

TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG
KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

NÔNG VĂN HÙNG

XÂY DỰNG WEBSITE ĐỌC TRUYỆN TRANH ONLINE

ĐỒ ÁN TỐT NGHIỆP ĐẠI HỌC
NGÀNH KỸ THUẬT PHẦN MỀM

Thái Nguyên – 2024

TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG
KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN



Ảnh 3x4

ĐỒ ÁN
TỐT NGHIỆP ĐẠI HỌC
NGÀNH KỸ THUẬT PHẦN MỀM

Đề tài:

XÂY DỰNG WEBSITE ĐỌC TRUYỆN TRANH ONLINE

Sinh viên thực hiện: Nông Văn Hùng

Lớp: KTPM K18A – Khóa 18

Giảng viên hướng dẫn: TS. Phùng Thế Huân

Thái Nguyên, tháng 04 năm 2024

LỜI CẢM ƠN

Để hoàn thành báo cáo đồ án này, trước hết em xin gửi đến quý thầy, cô giảng viên Trường Đại học Công nghệ thông tin và Truyền thông Thái Nguyên – Đại học Thái Nguyên lời cảm ơn chân thành nhất!

Đặc biệt, em xin gửi đến thầy Phùng Thế Huân người đã tận tình hướng dẫn, giúp đỡ em hoàn thành báo cáo đồ án lần này lời cảm ơn sâu sắc nhất!

Đồng thời nhà trường đã tạo cho em có cơ hội được thử sức mình với đồ án mà bản thân em đã hoàn thành, giúp em trang bị kinh nghiệm bước ra đời sống thực tế để áp dụng những kiến thức mà các thầy giáo, cô giáo đã giảng dạy. Qua đợt thực hiện đồ án này em học thêm được nhiều kiến thức mới và bổ ích để giúp cho công việc sau này của bản thân.

Vì kiến thức bản thân còn hạn chế, trong quá trình hoàn thiện đồ án này em không tránh khỏi những sai sót, em kính mong nhận được sự thông cảm, những ý kiến đóng góp từ thầy giáo, cô giáo và các bạn. Em xin trân thành cảm ơn!

Thái Nguyên, ngày 20 tháng 04 năm 2024

Người viết báo cáo

Nông Văn Hùng

MỤC LỤC

LỜI CẢM ƠN	1
MỤC LỤC	2
DANH MỤC HÌNH ẢNH.....	5
LỜI MỞ ĐẦU	8
1. Lý do lựa chọn đề tài	8
2. Ý nghĩa khoa học và ý nghĩa thực tiễn của đề tài	8
2.1 Ý nghĩa khoa học	8
2.2 Ý nghĩa thực tiễn.....	9
3. Đối tượng và phương pháp nghiên cứu	9
3.1 Đối tượng nghiên cứu	9
3.2 Phương pháp nghiên cứu	9
4. Nội dung nghiên cứu	9
CHƯƠNG I. CƠ SỞ LÝ THUYẾT.....	10
1.1Ngôn ngữ lập trình	10
1.1.1 Ngôn ngữ HTML	10
1.1.2 Ngôn ngữ CSS	12
1.1.3 Ngôn ngữ PHP	12
1.2. Cơ sở lý thuyết về cơ sở dữ liệu	15
CHƯƠNG II. KHẢO SÁT VÀ PHÂN TÍCH THIẾT KẾ HỆ THỐNG	17
2.1 Khảo sát hiện trạng.....	17
2.2 Mô tả bài toán	17
2.3. Yêu cầu hệ thống	18
2.4. Thiết kế hệ thống	20
2.4.1 Danh sách Actor	20
2.4.2 Biểu đồ usecase.....	21
2.4.3 Biểu đồ usecase phân rã.....	22
2.4.4 Biểu đồ hoạt động	35
2.4.5 Biểu đồ trình tự	42
2.4.6 Biểu đồ lớp.....	49

2.4.7 Thiết kế cơ sở dữ liệu	50
CHƯƠNG III. CÀI ĐẶT CHƯƠNG TRÌNH	54
3.1. Phần dành cho admin	54
3.1.1 Giao diện trang chủ.....	54
3.1.2 Giao diện trang đăng nhập	54
3.1.3 Giao diện danh sách thể loại	55
3.1.4 Giao diện thêm thể loại	55
3.1.5 Giao diện trang danh sách truyện.....	56
3.1.6 Giao diện thêm, sửa truyện	56
3.1.7 Giao diện trang danh sách người dùng	57
3.1.8 Giao diện thêm, sửa người dùng	57
3.1.9 Giao diện trang thống kê	58
3.1.10 Giao diện trang phê duyệt truyện.....	58
3.1.11 Giao diện trang quản lý bình luận.....	59
3.1.12 Giao diện trang danh sách hóa đơn.....	59
3.1.13 Giao diện trang danh sách phản hồi.....	60
3.2. Phần dành cho bạn đọc	60
3.2.1 Giao diện màn hình đăng ký	60
3.2.2 Giao diện màn hình trang chủ.....	61
3.2.3 Giao diện trang quản lý thông tin cá nhân.....	61
3.2.4 Giao diện trang chi tiết truyện	62
3.2.5 Giao diện màn hình liên hệ	62
3.2.6 Giao diện lịch sử giao dịch	63
3.2. Phần dành cho manager	63
3.2.1 Giao diện màn hình trang chủ.....	63
3.2.2 Giao diện màn hình danh sách thể loại.....	64
3.2.3 Giao diện sửa thể loại	64
3.2.4 Giao diện màn hình danh sách truyện.....	65
3.2.5 Giao diện sửa truyện	65
3.2.6 Giao diện danh sách truyện không được duyệt	66
KẾT LUẬN	67
TÀI LIỆU THAM KHẢO	68

DANH MỤC HÌNH ẢNH

Hình 1: Biểu đồ usecase tổng quát của admin.....	21
Hình 2: Biểu đồ usecase tổng quát của quản lý.....	21
Hình 3: Biểu đồ usecase tổng quát bạn đọc.....	22
Hình 4: Biểu đồ usecase phân rã đăng nhập.....	22
Hình 5: Biểu đồ usecase phân rã quản lý thể loại.....	23
Hình 6: Biểu đồ usecase phân rã quản lý người dùng.....	25
Hình 7: Biểu đồ usecase phân rã quản lý người dùng.....	26
Hình 8: Biểu đồ usecase phân rã quản lý bình luận.....	28
Hình 9: Biểu đồ usecase phân rã phê duyệt truyện.....	29
Hình 10: Biểu đồ usecase phân rã quản lý truyện.....	30
Hình 11: Biểu đồ usecase phân rã quản lý thể loại.....	31
Hình 12: Biểu đồ usecase phân rã quản lý bình luận.....	33
Hình 13: Biểu đồ usecase phân rã chức năng của người đọc.....	34
Hình 14: Biểu đồ hoạt động chức năng đăng nhập.....	35
Hình 15: Biểu đồ hoạt động chức năng thêm thể loại truyện.....	36
Hình 16: Biểu đồ hoạt động chức năng sửa thể loại truyện.....	36
Hình 17: Biểu đồ hoạt động chức năng xóa thể loại truyện.....	37
Hình 18: Biểu đồ hoạt động chức năng thêm truyện.....	37
Hình 19: Biểu đồ hoạt động chức năng sửa truyện.....	38
Hình 20: Biểu đồ hoạt động chức năng xóa truyện.....	38
Hình 21: Biểu đồ hoạt động chức năng thêm người dùng.....	39
Hình 22: Biểu đồ hoạt động chức năng sửa người dùng.....	39
Hình 23: Biểu đồ hoạt động chức năng xóa người dùng.....	40
Hình 24: Biểu đồ hoạt động chức năng phê duyệt truyện.....	40
Hình 25: Biểu đồ hoạt động chức năng tìm kiếm.....	41
Hình 26: Biểu đồ hoạt động chức năng thống kê.....	41
Hình 27: Biểu đồ hoạt động chức năng đăng ký.....	42
Hình 28: Biểu đồ trình tự chức năng đăng nhập.....	42
Hình 29: Biểu đồ trình tự chức năng thêm thể loại.....	43

Hình 30 Biểu đồ trình tự chức năng sửa thẻ loại.....	43
Hình 31: Biểu đồ trình tự chức năng xóa thẻ loại	44
Hình 32: Biểu đồ trình tự chức năng tìm kiếm thẻ loại	44
Hình 33: Biểu đồ trình tự chức năng thêm truyện.....	45
Hình 34: Biểu đồ trình tự chức năng sửa truyện	45
Hình 35: Biểu đồ trình tự chức năng xóa truyện.....	46
Hình 36: Biểu đồ trình tự chức năng tìm kiếm truyện.....	46
Hình 37: Biểu đồ trình tự chức năng thêm người dùng.....	47
Hình 38: Biểu đồ trình tự chức năng sửa người dùng.....	47
Hình 39: Biểu đồ trình tự chức năng xóa người dùng	48
Hình 40: Biểu đồ trình tự chức năng tìm kiếm người dùng	48
Hình 41: Biểu đồ trình tự chức năng thống kê	49
Hình 42: Biểu đồ lớp.....	49
Hình 43. Bộ thiết kế cơ sở dữ liệu	53
Hình 44. Giao diện trang chủ	54
Hình 45. Giao diện đăng nhập	54
Hình 46. Giao diện danh sách thẻ loại.....	55
Hình 47. Giao diện thêm thẻ loại	55
Hình 48. Giao diện danh sách truyện	56
Hình 49. Giao diện thêm truyện mới.....	56
Hình 50. Giao diện trang danh sách người dùng.....	57
Hình 51. Giao diện thêm người dùng.....	57
Hình 52. Giao diện trang thống kê.....	58
Hình 53. Giao diện trang phê duyệt truyện.....	58
Hình 54. Giao diện trang quản lý bình luận.....	59
Hình 55. Giao diện trang danh sách hóa đơn.....	59
Hình 56. Giao diện trang danh sách phản hồi.....	60
Hình 57. Giao diện đăng ký.....	60
Hình 58. Giao diện trang chủ của bạn đọc	61
Hình 59. Giao diện quản lý thông tin cá nhân	61
Hình 60. Giao diện chi tiết truyện.....	62

Hình 61. Giao diện liên hệ.....	62
Hình 62. Giao diện lịch sử giao dịch	63
Hình 63. Giao diện trang chủ của manager	63
Hình 64. Giao diện danh sách thể loại của manager.....	64
Hình 65. Giao diện sửa thể loại.....	64
Hình 66. Giao diện danh sách truyện của manager	65
Hình 67. Giao diện sửa truyện	65
Hình 68. Giao diện danh sách truyện chưa được duyệt.....	66
Hình 69. Giao diện quản lý bình luận của manager.....	66

LỜI MỞ ĐẦU

1. Lý do lựa chọn đề tài

Trong thời đại hiện đại này, nhu cầu giải trí của mọi người, đặc biệt là giới trẻ, đang ngày càng tăng cao. Không chỉ dừng lại ở việc đọc sách, truyện, mà người ta còn tìm kiếm các hình thức giải trí mới mẻ và tiện lợi hơn. Trong tương lai, một trong những xu hướng mạnh mẽ nhất có lẽ là đọc truyện tranh trực tuyến.

Sự phát triển nhanh của công nghệ đã mở ra cánh cửa mới, cho phép mọi người dễ dàng tiếp cận các nguồn thông tin hữu ích và giải trí mọi lúc, mọi nơi. Với sự ra đời của internet và sự phát triển của các nền tảng truyện tranh trực tuyến, người đọc không còn phải gặp khó khăn trong việc tìm kiếm và thưởng thức những tác phẩm mình yêu thích.

Do đó, việc xây dựng một website truyện tranh online không những đáp ứng nhu cầu giải trí của bạn đọc mà còn tạo ra một không gian sáng tạo, rộng mở, đa dạng về thể loại và nội dung của truyện tranh. Nó là cơ hội để giới thiệu những câu chuyện hấp dẫn, từ những phiêu lưu đầy kịch tính đến những câu chuyện tình yêu ngọt ngào, đến với độc giả một cách thuận tiện nhất.

Như vậy, việc xây dựng một website truyện tranh online không chỉ là việc làm hữu ích mà còn là một bước tiến quan trọng trong việc phát triển văn hóa đọc truyện tranh của xã hội hiện đại.

2. Ý nghĩa khoa học và ý nghĩa thực tiễn của đề tài

2.1 Ý nghĩa khoa học

- Văn hóa giải trí: Website truyện tranh là một phần của văn hóa giải trí đương đại. Nghiên cứu về cách mà truyện tranh được tạo ra, phân phối trên internet có thể cung cấp cái nhìn sâu sắc về sự phát triển của văn hóa giải trí và tương tác giữa nghệ thuật và công nghệ
- Tạo lập cơ sở dữ liệu: Việc xây dựng và quản lý một website truyện tranh online tạo ra một nguồn dữ liệu lớn về các tác phẩm truyện tranh. Dữ liệu này có thể được sử dụng cho các nghiên cứu về thị trường truyện tranh, sở thích đọc của độc giả, và phản ánh văn hóa thông qua các tác phẩm.