



TÀI LIỆU HƯỚNG DẪN THỰC HÀNH

MÔN – IS201

PHÂN TÍCH THIẾT KẾ HỆ THỐNG THÔNG TIN

BUỔI THỰC HÀNH 06

Hướng dẫn thực hành

Lê Võ Đình Kha – 18520872@gm.uit.edu.vn

GIỚI THIỆU NỘI DUNG BUỔI THỰC HÀNH SỐ 6

NỘI DUNG



Phần 1: Sơ đồ Trạng thái - State diagram

Phần 2: Bài tập thực hành & Hỏi đáp

SƠ ĐỒ TRẠNG THÁI STATE DIAGRAM

SƠ ĐỒ TRẠNG THÁI - STATE DIAGRAM

- **State Diagram:**


- Để mô hình hóa các trạng thái khác nhau của một đối tượng, của một hệ thống.
- Để mô hình hóa hệ thống phản ứng. Hệ thống phản ứng bao gồm các đối tượng phản ứng.
- Thể hiện các biến cố (events) làm đối tượng thay đổi từ trạng thái này sang trạng thái khác.

CÁC THÀNH PHẦN CỦA SƠ ĐỒ TRẠNG THÁI

1. State (Trạng thái)

Ký hiệu:

State: Được biểu thị là một hình chữ nhật với các góc tròn. Tên của trạng thái được viết bên trong hình chữ nhật hoặc cũng có thể được đặt bên ngoài hình chữ nhật.



Tên trạng thái

2. An Initial state (Nút khởi đầu)

Ký hiệu:

An Initial State: Chỉ ra sự bắt đầu của sơ đồ trạng thái.



CÁC THÀNH PHẦN CỦA SƠ ĐỒ TRẠNG THÁI

3. A Final state (Nút kết thúc)

A Final State: Chỉ ra sự kết thúc của sơ đồ trạng thái.

Ký hiệu:



4. Event (Biến cố) và Transition (Chuyển đổi)

Event và Transition:

- Quá trình chuyển đổi là sự thay đổi trạng thái này sang trạng thái khác do một số biến cố.
- Quá trình chuyển đổi gây ra sự thay đổi trạng thái của một đối tượng.

Ký hiệu:

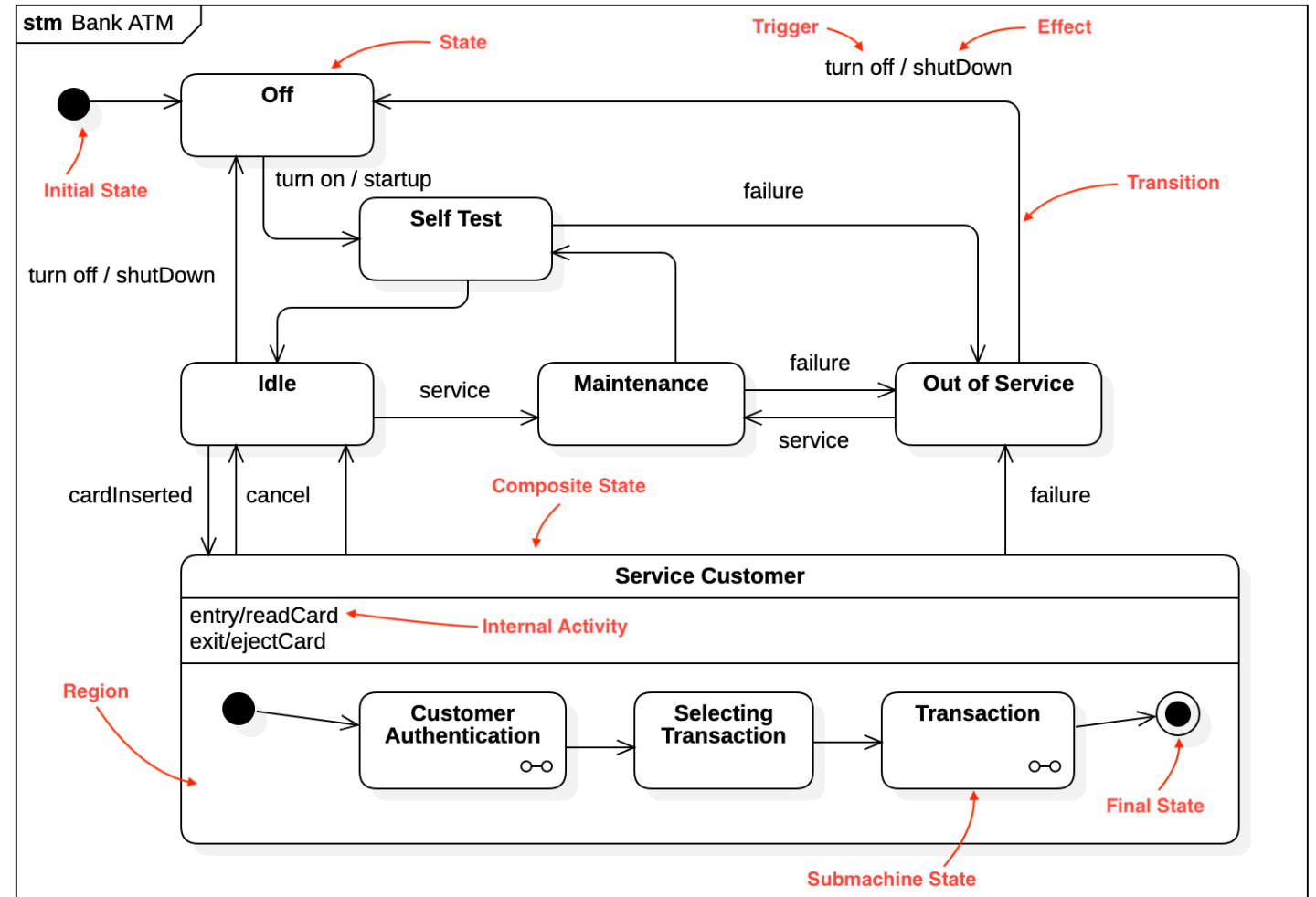


VÍ DỤ VỀ SƠ ĐỒ TRẠNG THÁI

Statechart Diagram Bank ATM

Nguồn:

<https://docs.staruml.io/working-with-uml-diagrams/statechart-diagram>



BÀI TẬP THỰC HÀNH & HỎI ĐÁP

BÀI TẬP THỰC HÀNH

Yêu cầu: Sử dụng phần mềm **StarUML** và truy cập website môn học, tiến hành thực hiện các yêu cầu bên dưới:

Ngữ cảnh bài toán: **Đề tài 4 - HỆ THỐNG QUẢN LÝ PHÒNG TẬP GYM**

Yêu cầu:

- Thiết kế State diagram cho đối tượng "Thẻ tập".

HỎI - ĐÁP

