

MẪU THUYẾT MINH ĐỒ ÁN 1

(DÙNG CHO SV HỆ CLC NGÀNH CNTT)

DÀNH CHO CÁC ĐỀ TÀI THIẾT KẾ PHẦN MỀM

1. Mục đích yêu cầu

Mẫu này được sử dụng cho thuyết minh báo cáo đồ án 1, sinh viên bắt buộc thực hiện nghiêm ngặt theo mẫu này cả về nội dung lẫn hình thức.

Các qui định về nội dung trong mẫu này nhằm đảm bảo sinh viên hiểu rõ đồ án đang thực hiện ở hai khía cạnh: làm cái gì (what to do) và làm như thế nào (how to do). Ngoài ra, mẫu này cũng giúp giảng viên đảm bảo:

- SV hiểu được những gì các thành viên khác hoặc chính mình làm.
- Đối với những phần sinh viên không tự làm mà tham khảo ở nguồn khác, sinh viên cần phải hiểu rõ cơ chế hoạt động, chứ không copy thụ động.

2. Các qui định

2.1. *Qui định về định dạng*

- Font chữ: Times New Roman
- Kích thước chữ: 13
- Khoảng cách dòng: 1.5 lines
- Khoảng cách giữa 2 đoạn: 2 lines
- Các tiêu đề phải được định dạng bằng style heading (để có thể chèn mục lục tự động).
 - Heading 1: Times New Roman, kích thước 18, bold
 - Heading 2: Times New Roman, kích thước 16, bold, Italic
 - Heading 3: Times New Roman, kích thước 14, bold
 - Heading 4: Times New Roman, kích thước 13, bold
 - Heading 5: Times New Roman, kích thước 13, Italic
- Tiêu đề của hình phải đặt bên dưới hình
- Tiêu đề của bảng phải đặt dưới bảng
- Đánh số các tiêu đề tự động dựa trên các heading, không đánh tiêu đề bằng tay.
- Chèn thứ tự trang ở góc dưới bên phải

2.2. *Qui định về bố cục quyển/file báo cáo*

Trang bìa

Trang lót

Mục lục

Danh mục các hình

Danh mục các bảng

=====

Nội dung

=====

Tài liệu tham khảo

2.3. *Qui định về bố cục của nội dung*

- Mô tả project (what to do): Cần mô tả rõ sản phẩm của đồ án (thông thường là một phần mềm) muốn xây dựng là gì, cần có các thông tin sau:
 - Phần mềm dùng làm gì: nêu ngữ cảnh sử dụng phần mềm.
 - Use case diagram của phần mềm
 - Bảng mô tả ý nghĩa của từng use case (mục đích, tình huống sử dụng).
- Mô tả quá trình làm (how to do): Cần giải thích cách thức xây dựng phần mềm, đặc biệt chú trọng làm rõ thiết kế của phần mềm, và giải thích được tại sao thiết kế như thế.
 - Thiết kế giao diện (chú ý lý giải tính hợp lý)
 - Thiết kế lớp
 - Class diagram
 - Sequence diagram (optional)
 - Thiết kế CSDL
 - Cài đặt và kiểm thử
- Mô tả phân công công việc

Tên SV	Đánh giá chung phần trăm đóng góp	Mô tả khái quát mảng công việc SV thực hiện trong đồ án.
--------	-----------------------------------	--

- Kết luận: SV tự đánh giá mức độ hoàn thành được mục tiêu. Các khó khăn gặp phải, khắc phục thế nào, ý tưởng phát triển đồ án. Những khuyết điểm của đồ án. Những ưu điểm.

3. Các biểu mẫu cho các bảng/hình phải có trong phần nội dung

3.1. Các biểu mẫu dùng cho thiết kế giao diện

TT	Màn hình/Cửa sổ/Dialog (Tên màn hình trên 1 dòng; dưới dòng này là hình chụp màn hình)	Người thiết kế & giải thích ngắn gọn các quyết định thiết kế khi thiết kế màn hình (Người thiết kế ở trên 1 dòng. Sau dòng đó là phần giải thích.	Mục đích chính của màn hình
----	---	---	-----------------------------

3.2. Các mẫu dùng cho đặc tả phần mềm (bài toán)

(Phần này không bắt buộc)

Hình vẽ use case diagram (nên vẽ theo qui định trong UML, có thể tham khảo trên mạng).

Bảng mô tả các use case (Phần này không bắt buộc)

TT	Tên use case	Ý nghĩa
----	--------------	---------

Bảng mô tả các actor (Phần này không bắt buộc)

TT	Tên Actor	Ý nghĩa
----	-----------	---------

3.3. Các mẫu dùng cho thiết kế code

Mẫu bảng danh mục các lớp được sử dụng trong chương trình

TT	Tên lớp	Tên các SV phụ trách viết (Nếu là code lấy từ nguồn khác thì phải chỉ rõ lấy từ nguồn nào).	Mục đích chính của lớp trong chương trình
----	---------	--	---

Mỗi lớp, mô tả các phương thức (được sử dụng trong chương trình) của 1 lớp.

Mẫu bảng mô tả các phương thức trong lớp ABC

T T	Tên phương thức	Tên các SV phụ trách viết (Nếu là code lấy từ nguồn khác thì phải chỉ rõ lấy từ nguồn nào)	Mục đích chính của phương thức trong chương trình	Input	Output	Mã giả (lưu ý viết dạng mã giả thuật toán dùng trong phương thức)	Tên file có gọi sử dụng phương thức. Liệt kê số dòng vị trí gọi.
--------	-----------------------	---	---	-------	--------	---	---

3.4. Các mẫu dùng cho thiết kế CSDL

Hình vẽ biểu diễn quan hệ giữa các bảng và multiplicity (có thể dùng mô hình thực thể kết hợp):

Mẫu bảng mô tả các bảng trong CSDL

TT	Tên bảng	Mục đích của bảng trong chương trình
----	----------	--------------------------------------

Bảng mô tả các trường trong 1 bảng (ví dụ bảng XYZ)

TT	Tên trường	Mục đích của trường trong chương trình
----	------------	--