

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

-----o0o-----



ISO 9001 - 2008

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 CHO CÔNG TY TRUYỀN THÔNG
TINH HOA ĐẤT VIỆT**

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 CHO CÔNG TY TRUYỀN THÔNG
TINH HOA ĐẤT VIỆT**

ĐỒ ÁN TỐT NGHIỆP ĐẠI HỌC HỆ CHÍNH QUY

Ngành: Công nghệ thông tin

Sinh viên thực hiện: Nguyễn Thanh Tùng

Giáo viên hướng dẫn: TS. Hồ Thị Hương Thơm

Mã số sinh viên: 1351010037

HẢI PHÒNG - 2013

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

CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM

Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

-----o0o-----

NHIỆM VỤ THIẾT KẾ TỐT NGHIỆP

Sinh viên: Nguyễn Thanh Tùng

Mã SV: 1351010037

Lớp: CT1301

Ngành: Công nghệ thông tin

Tên đề tài: Xây dựng website cho công ty truyền thông Tinh Hoa Đất Việt.

NHIỆM VỤ ĐỀ TÀI

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

a. Nội dung

- Nắm rõ kiến thức môn phân tích thiết kế hệ thống thông tin.
- Nắm rõ nghiệp vụ và áp dụng được lý thuyết vào bài toán thực tế Quảng bá thương hiệu công ty cổ phần truyền thông Tinh Hoa Đất Việt và chân dung NSUT Văn Lượng.
- Có khả năng lập trình bằng ngôn ngữ PHP và hệ quản trị CSDL mySQL Server.
- Cài đặt, thử nghiệm chương trình.
- Nghiêm túc thực hiện các nhiệm vụ và nội dung giáo viên hướng dẫn.

b. Các yêu cầu cần giải quyết

- Lý thuyết
 - Nắm rõ các bước cơ bản của môn phân tích thiết kế hệ thống thông tin áp dụng vào bài toán.
 - Xây dựng được cơ sở dữ liệu, bản thiết kế website của hệ thống.
- Thực nghiệm (chương trình)
 - Cài đặt được website bằng ngôn ngữ lập trình PHP với hệ quản trị cơ sở dữ liệu mySQL Sever.

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: Hồ Thị Hương Thom

Học hàm, học vị: Tiến Sĩ

Cơ quan công tác: Trường Đại Học Dân Lập Hải Phòng

Nội dung hướng dẫn:

- Khảo sát bài toán thực tế, phân tích xây dựng các chức năng, tổ chức CSDL trên hệ quản trị CSDL mySQL Server và website của hệ thống bằng ngôn ngữ lập trình PHP.

Người hướng dẫn thứ hai:

Họ và tên:

Học hàm, học vị:

Cơ quan công tác:

Nội dung hướng dẫn:

Đề tài tốt nghiệp được giao ngày....tháng....năm 2013.

Yêu cầu phải hoàn thành trước ngày....tháng....năm 2013.

Đã nhận nhiệm vụ: Đ.T.T.N

Đã nhận nhiệm vụ: Đ.T.T.N

Sinh viên

Cán bộ hướng dẫn Đ.T.T.N

Nguyễn Thanh Tùng

TS. Hồ Thị Hương Thom

Hải Phòng, ngàytháng.....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)

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

3. 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 chương 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)

MỤC LỤC

LỜI CẢM ƠN.....	11
CHƯƠNG 1: TỔNG QUAN CƠ SỞ LÝ THUYẾT.....	12
1.1 . Phân tích thiết kế hệ thống hướng cấu trúc.....	12
1.1.1. Khái niệm về hệ thống thông tin.....	12
1.1.2. Phân loại hệ thống thông tin.....	13
1.2 . Giới thiệu về world wide web.....	15
1.3 . Khái niệm Web tĩnh và Web động.....	15
1.3.1 Web tĩnh.....	15
1.3.2 Web động.....	15
1.4 . Mô hình Client – Server.....	16
1.4.1. Định nghĩa Client – Server.....	16
1.4.2. Mô hình Web Client – Server.....	16
1.5 . MySQL.....	17
1.6 . Tìm hiểu về PHP.....	18
1.6.1. Các ngôn ngữ lập trình web.....	18
1.6.2. Giới thiệu về PHP.....	19
1.6.3. Lịch sử phát triển của PHP.....	20
1.6.4. Lý do bạn chọn PHP.....	20
CHƯƠNG 2: MÔ TẢ BÀI TOÁN.....	22
2.1. Giới thiệu đề tài.....	22
2.2. Yêu cầu bài toán đặt ra.....	22
2.3. Phát biểu bài toán.....	23
2.4. Phân tích bài toán.....	23
2.4.1. Đối tượng sử dụng.....	23
2.4.2. Hoạt động của từng đối tượng.....	24
2.4.3. Sơ đồ tiến trình nghiệp vụ.....	25
CHƯƠNG 3: PHÂN TÍCH THIẾT KẾ HỆ THỐNG.....	27
3.1. MÔ HÌNH NGHIỆP VỤ.....	27
3.1.1. Bảng phân tích các tác vụ, chức năng, tác nhân, hồ sơ.....	27
3.1.2. Biểu đồ ngữ cảnh.....	28

3.1.3.	Sơ đồ phân rã chức năng	29
3.2.	MA TRẬN THỰC THỂ CHỨC NĂNG	29
3.2.1.	Danh sách hồ sơ dữ liệu sử dụng.	29
3.2.2.	Ma trận thực thể chức năng.....	30
3.3.	BIỂU ĐỒ LUỒNG DỮ LIỆU	31
3.4.	CÁC BIỂU ĐỒ LUỒNG DỮ LIỆU VẬT LÝ MỨC 1.	32
3.4.1.	Biểu đồ của tiến trình “1.0: Quản lí tài khoản”.....	32
3.4.2.	Biểu đồ của tiến trình “2.0: Quản lí bài viết”	33
3.4.3.	Biểu đồ của tiến trình “3.0: Quản lí phim”.	33
3.4.4.	Biểu đồ của tiến trình “4.0: Báo cáo thống kê”.	34
3.5.	THIẾT KẾ CƠ SỞ DỮ LIỆU.....	34
3.5.1.	Các thực thể và mô tả thực thể (ER).....	34
3.5.2.	Xác định các liên kết.....	37
3.5.3.	Mô hình ER.	38
3.5.4.	Mô hình Quan hệ.....	39
CHƯƠNG 4: CÀI ĐẶT VÀ THỬ NGHIỆM HỆ THỐNG.....		43
4.1.	MÔI TRƯỜNG CÀI ĐẶT.....	43
4.2.	HỆ THỐNG CHƯƠNG TRÌNH.....	43
4.3.	GIAO DIỆN CHƯƠNG TRÌNH	44
4.3.1.	Giao diện quản trị.....	44
4.3.2.	Giao diện Người dùng.....	49
KẾT LUẬN		53
TÀI LIỆU THAM KHẢO		54

LỜI CẢM ƠN

Em xin bày tỏ lòng biết ơn sâu sắc nhất tới cô giáo Hồ Thị Hương Thơm, 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

Nguyễn Thanh Tùng

CHƯƠNG 1: TỔNG QUAN CƠ SỞ LÝ THUYẾT

1.1. Phân tích thiết kế hệ thống hướng cấu trúc

1.1.1. Khái niệm về hệ thống thông tin

1.1.1.1. 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.

1.1.1.2. 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.

1.1.1.3. 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.

1.1.1.4. Mục tiêu nghiên cứu hệ thống

Để hiểu biết rõ hơn về hệ thống.

Để có thể tác động lên hệ thống một cách có hiệu quả.

Để hoàn thiện hệ thống hay thiết kế những hệ thống mới.

1.1.1.5. Hệ thống thông tin (IS: Information System)

*Khái niệm

- Gồm các thành phần: phần cứng (máy tính, máy in,...), phần mềm (hệ điều hành, chương trình ứng dụng,...), người sử dụng, dữ liệu, các quy trình thực hiện các thủ tục.
- Các mối liên kết: liên kết vật lý, liên kết logic.
- Chức năng: dùng để thu thập, lưu trữ, xử lý, trình diễn, phân phối và truyền các thông tin đi.

1.1.2. Phân loại hệ thống thông tin

Phân loại theo chức năng nghiệp vụ

- Tự động hóa văn phòng
- Hệ truyền thông
- Hệ thống thông tin xử lý giao dịch
- Hệ cung cấp thông tin
- Hệ thống thông tin quản lý MIS
- Hệ chuyên gia ES
- Hệ trợ giúp quyết định DSS
- Hệ trợ giúp làm việc theo nhóm

Phân loại theo quy mô

- Hệ thông tin cá nhân
- Hệ thông tin làm việc theo nhóm
- Hệ thông tin doanh nghiệp.
- Hệ thống thông tin tích hợp
- Phân loại theo đặc tính kỹ thuật
- Hệ thống thời gian thực và hệ thống nhúng

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 module 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.

1.2. Giới thiệu về world 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 (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. Khái niệm Web tĩnh và Web động.

1.3.1 Web tĩnh.

Website tĩnh là một cách gọi khác của website phiên bản đầu tiên. Khi những website đầu tiên hiện diện trên mạng Internet, nó chỉ là một văn bản HTML đơn thuần, có nhiệm vụ đăng tải các thông tin giống như một tờ báo. Khách thăm website giống như những người đọc báo, không thể trò chuyện, giao tiếp với nó. Nội dung của website được xác định ngay từ khi "lên khuôn". Nếu muốn thay đổi, thêm bớt nội dung, người quản lý phải biết làm lại khuôn để có thể in ra những tờ báo mới.

1.3.2 Web động.

Web "ĐỘNG" là thuật ngữ được dùng để chỉ những website được hỗ trợ bởi một phần mềm cơ sở web, nói đúng hơn là một chương trình chạy được với giao thức http://.

Thực chất, website động là một phần mềm chạy trên nền tảng cơ sở web (web-base) với giao diện là một website tĩnh (nền tảng là văn bản HTML). Với chương trình

phần mềm này, người chủ website có quyền điều hành nó, chỉnh sửa và cập nhật thông tin trên website của mình mà không cần phải nhờ đến những người chuyên nghiệp. Hơn nữa, với các chương trình ứng dụng, khách tham quan có thể trao đổi thông tin với chủ website và những người cùng vào website như mình.

1.4.Mô hình Client – Server

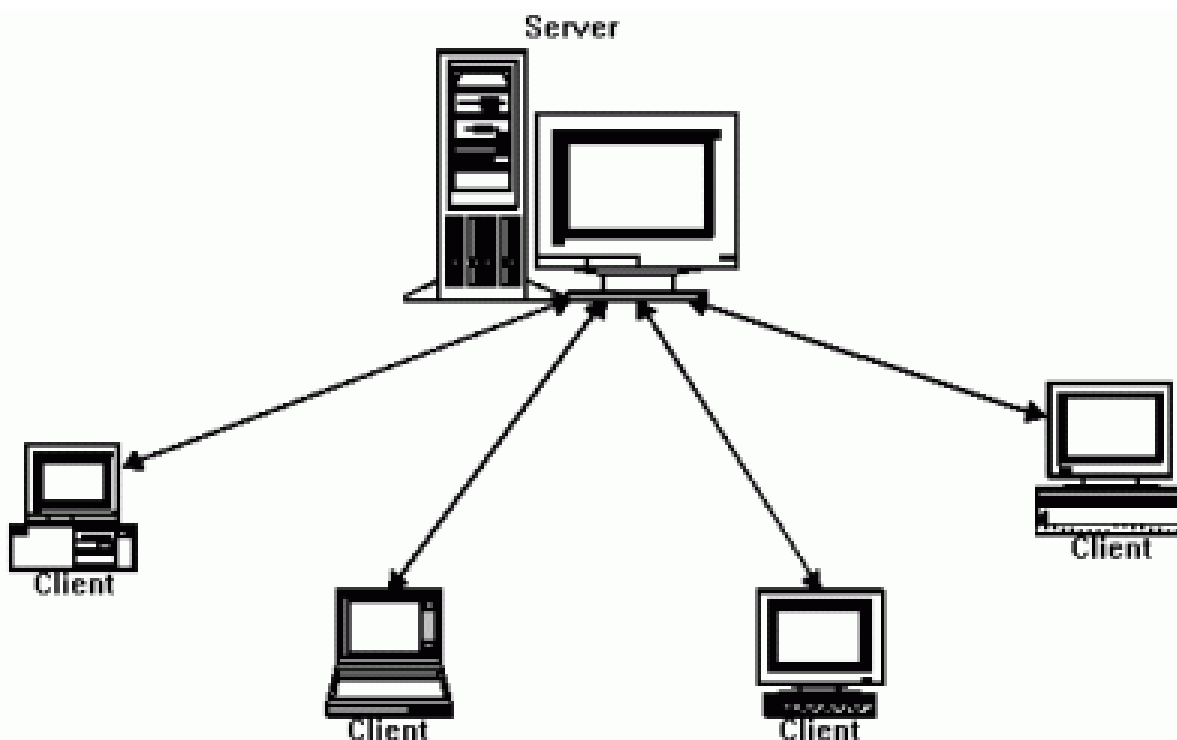
1.4.1. Định nghĩa Client – Server

Mô hình client-server là một mô hình nổi tiếng trong mạng máy tính, được áp dụng rất rộng rãi và là mô hình của mọi trang web hiện có. Ý tưởng của mô hình này là máy con (đóng vai trò là máy khách) gửi một yêu cầu (request) để máy chủ (đóng vai trò người cung ứng dịch vụ), máy chủ sẽ xử lý và trả kết quả về cho máy khách.

1.4.2. Mô hình Web Client – Server

Mô hình web client/server như sau: Client/Server là mô hình tổng quát nhất, trên thực tế thì một server có thể được nối tới nhiều server khác nhằm làm việc hiệu quả và nhanh hơn. Khi nhận được 1 yêu cầu từ client, server này có thể gửi tiếp yêu cầu vừa nhận được cho server khác ví dụ như database server vì bản thân nó không thể xử lý yêu cầu này được. Máy server có thể thi hành các nhiệm vụ đơn giản hoặc phức tạp. Ví dụ như một máy chủ trả lời thời gian hiện tại trong ngày, khi một máy client yêu cầu lấy thông tin về thời gian nó sẽ phải gửi một yêu cầu theo một tiêu chuẩn do server định ra, nếu yêu cầu được chấp nhận thì máy server sẽ trả về thông tin mà client yêu cầu. Có rất nhiều các dịch vụ server trên mạng nhưng nó đều hoạt động theo nguyên lý là nhận các yêu cầu từ client sau đó xử lý và trả kết quả cho client yêu cầu. Thông thường chương trình server và client được thi hành trên hai máy khác nhau. Cho dù lúc nào server cũng ở trạng thái sẵn sàng chờ nhận yêu cầu từ client nhưng trên thực tế một tiến trình liên tác qua lại (interaction) giữa client và server lại bắt đầu ở phía client, khi mà client gửi tín hiệu yêu cầu tới server. Các chương trình server thường đều thi hành ở mức ứng dụng (tầng ứng dụng của mạng). Sự thuận lợi của phương pháp này là nó có thể làm việc trên bất cứ một mạng máy tính nào có hỗ trợ giao thức truyền thông chuẩn cụ thể ở đây là giao thức TCP/IP. Với các giao thức chuẩn này cũng giúp cho các nhà sản xuất có thể tích hợp nhiều sản phẩm khác nhau của họ lên mạng mà không gặp phải khó khăn gì. Với các chuẩn này thì các chương trình server cho một dịch vụ nào đấy có thể thi hành trên một hệ thống chia sẻ thời gian (timesharing system) với nhiều chương trình và dịch vụ khác hoặc nó có thể chạy trên chính một máy tính các nhân bình thường. Có thể có nhiều chương server cùng làm một dịch vụ, chúng có thể nằm trên nhiều máy tính hoặc một máy tính. Với mô

hình trên chúng ta nhận thấy rằng mô hình client/server chỉ mang đặc điểm của phần mềm không liên quan gì đến phần cứng mặc dù trên thực tế yêu cầu cho một máy server là cao hơn nhiều so với máy client. Lý do là bởi vì máy server phải quản lý rất nhiều các yêu cầu từ các client khác nhau trên mạng. Ưu và nhược điểm chính Có thể nói rằng với mô hình client/server thì mọi thứ dường như đều nằm trên bàn của người sử dụng, nó có thể truy cập dữ liệu từ xa (bao gồm các công việc như gửi và nhận file, tìm kiếm thông tin, ...) với nhiều dịch vụ đa dạng mà mô hình cũ không thể làm được. Mô hình client/server cung cấp một nền tảng lý tưởng cho phép tích hợp các kỹ thuật hiện đại như mô hình thiết kế hướng đối tượng, hệ chuyên gia, hệ thông tin địa lý (GIS) ... Một trong những vấn đề nảy sinh trong mô hình này đó là tính an toàn và bảo mật thông tin trên mạng. Do phải trao đổi dữ liệu giữa 2 máy ở 2 khu vực khác nhau cho nên dễ dàng xảy ra hiện tượng thông tin truyền trên mạng bị lộ.



Hình 1.1: Mô hình Client-Server

1.5. MySQL

MySQL là hệ quản trị dữ liệu miễn phí, được tính 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. 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.

1.6. Tìm hiểu về PHP

1.6.1. Các ngôn ngữ lập trình web

1.6.1.1. Ngôn ngữ PHP

PHP là một ngôn ngữ lập trình web, đó là một dạng của mã nguồn mở (xem PHP: Hypertext Preprocessor) và là ngôn ngữ script trên sever được thiết kế để dùng xây dựng các trang Web động. Mã PHP có thể thực thi trên Webserver để tạo ra mã HTML và xuất ra trình duyệt web theo yêu cầu người sử dụng.

1.6.1.2. Ngôn ngữ C#

C# là một ngôn ngữ lập trình hướng đối tượng, ngôn ngữ biên dịch, ngôn ngữ đa năng được phát triển bởi hãng Microsoft, là một phần khởi đầu cho kế hoạch .NET. Microsoft phát triển C# dựa trên C, C++ và Java. C# được miêu tả là ngôn ngữ có được sự cân bằng giữa C++, Visual Basic, Delphi và Java..

1.6.1.3. AJAX (viết tắt từ Asynchronous JavaScript and XML - JavaScript và XML không đồng bộ).

AJAX: Đây dường như là một kỹ thuật mà không phải là một ngôn ngữ lập trình cụ thể. AJAX sử dụng XHTML hay HTML, JavaScript và XML để tạo sự tương tác giữa các ứng dụng Web. Đó là bộ công cụ cho phép tăng tốc độ ứng dụng web bằng cách cắt nhỏ dữ liệu và chỉ hiển thị những gì cần thiết, thay vì tải đi tải lại toàn bộ trang web.

1.6.1.4. JavaScript

Không sánh được với Java, nhưng JavaScript cũng là một ngôn ngữ lập trình web kiểu scripting, nó cũng là một ngôn ngữ lập trình hướng đối tượng được chạy trên các trình duyệt web bên phía client. Javascript nhỏ hơn Java, nó có tập hợp các câu lệnh đơn giản, dễ dàng để viết mã lệnh. Đặc biệt, nó không cần phải biên dịch.

1.6.1.5. Ruby and Ruby on Rails

Có vẻ như đây là những cái tên khá mới mẻ trong các ngôn ngữ lập trình. Hay ít nhất là người viết chưa hề được tiếp cận đến nó. Theo thông tin tìm hiểu thì Ruby là một ngôn ngữ lập trình mã nguồn mở, hướng đối tượng. Ruby on Rails là một công cụ phát triển web được đánh giá cao nhất trong năm 2006. Nó tạo nên một phương thức

phát triển phần mềm mới trong lĩnh vực Web 2.0. Các bạn hãy tiếp cận để trở thành một lập trình viên trong tương lai và làm chủ những ngôn ngữ lập trình mới. Cần tìm hiểu thêm về ngôn ngữ lập trình này, các bạn có thể vào địa chỉ vnruby.org. Đây là website của Hội nghiên cứu ứng dụng ngôn ngữ Ruby của Việt Nam. Tại đây, bạn sẽ được tìm hiểu những kiến thức mới nhất về Ruby on Rails.

1.6.1.6. VB.Net (Visual Basic .Net)

Đây là một ngôn ngữ lập trình hướng đối tượng được cài đặt trên nền .Net framework của Microsoft. Có lẽ người viết bài này không cần phải giới thiệu nhiều về VB.Net vì nó đã quá nổi tiếng. VB.Net đang trở thành một công cụ hữu hiệu cho mọi lập trình viên. Và nếu bạn nào chưa được học và nghiên cứu về VB.Net thì hãy nhanh chóng lên kế hoạch để nghiên cứu về nó đi nhé.

1.6.1.7. Giới thiệu aps.net

Đây là ngôn ngữ lập trình web được phát triển bởi hãng Microsoft, ngôn ngữ này hiện tại chiếm thị phần khá cao trong giới lập trình khoảng 54,4%.

Theo đánh giá chung, các giải pháp của Microsoft rất tốt ở cấp độ Enterprise (độ phức tạp, bảo mật, tính khả chuyển). Tuy nhiên, chi phí để vận hành bảo trì, bản quyền rất cao và thực sự là tốn rất nhiều tài nguyên hệ thống.

1.6.2. Giới thiệu về PHP

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

PHP phát triển với mục đích xây dựng trang web cá nhân (Personal Home Page). Sau đó được phát triển thành một ngôn ngữ hoàn chỉnh và được ưa chuộng trên toàn thế giới trong việc phát triển các ứng dụng Web based.

Theo NetCraft:

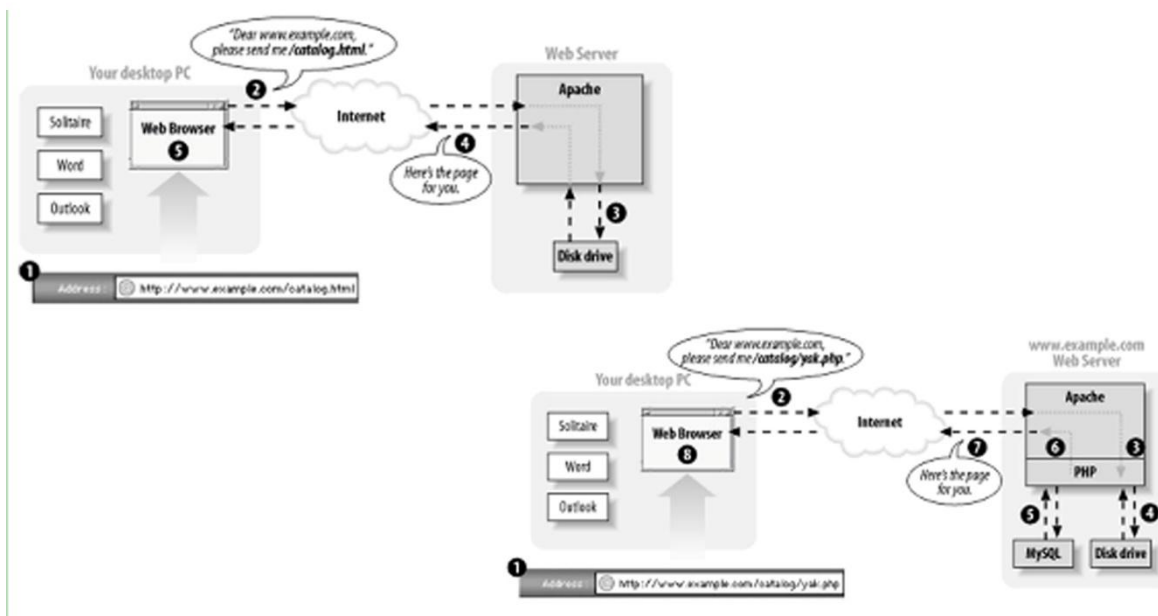
- Tháng 11 năm 1999, hơn 1 triệu máy chủ.
- Tháng 9 năm 2000, hơn 1.4 triệu máy chủ.

PHP thường hoạt động theo thứ tự sau:

Người dùng gửi yêu cầu lên máy chủ.

Máy chủ xử lý yêu cầu (thông dịch mã PHP và chạy chương trình, mã PHP có thể truy xuất CSDL, tạo hình ảnh, đọc ghi file, tương tác với máy chủ khác..).

Máy chủ gửi dữ liệu về cho người dùng (thường là dưới dạng HTML).



Hình 1.2. Mô hình hoạt động

1.6.3. Lịch sử phát triển của PHP.

Phiên bản đầu tiên của PHP được phát triển năm 1994, bao gồm các macro cho trang web cá nhân (Personal Home Page).

Sau đó, PHP được phát triển thêm một số chức năng mới gọi là Form Interpreter (PHP/FI) và có được sự quan tâm lớn của cộng đồng.

Phiên bản tiếp theo PHP3, được viết lại bởi một nhóm các lập trình viên (Zeev Suarski, Andi Gutmans). PHP3 được bổ sung thêm một số tính năng và các cú pháp ngôn ngữ khác, đã trở thành ngôn ngữ kịch bản phía máy chủ được ưa chuộng nhất.

1.6.4. Lý do bạn chọn PHP.

Khi sử dụng PHP, người dùng sẽ có được tốc độ nhanh hơn nhiều so với các ngôn ngữ kịch bản khác, bởi PHP là phần mềm mã nguồn mở. Ngoài ra PHP chạy được trên nhiều hệ điều hành khác nhau.

Rút ngắn thời gian phát triển: PHP cho phép bạn tách phần HTML code và script, do đó có thể độc lập giữa công việc phát triển mã và thiết kế. Điều này vừa giúp

lập trình viên dễ dàng hơn vừa có thể làm cho chương trình mềm dẻo hơn trong việc thay đổi giao diện.

PHP là phần mềm mã nguồn mở: PHP không chỉ là phần mềm mã nguồn mở mà còn thực sự miễn phí (kể cả khi bạn sử dụng cho mục đích thương mại). Do là phần mềm mã nguồn mở, các lỗi (bug) của PHP được công khai và nhanh chóng được sửa chữa bởi nhiều chuyên ra.

Tốc độ: Nhờ vào sức mạnh của Zend Engine, khi so sánh PHP và ASP, có thể thấy PHP vượt hơn ở một số test, vượt trội ở tốc độ biên dịch.

Tính khả chuyển: PHP được thiết kế để chạy trên nhiều nền tảng khác nhau, có thể làm việc với nhiều phần mềm máy chủ. Rất đơn giản trong việc kết nối với nhiều nguồn DBMS, ví dụ như : MySQL, Microsoft SQL Server 2000, Oracle, PostgreSQL, Adabas, dBase, Empress, FilePro, Informix, InterBase, mSQL, Solid, Sybase, Velocis và nhiều hệ thống CSDL thuộc Hệ Điều Hành Unix (Unix dbm) cùng bất cứ DBMS nào có sự hỗ trợ cơ chế ODBC (Open Database Connectivity) ví dụ như DB2 của IBM.

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, giao dịch mua bán và đặc biệt vấn đề giải trí cũng được mọi người quan tâm như âm nhạc, phim truyện...ngày càng phổ biến. Vì vậy việc thiết kế cho công ty một trang web quảng bá thương hiệu cũng như đáp ứng như cầu người sử tìm kiếm.

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

2.2. Yêu cầu bài toán đặt ra

Công ty Tinh Hoa Đất Việt cần xây dựng một website quảng bá thương hiệu của công ty trong lĩnh vực điện ảnh mà công ty đã sản xuất, bên cạnh đó cũng giới thiệu hình ảnh kỷ lục gia Châu Á Văn Lượng cùng với các tác phẩm điện ảnh ông từng xây dựng và đoạt giải.

Quảng bá : Người xem có thể:

- Xem các tin tức nổi bật trong ngành điện ảnh nước nhà và của nước ngoài, ngoài ra người xem còn xem được hoạt động của công ty qua các hình ảnh, bài viết, các tác phẩm điện ảnh đã đang và sẽ sản xuất.

- Người xem cũng thể tìm kiếm các tư liệu liên quan đến Nghệ sĩ ưu tú kỷ lục gia Châu Á Văn Lượng, tìm kiếm các tác phẩm điện ảnh của công ty sản xuất và của NSUT Văn Lượng.

Hệ thống: Thành viên là nhân viên công ty:

- Xem được các lịch phân công công tác tuần, các bối cảnh, chi tiết các dự án và hợp đồng mà công ty đang thực hiện.
- Cấp phép cho một số nhân viên có thể đăng mới, sửa, xóa nội dung trong các thông báo nội bộ.
- Người xem không là nhân viên công ty thì có quyền bình luận ở các bài viết hoặc phim.

2.3. Phát biểu bài toán

Quản trị

- Khi nhận được các bài viết của biên tập quảng bá về nội các chương trình, hay nội dung các tác phẩm, các bộ phim mới thì người quản trị sẽ cập nhật thông tin, sửa đổi thông tin.
- Cấp quyền thành viên thông qua việc xác thực đăng kí thành viên.
- Thống kê, báo cáo tình trạng website cho công ty theo hàng quý.

Quản lí tài khoản:

Người xem muốn trở thành viên của website thì phải đăng ký tài khoản riêng trên hệ thống, khi đó người xem cần cung cấp đầy đủ thông tin cá nhân theo yêu cầu người quản trị và xác thực tài khoản qua email cá nhân. Thành viên của sẽ được phép bình luận về các bài viết trên trang web. Nếu trong quá trình hoạt động trên hệ thống website thành viên vi phạm các quy định của website thì thành viên sẽ bị xử lí theo đúng quy định mà website đã đặt ra. Mọi thông tin vi phạm của thành viên sẽ được gửi vào email của cá nhân thành viên.

2.4. Phân tích bài toán

2.4.1. Đối tượng sử dụng

Có các đối tượng sử dụng hệ thống:

- Khách: là những người có thể xem các bộ phim, các tác phẩm điện ảnh, các thông tin nổi bật trong ngành điện ảnh... mà website đăng tải.
- Thành viên:

- Thành viên không là nhân viên của công ty ngoài được xem các hình ảnh, thông tin, phim...trên web.
- Thành viên là nhân viên công ty ngoài chức năng như thành viên thường thì còn thoi dãi lịch phân công công tác của cả công ty trong tuần.
- Người quản trị: là người có toàn quyền trong việc kiểm soát và quản trị hệ thống website.

2.4.2. Hoạt động của từng đối tượng

Khách:

- Xem mọi thông tin trên website đăng tải.
- Có thể đăng kí làm thành viên.
- Tìm kiếm về các phim, tác phẩm của công ty, của NSUT Văn Lượng mà muốn quan tâm đến.

Thành viên:

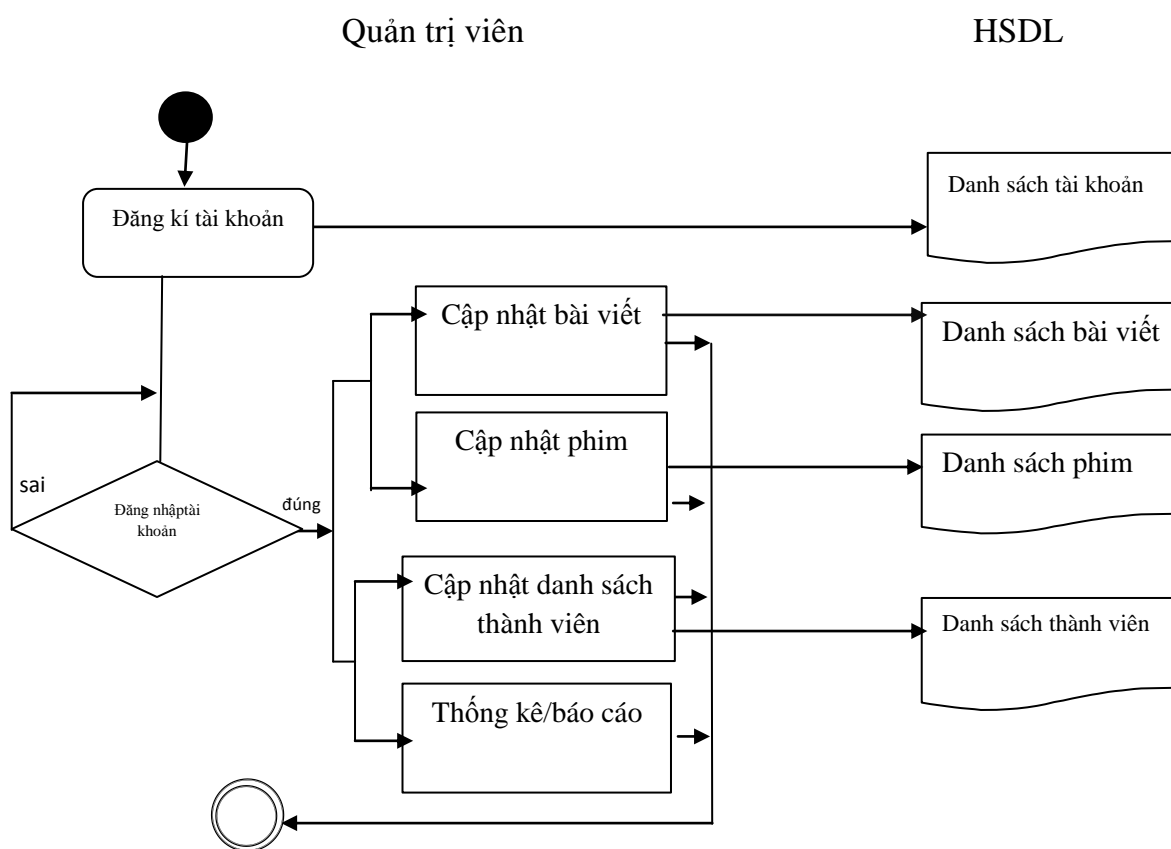
- Đăng nhập và thoát khỏi hệ thống.
- Lấy lại mật khẩu khi quên.
- Tìm kiếm, xem thông tin muốn xem.
- Bình luận về các bài viết các tác phẩm trên website.
- Thành viên là nhân viên có thể xem các thông tin nội bộ.

Người quản trị:

- Quản lý thành viên.
- Tìm thành viên.
- Xóa thành viên.
- Quản lý bài đăng.
- Tìm kiếm bài đăng.
- Thêm bài đăng.
- Sửa bài đăng.
- Xóa bài đăng.

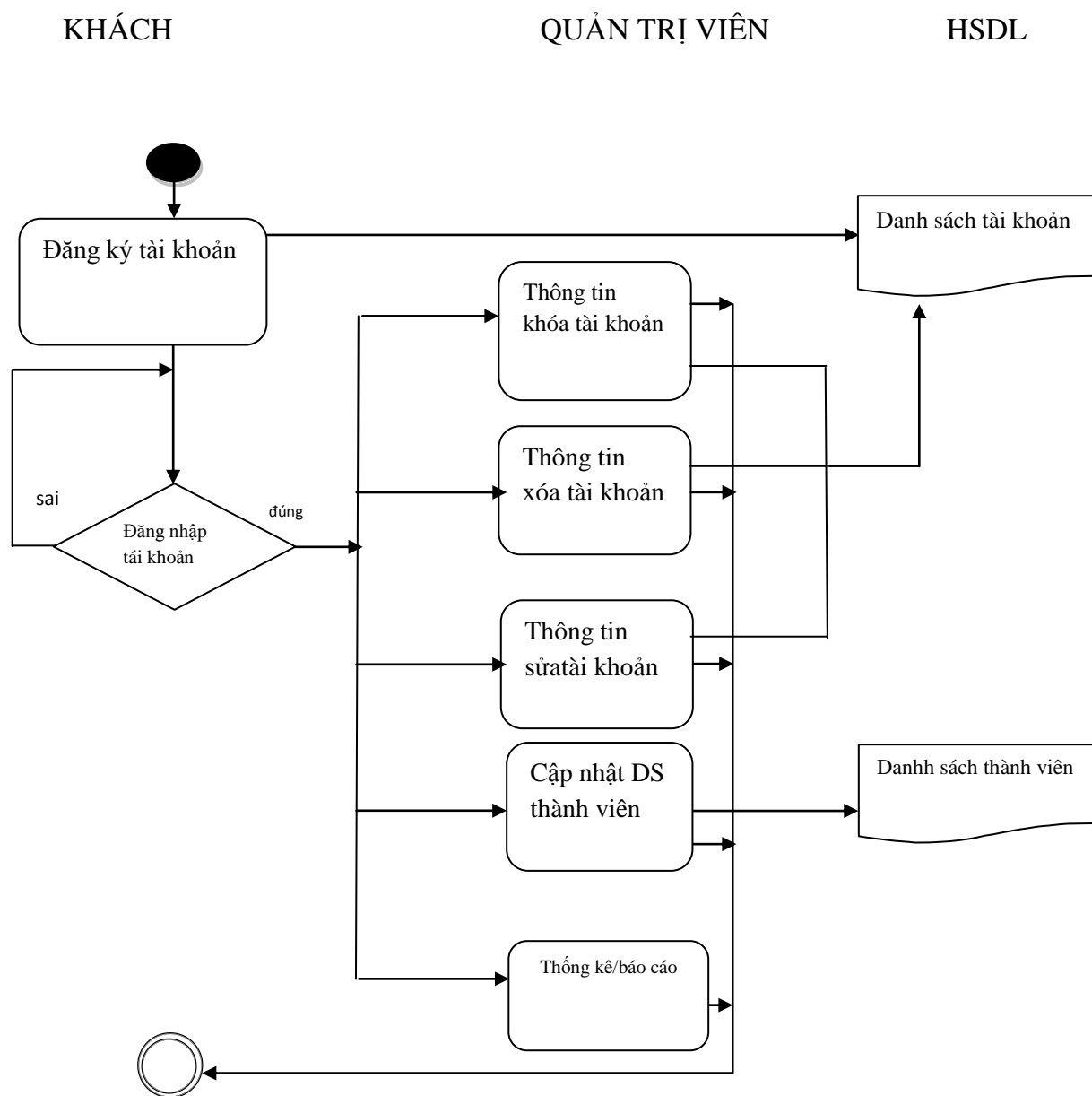
2.4.3. Sơ đồ tiến trình nghiệp vụ

2.4.3.1. Quản lý hệ thống.



Hình 2.1: Sơ đồ tiến trình nghiệp vụ quản lý hệ thống.

2.4.3.2. Quản lý tài khoản



Hình 2.2: Sơ đồ tiến trình nghiệp vụ quản lý tài khoản

CHƯƠNG 3: PHÂN TÍCH THIẾT KẾ HỆ THỐNG

3.1. MÔ HÌNH NGHIỆP VỤ

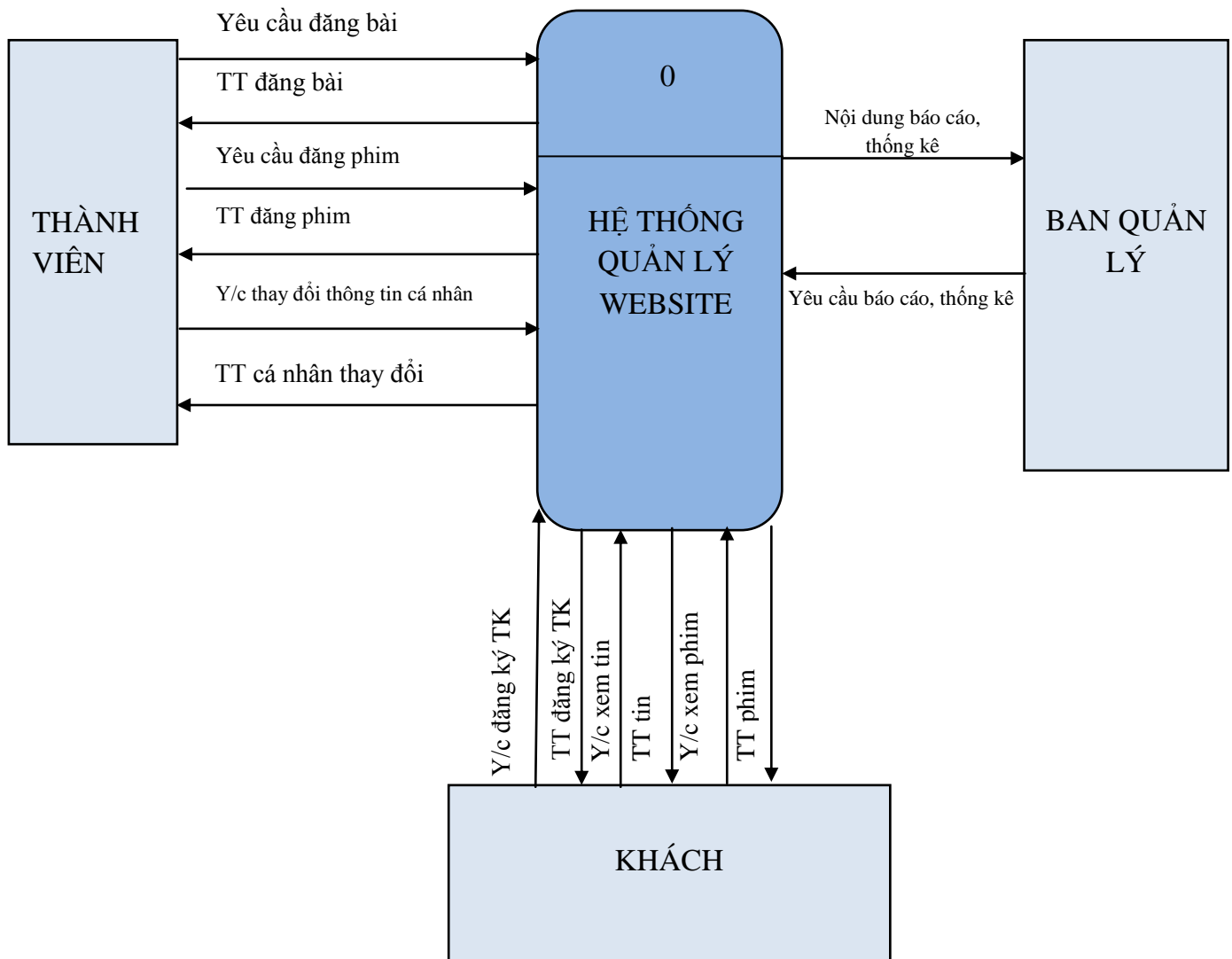
3.1.1. Bảng phân tích các tác vụ, chức năng, tác nhân, hồ sơ.

Từ dữ liệu phân tích được ở trên, ta lập nên bảng phân tích các tác vụ, chức năng, tác nhân và hồ sơ.

Bảng 3.1. Bảng phân tích các tác vụ, chức năng, tác nhân, hồ sơ.

Động từ + bổ ngữ	Danh từ	Nhận xét
Truy cập website	Khách	Tác nhân
Xem tin	Khách	Tác nhân
Xem phim	Khách	Tác nhân
Truy cập website	Thành viên	Tác nhân
Tạo tài khoản	Thành viên	Tác nhân
Xóa tài khoản	Quản trị viên	Hồ sơ dữ liệu
Khóa tài khoản	Quản trị viên	Hồ sơ dữ liệu
Đăng nhập tài khoản	Danh sách thành viên	Hồ sơ dữ liệu
Sửa tài khoản	Thành viên	Tác nhân
Đăng kí tài khoản	Khách	Tác nhân
Đăng bài viết	Thành viên	Tác nhân
Đăng phim	Thành viên	Tác nhân
Cập nhật bài viết	Quản trị viên	Hồ sơ dữ liệu
Cập nhật phim	Quản trị viên	Hồ sơ dữ liệu
Thống kê, báo cáo	Hệ thống	Hồ sơ dữ liệu

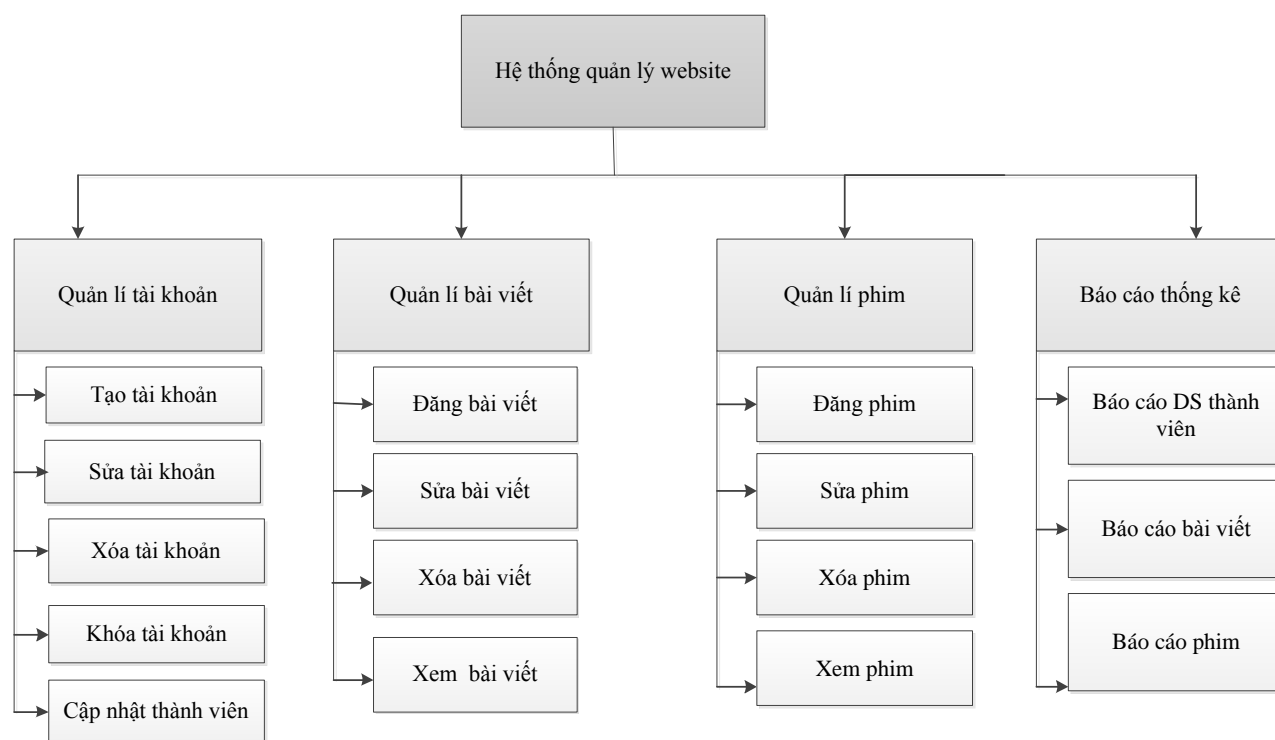
3.1.2. Biểu đồ ngữ cảnh



Hình 3.1. Biểu đồ ngữ cảnh.

3.1.3. Sơ đồ phân rã chức năng

3.1.3.1. Sơ đồ



Hình 3.2. Sơ đồ phân rã chức năng

3.2. MA TRẬN THỰC THỂ CHỨC NĂNG

3.2.1. Danh sách hồ sơ dữ liệu sử dụng.

D1: Danh sách tài khoản.

D2: Danh sách bài viết.

D3: Danh sách phim.

D4: Danh sách thành viên

D5: Báo cáo thống kê.

3.2.2. Ma trận thực thể chức năng.

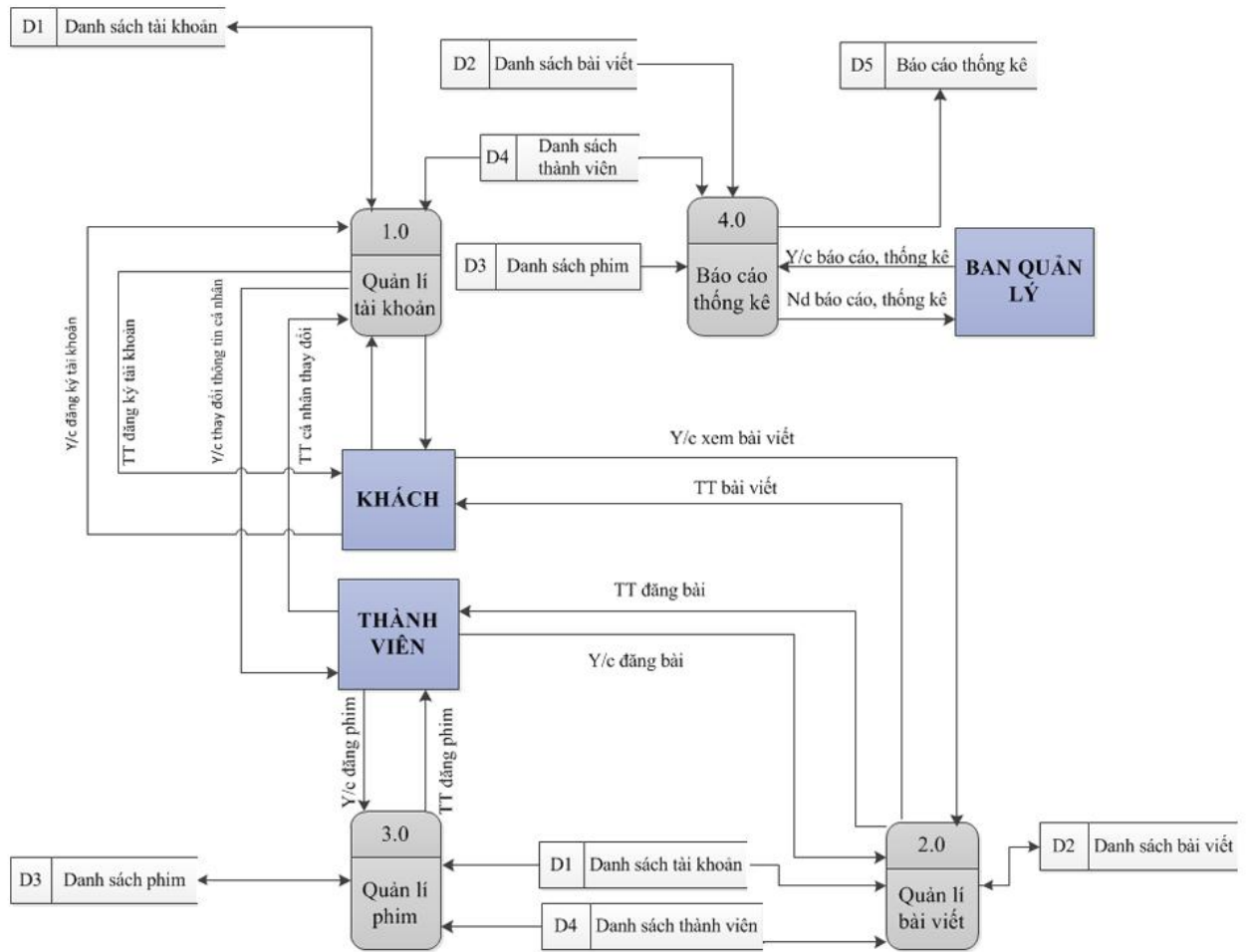
Bảng 3.2. Ma trận thực thể chức năng

Các thực thể chức năng					
D1: Danh sách tài khoản					
D2: Danh sách bài viết					
D3: Danh sách phim					
D4: Danh sách thành viên					
D5: Báo cáo thống kê					
Các chức năng nghiệp vụ	D1	D2	D3	D4	D5
1. Quản lý tài khoản	U			R	
2. Quản lý bài viết	R	U		R	
3. Quản lý Phim	R		U	R	
4. Báo cáo thống kê		R	R	R	C

Chú thích:

- U: Update dữ liệu.
- R: Đọc dữ liệu.
- C: Khởi tạo dữ liệu.

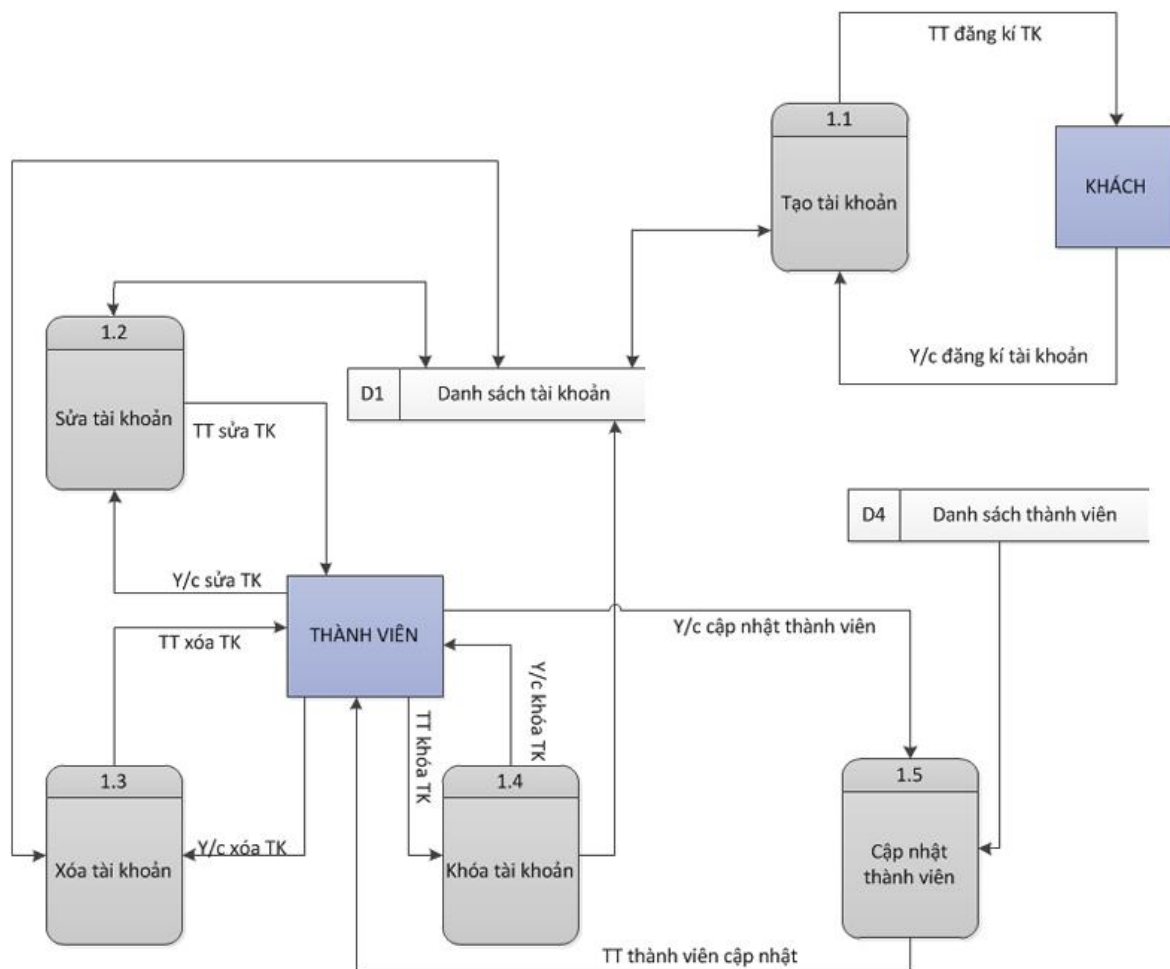
3.3. BIỂU ĐỒ LƯỚI DỮ LIỆU



Hình 3.3 Biểu đồ luồng dữ liệu mức 0.

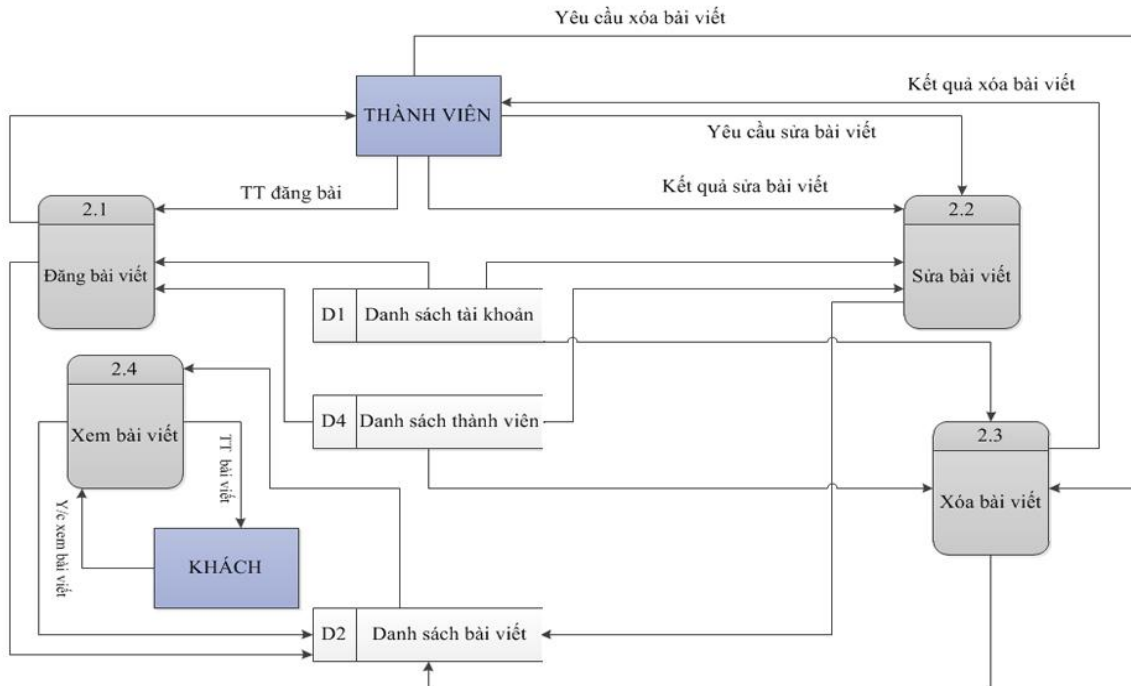
3.4. CÁC BIỂU ĐỒ LƯỜNG DỮ LIỆU VẬT LÝ MỨC 1.

3.4.1. Biểu đồ của tiến trình “1.0: Quản lý tài khoản”.



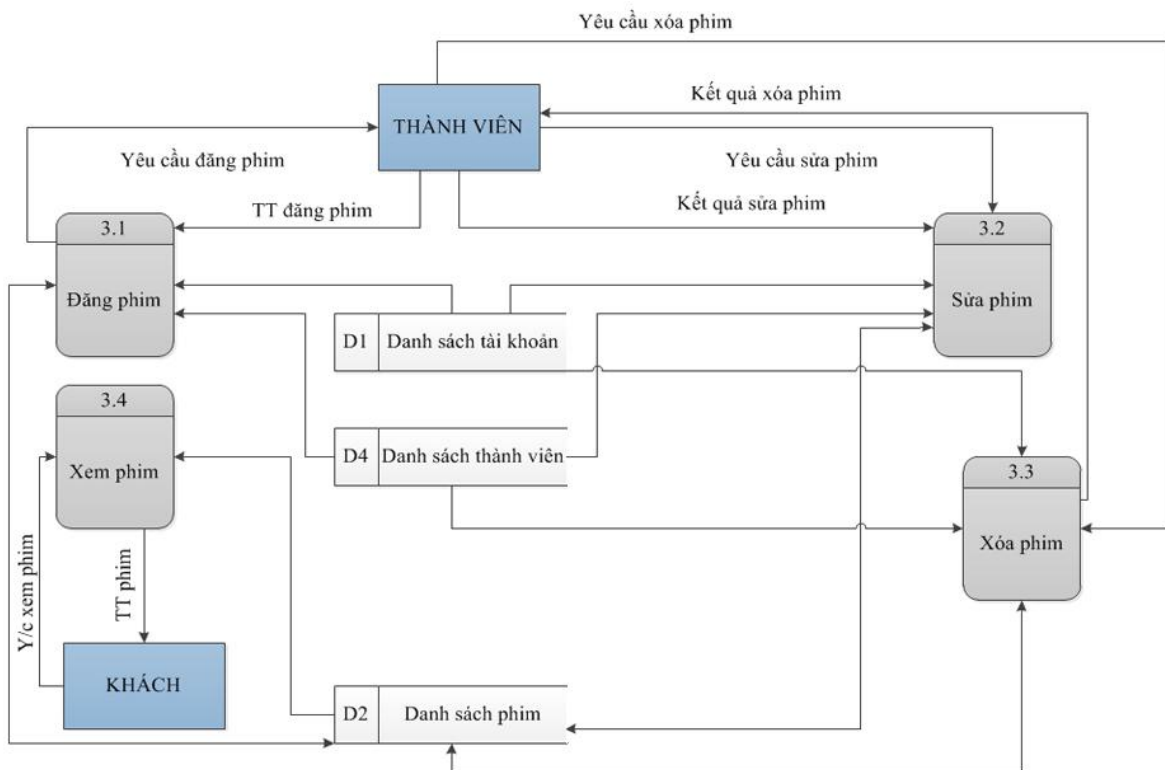
Hình 3.4. Biểu đồ của tiến trình 1.0: Quản lý tài khoản.

3.4.2. Biểu đồ của tiến trình “2.0: Quản lí bài viết”.



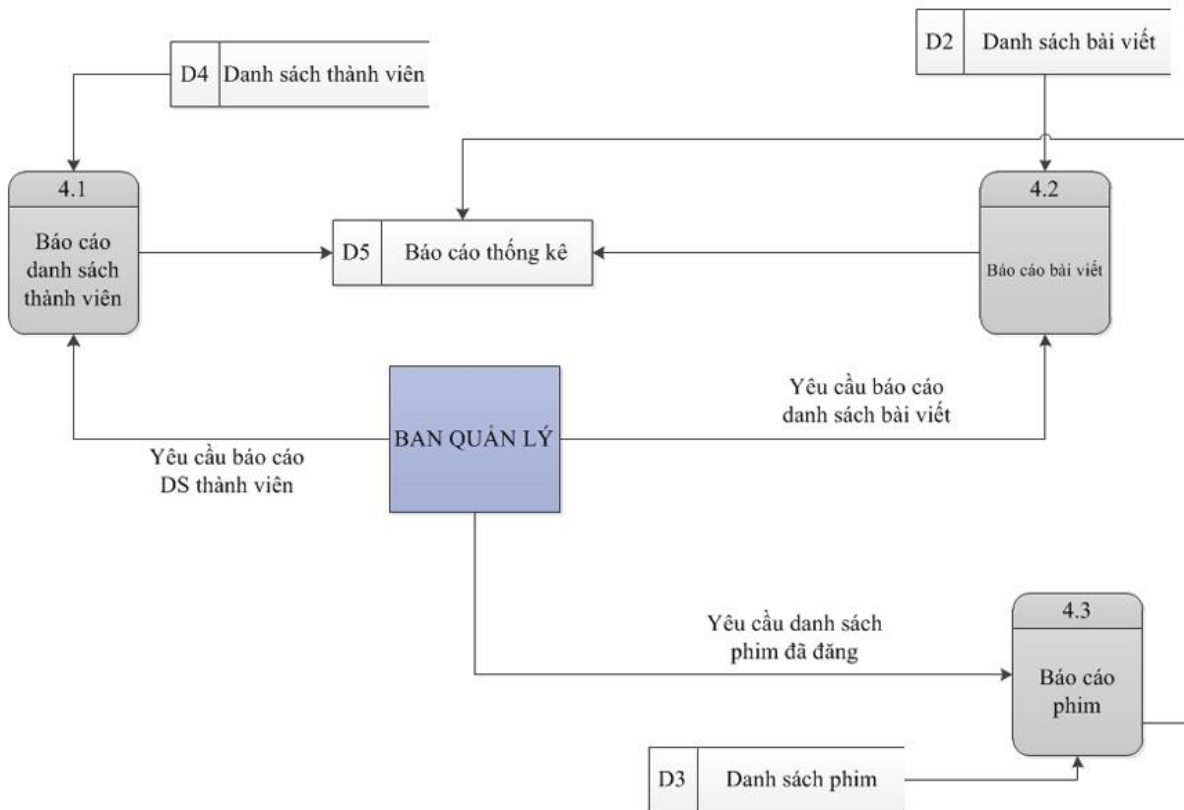
Hình 3.5. Biểu đồ của tiến trình 2.0: Quản lí bài viết.

3.4.3. Biểu đồ của tiến trình “3.0: Quản lí phim”.



Hình 3.6. Biểu đồ của tiến trình 3.0: Quản lí phim

3.4.4. Biểu đồ của tiến trình “4.0: Báo cáo thống kê”.

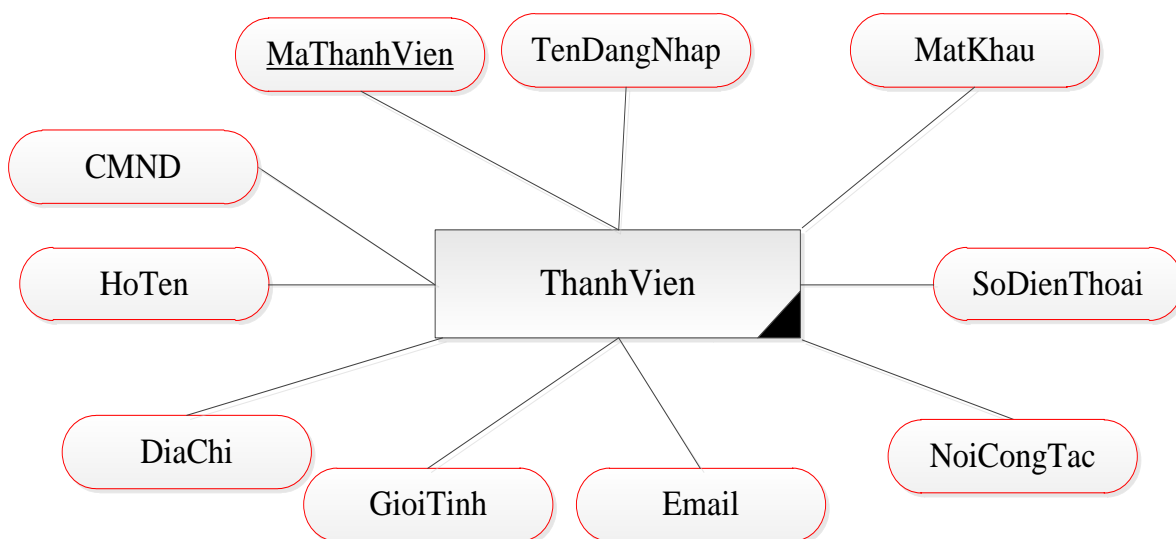


Hình 3.6. Biểu đồ của tiến trình 4.0: Báo cáo thống kê

3.5. THIẾT KẾ CƠ SỞ DỮ LIỆU.

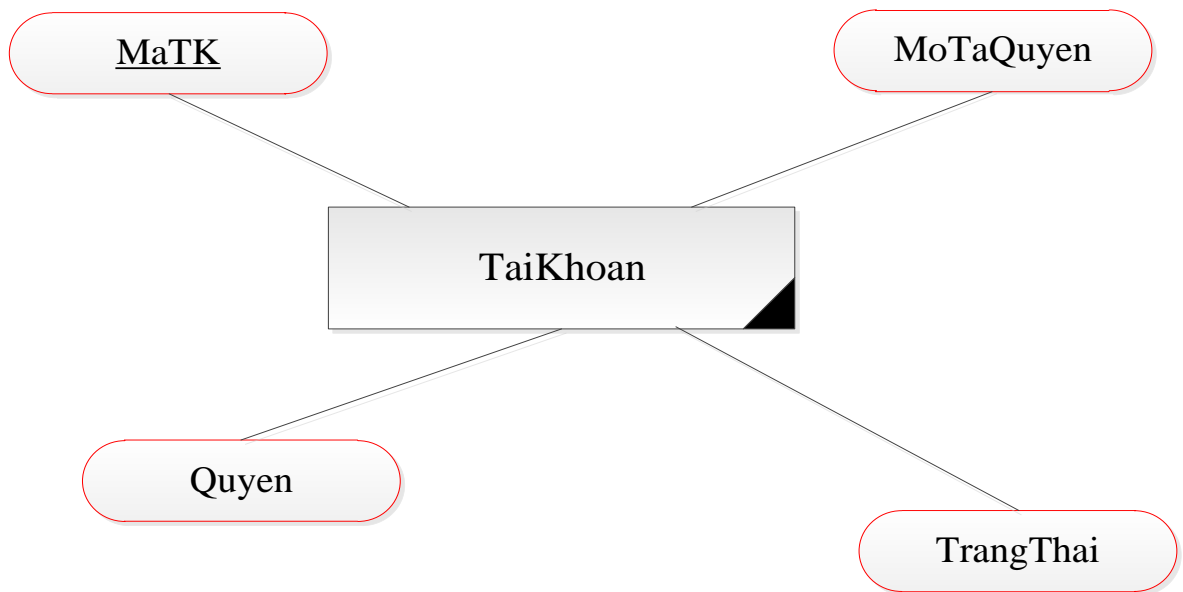
3.5.1. Các thực thể và mô tả thực thể (ER)

3.5.1.1. Thực thể Thành Viên.



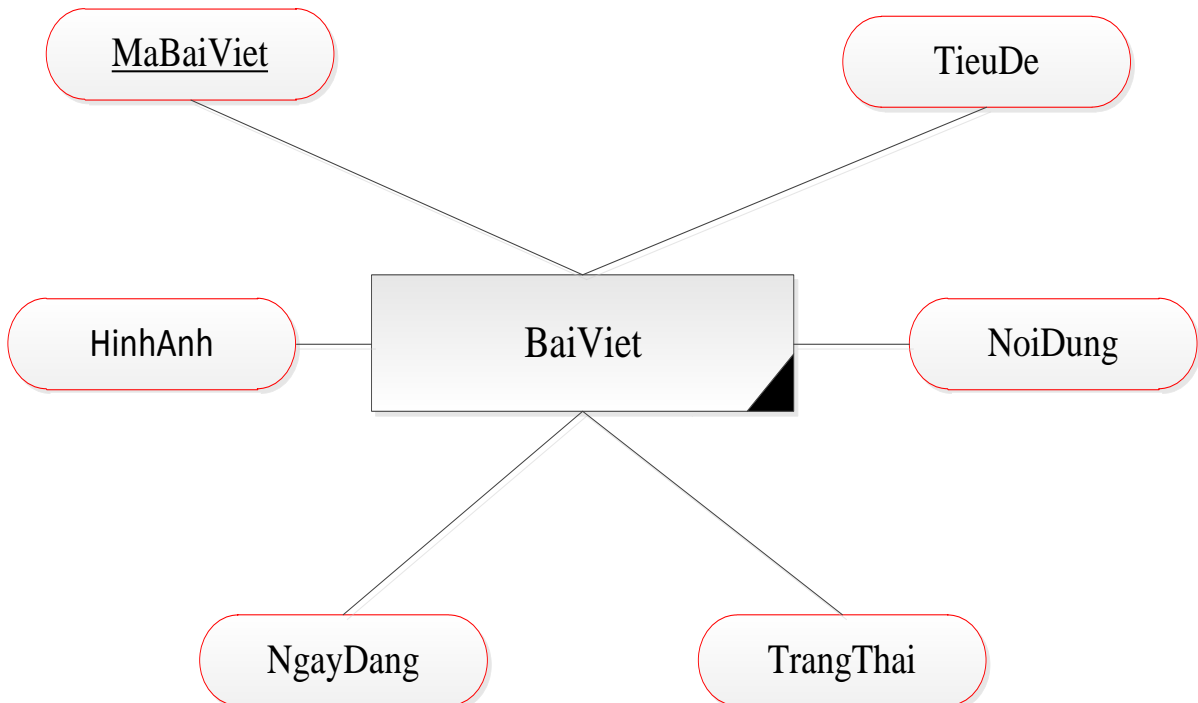
Hình 3.7: Thực thể Thành Viên.

3.5.1.2. Thực thể Tài Khoản.



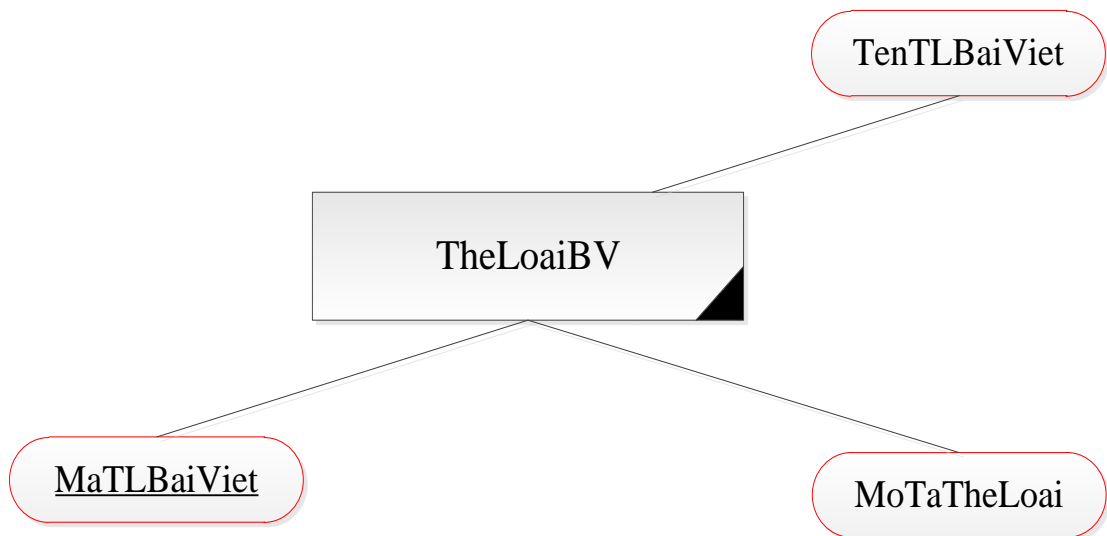
Hình 3.8: Thực thể Tài Khoản.

3.5.1.3. Thực thể Bài viết.



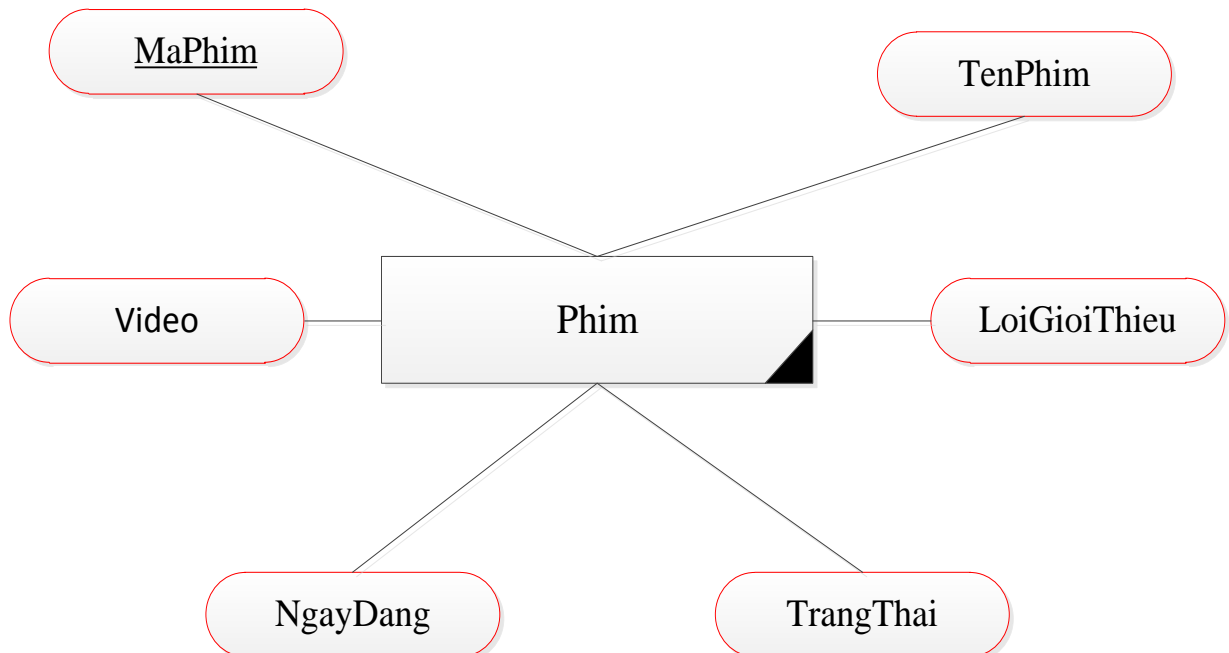
Hình 3.9: Thực thể Bài viết.

3.5.1.4. Thực thể Thẻ loại Bài viết.



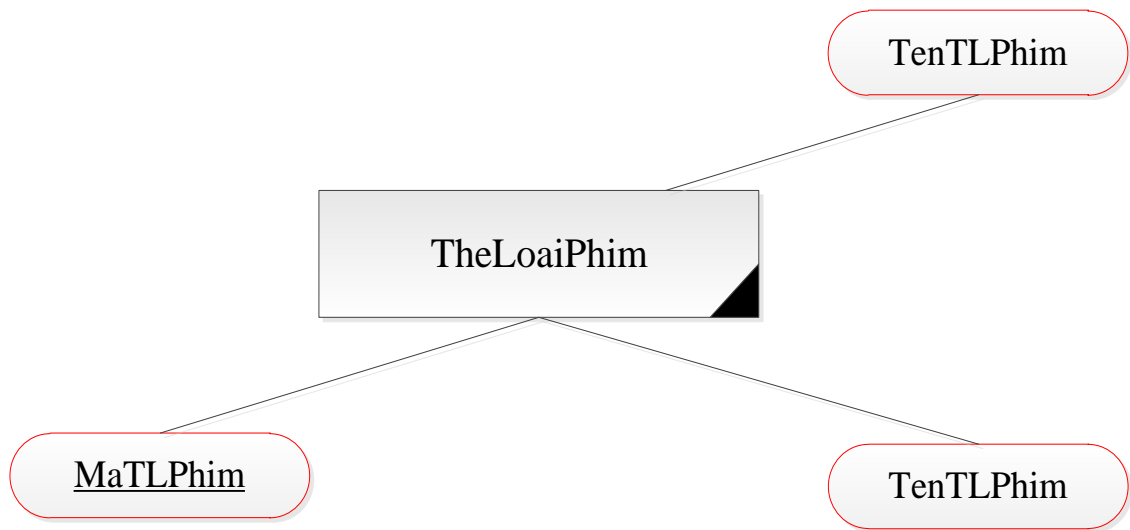
Hình 3.10: Thực thể Thẻ loại Bài viết.

3.5.1.5. Thực thể Phim.



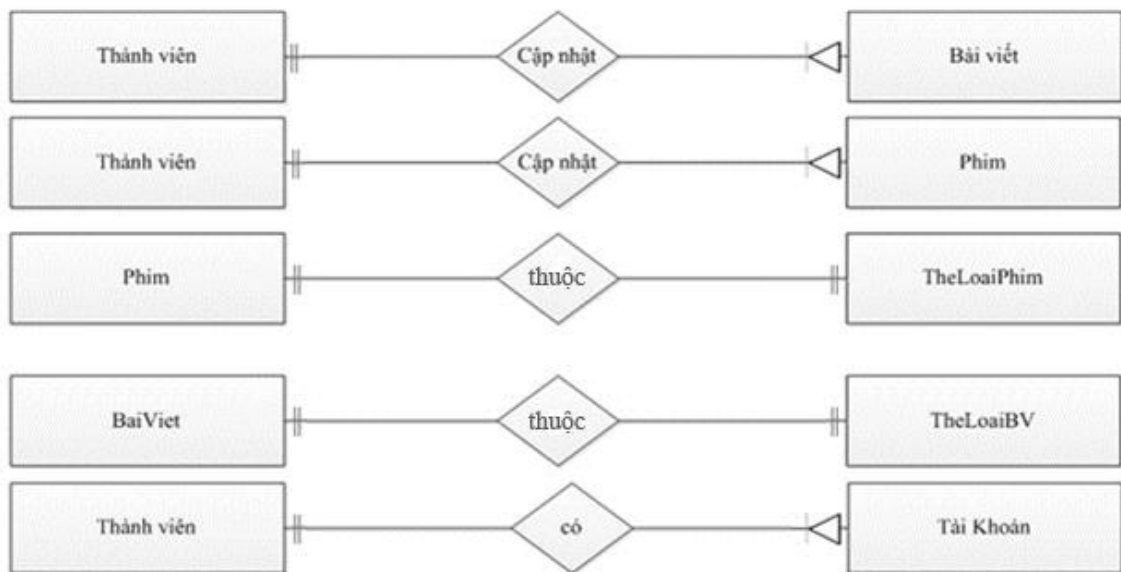
Hình 3.11: Thực thể Phim.

3.5.1.6. Thực thể Thẻ loại Phim.



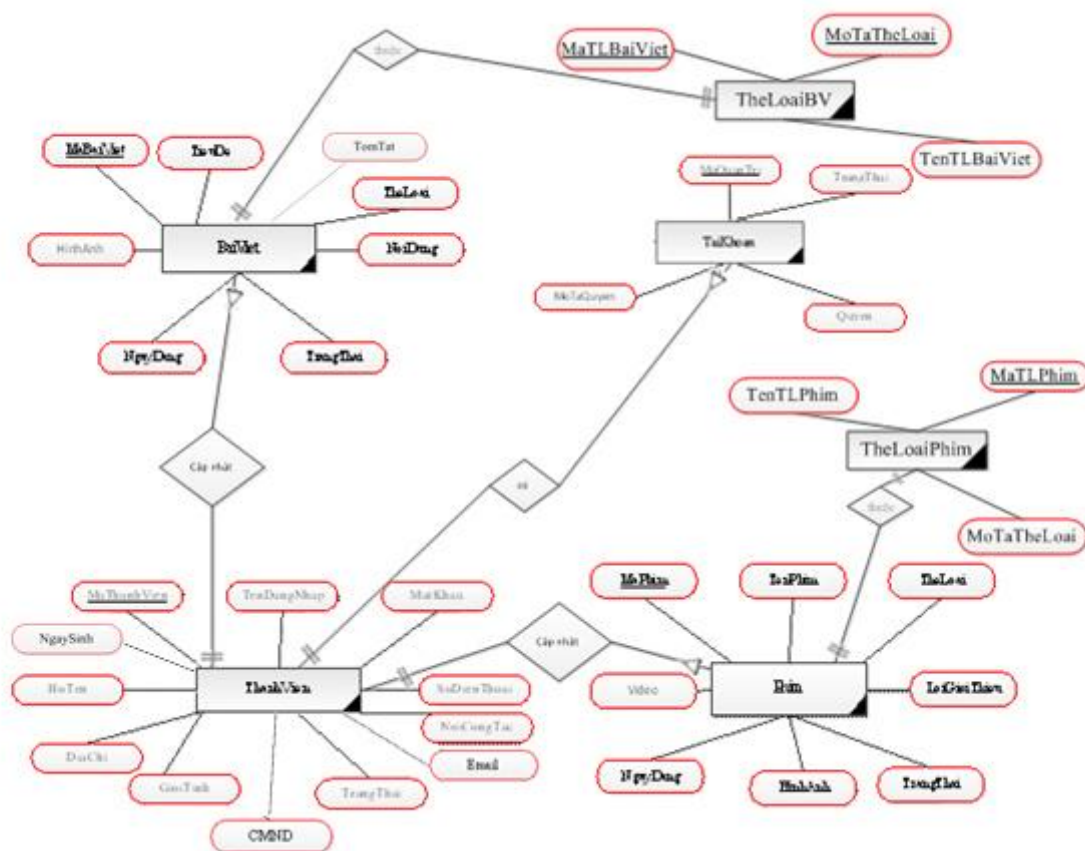
Hình 3.12: Thực thể Thẻ loại Phim.

3.5.2. Xác định các liên kết



Hình 3.11. Các liên kết.

3.5.3. Mô hình ER.



Hình 3.12. Mô hình ER.

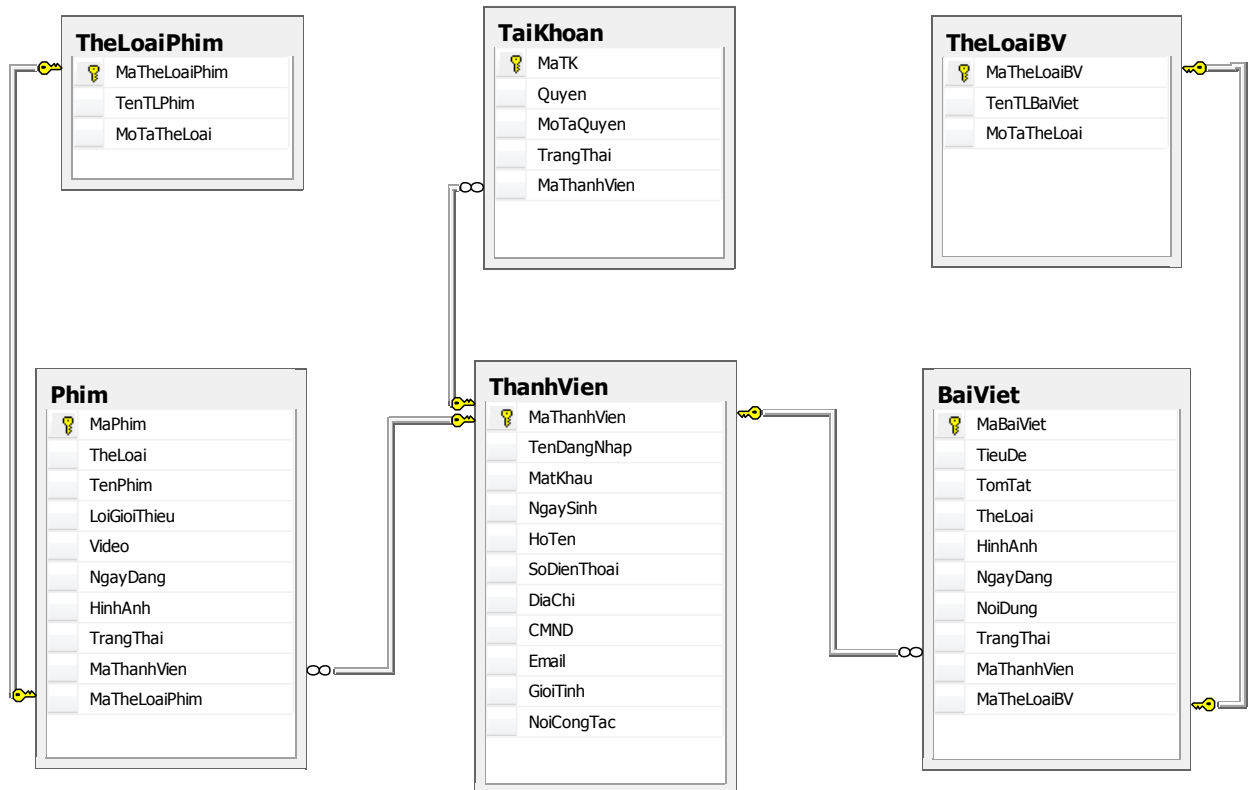
Chuyển từ mô hình ER sang mô hình Quan hệ.

Các bảng:

- BaiViet: (MaBaiViet, TieuDe, TomTat, TheLoai, HinhAnh, NgayDang, NoiDung, TrangThai, MaThanhVien, MaTheLoaiBV)
- ThanhVien: (MaThanhVien, TenDangNhap, MatKhau, HoTen, SoDienThoai, DiaChi, NgaySinh, GioiTinh, CMND, Email, NoiCongTac).
- TaiKhoan: (MaQuanTri, MoTaQuyen, Quyen, TrangThai, MaThanhVien).
- TheLoaiBV: (MaTLBaiViet, MoTaTheLoai, TenTLBaiViet)
- TheLoaiPhim: (MaTLPhim, MoTaTheLoai, TenTLPhim)
- Phim: (MaPhim, TenPhim, TheLoai, NgayDang, LoiGioiThieu, NgayDang, HinhAnh, TrangThai, MaThanhVien, MaTheLoaiPhim).

3.5.4. Mô hình Quan hệ.

3.5.4.1. Mô hình.



Hình 3.13. Mô hình quan hệ

3.5.4.2. Thiết kế các bảng dữ liệu.

Bảng 3.3: BảngThanhVien.

Thuộc tính	Mô tả	Kiểu dữ liệu
<u>MaThanhVien</u>	Mã Thành Viên	varchar(50)
TenDangNhap	Tên Đăng Nhập	varchar(50)
MatKhau	Mật Khẩu	varchar(50)
HoTen	Họ Tên	varchar(50)
NgaySinh	Ngày sinh	date
SoDienThoai	Số Điện Thoại	int
DiaChi	Địa Chỉ	varchar(255)
GioiTinh	Giới Tính	varchar(50)
NoiCongTac	Nơi Công Tác	varchar(100)
CMND	Chứng minh nhân dân	int
Email	Email	varchar(255)

Bảng 3.4: BảngTaiKhoan.

Thuộc tính	Mô tả	Kiểu dữ liệu
<u>MaTK</u>	Mã quản trị viên	varchar(50)
MoTaQuyen	Mô tả chức năng quyền	varchar(255)
Quyen	Các quyền được cấp	varchar(50)
TrangThai	Trạng thái	varchar(50)
MaThanhVien	Mã Thành viên	varchar(50)

Bảng 3.5: Bảng BaiViet.

Thuộc tính	Mô tả	Kiểu dữ liệu
<u>MaBaiViet</u>	Mã bài viết	varchar(50)
TieuDe	Tiêu đề bài viết	varchar(100)
TheLoai	Thể loại bài viết	varchar(50)
TomTat	Toán tắt bài viết	varchar(255)
HinhAnh	Hình ảnh bài viết	varchar(255)
NgayDang	Ngày đăng tin	datetime
NoiDung	Nội dung bài viết	longtext
TrangThai	Trạng thái bài viết	varchar(50)
MaThanhVien	Mã Thành viên	varchar(50)
MaTLBaiViet	Mã thể loại bài viết	varchar(50)

Bảng 3.6: Bảng Phim.

Thuộc tính	Mô tả	Kiểu dữ liệu
<u>MaPhim</u>	Mã phim	varchar(50)
TheLoai	Thể loại phim	varchar(50)
TenPhim	Tên phim	varchar(50)
LoiGioiThieu	Giới thiệu về phim	ntext
HinhAnh	Hình ảnh minh họa	varchar(255)
Video	Link video phim	varchar(255)
NgayDang	Ngày đăng phim	datetime
TrangThai	Trạng thái phim	varchar(50)
MaThanhVien	Mã thành viên	varchar(50)
MaTLPhim	Mã thể loại phim	varchar(50)

Bảng 3.7: Bảng TheLoaiPhim.

Thuộc tính	Mô tả	Kiểu dữ liệu
<u>MaTLPhim</u>	Mã thể loại phim	varchar(50)
TenTLPhim	Tên thể loại phim	varchar(50)
MoTaTheLoai	Mô tả thể loại	varchar(50)

Bảng 3.8: Bảng TheLoaiBV.

Thuộc tính	Mô tả	Kiểu dữ liệu
<u>MaTLBaiViet</u>	Mã thể loại bài viết	varchar(50)
TenTLBaiViet	Tên thể loại bài viết	varchar(50)
MoTaTheLoai	Mô tả thể loại	Varchar(50)

CHƯƠNG 4: CÀI ĐẶT VÀ THỬ NGHIỆM HỆ THỐNG

4.1. MÔI TRƯỜNG CÀI ĐẶT.

- Lựa chọn môi trường sau đây cho việc cài đặt hệ thống trên nền web.
- Hệ điều hành: Windows XP, Windows 7, Windows Vista, Windows 8
- Hệ quản trị cơ sở dữ liệu: MySQL Sever.
- Ngôn ngữ lập trình: PHP

4.2. HỆ THỐNG CHƯƠNG TRÌNH.

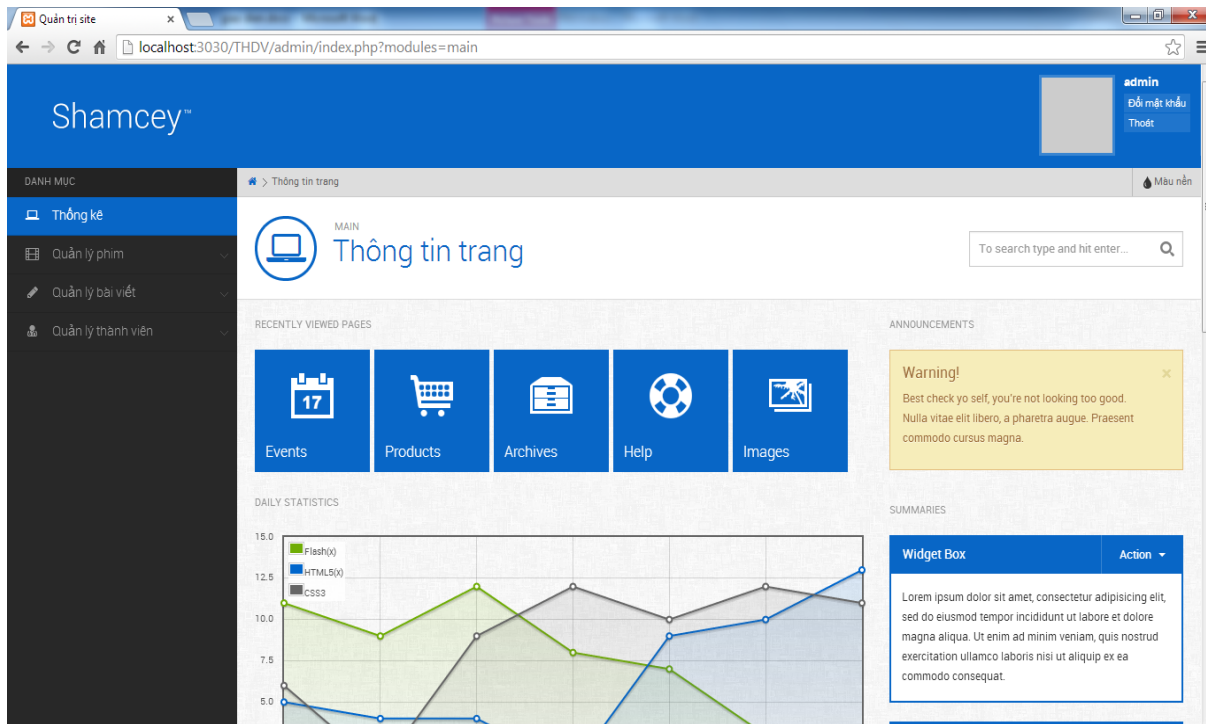
Hệ thống gồm các chức năng sau:

- Quản trị:
 - Giao diện quản lý thành viên.
 - Giao diện quản lý bài viết.
 - Giao diện quản lý phim.
- Người dùng:
 - Giao diện trang chủ.
 - Giao diện tin tức.
 - Giao diện danh sách phim.
 - Giao diện chi tiết phim
 - Giao diện danh sách bài viết.
 - Giao diện xem chi tiết bài viết.

4.3. GIAO DIỆN CHƯƠNG TRÌNH

4.3.1. Giao diện quản trị.

4.3.1.1. *Giao diện chương quản lí.*



Hình 4.1: *Giao diện trang chủ quản lí.*

Giao diện quản lý thành viên.

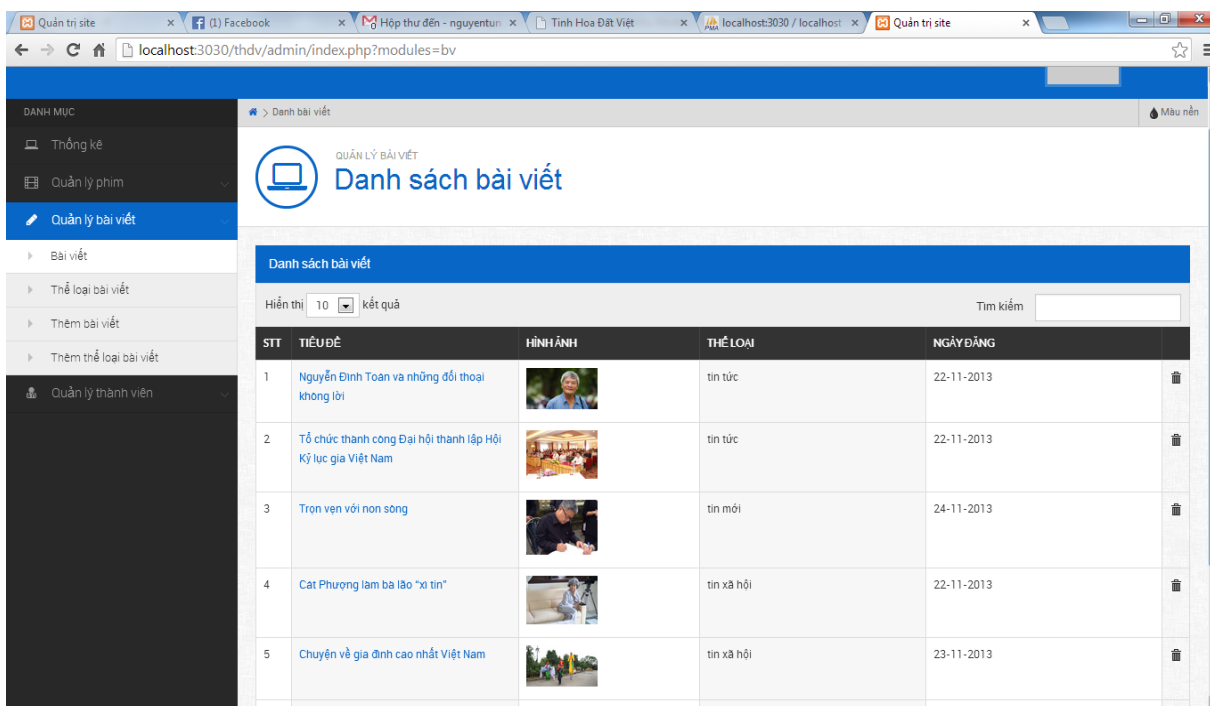
The screenshot shows the 'Danh sách thành viên' (Member List) page in the Shamcey™ admin interface. The page includes a sidebar with navigation options like 'Thống kê', 'Quản lý phim', 'Quản lý bài viết', and 'Quản lý thành viên'. The main content area displays a table of members with the following data:

STT	MÃ THÀNH VIÊN	TÊN ĐĂNG KÝ	HỌ TÊN	GIỚI TÍNH	NHÓM	NGÀY SINH
1	TV0003	tungthdv	Nguyễn Hoang Thanh	Nam	NhanVien	01-11-1988
2	TV0004	nguyentungvth	Nguyễn Thanh Tùng	Nam	member	10-11-1986
3	TV0005	tinhoadatviet	Nguyễn Thanh Tùng	Nam	member	15-12-1990

Below the table, there are pagination controls showing 'Hiện thị 1 tới 3 của 3 kết quả' and buttons for 'Đầu', 'Trước', '1', 'Kế tiếp', and 'Cuối'. The footer of the page includes the copyright notice '© 2013. Shamcey Admin Template. All Rights Reserved.' and the designer credit 'Designed by: ThemePixels'.

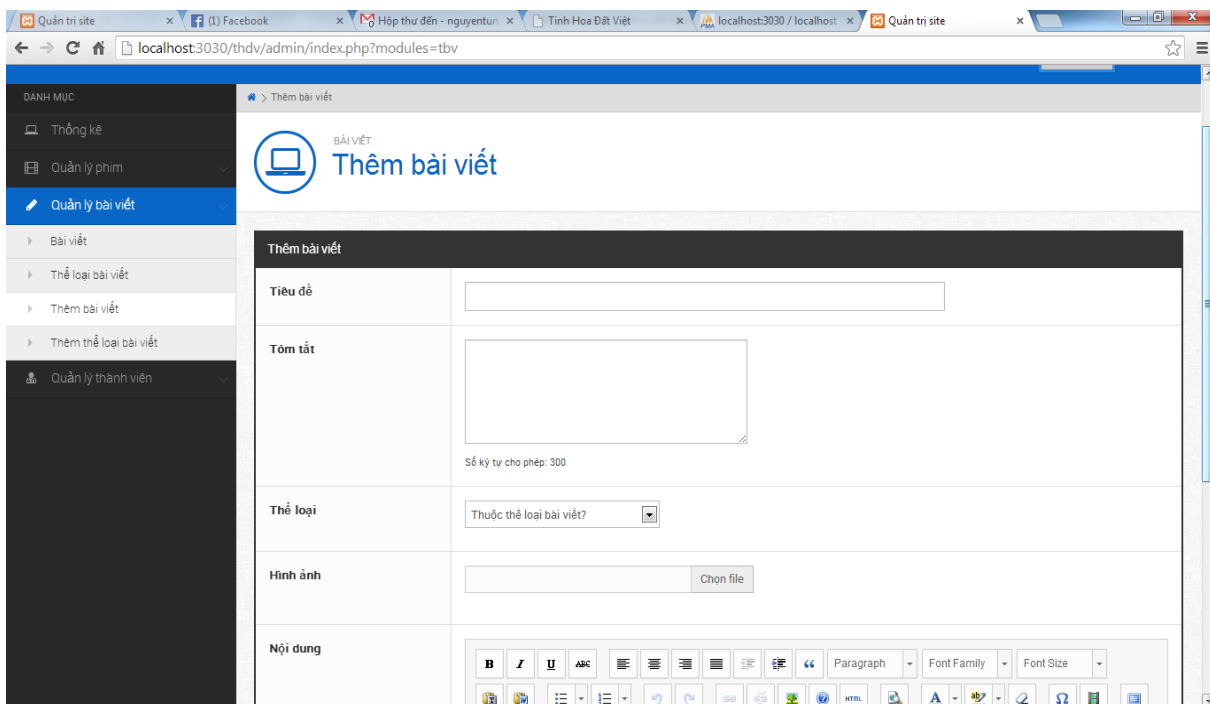
- Từ giao diện quản lý thành viên ta có thể sửa thông tin thành viên bằng cách kích vào mã thành viên có trên danh sách.

Giao diện quản lý bài viết.

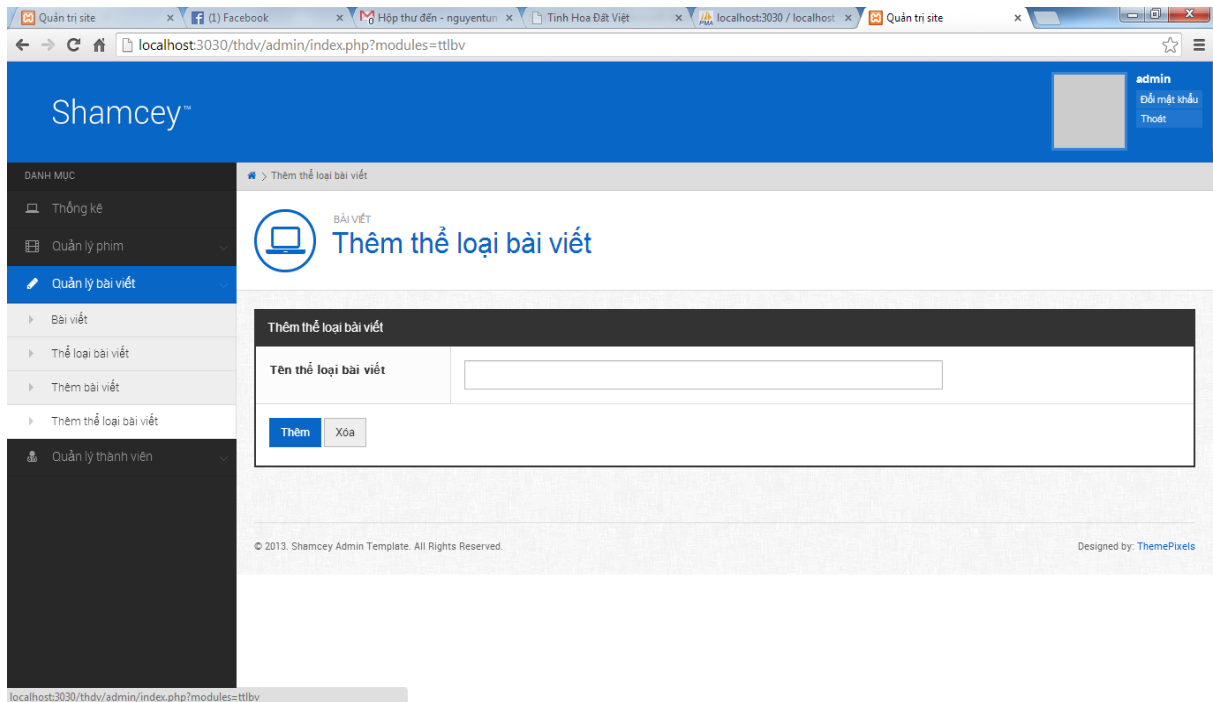


Hình 4.3: Danh sách các bài viết có trong bảng.

- Trong giao diện bài viết có thể sửa bài viết khi kích vào tên bài viết, có thể xóa bài viết khi kích vào icon thùng rác.

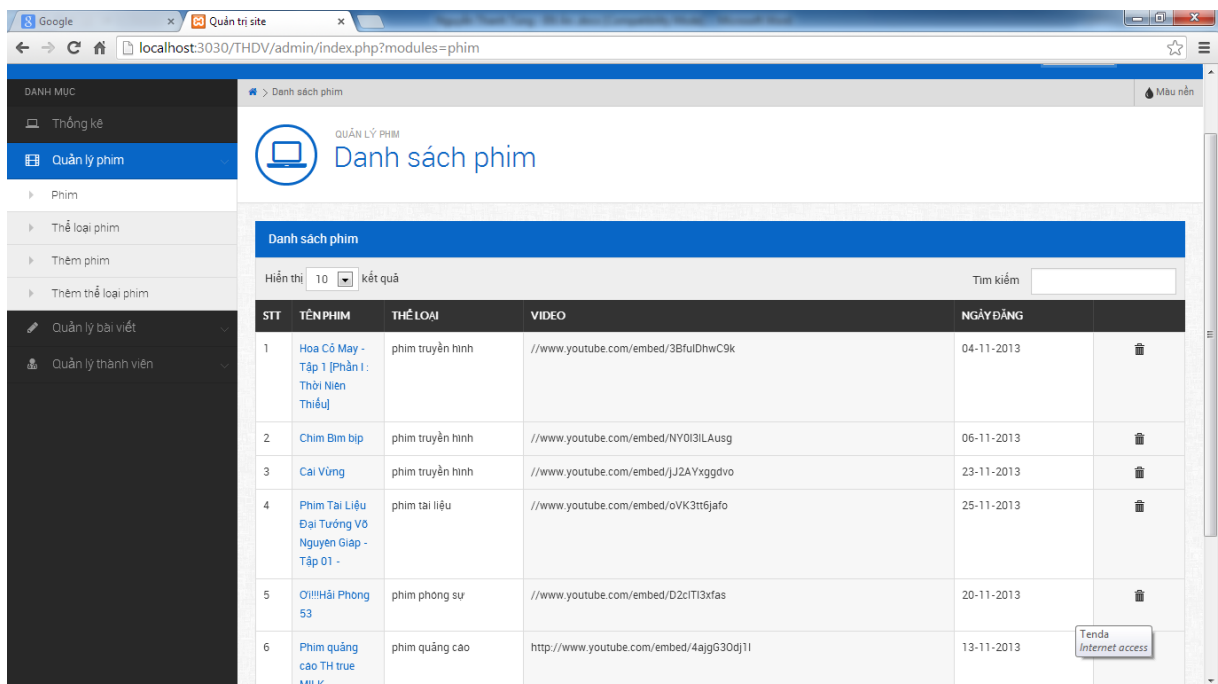


Hình 4.4: Giao diện thêm bài trong quản lý bài viết.



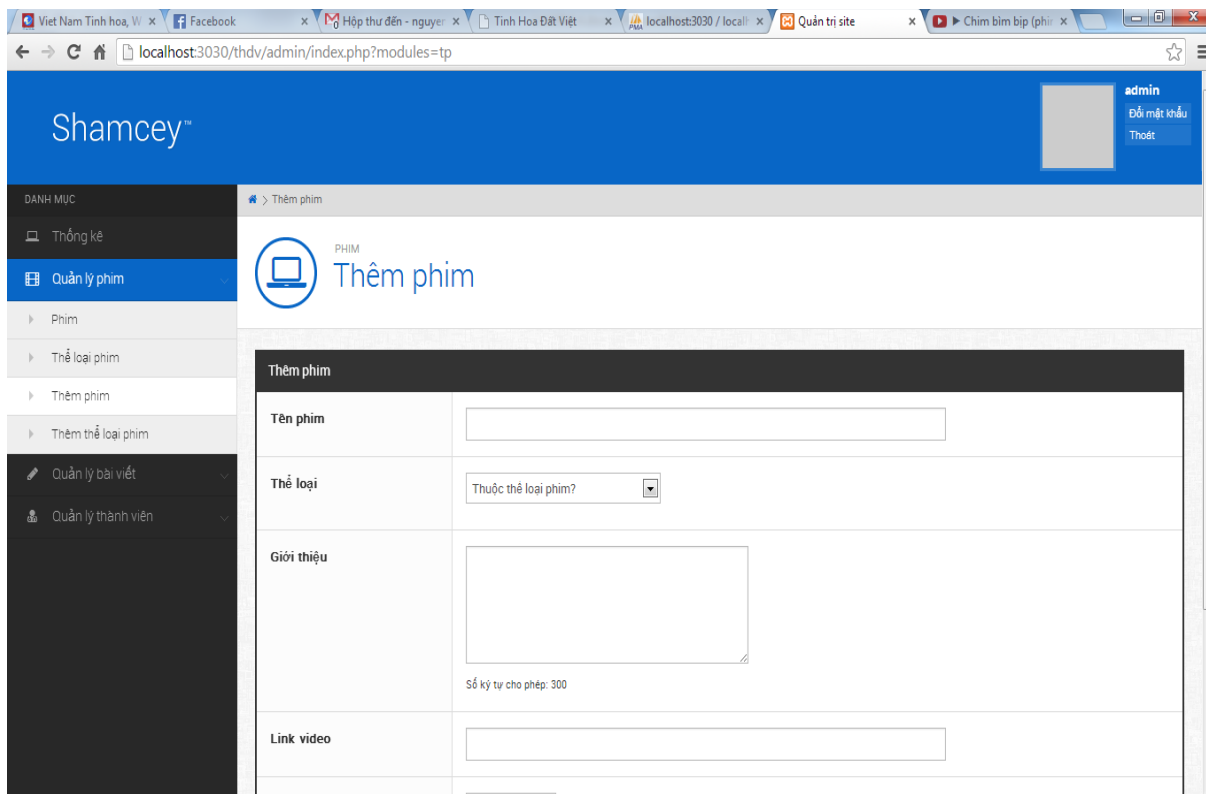
Hình 4.5: Giao diện thêm thể loại bài viết.

Giao diện quản lý phim.

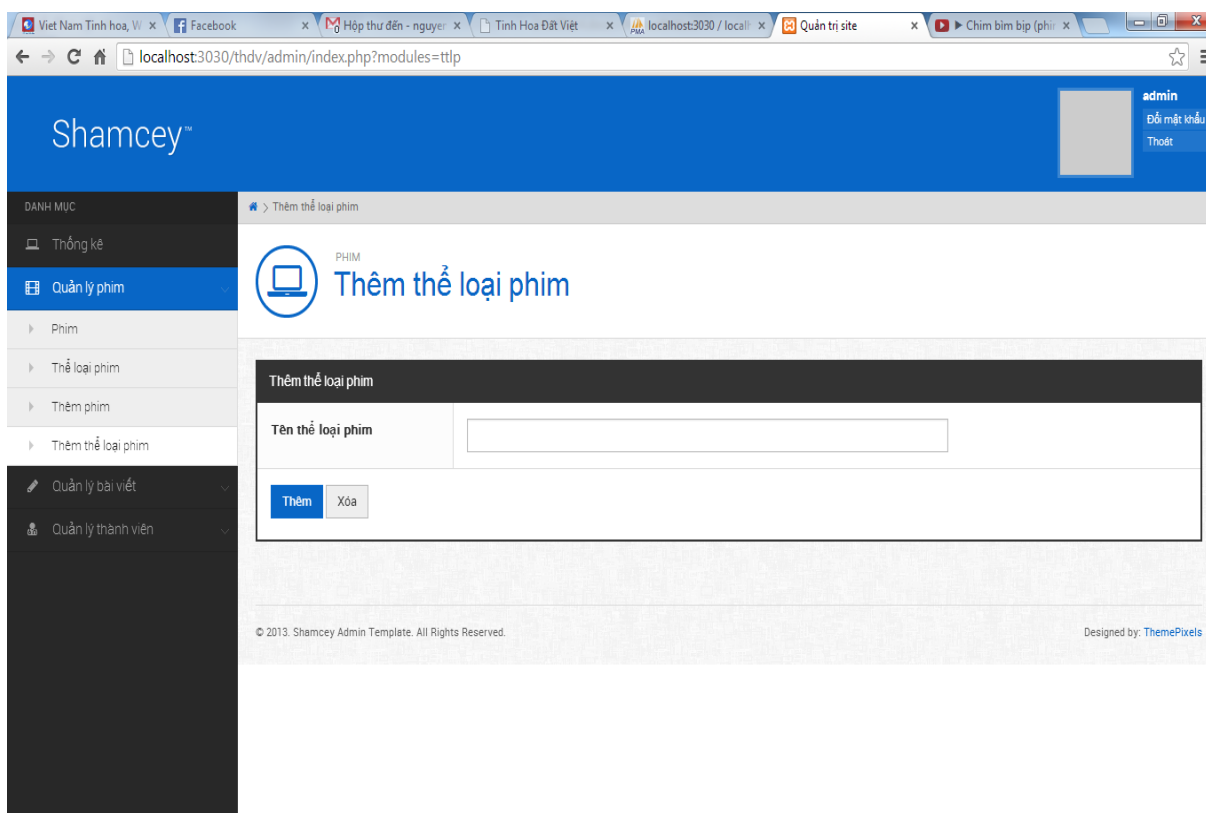


Hình 4.6: Giao diện danh sách phim.

- Trong giao diện này liệt kê các phim có trong bảng, có thể sửa lại phim khi kích vào tên phim và xóa phim khi kích vào icon thùng rác.



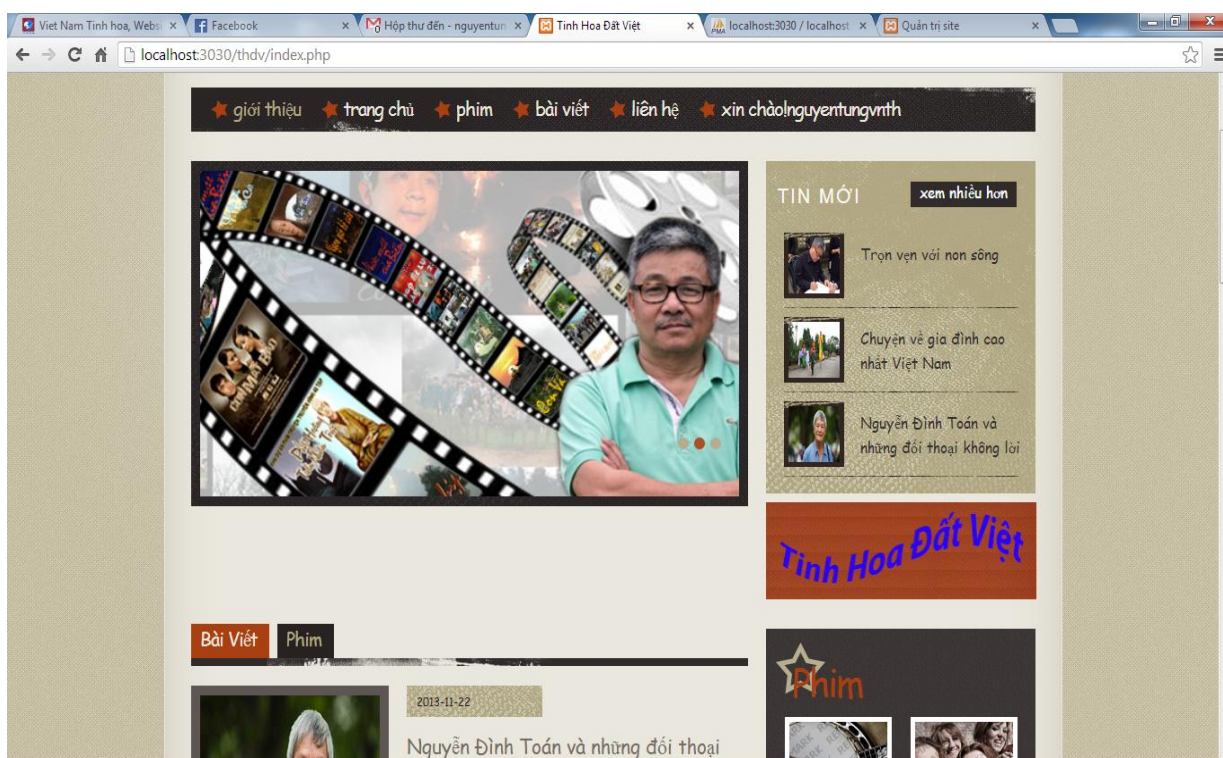
Hình 4.7: Giao diện đăng phim của quản trị.



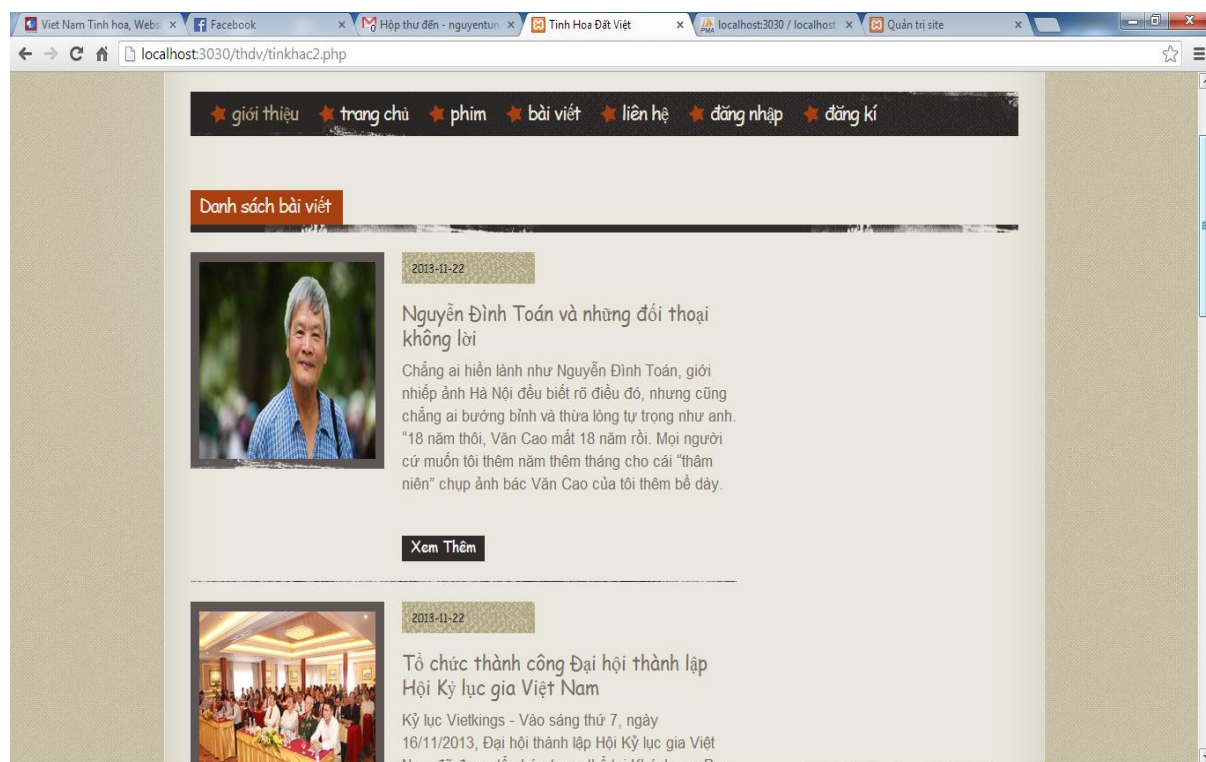
Hình 4.8: Giao diện thêm thể loại phim.

4.3.2. Giao diện Người dùng.

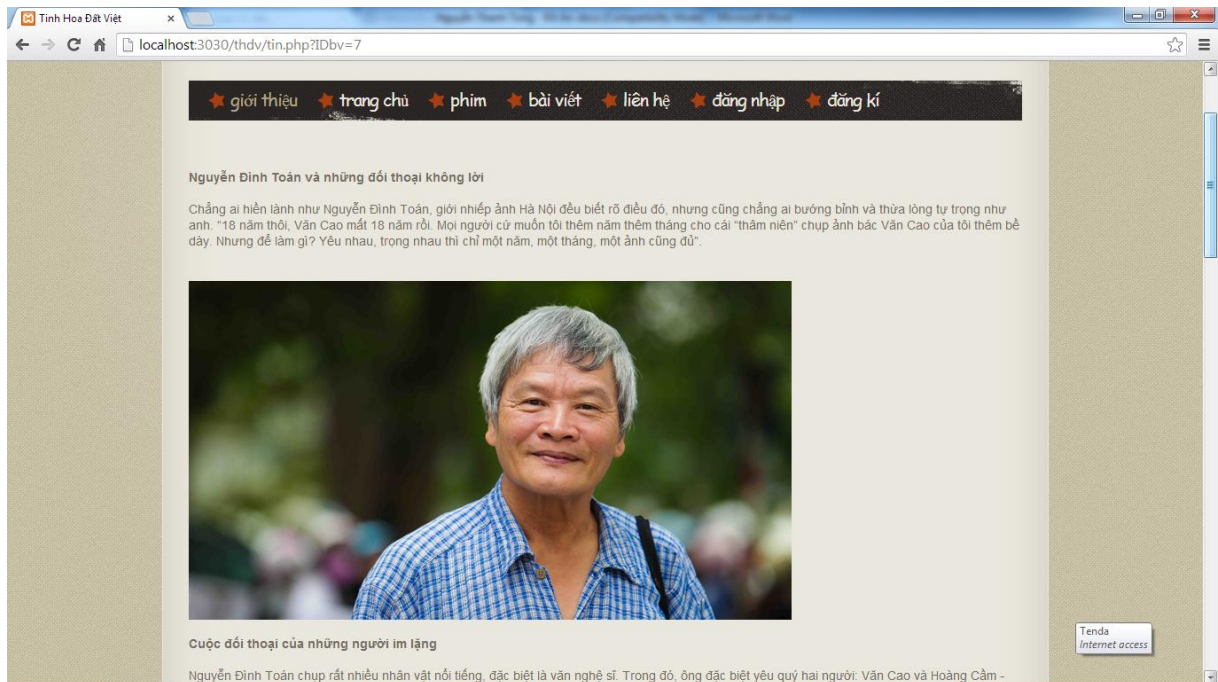
4.3.2.1. Giao diện trang chủ.



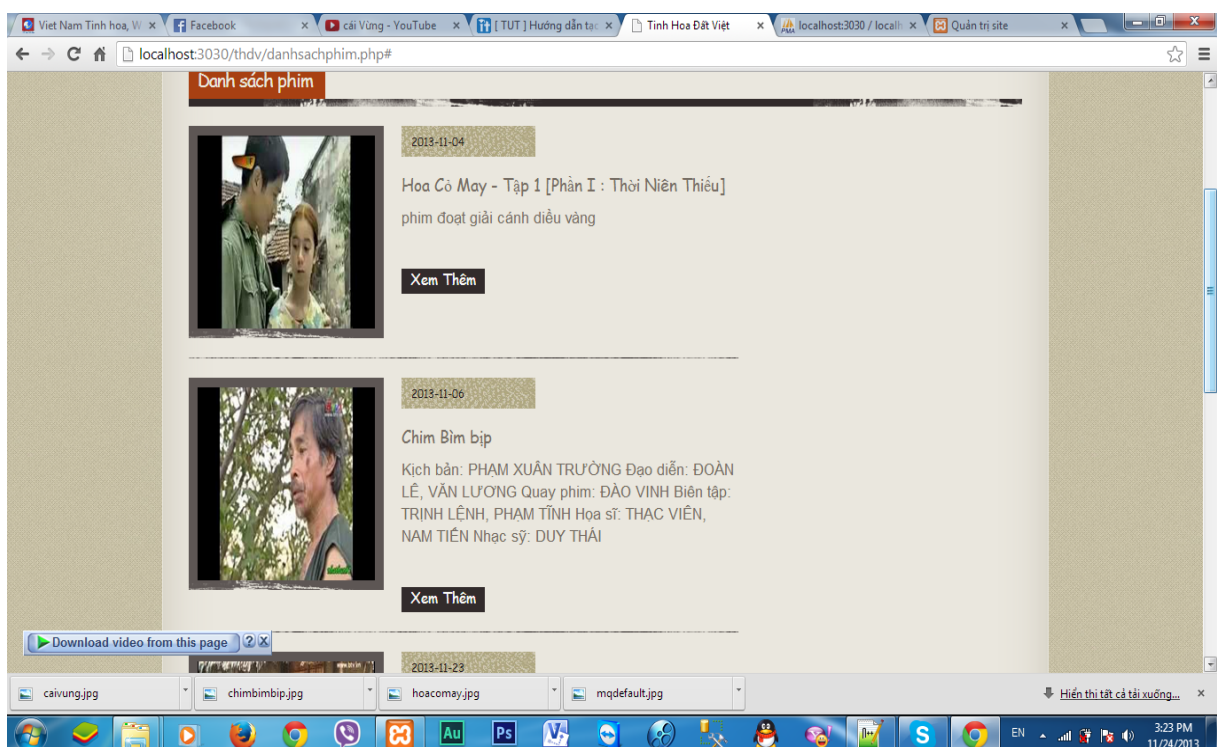
Hình 4.9: Giao diện trang chủ cho thành viên và khách.



Hình 4.10: Giao diện danh sách bài viết cho thành viên và khách.



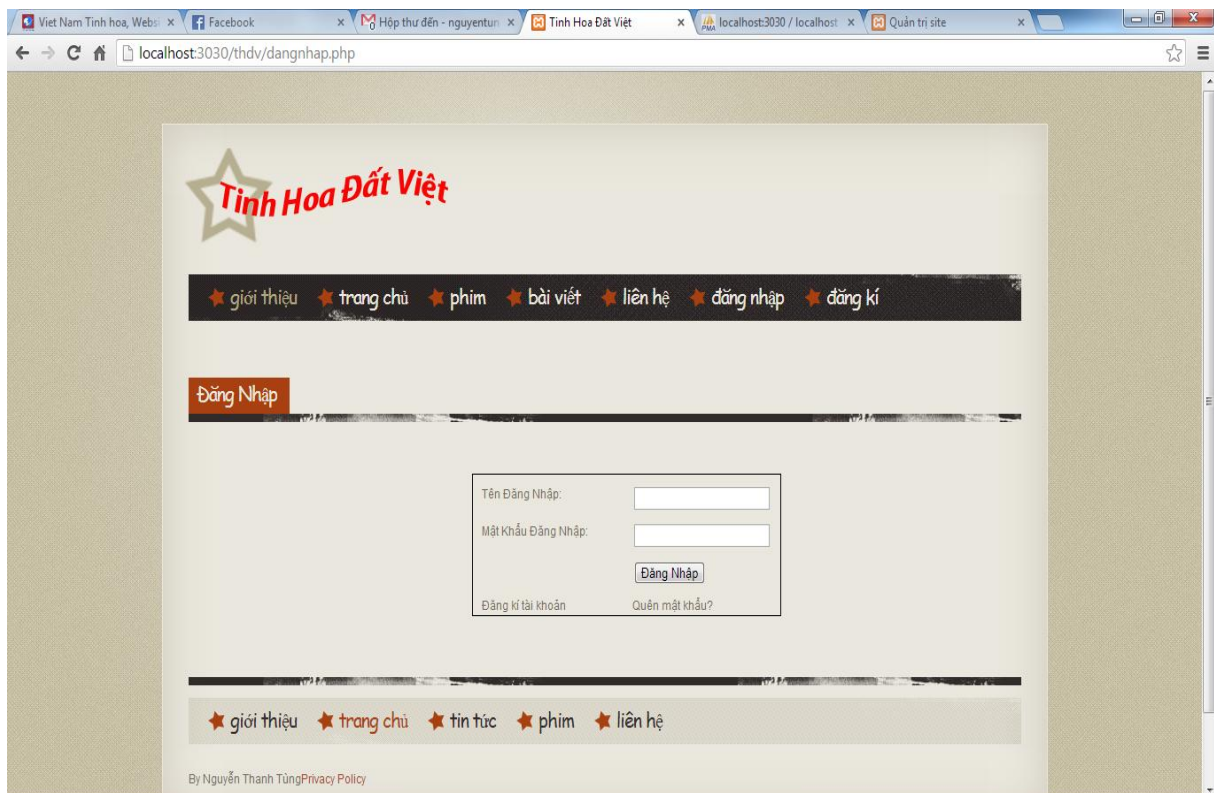
Hình 4.11: Giao diện xem chi tiết nội dung bài viết.



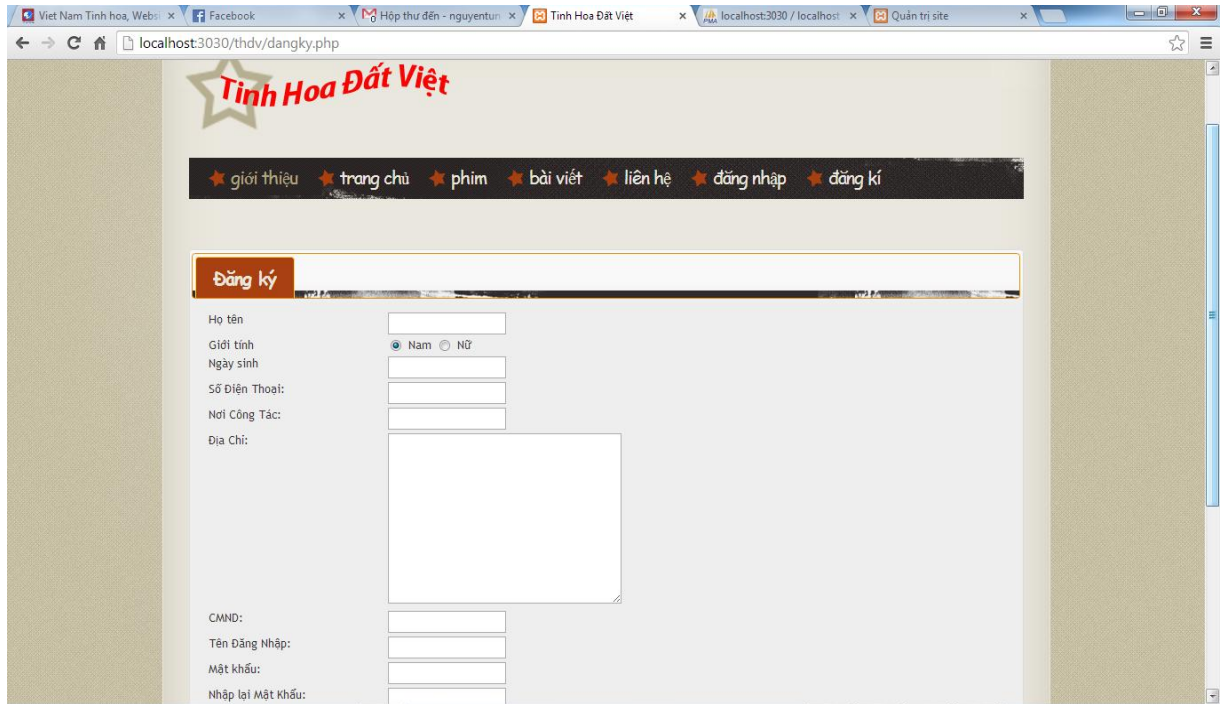
Hình 4.12: Giao diện danh sách phim cho thành viên và khách



Hình 4.13: Giao diện xem phim.



Hình 4.14: Giao diện Đăng nhập cho thành viên.



Hình 4.15: Giao diện Đăng kí thành viên.

KẾT LUẬN

Trong đồ án này, xây dựng website cho công ty truyền thông Tinh Hoa Đất Việt trên nền web đã được xây dựng. Đồ án đã thực hiện được nhiệm vụ đề ra và đạt được các kết quả sau:

- Mô tả đầy đủ hoạt động nghiệp vụ của bài toán, qua đó làm rõ các yêu cầu của bài toán đặt ra.
- Áp dụng phương pháp phân tích thiết kế hướng cấu trúc để phân tích và thiết kế hệ thống trên nền web. Bản thiết kế là đầy đủ và chi tiết, đảm bảo chất lượng để dễ dàng chuyển sang chương trình.
- Tiến hành lựa chọn môi trường phát triển, tiến hành lập trình và cài đặt hệ thống. Bước đầu đã được thử nghiệm với một số dữ liệu và cho kết quả chấp nhận được.

Hạn chế của hệ thống chương trình. Do thời gian hạn chế các giao diện chưa đạt được tính thân thiện cao. Một số yếu tố về an toàn bảo mật hệ thống chưa được xem xét.

Hướng hoàn thiện của sẽ là:

- Hoàn thiện hệ thống giao diện cho tiện dụng.
- Tăng cường các yếu tố an toàn bảo mật của hệ thống.
- Đưa hệ thống vào ứng dụng thử nghiệm trong thực tế.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1]. Nguyễn Văn Vy, *Phân tích thiết kế các hệ thống thông tin hiện đại, Hương đời tượng và hướng cấu trúc*. NXB Thống kê, 2002
- [2]. Nguyễn Văn Vy, *Phân tích thiết kế các hệ thống thông tin quản lý*, NXB Khoa học tự nhiên và Công nghệ, 2008.
- [3]. Nhóm tác giả Elicom (2000), *Ngôn ngữ HTML 4 cho World Wide Web*, NXB Hà Nội.
- [4]. Phạm Hữu Khang, Phương Lan (hiệu đính) (2010), *Lập trình web với PHP 5.3 và cơ sở dữ liệu My SQL 5.1*, NXB Phương Đông.
- [5]. Phạm Hữu Khang, *Lập trình ứng dụng chuyên nghiệp SQL Server 2000 toàn tập*, NXB Lao động – Xã Hội.