

ĐẠI HỌC THÁI NGUYÊN
TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN & TRUYỀN THÔNG



ảnh 3x4

ĐỒ ÁN
TỐT NGHIỆP ĐẠI HỌC
NGÀNH CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

Đề tài:

**XÂY DỰNG ỨNG DỤNG BÁN HÀNG ONLINE CHO CỬA HÀNG
ĐIỆN TỬ SUPER 5G TRÊN NỀN TẢNG HỆ ĐIỀU HÀNH ANDROID**

Giảng viên hướng dẫn: Nguyễn Đức Bình

Sinh viên thực hiện: Triệu Tồn Sinh

Lớp: CNTT K17K

Mã SV: DTC18H4802010150

Thái Nguyên, năm 2023

LỜI CẢM ƠN

Đồ án được thực hiện tại Khoa Công nghệ thông tin – Trường Đại học Công nghệ thông tin và truyền thông Thái Nguyên dưới sự hướng dẫn của thầy Nguyễn Đức Bình.

Trước tiên, Em xin bày tỏ lòng biết ơn sâu sắc đến thầy Nguyễn Đức Bình đã giúp em đến với đề tài nghiên cứu này, thầy đã trực tiếp hướng dẫn và tận tình giúp đỡ chúng em hoàn thành đề tài đồ án một cách hoàn thiện nhất có thể.

Em cũng xin bày tỏ lòng biết ơn đến những Thầy /Cô khác thuộc Khoa Công nghệ thông tin của trường đã dìu dắt, dạy dỗ em về những kiến thức chuyên môn, tinh thần học tập sáng tạo và tạo mọi điều kiện thuận lợi để giúp em hoàn thành đồ án.

Trong thời gian thực hiện đồ án, mặc dù đã cố gắng hết sức để hoàn thành nó nhưng do khả năng còn có hạn nên bài làm không thể tránh khỏi thiếu sót. Vì vậy nếu có thiếu sót thì chúng em mong nhận được sự thông cảm, chỉ bảo và góp ý từ thầy cô.

Cuối cùng em xin kính chúc quý thầy, cô dồi dào sức khỏe và thành công trong sự nghiệp giảng dạy để tiếp tục cống hiến và đào tạo ra các thế hệ sinh viên tiếp theo.

Em xin chân thành cảm ơn.

LỜI CAM ĐOAN

Em xin cam đoan rằng đồ án tốt nghiệp với đề tài: “**XÂY DỰNG HỆ THỐNG WEB SERVER TRÊN CLOUD SERVICE**” là nghiên cứu độc lập của em. Đồng thời những số liệu được cung cấp từ báo cáo đều là kết quả nghiên cứu hoàn toàn trung thực, không sao chép từ bất kì một công trình nghiên cứu khác nào. Những tài liệu trích dẫn đều đã được ghi rõ nguồn gốc.

Em xin chịu hoàn toàn trách nhiệm trước nhà trường nếu trường hợp phát hiện ra bất cứ sai phạm hay vấn đề sao chép nào trong đề tài này.

MỤC LỤC

LỜI CẢM ƠN.....	1
LỜI CAM ĐOAN.....	2
MỤC LỤC	3
DANH MỤC HÌNH ẢNH.....	5
DANH MỤC BẢNG BIỂU	7
CÁC KÍ HIỆU VÀ TỪ VIẾT TẮT.....	8
CHƯƠNG 1 - CƠ SỞ LÝ THUYẾT	9
1.1. LÝ THUYẾT VỀ ANDROID	9
1.1.1 Lịch sử Android.....	9
1.1.2. Cấu trúc của Android.....	9
1.1.3. Ngôn ngữ dùng để lập trình Android	10
1.1.4. Ưu và nhược điểm của Android.....	13
1.2. MÔI TRƯỜNG LẬP TRÌNH SUBLIME TEXT 3.....	14
1.2.1. Sublime Text 3 là gì?.....	14
1.2.2. Tại sao sử dụng Sublime Text 3?	14
1.2.3 Cơ sở lý thuyết về PHP	14
1.3. PHẦN MỀM TẠO MÁY CHỦ XAMPP	16
1.3.1. Xampp	17
1.3.2. Localhost	17
1.4. HỆ QUẢN TRỊ CƠ SỞ DỮ LIỆU MYSQL	18
1.4.1. Tổng quan về MySQL.....	18
1.4.2. Khái niệm về Database, Table và Field.....	18
1.4.3. Các câu lệnh cơ bản trong MySQL.....	18
1.5. StarUML	19
1.5.1. Giới thiệu về UML	19
1.5.2. Các thành phần của ngôn ngữ UML	19
1.5.3. Biểu đồ (diagram).....	20
1.5.4. Các mối quan hệ.....	21
CHƯƠNG II - PHÂN TÍCH VÀ THIẾT KẾ HỆ THỐNG.....	23
2.1. KHẢO SÁT	23

2.1.1 Thực trạng, nhu cầu.....	23
2.1.2 Mục đích xây dựng ứng dụng	23
2.1.3 Cửa hàng Super 5G	23
2.1.4 Yêu cầu bài toán	24
2.1.5Nhóm người sử dụng.....	25
2.2. PHÂN TÍCH VÀ THIẾT KẾ HỆ THỐNG	25
2.2.1. Các tác nhân và Use-case tổng quát của hệ thống	25
2.2.2. Đặc tả chi tiết các Use – case phân rã cho các chức năng	29
2.2.3. Thiết kế dữ liệu.....	48
2.2.4 Môi trường vận hành.....	52
CHƯƠNG III – CÀI ĐẶT CHƯƠNG TRÌNH VÀ KIỂM THỬ.....	53
3.1. CÀI ĐẶT PHẦN MỀM HỖ TRỢ VÀ GIAO DIỆN CHỨC NĂNG	53
3.1.1. Cài đặt các công cụ hỗ trợ lập trình.....	53
3.1.2. Hình ảnh một số giao diện đã được cài đặt thành công	56
3.2. KIỂM THỬ.....	71
3.2.1. Mục tiêu.....	71
3.2.2. Kiểm thử một số trường hợp.....	71
KẾT LUẬN	74
TÀI LIỆU THAM KHẢO	76

DANH MỤC HÌNH ẢNH

Hình 1.1. Cấu trúc của hệ điều hành Android.....	10
Hình 1.2. Java là ngôn ngữ lập trình chính trong Android.....	11
Hình 1.3. Android Studio.....	12
Hình 2.1. Cửa hàng Super 5G.....	24
Hình 2.2 Biểu đồ use-case tổng quát của hệ thống	26
Hình 2.3 Biểu đồ use-case người quản lý	27
Hình 2.4 Biểu đồ use-case khách hàng	29
Hình 2.5 Biểu đồ use-case phân rã chức năng đăng nhập	29
Hình 2.6. biểu đồ tuần tự chức năng đăng nhập.....	30
Hình 2.7. biểu đồ tuần tự chức năng đăng xuất.....	31
Hình 2.8 Biểu đồ use-case phân rã chức năng quên mật khẩu	32
Hình 2.9 biểu đồ tuần tự chức năng đặt lại mật khẩu.....	33
Hình 2.10 Biểu đồ use-case phân rã chức năng tìm kiếm	33
Hình 2.11. Biểu đồ tuần tự chức năng tìm kiếm	34
Hình 2.12 Biểu đồ use-case phân rã chức năng quản lý sản phẩm.....	35
Hình 2.13 Biểu đồ tuần tự chức năng thêm sản phẩm.....	37
Hình 2.14 Biểu đồ tuần tự chức năng sửa sản phẩm	38
Hình 2.15. Biểu đồ tuần tự xóa sản phẩm	39
Hình 2.16 Biểu đồ use-case phân rã chức năng quản lý đơn hàng.....	40
Hình 2.17. Biểu đồ tuần tự hủy đơn hàng	41
Hình 2.18 Biểu đồ trình tự chức năng danh mục	43
Hình 2.19 Biểu đồ usecase khách hàng xem giỏ hàng	43
Hình 2.20 Biểu đồ tuần tự chức xem giỏ hàng.....	45
Hình 2.21 Biểu đồ use-case phân rã chức năng đặt hàng	46
Hình 2.22 Biểu đồ trình tự chức năng đặt hàng	47
Hình 2.23 Biểu đồ triển khai hệ thống	48
Hình 2.24 Biểu đồ lớp	48
Hình 2.25 Môi trường vận hành hệ thống.....	52
Hình 3.1. Trang chủ.....	56
Hình 3.2. Danh mục.....	57

Hình 3.3. Loại sản phẩm.....	58
Hình 3.4. Chi tiết sản phẩm	59
Hình 3.5. Đặt hàng.....	60
Hình 3.6. giỏ hàng	61
Hình 3.7. Đăng ký tài khoản.....	62
Hình 3.8. Đăng nhập.....	63
Hình 3.9. Quên mật khẩu.....	64
Hình 3.10. Chức năng quản lý sản phẩm	65
Hình 3.11 Chức năng thêm sản phẩm.....	66
Hình 3.12 Chức năng sửa sản phẩm	67
Hình 3.13 Chức năng chat của Admin.....	68
Hình 3.14 Chức năng chat với User.....	69
Hình 3.14 Chức năng tìm kiếm sản phẩm.....	70

DANH MỤC BẢNG BIỂU

Bảng 3. 1 Kiểm thử chức năng đăng nhập	71
Bảng 3. 2 Kiểm thử chức năng thêm sản phẩm.....	72
Bảng 3. 3 Kiểm thử chức năng sửa sản phẩm	72
Bảng 3. 4 Kiểm thử chức năng xóa sản phẩm.....	73
Bảng 3. 5 Tìm kiếm sản phẩm theo tên.....	73

CÁC KÍ HIỆU VÀ TỪ VIẾT TẮT

STT	TỪ VIẾT TẮT	GIẢI NGHĨA
1	RQ	Request
2	TMĐT	Thương mại điện tử
3	CNTT	Công nghệ thông tin
4	PHP	Hypertext Preprocessor

CHƯƠNG 1 - CƠ SỞ LÝ THUYẾT

1.1. LÝ THUYẾT VỀ ANDROID

1.1.1 Lịch sử Android

Android là một hệ điều hành có dạng mã nguồn mở, nó hoạt động dựa trên nền tảng Linux và được thiết kế dành riêng cho những thiết bị di động cảm ứng hoặc máy tính bảng. Trước đây, hệ điều hành này được phát triển bởi tổng công ty Android và được tài trợ bởi Google. Cho đến năm 2005 thì Google đã mua lại hệ điều hành này và cho ra mắt người dùng vào năm 2007. Android này sở hữu mã nguồn mở nên lập trình viên có thể dễ dàng điều chỉnh và phân phối nó một cách tự do. Đây chính là một trong những yếu tố đã giúp cho Android trở thành nền tảng xây dựng điện thoại thông minh phát triển nhất trên thế giới.

Hiện tại, Android đã chiếm 65% so với thị phần điện thoại thông minh trên toàn thế giới vào quý 3 năm 2012. Theo điều tra thì đã có khoảng 500 triệu thiết bị được kích hoạt và có đến 1.3 triệu lượt được hoạt mỗi ngày. Vào tháng 10/2020 thì android đã có hơn 700.000 ứng dụng và số lượng tải từ Google Play ước tính lên khoảng 25 tỷ lượt. Mặc dù có sự ra đời của iOS của Apple thì khiến Android có phần nào ảnh hưởng. Tuy nhiên, Android vẫn đứng ở vị trí đầu tiên trong thị phần thế giới.

1.1.2. Cấu trúc của Android

Linux Kernel: Đây là một loại nhân xử lý, nó có khả năng cung cấp độ trừu tượng cho các phần ứng.

Thư viện nguồn và các thư viện Android: Hầu hết, các thư viện nằm trên lớp nhân Linux và các thư viện này đều dựa vào Java để có thể phục vụ cho Android.