

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

ĐỖ XUÂN NAM

XÂY DỰNG WEBSITE BÁN HÀNG CHO CỬA HÀNG
T- SPORT THÁI NGUYÊN

ĐỒ ÁN TỐT NGHIỆP ĐẠI HỌC
NGÀNH CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

THÁI NGUYÊN, 2024

ĐẠI HỌC THÁI NGUYÊN

TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG



ảnh

3x4

**ĐỒ ÁN TỐT NGHIỆP ĐẠI HỌC
NGÀNH CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

Đề tài:

**XÂY DỰNG WEBSITE BÁN HÀNG CHO CỬA HÀNG
T- SPORT THÁI NGUYÊN**

**Sinh viên thực tập : Đỗ Xuân Nam
Lớp : CNTT K18G
Giảng viên hướng dẫn : Nguyễn Văn Việt**

THÁI NGUYÊN, NĂM 2024

Mục lục

Contents

LỜI CAM ĐOAN	1
LỜI CẢM ƠN	2
CHƯƠNG 1: CƠ SỞ LÝ THUYẾT	3
1.1 Kiến thức lý thuyết	3
1.1.1 Mô hình MVC	3
1.1.2 Framework	3
1.1.3. Laravel framework.	4
1.1.4 Cài composer và Laravel	4
1.2. MySQL	8
1.3. Bootstrap framework.	13
1.3.2. Lợi ích của Bootstrap	13
CHƯƠNG 2: KHẢO SÁT HIỆN TRẠNG	14
2.1 Thực trạng và giải pháp	14
2.2 Yêu cầu của hệ thống	14
2.2.1 Yêu cầu	14
2.2.2 Yêu cầu chi tiết	15
2.2.3 Yêu cầu về kỹ thuật	16
2.3 Biểu đồ use case	18
2.4 Biểu đồ trình tự	21
2.5 Biểu đồ hoạt động	26
2.6. Biểu đồ lớp	30
2.7. Đặc tả Usecase	31
2.7.1 Chức năng đăng nhập.....	31
2.7.2 Chức năng đăng xuất.....	32
2.7.3 Chức năng thêm sản phẩm	33
2.7.7 Chức năng thêm danh mục.....	37
2.7.8 Chức năng sửa danh mục	38
2.7.9 Chức năng quản lý đơn đặt hàng.....	39
2.4.10 Xem thông tin mặt hàng.....	39
2.8 Các bảng CSDL	40
CHƯƠNG 3: XÂY DỰNG WEBSITE BÁN ĐỒ THỂ THAO	43

KẾT LUẬN	52
TÀI LIỆU THAM KHẢO	53
NHẬN XÉT	54

<i>Hình 1. Biểu đồ UseCase tổng quát</i>	18
<i>Hình 2. Biểu đồ phân rã user</i>	19
<i>Hình 3. Biểu đồ phân rã admin</i>	20
<i>Hình 4 Biểu đồ trình tự đăng nhập</i>	21
<i>Hình 5 Biểu đồ trình tự đăng ký tài khoản</i>	21
<i>Hình 6 Biểu đồ trình tự thêm sản phẩm</i>	22
<i>Hình 7 Biểu đồ trình tự sửa sản phẩm</i>	22
<i>Hình 8 Biểu đồ trình tự xóa sản phẩm</i>	23
<i>Hình 10 Biểu đồ trình tự thêm user</i>	23
<i>Hình 9 Biểu đồ trình tự sửa user</i>	24
<i>Hình 11 Biểu đồ trình tự xóa user</i>	24
<i>Hình 12 Biểu đồ trình tự sửa user</i>	25
<i>Hình 14 Biểu đồ trình tự thống kê</i>	25
<i>Hình 13 Biểu đồ trình tự tìm kiếm</i>	26
<i>Hình 15. Biểu đồ hoạt động đăng nhập</i>	26
<i>Hình 16. Biểu đồ hoạt động đăng ký tài khoản</i>	27
<i>Hình 18. Biểu đồ hoạt động xóa user</i>	27
<i>Hình 17. Biểu đồ hoạt động thêm user</i>	28
<i>Hình 19. Biểu đồ hoạt động thêm sản phẩm</i>	28
<i>Hình 20. Biểu đồ hoạt động sửa sản phẩm</i>	29
<i>Hình 21. Biểu đồ hoạt động xóa sản phẩm</i>	29
<i>Hình 22. Biểu đồ lớp</i>	30
<i>Hình 23. Trang chủ của website bán đồ thể thao</i>	43
<i>Hình 24. Trang đăng nhập của website</i>	43
<i>Hình 25 Trang các sản phẩm của website</i>	44
<i>Hình 26. Trang chi tiết đồ thể thao của hệ thống website</i>	44
<i>Hình 27. Trang phương thức thanh toán và thanh toán</i>	45

<i>Hình 28.Trang thêm loại đồ thể thao</i>	<i>46</i>
<i>Hình 29.Trang liệt kê sản phẩm thể thao</i>	<i>46</i>
<i>Hình 30.Trang thêm thương hiệu thể thao</i>	<i>47</i>
<i>Hình 31.Trang thêm thương hiệu</i>	<i>47</i>
<i>Hình 32.Trang thêm sản phẩm đồ thể thao</i>	<i>48</i>
<i>Hình 34. Trang quản lý đồ thể thao</i>	<i>48</i>
<i>Hình 33.Trang liệt kê đơn hàng</i>	<i>49</i>
<i>Hình 35.Trang liệt kê user</i>	<i>49</i>
<i>Hình 36. Trang đơn hàng đã đặt</i>	<i>50</i>
<i>Hình 37.Trang profile user</i>	<i>50</i>
<i>Hình 38. Trang thương hiệu sản phẩm</i>	<i>51</i>
<i>Hình 36. Trang danh mục sản phẩm</i>	<i>51</i>

LỜI CAM ĐOAN

Em xin cam đoan đề án "XÂY DỰNG WEBSITE BÁN HÀNG quản lý CỬA HÀNG T- SPORT THÁI NGUYÊN" là hoàn toàn do em làm. Em đã đề cập rõ các tài liệu tham khảo ở phần tài liệu tham khảo. Những số liệu và kết quả được viết trong đề án đều là do em tự làm. Em cam đoan chịu trách nhiệm và sẽ tuân thủ mọi quy định và kỷ luật của bộ môn cũng như nhà trường.

Thái nguyên, ngày 03 tháng 05 năm 2024

Tên sinh Viên

LỜI CẢM ƠN

Trong quá trình học tập tại khoa công nghệ thông tin – “Trường đại học công nghệ thông tin và truyền thông Thái Nguyên”, em muốn gửi lòng biết ơn đến tất cả các thầy cô đã giúp đỡ và hướng dẫn em làm đồ án tốt nghiệp. Đặc biệt, em muốn gửi lời cảm ơn đặc biệt đến thầy giáo Nguyễn Văn Việt với sự hướng dẫn tận tình và những kiến thức quý báu đã chia sẻ trong quá trình này.

Em xin chân thành cảm ơn!

Thái nguyên, ngày 03 tháng 05 năm 2024

Tên Sinh Viên

CHƯƠNG 1: CƠ SỞ LÝ THUYẾT

1.1 Kiến thức lý thuyết

1.1.1 Mô hình MVC

MVC (Model – View – Controller) là một kiến trúc phần mềm phổ biến được sử dụng trong phát triển ứng dụng. Mô hình này chia source code thành ba phần chính, mỗi phần đảm nhận một nhiệm vụ cụ thể và hoạt động riêng với các phần khác.

a, Gồm các phần:

- Controller: Được sử dụng để điều khiển những yêu cầu của người dùng và gọi các phương thức xử lý tương ứng. Nó có trách nhiệm xử lý các request từ URL hoặc form và tương tác với Model.
- Model: Chứa các logic nghiệp vụ, phương thức xử lý, truy xuất cơ sở dữ liệu và định nghĩa các đối tượng dữ liệu như các "Class", hàm xử lý, vv.
- View: Giúp nhận thông tin và hiển thị thông tin và tương tác với người dùng. Nó chứa các thành phần giao diện người dùng như các ô văn bản, hình ảnh, vv.

b, Ưu điểm:

- Ưu điểm: Mô hình MVC thể hiện sự chuyên nghiệp trong phát triển và thiết kế phần mềm. Bằng cách chia ra các phần độc lập, nó giúp phát triển web một cách nhanh chóng, dễ dùng và dễ bảo trì.

c, Nhược điểm

- Nhược điểm: Trong các dự án nhỏ, mô hình "MVC" có thể tốn thời gian. Nó cũng đòi hỏi việc truyền dữ liệu giữa các thành phần, gây ra sự phức tạp trong quá trình phát triển.

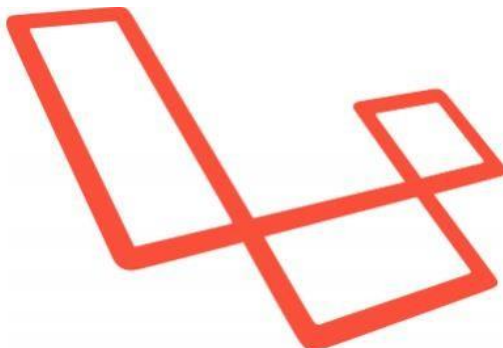
1.1.2 Framework

"Các framework" bao gồm một tập hợp các thư viện mã nguồn mở được tích hợp để tạo điều kiện thuận lợi cho sự tiến bộ của phần mềm, web và các ứng dụng khác nhau. Các thư viện cung cấp chức năng thường được yêu cầu bởi các nhà phát triển phần mềm. Các khung có thể được ví như "tài nguyên" được sắp xếp trước, giúp tiết kiệm thời gian thay vì bắt đầu từ một trang trắng. Các nhà phát triển có khả năng sử dụng khung này để kết hợp các yếu tố và tạo ra sản phẩm cuối cùng.

"WEB framework" là một bộ công cụ phần mềm được thiết kế để hỗ trợ việc phát triển các ứng dụng web, bao gồm cả dịch vụ web, tài nguyên web và các API web. Nó cung cấp các chức năng cần thiết để xây dựng một ứng dụng web hoàn chỉnh.

1.1.3. Laravel framework.

Là mã nguồn mở, được tạo ra bởi Taylor Otwell, với mục tiêu giúp phát triển ứng dụng web theo mô hình MVC một cách nhanh chóng và dễ dàng. Dưới đây là một số lý do mà bạn nên cân nhắc sử dụng Laravel:



Tại sao nên dùng Laravel :

1. Hỗ trợ MVC và cách tiếp cận hướng đối tượng

Ưu điểm đầu tiên và tốt nhất của việc sử dụng Laravel framework là nó tuân theo - Mô hình kiến trúc dựa trên Model, View và Controller và nó có một cú pháp đẹp mắt, biểu cảm khiến nó hướng đối tượng.

2. Xác thực và ủy quyền tích hợp

Laravel cung cấp cấu hình sẵn có cho hệ thống Xác thực và Ủy quyền. Nghĩa là, chỉ bằng một vài lệnh thủ công, ứng dụng của bạn sẽ được trang bị Xác thực và Cấp phép an toàn.

3. Hệ thống đóng gói

Hệ thống đóng gói xử lý nhiều phần mềm hoặc thư viện hỗ trợ giúp ứng dụng web tự động hóa quy trình. Laravel sử dụng trình soạn thảo làm trình quản lý phụ thuộc, quản lý tất cả thông tin cần thiết để quản lý các gói. Gói là một cách tuyệt vời để tăng tốc độ phát triển là cung cấp chức năng mà chúng tôi cần ngay lập tức. Hình ảnh, thanh gỡ lỗi Laravel và trình trợ giúp Laravel IDE là một số gói Laravel tốt nhất.

4. Hệ thống tập tin đa dạng

Laravel cũng có hỗ trợ tích hợp cho hệ thống lưu trữ đám mây như Amazon S3 và Rack space Cloud Storage và tất nhiên là cả lưu trữ cục bộ. Việc chuyển đổi giữa các tùy chọn lưu trữ này cực kỳ đơn giản vì API vẫn giống nhau cho mỗi hệ thống. Người ta có thể sử dụng cả ba hệ thống trong một ứng dụng để phân phát tệp từ nhiều vị trí như trong môi trường phân tán.

1.1.4 Cài composer và Laravel

a) Cài composer

- Truy cập : <https://getcomposer.org/Composer-Setup.exe>

Mở và bắt đầu set up