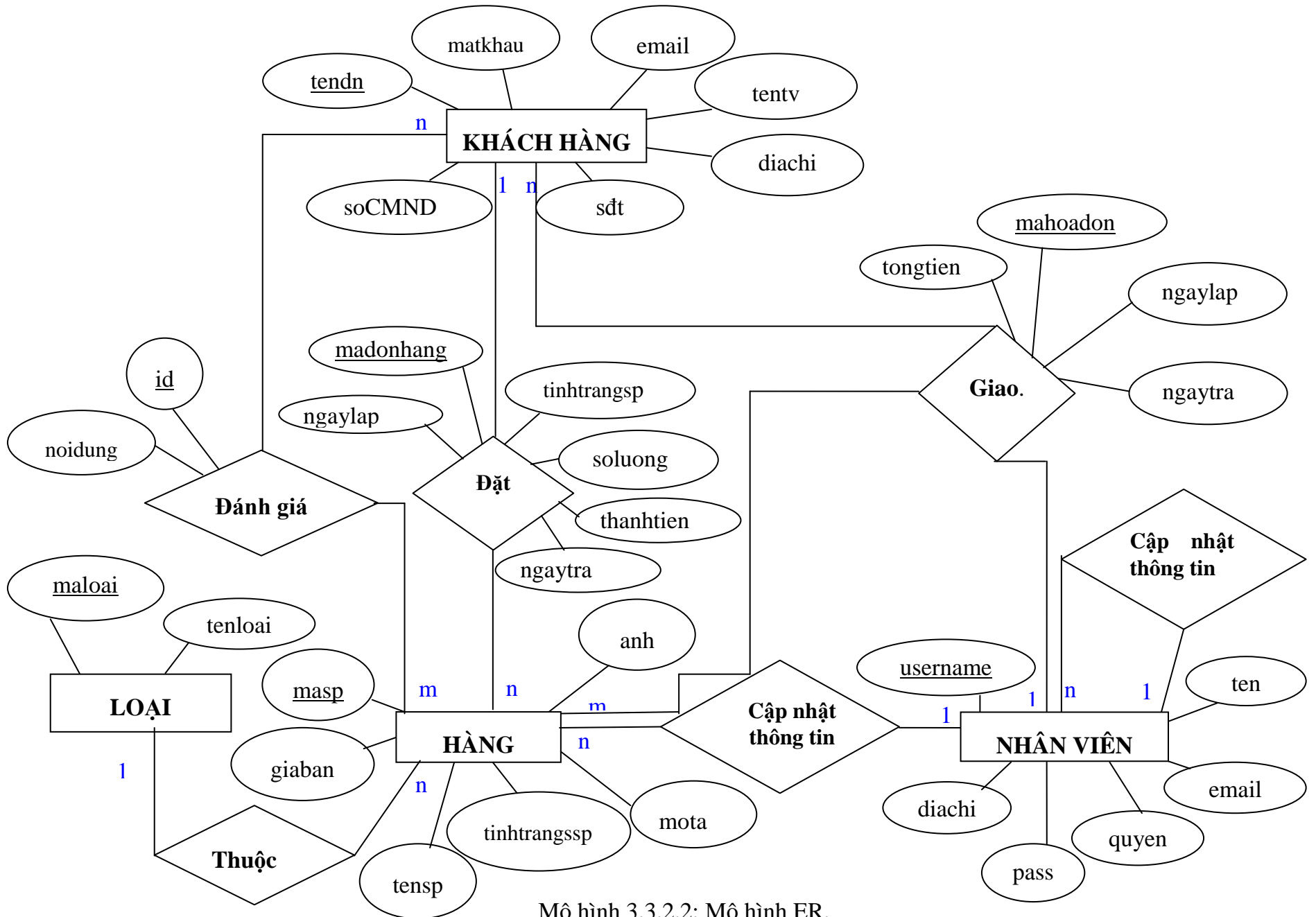


Thuộc Tính	Mô Tả
maloai	Mã loại
tenloai	Tên loại

3.3.2.1. Xác định các liên kết



3.3.2.2. Mô hình ER



Mô hình 3.3.2.2: Mô hình ER.

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

- Biểu diễn các thực thể

KHÁCH HÀNG

KHÁCH HÀNG(tendn, matkhau, tentv, diachi, email, sđt, soCMND)

HÀNG

HÀNG(masp, tensp, anh, mota, tinhtrangsp, giaban)

LOẠI

LOẠI(maloi, tenloai)

NHÂN VIÊN

NHÂN VIÊN(username, pass, ten, email, diachi, quyen)

-Biểu diễn các mối quan hệ

Đặt

ĐƠN ĐẶT HÀNG(madonhang, ngaylap, ngaytra, soluong, tinhtrangsp, thanhtien, tendn, masp)

Giao

PHIẾU GIAO HÀNG(mahoadon, ngaylap, ngayhethan, tongtien, tendn, username, masp)

Đánh giá

ĐÁNH GIÁ(id, masp, tendn, noidung)

- Các bảng

a. KHÁCH HÀNG

<u>tendn</u>	matkhau	email	tentv	Diachi	sdt	soCMND

b. HÀNG

<u>masp</u>	tensp	anh	mota	trangthaisp	Giaban

c. NHÂN VIÊN

<u>username</u>	pass	email	diachi	ten	Quyen

d. LOẠI

<u>maloai</u>	tenloai

e. ĐƠN ĐẶT HÀNG

<u>madonhang</u>	tendn	masp	soluong	tinhrangsp	ngaydat	ngaytra	thanhtien

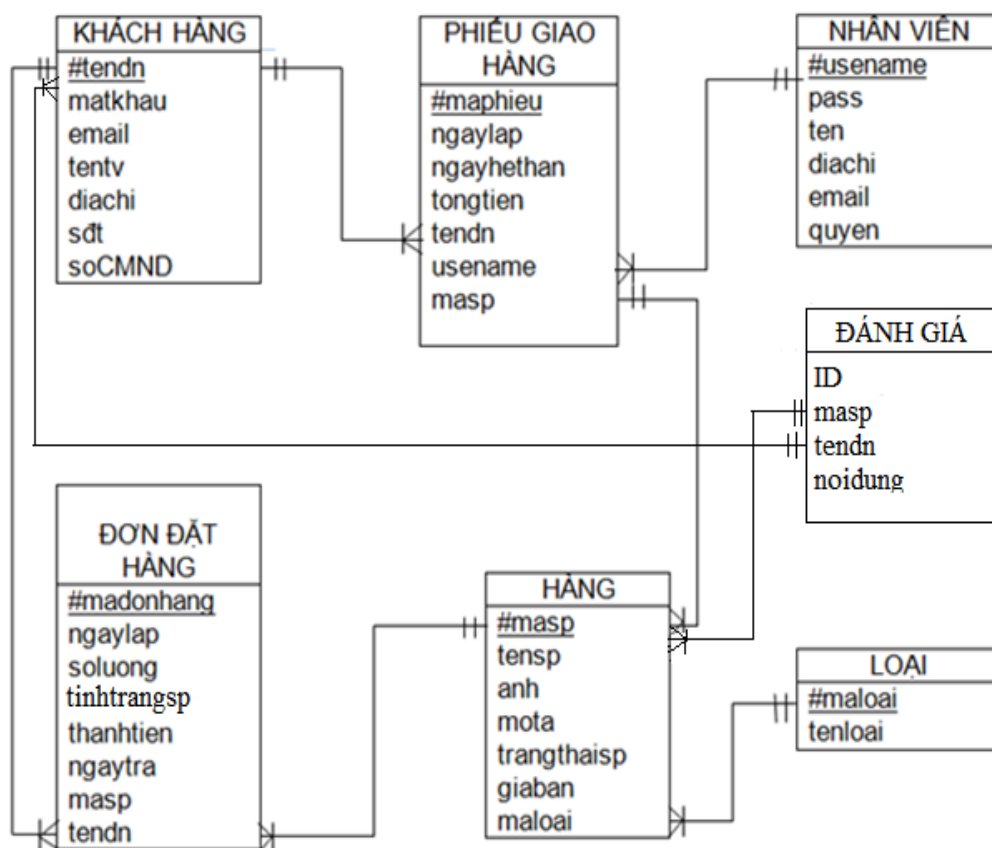
f. PHIẾU GIAO HÀNG

<u>mahoadon</u>	ngaylap	ngayhethan	tongtien	username	tendn	masp

g. ĐÁNH GIÁ

<u>id</u>	masp	tendn	noidung

3.3.4. Mô hình quan hệ



Mô hình 3.3.4: Mô hình quan hệ.

3.3.5. Thiết kế các bảng dữ liệu:

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

Tên Trường	Kiểu Dữ Liệu	Ghi Chú
tendn	VARCHAR (20)	Tài Khoản
matkhau	VARCHAR (40)	Mật Khẩu
tentv	VARCHAR (30)	Họ Tên
sdt	VARCHAR (13)	Số Điện Thoại
diachi	VARCHAR (50)	Địa Chỉ
email	VARCHAR (30)	Email
soCMND	VARCHAR(9)	Số CMND

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

Tên Trường	Kiểu Dữ Liệu	Ghi Chú
masp	INT(11)	Mã Hàng
tensp	VARCHAR (50)	Tên Hàng
anh	IMAGE (30)	Ảnh
gia	INT(11)	Giá
trangthaisp	VARCHAR (13)	Trạng Thái Hàng
mota	VARCHAR (2000)	Mô Tả
maloai	INT(11)	Mã Loại

c. Bảng Loại: Là bảng lưu thông tin của loại hàng, thông tin lưu trữ gồm:

Tên Trường	Kiểu Dữ Liệu	Ghi Chú
maloai	INT(11)	Mã Loại
tenloai	VARCHAR (50)	Tên Loại

d. Bảng Nhân viên: Là bảng lưu thông tin của nhân viên, thông tin lưu trữ gồm:

Tên Trường	Kiểu Dữ Liệu	Ghi Chú
username	VARCHAR (20)	Tài Khoản Nhân Viên
pass	VARCHAR (40)	Mật Khẩu
ten	VARCHAR (30)	Họ Tên Nhân Viên
email	VARCHAR (30)	Email
diaChi	VARCHAR (50)	Địa Chỉ
quyen	VARCHAR (10)	Quyền

e. Bảng Phiếu giao hàng: Là bảng lưu thông tin các hóa đơn, thông tin lưu trữ gồm:

Tên Trường	Kiểu Dữ Liệu	Ghi Chú
maphieu	INT(11)	Mã Hóa Đơn
ngaylap	DATE	Ngày Lập
ngayhethan	DATE	Ngày hết hạn
tongtien	FLOAT(12)	Tổng Tiền
tendn	VARCHAR (20)	Tài Khoản
username	VARCHAR (20)	Tài Khoản Nhân Viên
masp	INT(11)	Mã sản phẩm

- f. Bảng Đơn đặt hàng: Là bảng lưu thông tin các đơn đặt hàng, thông tin gồm:

Tên Trường	Kiểu Dữ Liệu	Ghi Chú
madonhang	INT(11)	Mã Đơn Đặt Hàng
ngaylap	DATE	Ngày Lập
soluong	INT(11)	Số Lượng
tinhttrang	VARCHAR (20)	Tình Trạng
thanhtien	FLOAT(12)	Thành Tiền
ngaydat	DATE	Ngày Đặt
ngaytra	DATE	Ngày Trả
masp	INT(11)	Mã Hàng
tendn	VARCHAR (20)	Tài Khoản

- g. Bảng Đánh giá: Là bảng lưu các thông tin đánh giá của khách hàng, thông tin gồm

Tên Trường	Kiểu Dữ Liệu	Ghi Chú
id	INT	Mã bảng đánh giá
masp	INT	Mã sản phẩm
tendn	varchar(20)	Tài khoản
noidung	nvarchar(500)	Nội dung đánh giá

CHƯƠNG 4: CHƯƠNG TRÌNH THỰC NGHIỆM

4.1. Môi trường thử nghiệm

- Hệ điều hành WindowsXP , Windows7 , Windows Vista
- Hệ quản trị cơ sở dữ liệu: SQL Server 2005.
- Ngôn ngữ lập trình: ASP.NET.

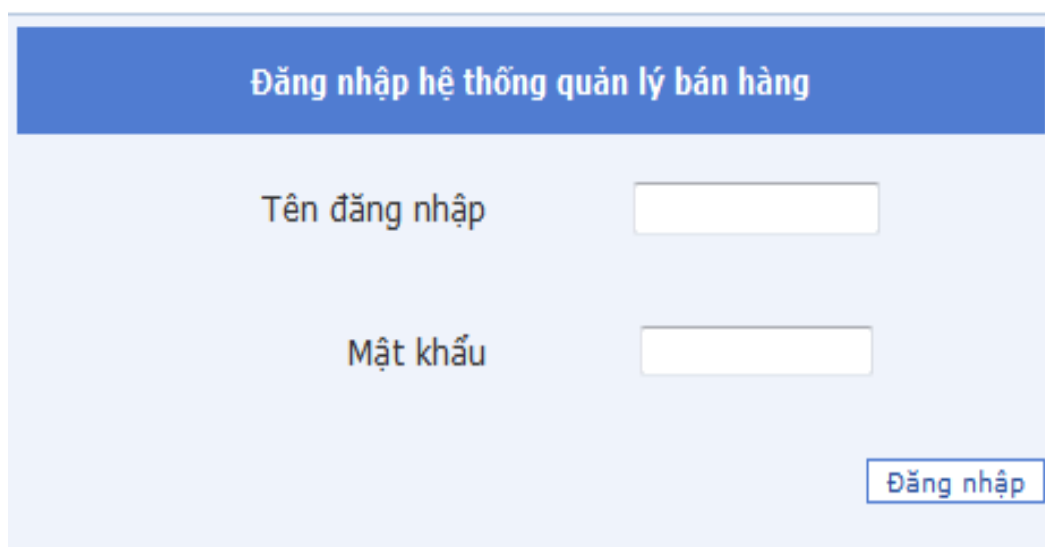
4.2. Một số giao diện chính

4.2.1. Giao diện trang chủ



Hình ảnh 4.2.1: Giao diện trang chủ.

4.2.2 *Giao diện trang quản trị*



The image shows a web form for logging into a management system. At the top, there is a blue header bar with the text "Đăng nhập hệ thống quản lý bán hàng" in white. Below the header, the form has a light blue background. It contains two input fields: "Tên đăng nhập" (Username) and "Mật khẩu" (Password). To the right of the password field is a "Đăng nhập" (Login) button with a blue border and text.

Hình ảnh 4.2.2: Giao diện đăng nhập của người quản trị.

4.2.3. Giao diện chức năng đăng ký thành viên

tên đăng nhập	<input type="text"/>
Mật khẩu	<input type="text"/>
Xác nhận mật khẩu	<input type="text"/>
Họ tên	<input type="text"/>
Số điện thoại	<input type="text"/>
Địa chỉ	<input type="text"/>
Email	<input type="text"/>
Số chứng minh thư	<input type="text"/>
<input type="button" value="Cập nhật"/>	

Tên đăng nhập	Tên đăng nhập	Tên thành viên	Số điện thoại	Địa chỉ	Email	Số chứng minh thư
boy_datcang	boy_datcang	Đinh Văn Quyền	01278395169	Lê Chân - Hải Phòng	vanquyen_hp_vn@yahoo.com	031
boy_haiphong	boy_haiphong	Van Quyen	03111998	Kiến An - Hải Phòng	quyen@yahoo.com	034
boy_haiphong1	boy_haiphong1	Quyền	031	Lê Chân - Hải Phòng	vanquyenhp@gmail.com	033
boy_haiphong2	boy_haiphong2	Quyeeenf	031	Lê Chân - Hải Phòng	vanquyenhp@gmail.com	033
lananh	lananh	Phạm Lan Anh	01684618301	hòa bình - thủy nguyên	lananhpham3009@gmail.com	132074594

Hình ảnh 4.2.3: Giao diện chức năng đăng ký thành viên.

4.2.4. Giao diện chức năng đặt hàng

Mã đơn đặt hàng	<input type="text"/>																																																								
Loại hàng	Đệm Bông Ép <input type="button" value="v"/>																																																								
Hàng	<input type="button" value="v"/>																																																								
Số lượng	<input type="text"/>																																																								
Tình trạng sản phẩm	<input type="text"/>																																																								
Ngày lập	<table border="1"> <tr> <td colspan="7">< July 2013 ></td> </tr> <tr> <td>Sun</td> <td>Mon</td> <td>Tue</td> <td>Wed</td> <td>Thu</td> <td>Fri</td> <td>Sat</td> </tr> <tr> <td>30</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>8</td> <td>9</td> <td>10</td> <td>11</td> <td>12</td> <td>13</td> </tr> <tr> <td>14</td> <td>15</td> <td>16</td> <td>17</td> <td>18</td> <td>19</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>21</td> <td>22</td> <td>23</td> <td>24</td> <td>25</td> <td>26</td> <td>27</td> </tr> <tr> <td>28</td> <td>29</td> <td>30</td> <td>31</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>5</td> <td>6</td> <td>7</td> <td>8</td> <td>9</td> <td>10</td> </tr> </table>	< July 2013 >							Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat	30	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
< July 2013 >																																																									
Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat																																																			
30	1	2	3	4	5	6																																																			
7	8	9	10	11	12	13																																																			
14	15	16	17	18	19	20																																																			
21	22	23	24	25	26	27																																																			
28	29	30	31	1	2	3																																																			
4	5	6	7	8	9	10																																																			
Ngày trả	<table border="1"> <tr> <td colspan="7">< July 2013 ></td> </tr> <tr> <td>Sun</td> <td>Mon</td> <td>Tue</td> <td>Wed</td> <td>Thu</td> <td>Fri</td> <td>Sat</td> </tr> <tr> <td>30</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>8</td> <td>9</td> <td>10</td> <td>11</td> <td>12</td> <td>13</td> </tr> <tr> <td>14</td> <td>15</td> <td>16</td> <td>17</td> <td>18</td> <td>19</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>21</td> <td>22</td> <td>23</td> <td>24</td> <td>25</td> <td>26</td> <td>27</td> </tr> <tr> <td>28</td> <td>29</td> <td>30</td> <td>31</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>5</td> <td>6</td> <td>7</td> <td>8</td> <td>9</td> <td>10</td> </tr> </table>	< July 2013 >							Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat	30	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
< July 2013 >																																																									
Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat																																																			
30	1	2	3	4	5	6																																																			
7	8	9	10	11	12	13																																																			
14	15	16	17	18	19	20																																																			
21	22	23	24	25	26	27																																																			
28	29	30	31	1	2	3																																																			
4	5	6	7	8	9	10																																																			
Hình thức thanh toán	<input type="button" value="v"/>																																																								
<input type="button" value="Cập nhật"/>																																																									

Mã đơn hàng	Ngày lập	Số lượng	Tình trạng	Thành tiền	Ngày trả	Mã sản phẩm	Hình thức thanh toán
1	07-02-2013	1		120000	07-04-2013	1	Qua thẻ ATM
1	07-02-2013	2		240000	07-04-2013	1	Qua thẻ ATM
2	07-03-2013	1		30000	07-06-2013	3	Qua thẻ ATM
3	07-06-2013	2		3900000	07-08-2013	1	Qua thẻ ATM
4	07-07-2013	2		3700000	07-11-2013	3	Qua thẻ ATM

Hình ảnh 4.2.4: Giao diện chức năng đặt hàng.

4.2.5. Giao diện thêm thành viên.

tên đăng nhập

Mật khẩu

Xác nhận mật khẩu

Họ tên

Email

Địa chỉ

Quyền hạn

Tên đăng nhập	Họ tên	Email	Địa chỉ	Quyền
admin	Nguyễn Văn A	admin@localhost.com	Số 192 Cầu Đất - Lê Chân - Hải Phòng	Quản trị
lananh	Phạm Thị Lan Anh	lananhpham3009@gmail.com	hòa bình - Thủy Nguyên	Quản trị
vanquyenhp	Đinh Văn Quyền	vanquyenhp@gmail.com	Lê Chân - Hải Phòng	Quản trị

Hình ảnh 4.2.5: Giao diện thêm thành viên.

KẾT LUẬN

Trong đồ án này em đã vận dụng phương pháp phân tích thiết kế hướng cấu trúc để xây dựng website bán và giới thiệu sản phẩm chăn ga gối đệm Hàn Quốc trên nền ASP.NET. Kết quả đạt được bao gồm:

Lý thuyết:

Phát biểu mô tả nghiệp vụ bài toán.

Biểu diễn các nghiệp vụ bằng các sơ đồ tiến trình nghiệp vụ.

Phân tích thiết kế bài toán một cách đầy đủ, theo đúng quy trình được học.

Thiết kế cơ sở dữ liệu để lưu trữ dữ liệu.

Thiết kế được các giao diện cập nhật dữ liệu và giao diện thanh toán.

Chương trình :

Sử dụng SQL Server 2005.

Sử dụng ngôn ngữ ASP.NET để lập trình.

Hệ thống đã được cài đặt thử nghiệm với một số dữ liệu chạy thông suốt và cho ra kết quả, đáp ứng được các yêu cầu bài toán đặt ra.

Những vấn đề tồn tại và hướng phát triển

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.

Sau này có điều kiện, em sẽ bổ sung thêm các chức năng còn thiếu, hoàn thiện các chức năng đã có và đưa vào sử dụng để hoàn thiện tính tiện dụng của hệ thống.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Nguyễn Văn Vy, Phân tích thiết kế các hệ thống thông tin hiện đại, hướng cấu trúc-hướng đối tượng, NXB Thống kê Hà Nội, 2002.
2. Phạm Hữu Khang, C# 2005 – Tập 5: Lập trình ASP.NET 2.0