

LỜI CẢM ƠN

Trước tiên em xin gửi lời cảm ơn chân thành tới thầy Phùng Anh Tuấn người đã trực tiếp hướng dẫn, giúp đỡ tận tình để em hoàn thiện đồ án tốt nghiệp này.

Em xin gửi lời cảm ơn tới các thầy cô giáo khoa công nghệ thông tin của trường Đại học Dân lập Hải Phòng đã dìu dắt, dạy dỗ chúng em về kiến thức chuyên môn, tinh thần độc lập, sáng tạo để em có những kiến thức thực hiện đề tài này.

Đồng thời em xin chân thành cảm ơn tới công ty cổ phần máy tính Hàng Hải đã tạo điều kiện thuận lợi giúp đỡ em trong quá trình khảo sát thực tế.

Em xin bày tỏ lòng biết ơn sâu sắc của mình tới gia đình, bạn bè, những người luôn sát cánh bên em, tạo mọi điều kiện thuận lợi để em hoàn thành đồ án này.

Trong quá trình thực hiện đề tài “Quản lý kho hàng công ty máy tính Hàng Hải” mặc dù đã cố gắng hết sức nhưng do thời gian và khả năng có hạn nên không tránh khỏi những thiếu sót. Vì vậy em rất mong quý thầy cô góp ý và giúp đỡ để đồ án của em được hoàn thiện hơn.

Em xin chân thành cảm ơn !

Hải Phòng, ngày 23 tháng 10 năm 2010

Hà Văn Đoàn

MỤC LỤC

LỜI CẢM ƠN	1
MỤC LỤC	2
LỜI NÓI ĐẦU	4
CHƯƠNG 1: CƠ SỞ LÝ THUYẾT HỆ THỐNG THÔNG TIN	5
1.1. Phân tích thiết kế hệ thống thông tin	5
1.1.1. Khái niệm và định nghĩa	5
1.1.2. Hệ thống thông tin quản lý.....	6
1.1.3. Phân loại hệ thống thông tin	7
1.1.4. Các giai đoạn của phân tích thiết kế hệ thống.....	7
1.2. Tổng quan về SQL Server và cơ sở dữ liệu quan hệ	9
1.2.1. Vài nét về cơ sở dữ liệu mô hình quan hệ	9
1.2.2. Thiết kế cơ sở dữ liệu quan hệ	9
1.2.3. Tạo và cài đặt cơ sở dữ liệu	10
1.3. Microsoft visual basic 6.0.....	17
1.3.1. Kiến thức cơ bản về lập trình VB6.0.....	17
CHƯƠNG 2: PHÂN TÍCH THIẾT KẾ HỆ THỐNG THÔNG TIN	20
2.1. Mô tả hoạt động của công ty máy tính Hàng Hải.....	20
2.1.1. Quy trình nhập kho.....	20
2.1.2. Quy trình xuất kho	20
2.1.3. Báo cáo	20
2.2. Biểu đồ hoạt động.....	22
2.2.1. Biểu đồ hoạt động quá trình nhập kho.....	22
2.2.2. Biểu đồ hoạt động quá trình xuất kho.....	23
2.3. Mô hình nghiệp vụ.....	24
2.3.1. Bảng phân tích xác định các chức năng, tác nhân và hồ sơ.....	24
2.3.2. Biểu đồ ngữ cảnh.....	25
2.3.3. Biểu đồ phân rã chức năng	26
2.3.4. Danh sách hồ sơ dữ liệu.....	28
2.3.5. Ma trận thực thể chức năng.....	30
2.3.6. Sơ đồ luồng dữ liệu.....	31
2.3.7. Sơ đồ luồng dữ liệu mức 1	32
2.4. Thiết kế cơ sở dữ liệu.....	35
2.4.1. Mô hình liên kết thực thể (ER).....	35
2.4.2. Mô hình quan hệ.....	38
CHƯƠNG 3 : CÀI ĐẶT CHƯƠNG TRÌNH.....	42
3.1. Thiết kế giao diện.....	42
3.1.1. Giao diện chính	42

3.1.2. Giao diện danh sách nhân viên kinh doanh	43
3.1.3. Giao diện cập nhật hàng hoá	43
3.1.4. Giao diện Phiếu nhập kho.....	44
3.1.5. Giao diện Phiếu xuất kho.....	44
3.1.6. Giao diện người dùng.....	45
KẾT LUẬN	46
TÀI LIỆU THAM KHẢO	47
PHỤ LỤC	48

LỜI NÓI ĐẦU

Công nghệ thông tin hiện nay ở Việt Nam đang trong giai đoạn phát triển rầm rộ. Nhà nước, chính phủ đã và đang có những chính sách khuyến khích đầu tư thỏa đáng, công nghệ hóa tin học trong tất cả các cơ quan bộ ngành, đặc biệt với sự ra đời của internet, nó đang dần trở thành một phần không thể thiếu của cuộc sống con người.

Các doanh nghiệp luôn là các đơn vị đi tiên phong trong vấn đề ứng dụng công nghệ thông tin, kỹ thuật mới vào hoạt động quản lý cho cơ quan mình với mục đích nâng cao doanh thu, làm việc nhanh chóng, hiệu quả, chính xác, giảm bớt công tác bàn giấy. Công ty cổ phần máy tính Hàng Hải cũng không nằm ngoài xu thế đó.

Do số lượng thiết bị và các linh kiện nhiều, mặt khác việc nhập hàng từ nhiều nhà cung cấp gây nên rất nhiều khó khăn cho công tác quản lý, do đó đòi hỏi phải có một phần mềm chuyên biệt đáp ứng được nhu cầu của công ty nói chung và công tác quản lý kho nói riêng.

Nội dung trình bày gồm có 3 chương:

CHƯƠNG 1: CƠ SỞ LÝ THUYẾT HỆ THỐNG THÔNG TIN

CHƯƠNG 2: PHÂN TÍCH THIẾT KẾ HỆ THỐNG THÔNG TIN

CHƯƠNG 3: CÀI ĐẶT CHƯƠNG TRÌNH

CHƯƠNG 1: CƠ SỞ LÝ THUYẾT HỆ THỐNG THÔNG TIN

1.1. Phân tích thiết kế hệ thống thông tin

1.1.1. Khái niệm và định nghĩa

Có nhiều định nghĩa về hệ thống thông tin khác nhau và các khái niệm liên quan. Về mặt kỹ thuật, hệ thống thông tin (HTTT) được xác định như một tập hợp các thành phần được tổ chức để thu thập, xử lý, lưu trữ, phân phối và biểu diễn thông tin, trợ giúp việc ra quyết định và kiểm soát hoạt động trong một tổ chức. Ngoài các chức năng kể trên, nó còn có thể giúp người quản lý phân tích các vấn đề, cho phép nhìn thấy được một cách trực quan những đối tượng phức tạp, tạo ra các sản phẩm mới. Liên quan đến HTTT là các khái niệm sẽ đề cập tới như dữ liệu, thông tin, hoạt động thông tin, xử lý dữ liệu, giao diện...

Dữ liệu (Data) là những mô tả về sự vật, con người và sự kiện trong thế giới mà chúng ta gặp bằng nhiều cách thể hiện khác nhau, như bằng ký tự, chữ viết, biểu tượng, hình ảnh, âm thanh, tiếng nói,...

Thông tin (Information) cũng như dữ liệu, đã có nhiều định nghĩa khác nhau. Một định nghĩa bao trùm hơn cả, xem thông tin là dữ liệu được đặt vào một ngữ cảnh với một hình thức thích hợp và có lợi cho người sử dụng cuối cùng.

Các hoạt động thông tin (Information activities) là các hoạt động xảy ra trong một HTTT, bao gồm việc nắm bắt, xử lý, phân phối, lưu trữ, trình diễn dữ liệu và kiểm tra các hoạt động trong HTTT.

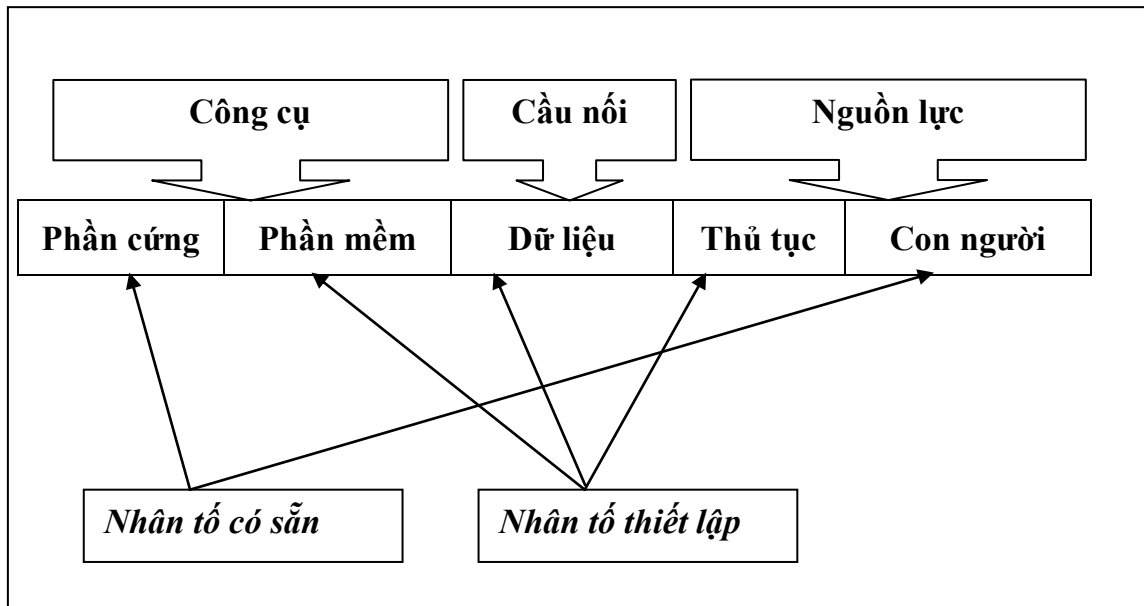
Xử lý (Processing) dữ liệu được hiểu là các hoạt động lên dữ liệu như tính toán, so sánh, sắp xếp, phân loại, tổng hợp... làm cho nó thay đổi về nội dung, vị trí hay cách thể hiện.

Giao diện (Interface) là chỗ mà tại đó hệ thống trao đổi dữ liệu với hệ thống khác hay môi trường. Ví dụ, giao diện của một HTTT thường là màn hình, bàn phím, chuột, micro, loa hay card mạng...

Môi trường (Environment) là phần của thế giới không thuộc hệ thống mà có tương tác với hệ thống thông qua các giao diện của nó.

1.1.2. Hệ thống thông tin quản lý

HTTT quản lý là sự phát triển và sử dụng HTTT có hiệu quả trong một tổ chức (Keen, Peter G.W.- một người đứng đầu trong lĩnh vực này).



Các yếu tố cấu thành của HTTT

Năm yếu tố cấu thành của HTTT quản lý xét ở trạng thái tĩnh là: Thiết bị tin học máy tính, các thiết bị, các đường truyền,...(phần cứng), các chương trình (phần mềm), dữ liệu, thủ tục- quy trình và con người (hình 1.1). Các định nghĩa về HTTT trên đây giúp cho việc định hướng quá trình phân tích, thiết kế hệ thống. Tuy vậy, sự mô tả này là chưa đủ, cần đi sâu phân tích cụ thể mới có được sự hiểu biết đầy đủ về một hệ thống thực và cho phép ta xây dựng cơ sở dữ liệu các chương trình và việc bố trí các thành phần bên trong nó.

1.1.3. Phân loại hệ thống thông tin

- a. Hệ thống tự động văn phòng
- b. Hệ thống xử lý giao dịch
- c. Hệ thống cung cấp thông tin thực hiện.
- d. Hệ thống thông tin quản lý
- e. Hệ trợ giúp quyết định
- f. Hệ chuyên gia.
- g. Hệ trợ giúp điều hành
- h. Hệ trợ giúp làm việc theo nhóm
- i. Hệ thống thông tin tích hợp

1.1.4. Các giai đoạn của phân tích thiết kế hệ thống

1. Khảo sát hiện trạng xác định yêu cầu hệ thống.

Xác định yêu cầu là bước đầu tiên và quan trọng của một hệ thống thông tin, nó quyết định đến chất lượng hệ thống thông tin được xây dựng trong các bước sau này. Việc thu thập các thông tin của hệ thống chính là việc tiến hành khảo sát hệ thống, việc khảo sát hệ thống được chia làm hai giai đoạn:

- Giai đoạn khảo sát sơ bộ: nhằm hình thành dự án phát triển hệ thống thông tin.
- Giai đoạn khảo sát chi tiết: nhằm thu thập các thông tin chi tiết của hệ thống phục vụ phân tích yêu cầu thông tin làm cơ sở cho các bước sau này.

2. Phân tích hệ thống

a. Phân tích hệ thống về chức năng.

Phân tích hệ thống về chức năng hiểu một cách đơn giản là xác định các chức năng nghiệp vụ cần được tiến hành của hệ thống sau khi đã khảo sát thực tế và đi sâu vào các thành phần của hệ thống.

Các bước tiến hành:

- Diễn tả chức năng từ mức vật lý về mức logic, từ mức đại thể về mức chi tiết.
- Xây dựng sơ đồ phân cấp chức năng.

- Xây dựng dòng dữ liệu.

- b. Phân tích hệ thống về dữ liệu

Phân tích hệ thống về dữ liệu là việc phân tích về cấu trúc thông tin được dùng và được tổ chức bên trong hệ thống đang khảo sát, xác định được mối quan hệ tự nhiên giữa các thành phần thông tin, hay nói cách khác, đây là quá trình lập lược đồ khái niệm về dữ liệu, làm căn cứ cho việc thiết kế cơ sở dữ liệu sau này.

Việc phân tích dữ liệu thường thực hiện qua hai giai đoạn:

Đầu tiên lập lược đồ dữ liệu theo mô hình thực thể/liên kết, nhằm phát huy thế mạnh về tính trực quan và dễ vận dụng của mô hình này, bao gồm:

- + Xác định các kiểu thực thể cùng với các kiểu thuộc tính của nó.
- + Xác định các mối quan hệ giữa các kiểu thực thể.

Tiếp đó hoàn thiện lược đồ dữ liệu theo mô hình quan hệ nhằm lợi dụng cơ sở lý luận chặt chẽ của mô hình này trong việc chuẩn hóa lược đồ, bao gồm:

- + Xác định các kiểu thuộc tính của các kiểu thực thể.
- + Chuẩn hóa danh sách các thuộc tính, từ đó xác định các kiểu thực thể đã được chuẩn hóa.
- + Xác định mối quan hệ.

3. Thiết kế hệ thống

Trong khi giai đoạn phân tích nghiệp vụ thuần túy xử lý cho quan điểm logic về hệ thống, thì giai đoạn thiết kế hệ thống bao gồm việc xem xét ngay lập tức cá khả năng cài đặt các yêu cầu nghiệp vụ này bằng cách sử dụng máy tính.

Tùy theo quy mô của hệ thống mà các giai đoạn thiết kế có thể áp dụng khác nhau. Sau đây là các tiến trình đơn giản nhất trong thiết kế hệ thống:

- Thiết kế được xem xét bắt đầu từ màn hình tương tác, các dữ liệu vào và ra (các báo cáo) đến cơ sở dữ liệu và các tiến trình xử lý chi tiết bên trong.
- Thiết kế vật lý: là quá trình chuyển mô hình logic trừu tượng thành bản thiết kế vật lý hay các đặc tả kỹ thuật. Trong thiết kế vật lý cần phải quyết định chọn ngôn ngữ lập trình, hệ cơ sở dữ liệu, cấu trúc file tổ chức dữ liệu, phần cứng, hệ điều hành và môi trường mạng cần xây dựng.
- Hoàn thiện chương trình.

1.2. Tổng quan về SQL Server và cơ sở dữ liệu quan hệ

1.2.1. Vài nét về cơ sở dữ liệu mô hình quan hệ

Cơ sở dữ liệu quan hệ là cơ sở dữ liệu bên trong nó được tổ chức thành các bảng. Các bảng được tổ chức bằng cách nhóm dữ liệu theo cùng chủ đề và có chứa các cột và các dòng thông tin. Sau đó các bảng này lại liên hệ với nhau bởi bộ Database Engine khi nó yêu cầu.

Nói chung, một cơ sở dữ liệu có thể hiểu như là tập hợp các dữ liệu có liên quan với nhau.

1.2.2. Thiết kế cơ sở dữ liệu quan hệ

a. Quá trình thiết kế một cơ sở dữ liệu quan hệ

Quá trình thiết kế một cơ sở dữ liệu quan hệ gồm các bước sau :

- 1 Phân tích hoàn cảnh, thu nhập thông tin về dữ liệu được đề cập trong bài toán.
- 2 Quyết định các bảng gồm các cột, kiểu dữ liệu, và chiều dài của chúng.
- 3 Chuẩn hoá các bảng dữ liệu đã xây dựng được.
- 4 Tạo cơ sở dữ liệu, các bảng và thiết lập mối quan hệ giữa các bảng .

Khi ta nắm được mối liên hệ dữ liệu, ta sẽ tổ chức nó thành các bảng có quan hệ với nhau và tuân thủ theo quy luật chuẩn hoá (Normalization rules).

b. Chuẩn hoá dữ liệu

Sau khi đã quyết định về các cột, ta cần tổ chức dữ liệu thành các bảng có quan hệ. Quá trình này gọi là chuẩn hoá dữ liệu.

Các quy luật được xây dựng để chuẩn hoá dữ liệu:

1 Dạng chuẩn thức nhất (First Normal Form - 1st NF): Theo quy luật này một cột không thể chứa nhiều giá trị.

2 Dạng chuẩn thứ hai (Second Normal - 2nd NF): theo quy luật này mỗi cột không phải là khoá cần phải phụ thuộc vào khoá đầy đủ, và không phụ thuộc vào chỉ một phần của khoá chính.

3 Dạng chuẩn thứ ba (Third Normal - 3rd NF): Tương tự như quy luật trước, theo quy luật này tất cả các cột không khoá không được phụ thuộc vào các cột không khoá khác. SQL Server và mô hình Client/Server

c. Khái quát về mô hình Client/Server

SQL Server của Microsoft là mô hình cơ sở dữ liệu kiểu client/server.

Client/ server có thể được xác định như một ứng dụng được chia thành 2 phần: phần chạy trên server và phần chạy trên các workstations (máy trạm). Phía Server của ứng dụng cung cấp độ bảo mật, tính chịu lỗi (Fault- tolerance), hiệu suất, chạy đồng thời và sao lưu dự phòng tin cậy. Phía Client cung cấp giao diện với nhà sử dụng và có chứa các báo cáo, các truy vấn, và các Forms. SQL Server là phần server của chương trình, có nhiều Client khác nhau được chọn để từ đó có thể kết nối vào SQL Server, trong đó có cả các tiện ích của SQL Server, chẳng hạn như SQL Server Query Analyzer.

d. Ưu điểm của mô hình Client / Server

Các ưu điểm của Client là:

- 1 Dễ sử dụng
- 2 Hỗ trợ trên nhiều nền phần cứng
- 3 Hỗ trợ trên nhiều ứng dụng phần mềm
- 4 Quen thuộc với người sử dụng

Các ưu điểm của Server là:

- 1 Đáng tin cậy
- 2 Chạy đồng thời nhiều ứng dụng
- 3 Khả năng chịu lỗi cao
- 4 Phần cứng hiệu suất cao
- 5 Điều kiện tập trung

Trong mô hình Client/Server, khi truy vấn chạy, server sẽ dò tìm cơ sở dữ liệu và chỉ gửi những dòng nào phù hợp với yêu cầu của Client. Điều này không chỉ tiết kiệm mà còn có thể thực thi nhanh hơn so với khi trạm làm việc thực hiện các truy vấn đó, chỉ cần Server đủ mạnh

1.2.3. Tạo và cài đặt cơ sở dữ liệu

1. Quy định về định danh (đặt tên) trong SQL Server

Tất cả các bảng cũng như tên cột và tên đối tượng đề phải tuân theo các quy luật định danh của SQL Server.

2. Tạo cơ sở dữ liệu

Để tạo cơ sở dữ liệu mới trong SQL Server ta có thể dùng một trong 3 phương thức sau:

- 1 Database Creation Wizard
- 2 SQL Server Enterprise Manager
- 3 Câu lệnh CREAT DATABASE

3. Tạo bảng

a) Sơ lược về bảng

Bảng (Table) dùng để lưu tất cả dữ liệu trong cơ sở dữ liệu và được tổ chức thành các hàng và cột (bản ghi và trường). Mỗi cột trong bảng có thể lưu trữ một loại thông tin nhất định gọi là kiểu dữ liệu

Mỗi bảng đại diện cho một tập hợp thực thể trong cơ sở dữ liệu. Mỗi hàng trong bảng chính là một thực thể cụ thể, với các thuộc tính được miêu tả bởi giá trị của các cột tương ứng .

Mỗi cột (Trường) trong bảng cần được đặt tên, kiểu dữ liệu, độ rộng, và phải xác định rõ ràng cho phép có giá trị Null hay không. Các cột có thể được đặt tên theo bất kỳ thứ tự nào trong bảng. Tên cột phải duy nhất trong một bảng và phải tuân theo các quy luật định danh của SQL Server.

Mỗi cơ sở dữ liệu cho phép khai báo tới 2 triệu bảng, mỗi bảng có thể tối đa 1.024 cột. Chiều dài mỗi hàng tối đa là 8.092 ký tự. Độ rộng tối đa cho mỗi cột là 8.00 ký tự và bạn có thể có tới 1.024 cột trong một hàng, tuy nhiên, một hàng không thể vượt quá một trang dữ liệu 8.192 byte cho dữ liệu và overhead (các dữ liệu phụ). Trường hợp ngoại lệ là đối với văn bản và kiểu dữ liệu 8.192 byte cho dữ liệu hình ảnh, cho phép tới 2GB thông tin văn bản và thông tin nhị phân. Những thông tin này không lưu dữ trong bảng nên không bị hạn chế bởi giới hạn trong một trang.

b) Các kiểu dữ liệu

Các kiểu dữ liệu mà SQL Server hỗ trợ :

Loại dữ liệu	Kiểu dữ liệu	Mô tả
Chuỗi ký tự (String)	Char(n), Varchar(n)	Lưu trữ các chuỗi ký tự Max n= 8,000 ký tự
Nhị phân (Binary)	Binary(n) Varbinary(n)	Lưu trữ thông tin nhị phân trong cặp 2 byte. Max n= 8,000 byte.
Số nguyên (integer)	Int, Smallint, Tinyint	Lưu trữ các giá trị nguyên Int 4 byte $\pm 2,147,483,647$; Smallint 2 byte $\pm 32,767$; Tinyint 1 byte 0-255
Số thực (Approximate Numeric)	Float, Real	Lưu trữ số gần đúng Độ chính xác Kích thước lưu trữ 1- 9 5 byte 10-19 9 byte 20-28 13 byte 30-38 17 byte
Số chính xác (Exact Number)	Decimal, Numeric	Lưu trữ các số chính xác Độ chính xác Kích thước lưu trữ 1- 9 5 byte 10-19 9 byte 20-28 13 byte 30-38 17 byte Khi khai báo phải xác định cả độ tin chính xác (precision) và tỷ lệ (scale)
Kiểu đặc biệt (Special)	Bit, Text, Image	Lưu trữ bit, Văn bản nhiều hơn 8.000 byte, hay dữ liệu hình ảnh bit: lưu trữ thông tin logic. Text & Image : có thể lưu dữ liệu 2GB.

		Khi khai báo, con trỏ 16 byte sẽ được bổ sung vào hàng. Con trỏ này sẽ trỏ đến trang dữ liệu KB đầu tiên, thì một con trỏ 16 byte sẽ được phát sinh để trỏ tới các trang BLOB
Ngày và Giờ (Date and Time)	Datetime, smalldatetime	Lưu trữ ngày giờ Datetime 8 byte: 1/1/1753 – 31/12/9999 Small datetime 4 byte: 1/1/1900 – 6/6/2079
Tiền tệ (Money)	Money, Smallmoney	Lưu trữ các giá trị tiền tệ. Cả 2 loại đều có scale là 4. Money: 8 byte : 22,337,203,685,447.5805 Small Money: 4 byte :±214,748,3647
Kiểu tự động tăng (Auto-Incrementing Datatypes)	Dentity, Timestamp	Lưu trữ các giá trị cho phép sẽ tăng tự động hay được gán trị SQL Server
Tương đương (Synonyms)	Character->Char Character(n)->Char(n) Char varying ->Varchar Char varying(n)->Varchar(n) Binary varying ->Varbinary Dec->Decimal Double precision->Float Float(n) n=1-7 ->Real Float(n) n=8-15 -> float Integer-> Int	Ánh xạ kiểu dữ liệu ANSI thành kiểu dữ liệu SQL Server
Kiểu người dùng định nghĩa (User-Defined)		Kiểu dữ liệu riêng do người dùng định nghĩa để lưu trữ thông tin

- Sử dụng câu lệnh

Cú pháp:

```
CREATE TABLE [database. [owner.] table_name
```

(

```
Column_name datatype[ identity/constraint/ NULL/NOT NULL]
```

```
[,...]
```

)

Trong đó

- table_name: Tên bảng mới, tuân thủ theo quy luật định danh
- Column_name: Tên cột, tuân thủ theo quy luật định danh
- Datatype: Kiểu dữ liệu cột

Phần còn lại là tùy chọn. Có thể xác định thuộc tính Identity, các ràng buộc trường và khả năng có giá trị NULL.

- Cú pháp xoá bảng

```
DROP TABLE Table_name
```

table_name: Tên bảng cần xoá.

4. Truy vấn dữ liệu

a) Các khái niệm cơ bản dùng trong truy vấn

Chọn danh sách :

Danh sách lựa chọn được dùng trong truy vấn là danh sách liệt kê các cột dữ liệu, các biểu thức tính toán mà kết quả của truy vấn sau khi thực hiện phải đưa ra. Các thành phần của danh sách lựa chọn được phân cách nhau bởi dấu “,”.

Đối với cột dữ liệu: Những cột dữ liệu được lấy ra từ các bảng mà các cột này có mặt ở nhiều bảng khác nhau thì khi viết phải chỉ rõ trường này thuộc cơ sở dữ liệu nào theo cú pháp: [Tên Bảng]. [Tên Trường]. Trong đó [Tên bảng] là tên bảng nguồn truy suất dữ liệu hoặc bí danh của bảng này; [Tên trường] là tên trường truy suất thông tin.

Đối với các biểu thức tính toán: cột này là kết quả của các phép toán ghép lại phải được thiết lập theo đúng thứ tự ưu tiên thực hiện của các phép toán. Đối với các toán hạng là các cột thì phải tuân thủ kiểu viết đối với cột dữ liệu .

Các mục lựa chọn ta có thể thay đổi tiêu đề kết quả truy suất theo cú pháp:

```
<column_name/expression>as new_column_name hoặc
```

```
new_column_name=<column_name/expression>new_column_name
```

Chú ý : Đối với dữ liệu là các hằng số kiểu ký tự hoặc kiểu ngày giờ thì phải được bao trong dấu ‘’.

- Cú pháp truy vấn

- Truy vấn lựa chọn

```
SELECT [ALL/DISTINCT][TOP n [PERCENT] < select_list>
[FROM <table_sources>]
[WHERE <search_condition>]
[ORDER BY <order_list.>
```

Trong đó :

<select_list>: Danh sách chọn

<table_sources>: nguồn dữ liệu

<search_condition>: điều kiện lọc

<order_list>: điều kiện sắp xếp

ALL,DISTINCT: kết quả truy vấn toàn bộ hay loại bỏ những hàng giống nhau.

TOP n [PERCENT]: kết quả truy vấn là một phần n dòng hoặc n %.

- Truy vấn tạo bảng

Lệnh SELECT INTO cho phép tạo mới một bảng dữ liệu cơ sở trong kết quả truy vấn. Bảng mới này dựa vào các cột mà ta định danh trong danh sách lựa chọn. Ta có thể tạo 2 kiểu bảng, cố định và tạm thời theo cú pháp:

```
SELECT column_list
INTO new_table_name
FROM table_list
WHERE search_criteria
```

Trong đó :

new_table_name: là tên của bảng mới được tạo, nó không cần định nghĩa dữ liệu. Tên bảng phải là duy nhất và phải tuân thủ theo quy định đặt tên của SQL. Các cột trong column_list bắt buộc phải có tiêu đề và được đặt tên là duy nhất

Các thành phần khác cũng như phần truy vấn lựa chọn

- Truy vấn chèn dữ liệu

Lệnh INSERT cơ bản thêm 1 hàng vào một bảng tại một thời điểm. Các biến thể của lệnh INSERT cho phép thêm nhiều hàng bằng cách chọn dữ liệu từ bảng khác hay thực thi một thủ tục được lưu (stored procedure). Trong bất cứ trường hợp nào ta cần

phải biết về cấu trúc của bảng mà ta cần thiết phải chèn dữ liệu vào như:

- + Số cột trong bảng .
- + Kiểu dữ liệu từng cột
- + Một vài lệnh INSERT yêu cầu phải biết tên cột

Nắm vững những ràng buộc, và các thuộc tính của cột như thuộc tính định danh (Identity).

Cú pháp :

```
INSERT [INTO]
{< table_or_view>}
{[column_list]}
VALUE
({DEFAULT/cnstant_expression}[,...])/
select_statment/
execute_statment}/
DEFAULT VALUES }
```

Những cột không đề cập trong danh sách khi ta chèn một hàng nào mới vào thì SQL SERVER phải tự xác định giá trị cho các cột này. Để SQL Server có thể tự định giá trị, mỗi cột không được đề cập trong danh sách phải tuân theo một tiêu chuẩn sau:

- + Cột được gán giá trị mặc định
- + Cột là cột định danh
- + Cột cho phép giá trị NULL
- + Cột có kiểu dữ liệu là timestamp

- Truy vấn cập nhật dữ liệu

Lệnh UPDATE cho phép ta thay đổi giá trị của các cột trong hàm theo cú pháp :

```
UPDATE {table_name/view}
SET column_name1={express1 /NULL/select_statment}
[,column_name2=...]
[WHERE search_conditions]
```

Lệnh UPDATE có thể thay đổi cho nhiều cột. Từ khoá SET chỉ xuất hiện một lần và các cột khác nhau được thay đổi cách khác nhau dấu ‘,’.

1.3. Microsoft visual basic 6.0

1.3.1. Kiến thức cơ bản về lập trình VB6.0

1. Các khái niệm cơ bản

a) Thuộc tính

Mỗi đối tượng đều có bộ thuộc tính mô tả đối tượng. Mặc dù mỗi đối tượng có những bộ thuộc tính khác nhau, nhưng trong đó, có những thuộc tính thông dụng cho hầu hết đối tượng (Form, Control). Ta có thể xem đầy đủ các thuộc tính của từng đối tượng thông qua cửa sổ Properties. Các thuộc tính thông dụng gồm :

Thuộc tính	Mô tả
Left/Top	Vị trí tương ứng của cạnh trái/cạnh trên so với đối tượng (điều khiển) chứa nó
Height/Width	Tương ứng chiều cao/chiều rộng của đối tượng (điều khiển)
Name	Giá trị là chuỗi được dùng đặt tên đối tượng (điều khiển)
Enable	Giá trị Logic (True hoặc False) quyết định người sử dụng có thể tương tác với điều khiển hay không
Visible	Giá trị Logic (True hoặc False) quyết định người sử dụng có thể nhìn thấy điều khiển hay không

b) Phương thức

Phương thức là những chương trình chứa trong điều khiển, cho điều khiển biết cách thức để thực hiện một công việc nào đó. Mỗi điều khiển có những phương thức khác nhau nhưng vẫn có một số phương thức thông dụng cho hầu hết các điều khiển.

Các phương thức thông dụng gồm:

Phương thức	Mô tả
Move	Thay đổi vị trí một đối tượng theo yêu cầu của chương trình
Drag	Thực hiện hoạt động kéo và thả người sử dụng
Setfocus	Lựa chọn / chuyển tới đối tượng được chỉ ra trong Code
Zorder	Quy định thứ tự xuất hiện các điều khiển trên màn hình

c) Sự kiện

Nếu như thuộc tính mô tả đối tượng, phương thức chỉ ra cách thức đối tượng hành động thì sự kiện là những phản ứng của đối tượng. Tương tự như thuộc tính và phương thức, mỗi điều khiển có một bộ các sự kiện khác nhau, nhưng trong đó có một

số sự kiện thông dụng với hầu hết các điều khiển. Các sự kiện này xảy ra thường là kết quả của một hành động nào đó. kiểu sự kiện này được gọi là sự kiện khởi tạo bởi người sử dụng, và ta phải tạo Code cho nó.

Các phương thức thông dụng gồm:

Sự kiện	Xảy ra khi
Change	Người sử dụng sửa đổi chuỗi ký tự trong textbox, combobox...
Click	Người sử dụng bấm chuột lên đối tượng
Dbclick	Người sử dụng bấm chuột đúp lên đối tượng
Dragdrop	Người sử dụng kéo rê một đối tượng sang vị trí khác
Dragover	Người sử dụng kéo rê một đối tượng ngang qua một điều khiển khác
Gotfocus	Đưa ra một đối tượng vào tầm ngắm của người sử dụng
KeyDown	Người sử dụng nhấn một nút trên bàn phím trong khi đối tượng này đang trong tầm ngắm
KeyPress	Người sử dụng nhấn và thả một phím trên bàn phím trong khi đối tượng này đang trong tầm ngắm
KeyUp	Người ta sử dụng thả một nút trên bàn phím trong khi đối tượng này trong tầm ngắm
LostFocus	Đưa một đối tượng ra khỏi tầm ngắm
MouseDown	
MouseMove	Người sử dụng di chuyển con trỏ chuột ngang qua đối tượng.
MouseUp	Người sử dụng thả một nút chuột bất kì trong khi con trỏ đang nhằm vào đối tượng.

Khi tạo một chương trình bằng VB, ta lập trình chủ yếu theo sự kiện. Điều này có nghĩa là chương trình chỉ thi hành khi người sử dụng thực hiện một thao tác trên giao diện hoặc có việc gì đó xảy ra trong hệ điều hành Windows.

Khi có sự kiện xảy ra Windows sẽ gửi một thông điệp tới ứng dụng. Ứng dụng đọc thông điệp và thi hành đoạn code đáp ứng sự kiện đó. Nếu không có đoạn code xử lý thì ứng dụng bỏ qua sự kiện này. VB sẽ tự động phát sinh các thủ tục xử lý sự kiện ngay khi ta chọn tên sự kiện trong cửa sổ code.

2. Khái quát về xây dựng một ứng dụng bằng VB 6.0

a) Những quy định khi viết chương trình

Để chương trình dễ đọc, dễ hiểu và dễ bảo trì, ta cần tuân thủ các bước sau:

- Đặt tên đối tượng biến, hằng và các thủ tục.
- Định dạng chuẩn cho các tiêu đề và chú thích trong chương trình.
- Các khoảng trắng, định dạng và giống hàng trong chương trình.

b) Các bước xây dựng một ứng dụng bằng VB 6.0

Thế mạnh của VB là sử dụng các điều khiển và tận dụng tối đa khả năng lập trình của chúng. Một điều khiển thực chất là một cửa sổ được lập trình sẵn bên trong. Một điều khiển chứa đựng một chương trình được lập sẵn và chương trình này có thể thích hợp một cách dễ dàng vào ứng dụng có sử dụng điều khiển.

Để xây dựng một ứng dụng bằng VB ta cần làm các bước sau:

B1: Thiết kế giao diện ứng dụng bao gồm :

- Thiết kế các menu cần dùng.
- Thiết kế các cửa sổ, thiết lập kích thước và các đặc tính khác của chúng.
- Thiết lập các Control trên form: các nút lệnh, các Lable, các Texbox... sẵn

có do VB hỗ trợ và có thể là các Control do các hãng thứ 3 cung cấp giúp ta thiết kế để thực hiện một số chức năng mong muốn.

B2: Viết mã kích hoạt các giao diện đã thiết kế ở B1 và các mã đáp ứng các sự kiện mà người sử dụng tác động lên giao diện. Đó là điểm mấu chốt cần phải nhận thức rõ trong khâu lập trình VB. Visual Basic xử lý mã chỉ để đáp ứng với các sự kiện.

Chương trình Visual Basic được xem như gồm một loạt các phần độc lập chỉ “thức giấc” để đáp ứng các sự kiện mà ta báo cho chúng biết trước. Bởi vậy các dòng mã thi hành trong một chương trình Visual Basic phải nằm trong các thủ tục hoặc các hàm. Các dòng mã bị cô lập sẽ không làm việc.

CHƯƠNG 2: PHÂN TÍCH THIẾT KẾ HỆ THỐNG THÔNG TIN

2.1. Mô tả hoạt động của công ty máy tính Hàng Hải.

2.1.1. Quy trình nhập kho

Khi công ty có nhu cầu nhập hàng, bộ phận kinh doanh sẽ lập một bảng dự trù nhập hàng gửi cho giám đốc. Giám đốc sau khi xem xét và ký duyệt sẽ gửi trả lời có đồng ý cho nhập hàng hay không, nếu đồng ý bộ phận kinh doanh sẽ chọn nhà cung cấp và gửi phiếu yêu cầu nhập hàng. Nhà cung cấp dựa vào phiếu nhập hàng sẽ lập bảng báo giá và gửi ngược lại cho công ty, nếu đồng ý, bộ phận kinh doanh sẽ lập và gửi đơn đặt hàng tới nhà cung cấp. Nhà cung cấp sẽ chuyển hàng cho công ty kèm theo hóa đơn thanh toán, phiếu xuất kho và phiếu bảo hành. bộ phận kinh doanh kiểm tra hàng và đưa hàng sang kho. Bộ phận thủ kho sẽ kiểm tra hàng lần cuối, nếu hàng không đúng chủng loại hoặc không đáp ứng được chất lượng thì sẽ lập biên bản sự cố. Ngược lại thì sẽ lập phiếu nhập kho và lập biên bản giao nhận hàng hoá. Thủ kho lưu thông tin nhập kho vào sổ xuất kho

2.1.2. Quy trình xuất kho

Khi khách tới mua hàng sẽ chuyển phiếu yêu cầu mua hàng đến nhân viên bán hàng, nhân viên sẽ kiểm tra xem mặt hàng này có bán tại công ty hay không, nếu có sẽ gửi yêu cầu cho thủ kho, thủ kho kiểm tra hàng trong kho, nếu hết hàng sẽ gửi thông báo hết hàng, ngược lại sẽ thông báo còn hàng cho nhân viên bán hàng, Sau đó nhân viên bán hàng sẽ gửi bảng báo giá cho khách hàng. Nếu khách hàng đồng ý mua thiết bị thì sẽ gửi đơn đặt hàng tới công ty, sau khi nhận được đơn đặt hàng, nhân viên bán hàng sẽ gửi phiếu yêu cầu xuất kho cho thủ kho. Sau khi nhận được phiếu, thủ kho sẽ lập phiếu xuất kho và hoá đơn thanh toán để giao hàng cho nhân viên. Thủ kho lưu thông tin về xuất kho vào sổ xuất kho

2.1.3. Báo cáo

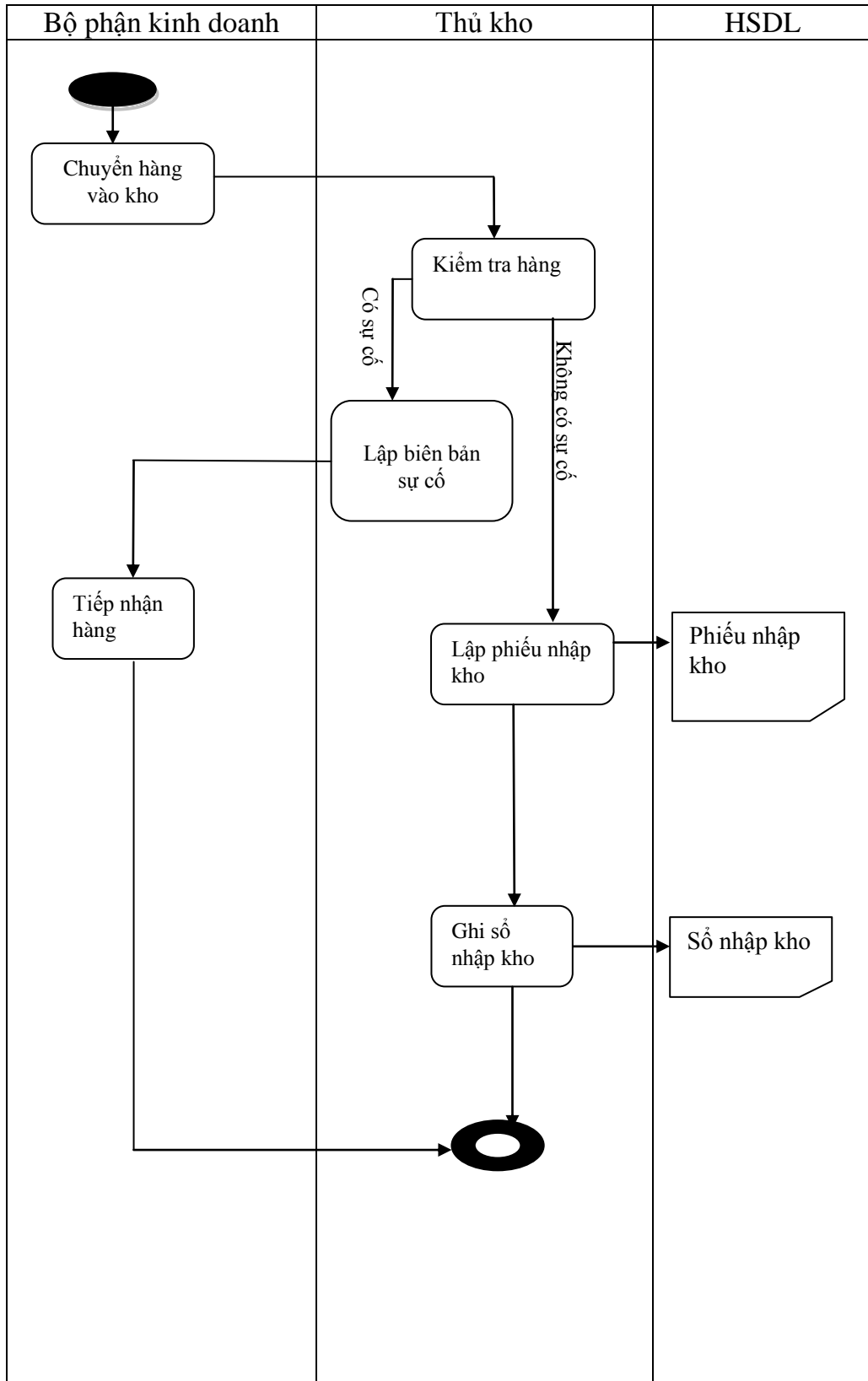
Cuối mỗi tháng, bộ phận thủ kho sẽ làm báo cáo về nhập kho, xuất kho, lượng hàng tồn kho...

2.1.4. Bảng nội dung công việc.

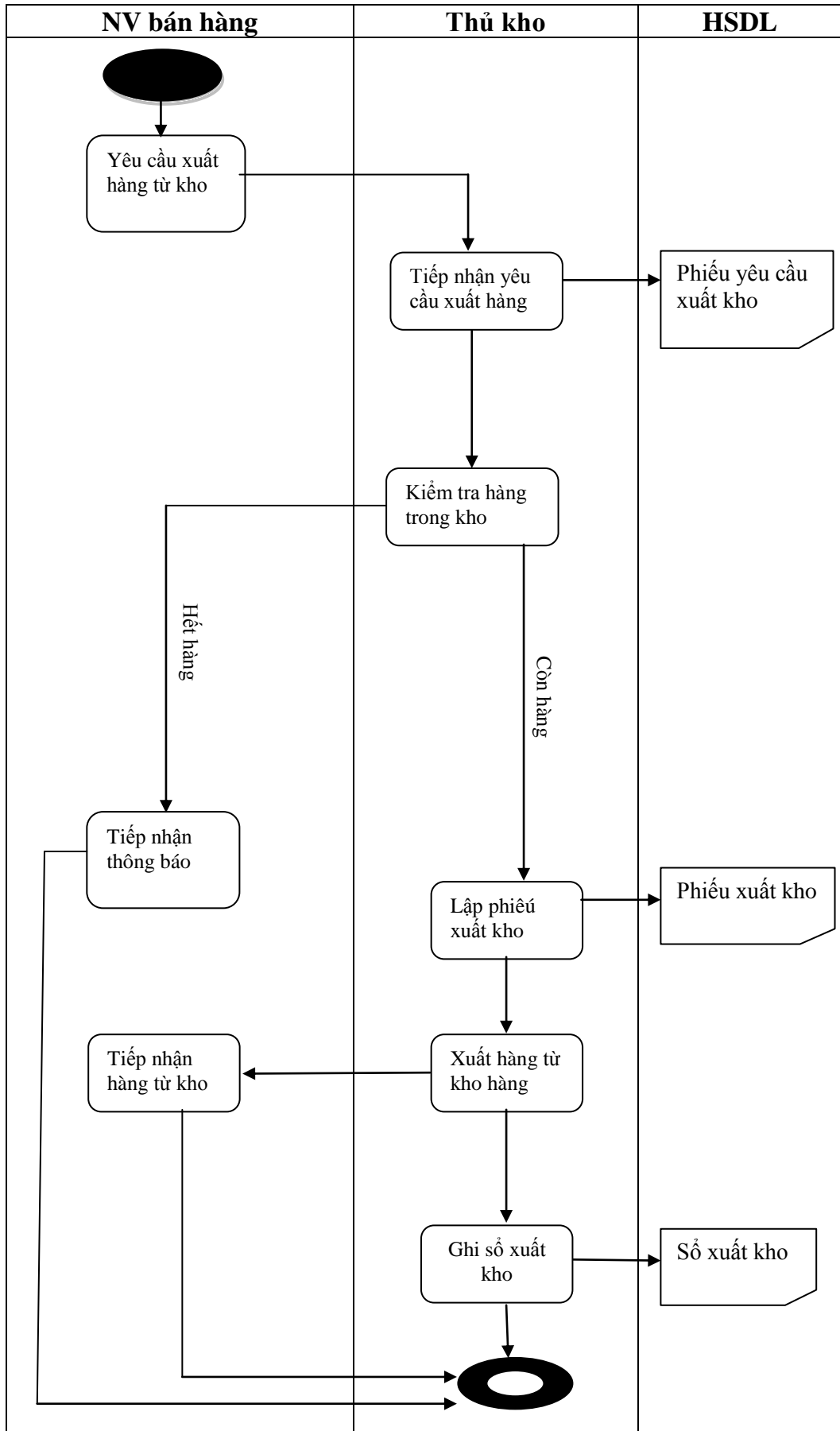
STT	TÊN CÔNG VIỆC	ĐỐI TƯỢNG THỰC HIỆN	HSDL
1	Giao hàng đến kho	Bộ phận kinh doanh	Phiếu giao hàng
2	Kiểm tra hàng	Thủ kho	
3	Lập biên bản sự cố	Thủ kho	Biên bản sự cố
4	Lập Biên bản giao nhận hàng	Thủ kho Bộ phận kinh doanh	Biên bản giao nhận hàng
5	Lập phiếu nhập kho	Thủ kho	Phiếu nhập kho
6	Ghi sổ nhập kho	Thủ kho	
7	Phiếu yêu cầu xuất kho	Bộ phận kinh doanh	Phiếu yêu cầu xuất kho
8	Kiểm tra hàng trong kho	Thủ kho	
9	Gửi thông báo hết hàng/còn hàng	Thủ kho	Thông báo hết hàng/ còn hàng
10	Xuất hàng từ kho	Thủ kho	
11	Lập phiếu xuất kho	Thủ kho	Phiếu xuất kho
12	Ghi sổ xuất kho	Thủ kho	

2.2. Biểu đồ hoạt động.

2.2.1. Biểu đồ hoạt động quá trình nhập kho.



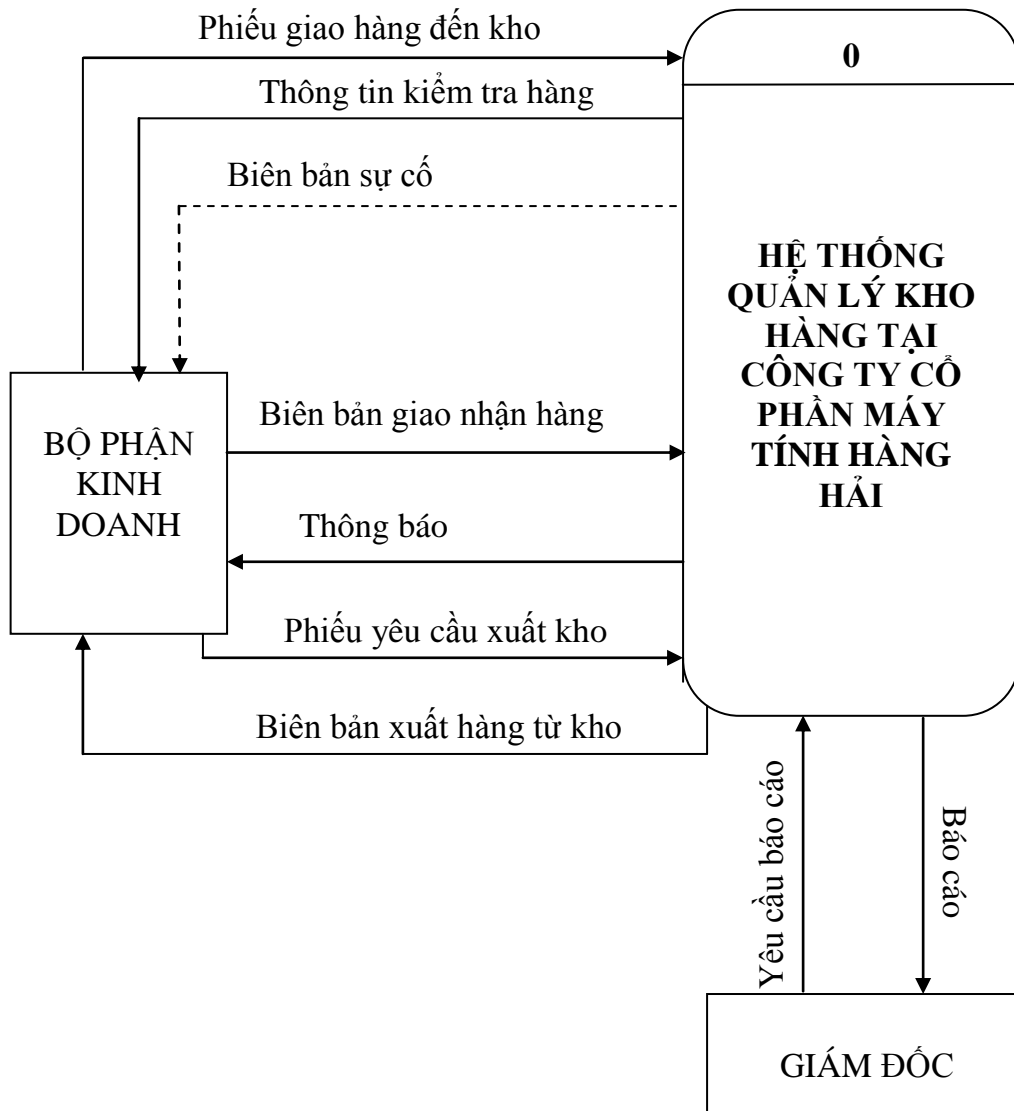
2.2.2. Biểu đồ hoạt động quá trình xuất kho.



2.3. Mô hình nghiệp vụ.**2.3.1. Bảng phân tích xác định các chức năng, tác nhân và hồ sơ.**

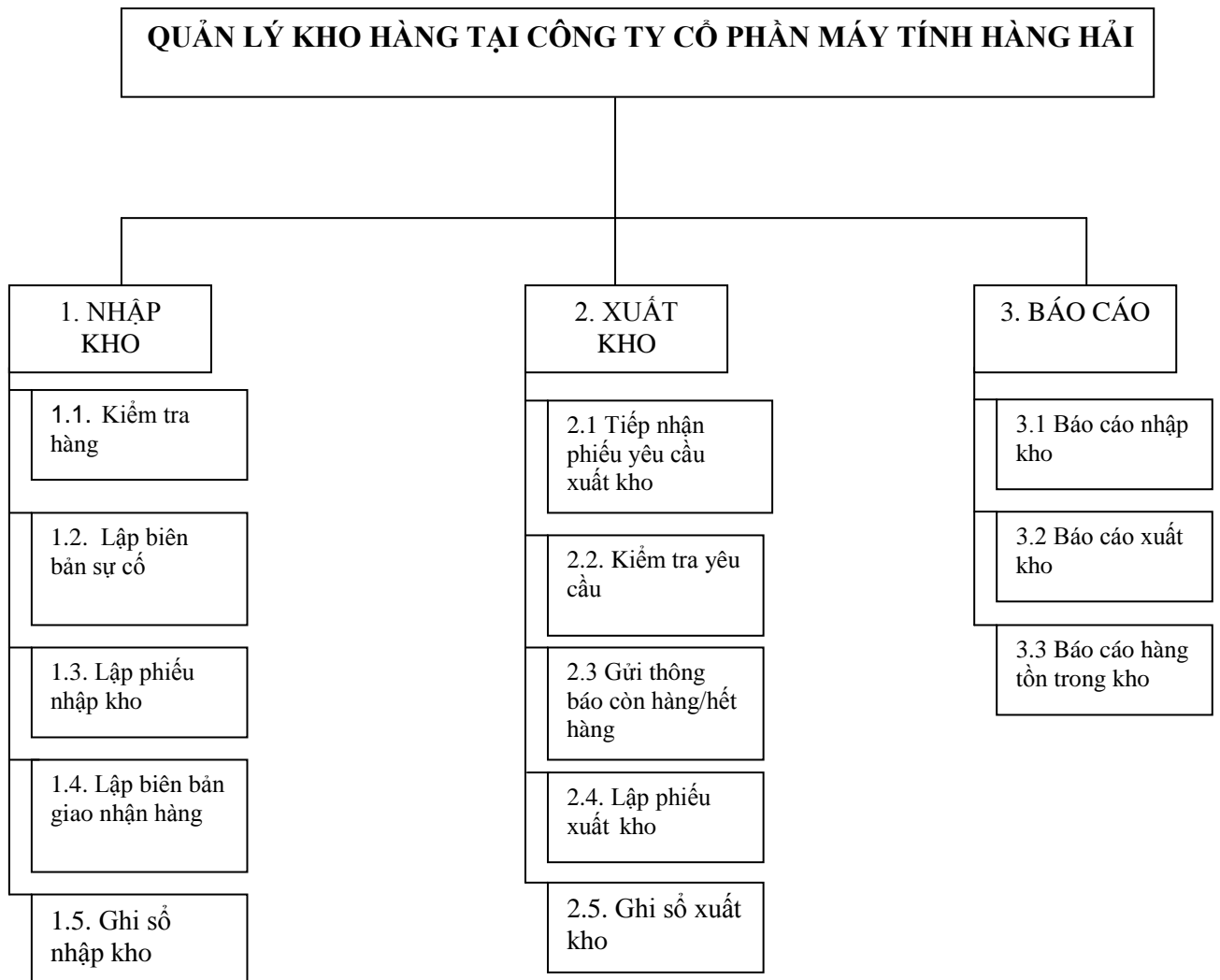
Động từ + bổ ngữ	Danh từ	Nhận xét
Chuyển hàng vào kho	Hàng	
Kiểm tra hàng	Hàng	
Lập biên bản sự cố	Biên bản sự cố Thủ kho Bộ phận kinh doanh	HSDL Tác nhân
Lập phiếu nhập kho	Phiếu nhập kho	HSDL
Ghi sổ nhập kho	Sổ nhập kho	HSDL
Yêu cầu xuất hàng	Phiếu yêu cầu xuất kho	HSDL Tác nhân
Kiểm tra hàng trong kho	Hàng Thủ kho	
Thông báo hết hàng/còn hàng	Thủ kho	
Lập phiếu xuất kho	Phiếu xuất kho	HSDL
Ghi sổ xuất kho	Sổ xuất kho	HSDL
Lập báo cáo	Báo cáo	HSDL

2.3.2. Biểu đồ ngữ cảnh.



2.3.3. Biểu đồ phân rã chức năng

a. Biểu đồ



b. Mô tả chi tiết các chức năng lá.**1. Nhập kho.**

1.1. *Kiểm tra hàng*: Sau khi bộ phận kinh doanh nhận hàng từ phía nhà cung cấp sẽ mang hàng đến kho cho thủ kho kiểm tra để đưa hàng vào kho.

1.2. *Lập biên bản sự cố* : Khi đã kiểm tra hàng nếu như hàng bị hỏng hoặc không đúng chủng loại, thì thủ kho và nhân viên kinh doanh sẽ cùng nhau lập biên bản sự cố để trả lại hàng cho bộ phận kinh doanh.

1.3. *Lập phiếu nhập kho*: nếu không có sự cố gì thì thủ kho sẽ lập phiếu nhập kho để đưa hàng vào kho.

1.4. *Lập biên bản giao nhận hàng* : Sau khi lập phiếu nhập kho hai bên giao nhận sẽ lập một biên bản giao nhận hàng và cùng ký vào.

1.5. *Ghi sổ nhập kho*: Thủ kho lưu thông tin nhập kho vào sổ xuất kho

2. Xuất kho

2.1. *Tiếp nhận phiếu yêu cầu xuất kho*: Khi bộ phận kinh doanh cần lấy thiết bị trong kho thì sẽ lập một phiếu yêu cầu xuất kho đưa sang cho bên thủ kho để kiểm tra.

2.2. *Kiểm tra yêu cầu* : Sau khi nhận được phiếu yêu cầu xuất kho từ bộ phận kinh doanh, thủ kho sẽ tiến hành kiểm tra các thiết bị theo yêu cầu trong đó.

2.3. *Gửi thông báo*: Sau khi kiểm tra hàng trong kho thủ kho sẽ thông báo ngược lại cho bộ phận kinh doanh để trả lời cho khách.

2.4. *Lập phiếu xuất kho*: Khi khách hàng đồng ý mua hàng thì bộ phận kinh doanh sẽ đến nhận thiết bị từ thủ kho, thủ kho giao thiết bị đồng thời lập phiếu xuất kho để kế toán lập phiếu thu.

2.5. *Ghi sổ xuất kho*: mọi thông tin về bán hàng sẽ được thủ kho ghi vào sổ xuất kho

3. Báo cáo.

Báo cáo nhập kho, xuất kho và hàng tồn: Dựa vào sổ nhập kho, sổ xuất kho đến một thời hạn nhất định hoặc theo yêu cầu từ giám đốc thủ kho sẽ lập một báo cáo tổng hợp về các thiết bị được nhập, xuất và các thiết bị còn tồn lại trong kho.

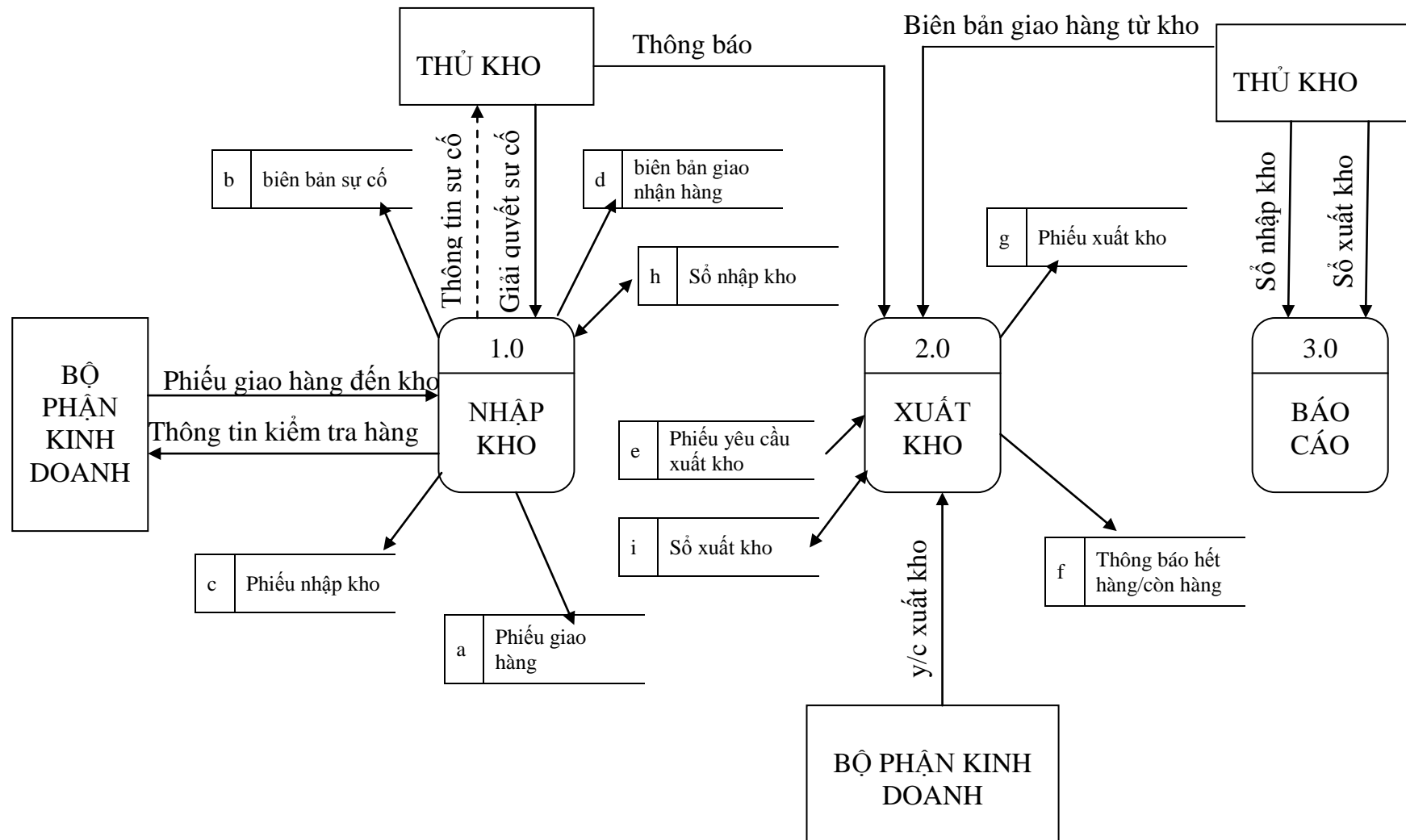
2.3.4. Danh sách hồ sơ dữ liệu.

- a. Phiếu giao hàng
- b. Biên bản sự cố.
- c. Phiếu nhập kho.
- d. Biên bản giao nhận hàng.
- e. Phiếu yêu cầu xuất kho.
- f. Thông báo hết hàng/còn hàng.
- g. Phiếu xuất kho.
- h. Sổ nhập kho.
- i. Sổ xuất kho.
- j. Báo cáo.

2.3.5. Ma trận thực thể chức năng.

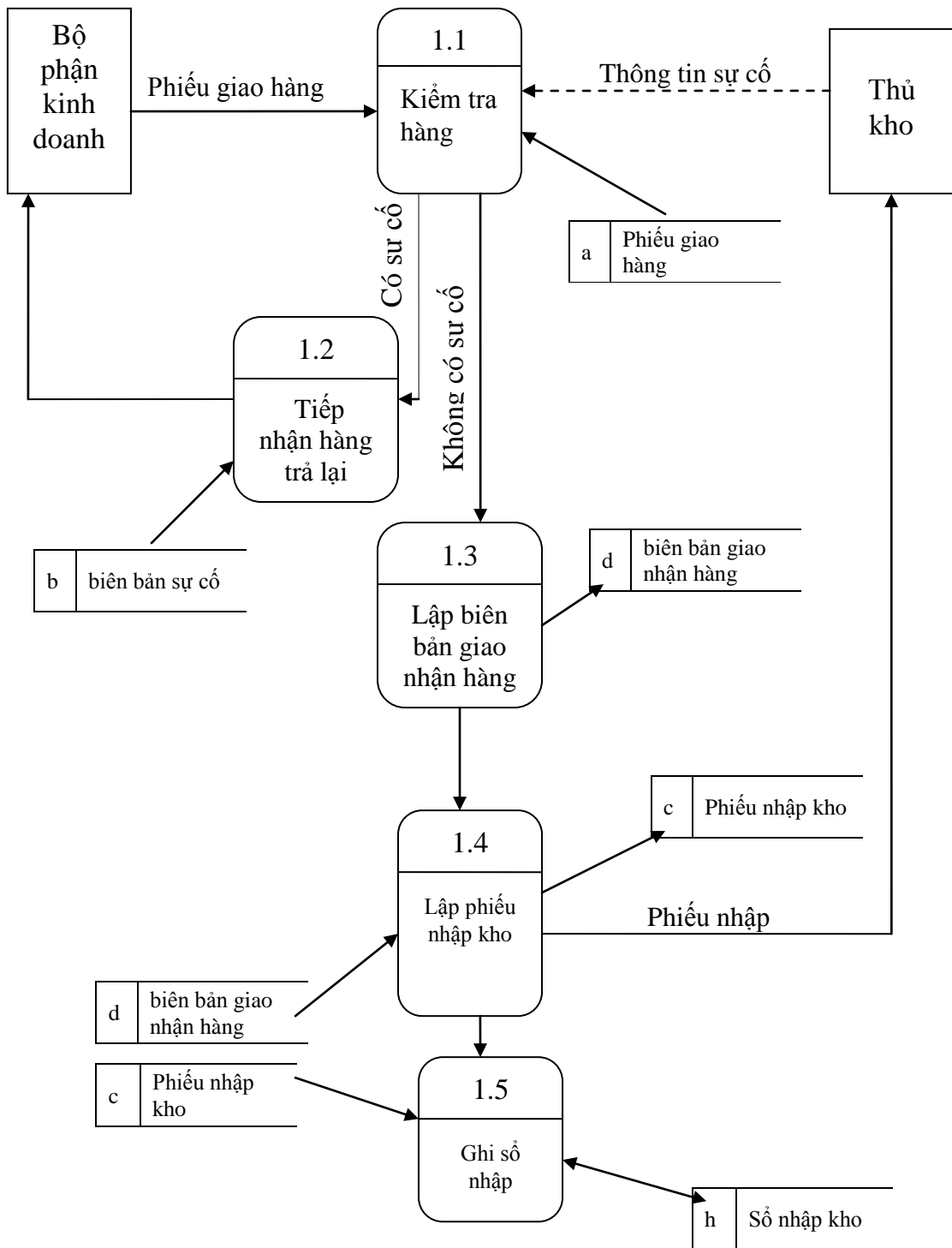
Các thực thể										
a. Phiếu giao hàng										
b. Biên bản sự cố										
c. Phiếu nhập kho										
d. Biên bản giao nhận hàng										
e. Phiếu yêu cầu xuất kho										
f. Thông báo hết hàng/còn hàng										
g. Phiếu xuất kho										
h. Sổ nhập kho										
i. Sổ xuất kho										
j. Báo cáo										
Các chức năng nghiệp vụ	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j
1. Nhập kho	R	C	C	C				U		
2. Xuất kho					R	C	C		U	
3. Báo cáo								R	R	C

2.3.6. Sơ đồ luồng dữ liệu.

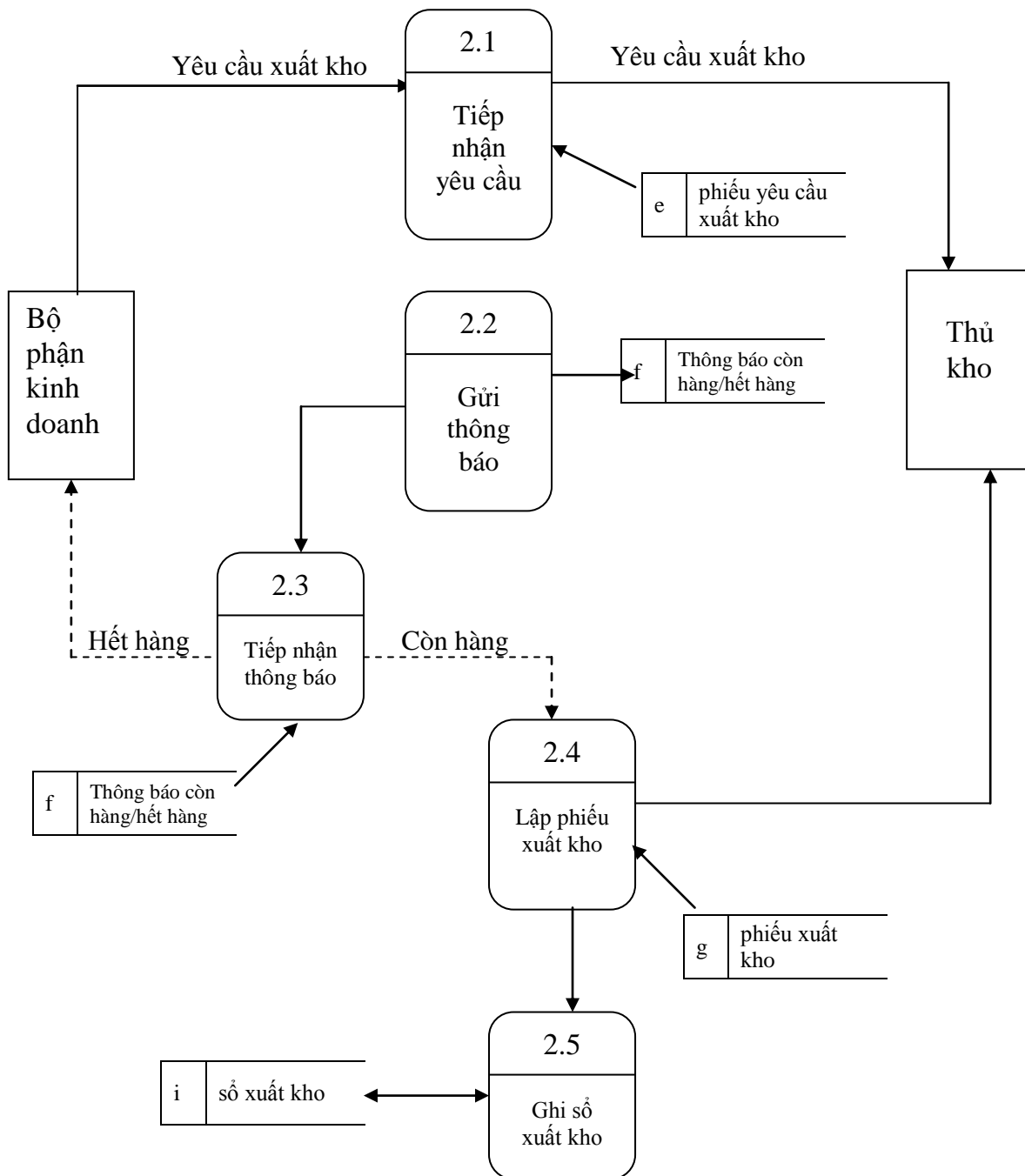


2.3.7. Sơ đồ luồng dữ liệu mức 1.

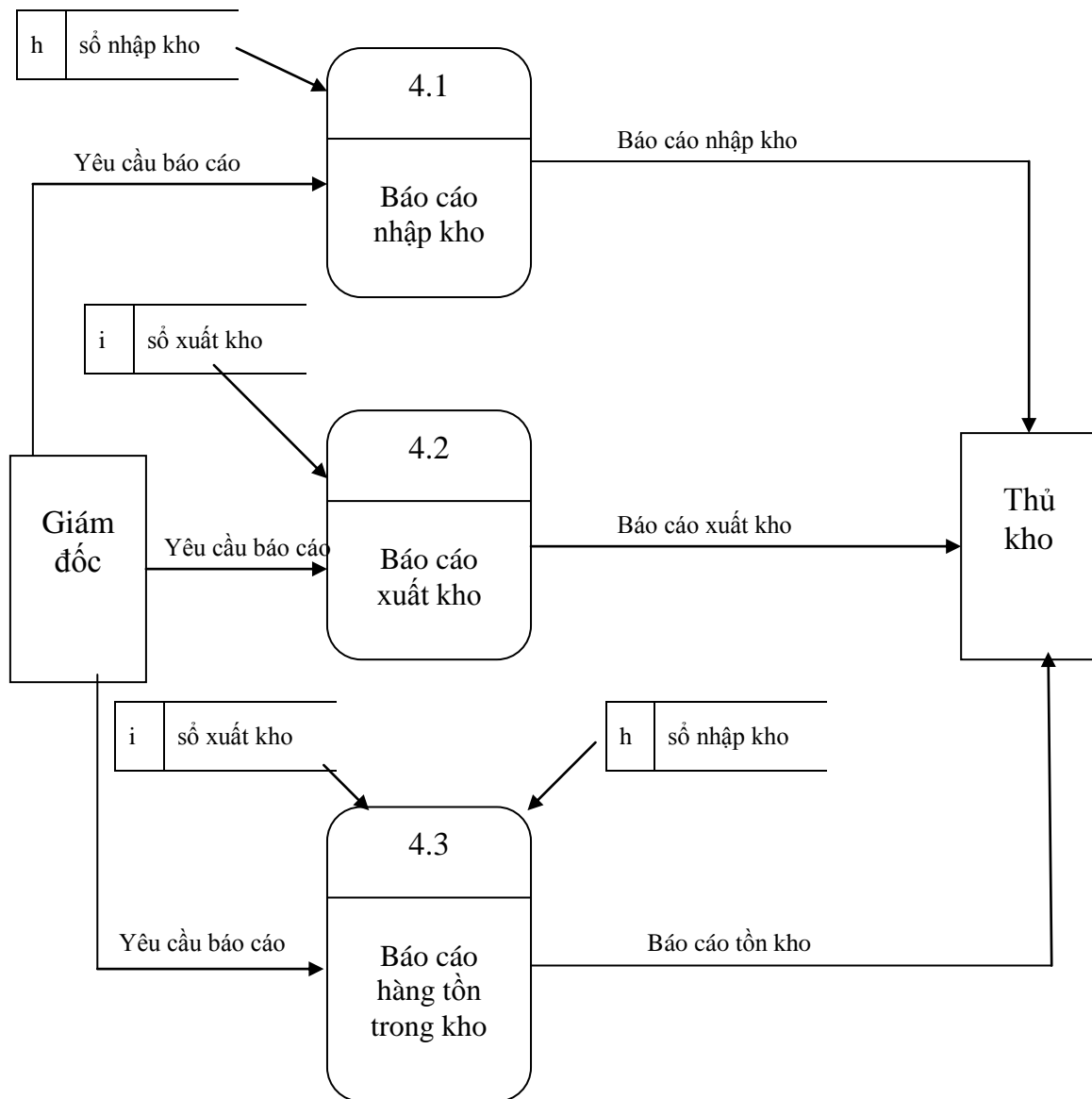
a. Sơ đồ luồng dữ liệu mức 1 tiến trình nhập kho.



b. Sơ đồ luồng dữ liệu mức 1 tiến trình xuất kho.



d. Sơ đồ luồng dữ liệu mức 1 tiên trình báo cáo.



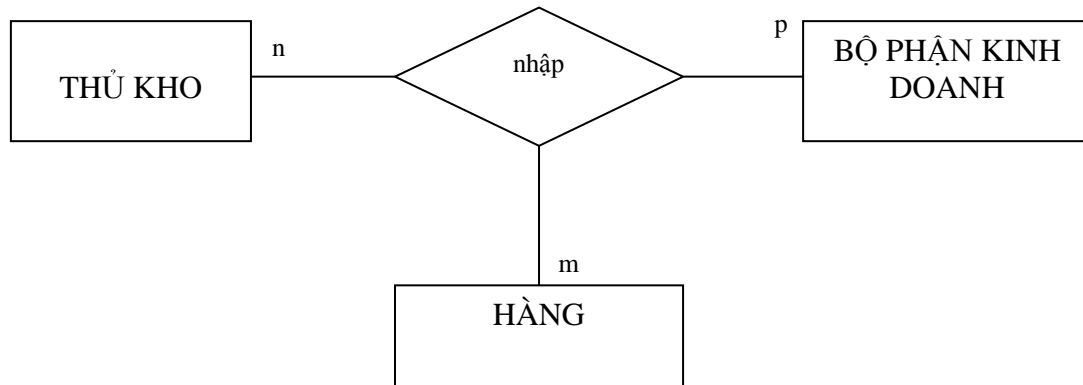
2.4. Thiết kế cơ sở dữ liệu.**2.4.1. Mô hình liên kết thực thể (ER).**

a) Xác định các kiểu thực thể, các thuộc tính và thuộc tính khóa của thực thể.

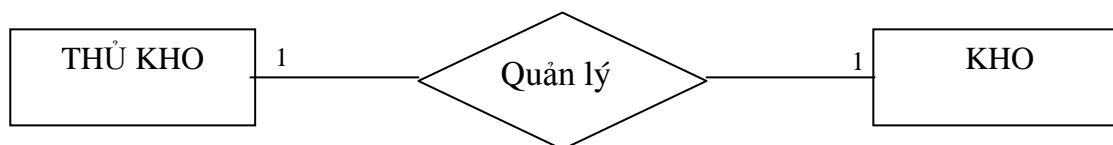
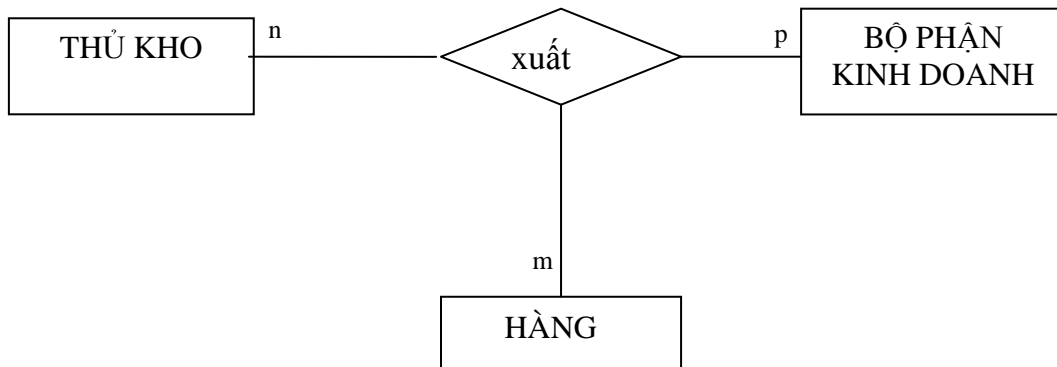
STT	Kiểu thực thể	thuộc tính	thuộc tính khóa
1	THỦ KHO	Mã thủ kho, tên thủ kho, địa chỉ, giới tính, email, chức vụ	Mã thủ kho
2	BỘ PHẬN KINH DOANH	Mã nhân viên, tên nhân viên, địa chỉ, giới tính, SĐT, email, chức vụ	Mã nhân viên
3	HÀNG	Mã hàng, tên hàng, Tên hãng sản xuất, đơn vị tính, số lượng.	Mã hàng
4	KHO	Số kho, tên kho, địa chỉ kho, SĐT	Số kho

b) Xác định các kiểu liên kết.

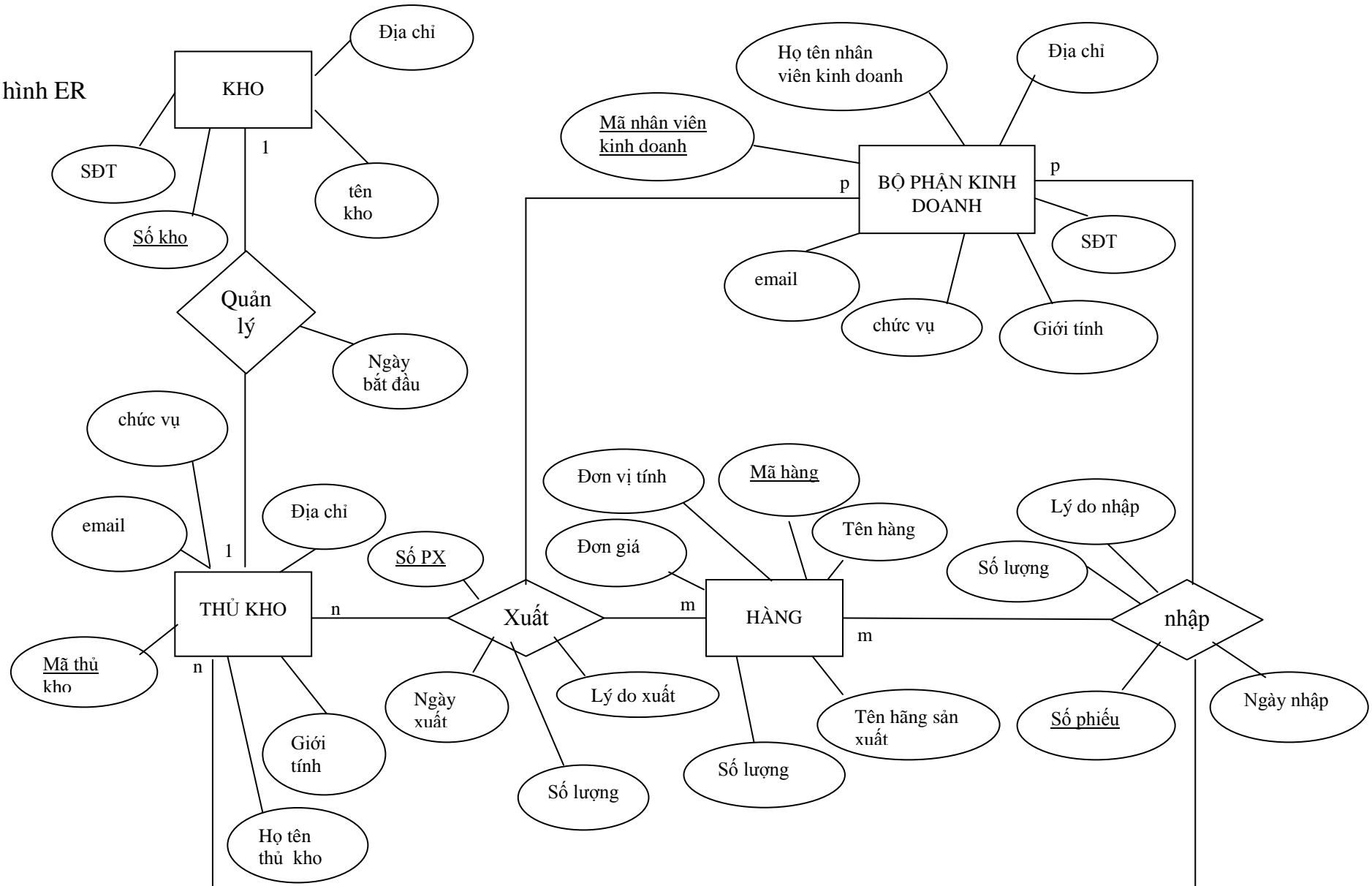
- THỦ KHO nhập HÀNG từ BỘ PHẬN KINH DOANH.



- THỦ KHO xuất HÀNG cho BỘ PHẬN KINH DOANH.



c) Mô hình ER



2.4.2. Mô hình quan hệ.

a) **Bước 1:** Áp dụng thuật toán chuyển mô hình quan hệ ER thành các quan hệ sau:

- Biểu diễn các thực thể:

THỦ KHO

=> THỦ KHO(mã thủ kho, địa chỉ, tên thủ kho, giới tính, chức vụ, email)

BỘ PHẬN KINH
DOANH

=> BỘ PHẬN KINH DOANH(mã nhân viên kinh doanh, địa chỉ, họ tên nhân viên kinh doanh, số điện thoại, giới tính, chức vụ, email)

HÀNG

=> HÀNG(mã hàng, tên hàng, tên hãng sản xuất, đơn vị tính, đơn giá, số lượng)

KHO

=> KHO(Số kho, tên kho, địa chỉ kho, số điện thoại)

- Biểu diễn các mối quan hệ:

nhập

=> PHIẾU NHẬP KHO (số phiếu nhập kho, lý do nhập, số lượng, ngày nhập, mã thủ kho, mã hàng, mã nhân viên kinh doanh, số kho)

Xuất

=> PHIẾU XUẤT KHO(số phiếu xuất kho, lý do xuất, số lượng, ngày xuất, mã hàng, mã thủ kho, mã nhân viên kinh doanh, số kho)

Quản lý

=> THÔNG TIN QUẢN LÝ(Số kho, ngày bắt đầu, mã thủ kho, ghi chú)

b) Bước 2: Trong các mối quan hệ trên, ta nhận thấy một số quan hệ còn dư thừa dữ liệu, do đó ta tách thành các quan hệ sau.

- quan hệ PHIẾU NHẬP KHO được tách thành hai quan hệ:

+) PHIẾU NHẬP KHO(số phiếu nhập kho, lý do nhập, ngày nhập, mã nhân viên kinh doanh, mã thủ kho, số kho)

+) CHI TIẾT PHIẾU NHẬP KHO(số phiếu nhập kho, mã hàng, số lượng)

- quan hệ PHIẾU XUẤT KHO được tách thành hai quan hệ:

+) PHIẾU XUẤT KHO(số phiếu xuất kho, ngày xuất, mã nhân viên kinh doanh, lý do, mã thủ kho, số kho).

+) CHI TIẾT PHIẾU XUẤT KHO(số phiếu xuất kho, số lượng, mã hàng,.

c) Các quan hệ:

1. BỘ PHẬN KINH DOANH

<u>Mã nhân viên</u> <u>kinh doanh</u>	Địa chỉ	Họ tên nhân viên kinh doanh	SĐT	Giới tính	Chức vụ	Email

2. HÀNG

<u>Mã hàng</u>	Tên hàng	Hãng sản xuất	Đơn vị tính	Số lượng	Đơn giá

3. PHIẾU NHẬP KHO

<u>Số phiếu nhập kho</u>	Lý do nhập	Ngày nhập	Mã nhân viên kinh doanh	Mã thủ kho	Số kho

4. CHI TIẾT PHIẾU NHẬP KHO

<u>Số phiếu nhập kho</u>	Mã hàng	Số lượng

5. PHIẾU XUẤT KHO

<u>Số phiếu xuất kho</u>	Ngày xuất	Mã nhân viên kinh doanh	Lý do	Mã thủ kho	Số kho

6. CHI TIẾT PHIẾU XUẤT KHO

<u>Số phiếu xuất kho</u>	Mã hàng	Số lượng

7. KHO

<u>Số kho</u>	Tên kho	Địa chỉ kho	Số điện thoại

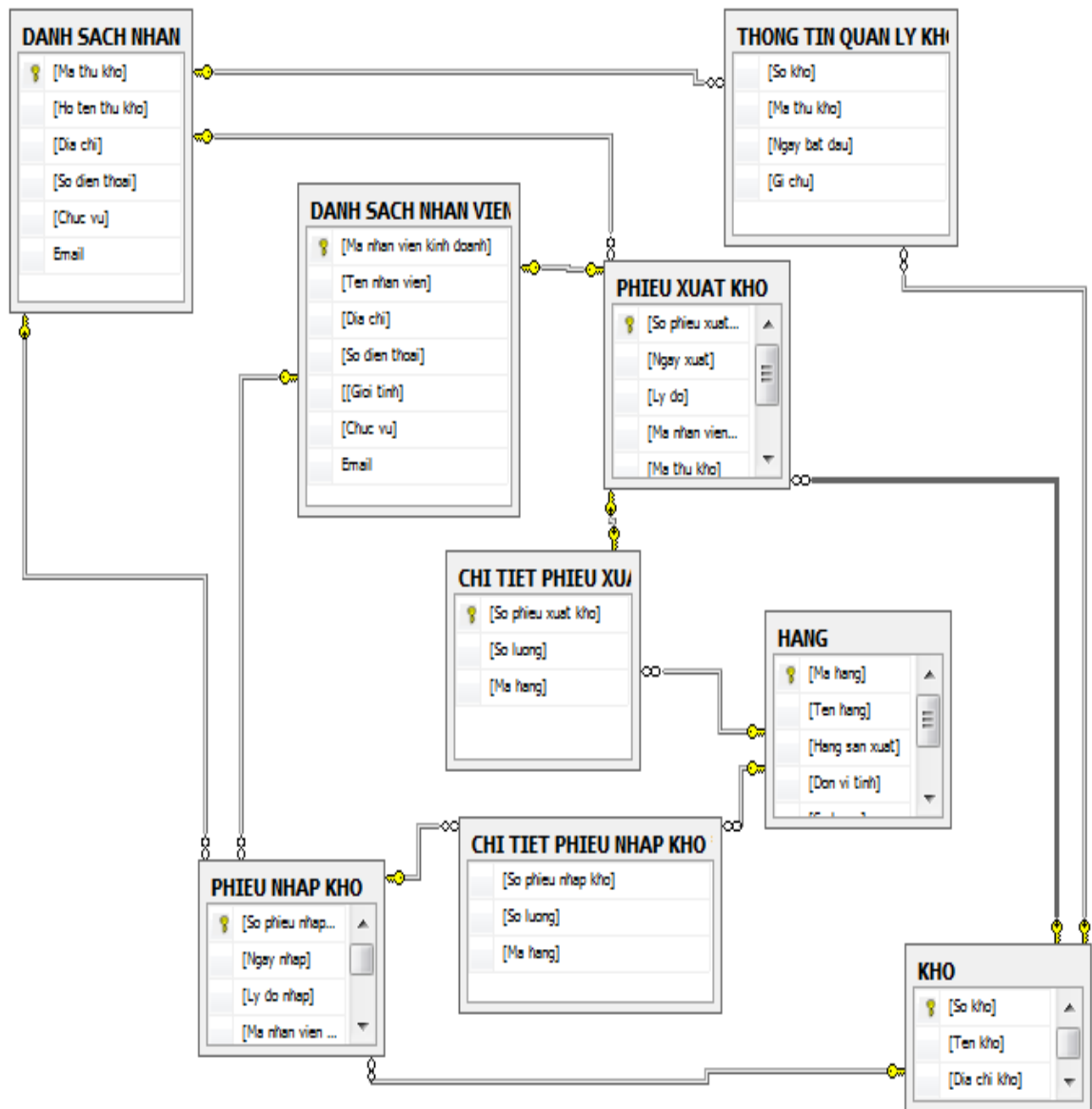
8. THÔNG TIN QUẢN LÝ KHO

<u>Số kho</u>	Mã thủ kho	Ngày bắt đầu	Ghi chú

9. DANH SÁCH NHÂN VIÊN KHO

<u>Mã thủ kho</u>	Địa chỉ	Họ tên nhân viên	Giới tính	Chức vụ	Email

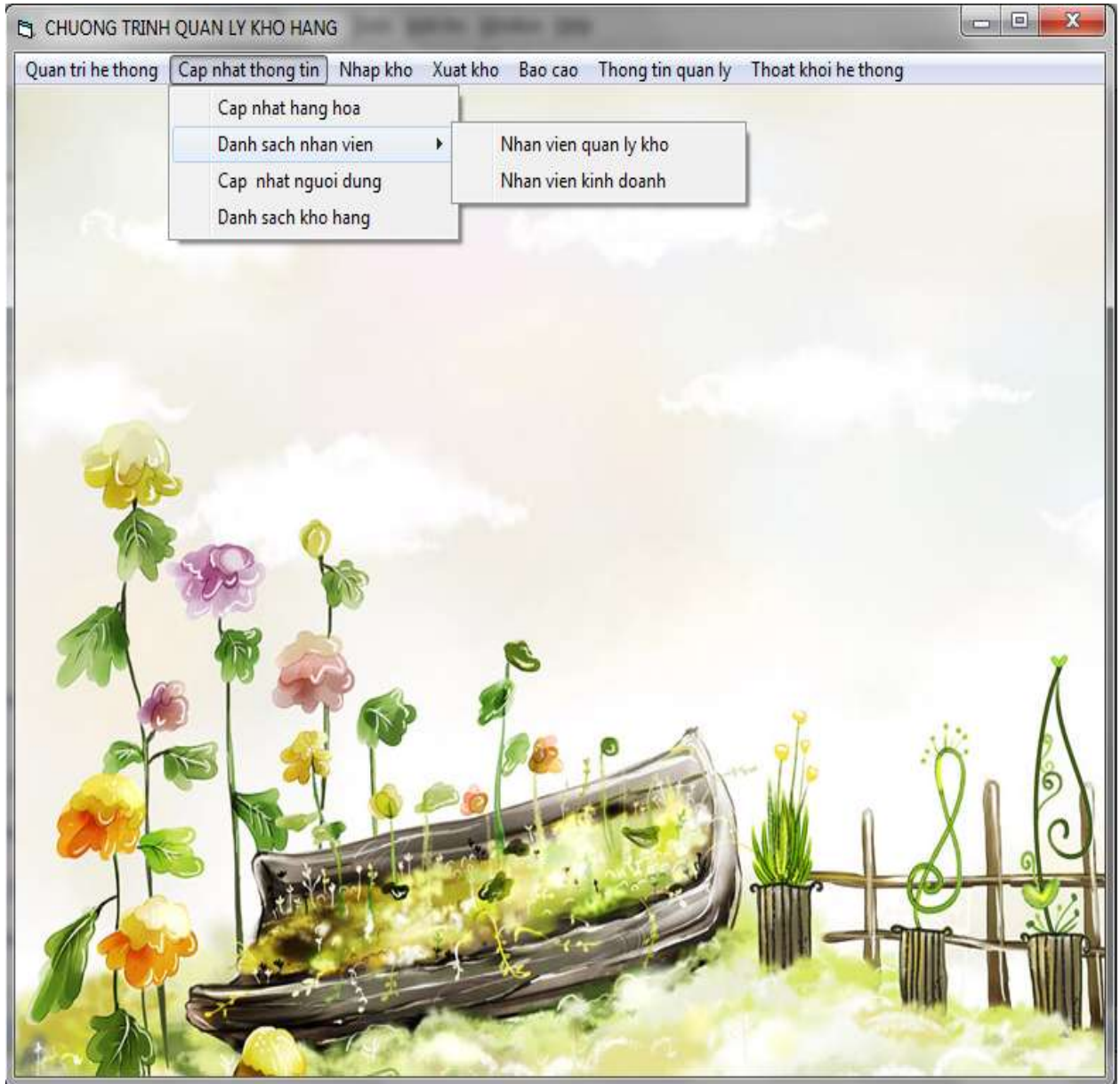
e) Mô hình quan hệ.



CHƯƠNG 3 : CÀI ĐẶT CHƯƠNG TRÌNH

3.1. Thiết kế giao diện.

3.1.1. Giao diện chính



3.1.2. Giao diện danh sách nhân viên kinh doanh

DANH SÁCH NHÂN VIÊN

DANH SÁCH NHÂN VIÊN KINH DOANH

Mã nhân viên: NV002
 Tên nhân viên: Nguyễn thị mai Hoa
 Địa chỉ nhân viên: 14/2 13 Nguyễn Văn Linh
 SET nhân viên: 0913245698
 Chức vụ: NVKD
 Email: oHa@gmail.com
 Giới tính: Nam Nữ

Mã nhân viên	Tên nhân viên	Địa chỉ	SET	Chức vụ	Email
NV001	Mai Quang Huy	16/808 Tôn Đức T	0934302225	NVKD	Dcauhv2702@gm
NV002	Nhuyễn thị mai H	14/2 13 Nguyễn V	0913245698	NVKD	oHa@gmail.com
NV003	Mai Thị phúc	145 Đình tiên h	0987548958	Nhân viên kinh d	Phuc123@hpu.edu
NV004	Nguyễn Thuý Qu	25 Điện Biên Phủ	0987254689	Nhân viên kinh d	Qnt@hpu.edu

3.1.3. Giao diện cập nhật hàng hoá

CẬP NHẬT HÀNG HOA

Mã hàng: CB0345
 Tên hàng: Máy in
 Hãng sản xuất: Canon
 Đơn vị tính: chiếc
 Số lượng: 06
 Đơn giá: 1900

Mã hàng	Tên hàng	Hãng sản xuất	Đơn vị tính	Số lượng	Đơn giá
DDR178	Ram1G	NCP	c	50	250
DDR125	Ram512	NSB	c	20	150
CB0345	Máy in	Canon	chiếc	06	1900
HDD236	ổ cứng 160G	Samsung	c	10	900

3.1.4. Giao diện Phiếu nhập kho

PHIEU NHAP KHO

PHIẾU NHẬP KHO

Số phiếu nhập kho: Thêm mới Thoát

Ngày nhập: Sửa Xem trước

Lý do: Xóa Xem sau

Mã nhân viên KD: Lưu Không lưu

Mã thủ kho: In Tìm kiếm

Số kho:

Số phiếu nhập kho	Ngày nhập	Lý do	Mã nhân viên KD	Mã thủ kho	Số kho
▶ PN0012	12/3/2010	Nhập theo kỳ	NV003	NV002	K06

3.1.5. Giao diện Phiếu xuất kho.

PHIEU XUAT KHO

PHIẾU XUẤT KHO

Số phiếu xuất kho: Thêm mới Thoát

Lý do: Sửa Xem trước

Ngày xuất: Xóa Xem sau

Mã nhân viên KD: Lưu Không lưu

Mã thủ kho: In

Số kho:

Số phiếu xuất	Lý do	Ngày xuất	Mã nhân viên	Mã thủ kho	Số kho
▶ PX001	Bán lẻ	10/2/2009	NV003	NVK001	K06

3.1.6. Giao diện người dùng.

THÔNG TIN NGUOI SU DUNG

THÔNG TIN NGUOI DUNG

Tên đăng nhập:

Mật khẩu:

Quyền sử dụng:

Thông tin cá nhân:

Tạo người dùng mới

Lưu thông tin người dùng

Loại bỏ người dùng

Thoát

	Tên đăng nhậ	Mật khẩu	Quyền sử dụng	Thông tin cá nhân
▶	Doanhv2702	123456	Admin	

KẾT LUẬN

Sau một thời gian khảo sát và tìm hiểu thực tế em đã hoàn thành đồ án “Xây dựng chương trình quản lý kho hàng của công ty cổ phần máy tính Hàng Hải”. Đồ án đã đưa ra một cách tổng quát về các hoạt động nghiệp vụ trong quản lý kho nói chung và của công ty cổ phần Hàng Hải nói riêng.

Mong muốn có một giao diện thân thiện với người dùng, dễ thao tác và sử dụng. Nhưng vẫn đáp ứng được các chức năng mà hệ thống cần cung cấp là mục tiêu mà đề tài hướng tới. Tuy nhiên với trình độ bản thân còn nhiều hạn chế, chưa thực sự hiểu hết được những khả năng mà hệ thống sẽ xảy ra để nắm vững toàn bộ vấn đề. Mặc dù đã xây dựng được chương trình gần gũi với người dùng nhưng nó vẫn còn nhiều hạn chế về chức năng cũng như nghiệp vụ trong công tác quản lý của công ty. Chính vì vậy em rất mong có được những ý kiến đánh giá, đóng góp của các thầy cô và các bạn để đồ án được hoàn thiện hơn.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1]. *Giáo trình phân tích thiết kế hệ thống thông tin hiện đại* - PGS. Nguyễn Văn Vy, Nhà xuất bản thống kê Hà Nội- 2004.
- [2]. PGS.Vũ Đức Thi (1997), *Cơ sở dữ liệu kiến thức và thực hành*, Nhà xuất bản thống kê – Hà nội
- [3]. *Lập trình SQL SERVER 2000 căn bản* - Đoàn Thiện Ngân, Đoàn Thị Thanh Diễm, Hoàng Đức Hải, Nhà xuất bản lao động xã hội.
- [4]. Nguyễn Thị Ngọc Mai (2004), *Visual Basic 6.0 - Lập trình cơ sở dữ liệu*, Nhà xuất bản lao động – xã hội
- [5]. *Phân tích và thiết kế hệ thống thông tin* - PGS.TS. Nguyễn Văn Ba, Nhà xuất bản đại học quốc gia Hà Nội.

2. Phiếu xuất kho

PHIẾU XUẤT KHO

Mẫu số 02-VT
QĐ số 1141-BTC/11/95

Đơn vị Số.....
Địa chỉ Ngày.....tháng.....năm.....

Họ tên người nhận hàng
Địa chỉ
Lý do xuất
Xuất tại kho

NỢ	CÓ

Số T.T	TÊN NHÃN HIỆU QUY CÁCH VẬT TƯ, HÀNG HÓA	Mã số	Đơn vị tính	SỐ LƯỢNG		Đơn giá	Thành tiền
				Yêu cầu	Thực xuất		
Cộng :							

In tại ACS-HP/3.03

Xuất, ngày.....tháng.....năm.....

Thủ trưởng đơn vị K.T trưởng P.T cung tiêu Người nhận Thủ kho

