

Trường Đại học Công nghệ - ĐHQGHN

Khoa Công nghệ thông tin

BÀI TẬP LỚN: PHÂN TÍCH & THIẾT KẾ HƯỚNG ĐỐI TƯỢNG

Giảng viên: PGS. TS Đặng Đức Hạnh

ThS Trần Mạnh Cường



SUBSYSTEM DESIGN

ỨNG DỤNG HỌC TẬP TRỰC TUYẾN

Ngày: 09/05/2024

Chuẩn bị bởi: Nhóm 10: Nguyễn Quang Anh, Nguyễn Xuân Hòa, Hoàng Việt Hưng, Trần Đức Khải, Phạm Minh Vương

Mục lục

Lịch sử sửa đổi	3
1. Tổng quan	4
1.1. Giới thiệu	4
1.2. Đối tượng dự kiến và đề xuất cách đọc	4
1.3. Phạm vi dự án	4
1.4. Tài liệu tham khảo	4
2. Subsystem Design	5
2.1. BankingSystem Subsystem	5
2.1.1. Hiện thực hóa interface	5
2.1.2. VOPC	5
2.1.3. Sơ đồ lớp phụ thuộc hệ thống con	6
2.2. AuthenticationSystem Subsystem	6
2.2.1. Hiện thực hóa interface	6
2.2.2. VOPC	7
2.2.3. Sơ đồ lớp phụ thuộc hệ thống con	7

Lịch sử sửa đổi

Họ tên	Thời gian	Lý do sửa đổi	Phiên bản
Nguyễn Quang Anh	09/05/2024	Khởi tạo tài liệu	1.0
Cả nhóm	18/05/2024	Vẽ và mô tả các subsystem	1.1

1. Tổng quan

1.1. Giới thiệu

Đây là một báo cáo về chủ đề Phân tích và thiết kế hướng đối tượng của nhóm 10 (về sau gọi tắt là nhóm tác giả) về lựa chọn chủ đề giải quyết vấn đề.

1.2. Đối tượng dự kiến và đề xuất cách đọc

Các đối tượng đọc khác nhau dành cho tài liệu này là:

- Quản trị dự án: Người phụ trách quản lý và chịu trách nhiệm về chất lượng hệ thống. Quản trị dự án nên đọc toàn bộ tài liệu để phục vụ việc lên kế hoạch và phân công công việc.
- Nhà phát triển: Người thực hiện nhiệm vụ phát triển hệ thống từ đầu vào là bản thiết kế và tài liệu để tạo thành đầu ra là một phiên bản có thể chạy được.
- Người viết tài liệu: Người sẽ viết tài liệu trong tương lai (các báo cáo, biên bản).

Phần này mô tả Giải pháp thiết kế hệ thống con. Các hệ thống con thiết kế được sử dụng để đóng gói hành vi bên trong một "gói" cung cấp các giao diện chính thức và rõ ràng và (theo quy ước) không để lộ bất kỳ nội dung bên trong nào của nó. Nó được sử dụng như một đơn vị hành vi trong hệ thống, cung cấp khả năng đóng gói hoàn toàn các tương tác của một số lớp và/hoặc hệ thống con.

1.3. Phạm vi dự án

Ứng dụng học tập trực tuyến được xây dựng như một phương tiện hỗ trợ tìm kiếm, tạo các khóa học trực tuyến cho học sinh. Ứng dụng sẽ được phát triển dưới dạng một phần mềm Web và ứng dụng di động trên hệ điều hành Android và IOS. Người dùng cuối là những học sinh đang có nhu cầu tìm kiếm các khóa học online nhằm học tập thuận tiện mọi lúc mọi nơi. Người hướng dẫn có thể tạo khóa học, quản lý học sinh, giao bài tập, cung cấp học liệu. Học sinh có thể tìm kiếm và tham gia các khóa học phù hợp với định hướng của bản thân.

1.4. Tài liệu tham khảo

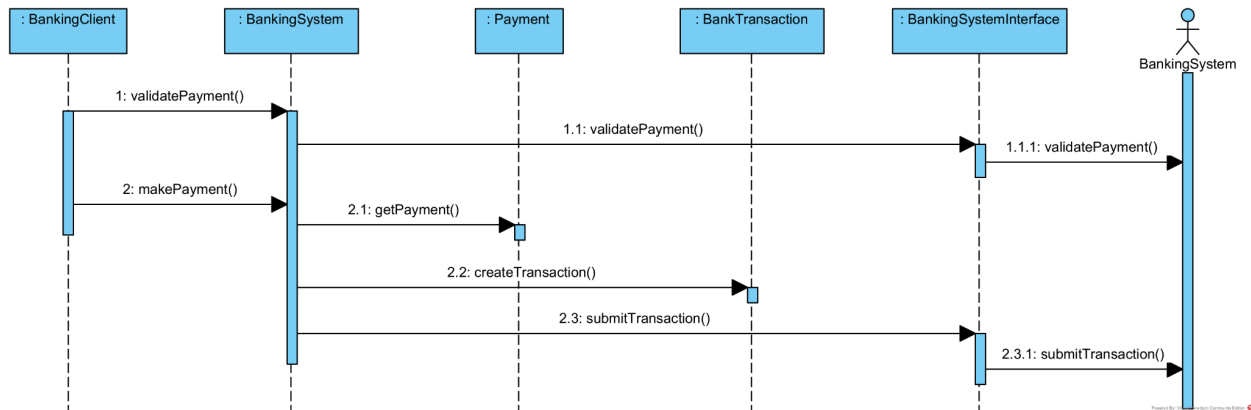
[1] IEEE Software Engineering Standards Committee, "IEEE Std 830-1998, IEEE Recommended Practice for Software Requirements Specifications", October 20, 1998.

[2] Slide môn học Phân tích và thiết kế hướng đối tượng do giảng viên cung cấp.

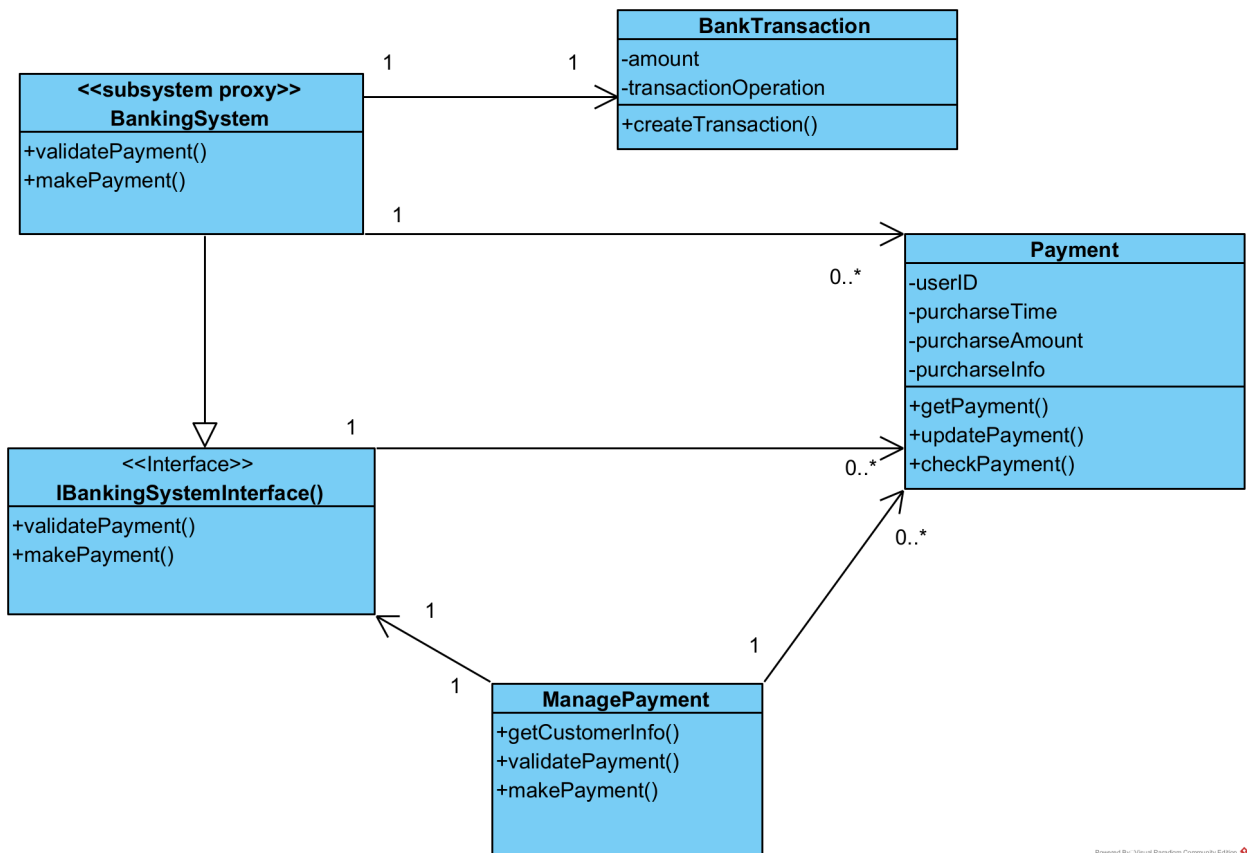
2. Subsystem Design

2.1. BankingSystem Subsystem

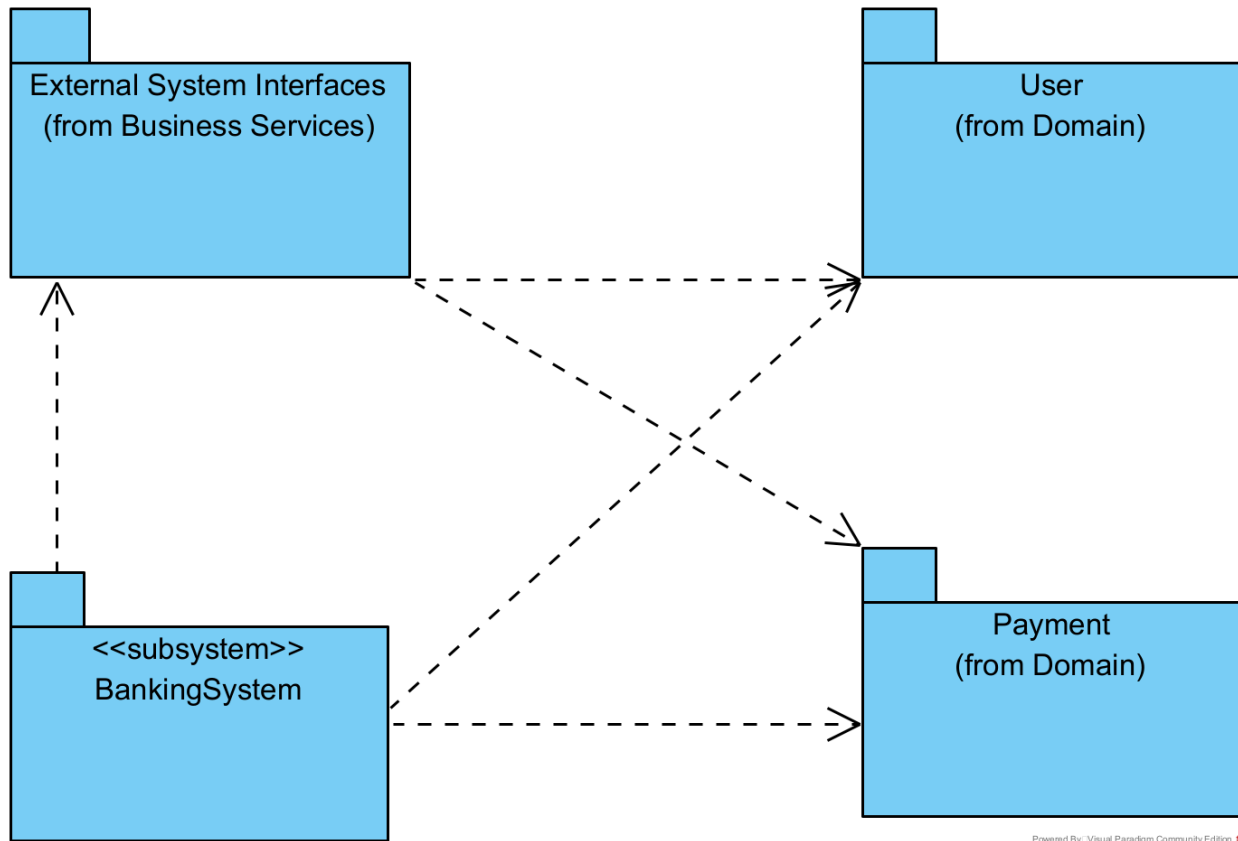
2.1.1. Hiện thực hóa interface



2.1.2. VOPC



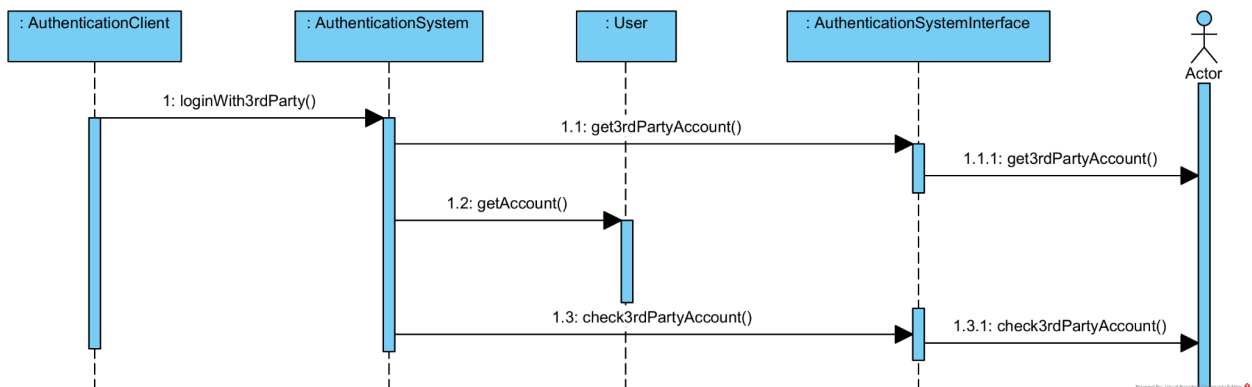
2.1.3. Sơ đồ lớp phụ thuộc hệ thống con



Powered By: Visual Paradigm Community Edition

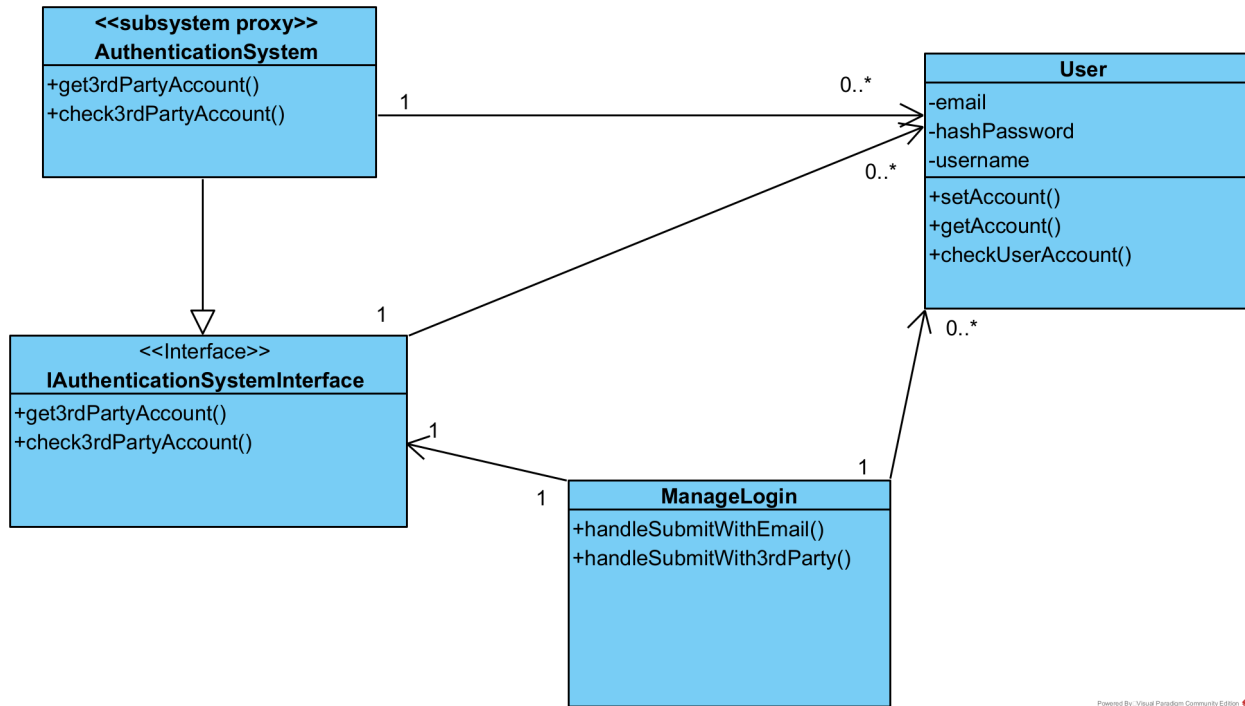
2.2. AuthenticationSystem Subsystem

2.2.1. Hiện thực hóa interface



Powered By: Visual Paradigm Community Edition

2.2.2. VOPC



2.2.3. Sơ đồ lớp phụ thuộc hệ thống con

