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 hinh 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 |
| 1 | Server Screen | An, Thủy | - Choose Database File  - Start Server |
| 2 | Client Chat Screen | An, Thủy | - Connect to Server  - Login by account  - Sign up account  - Choose file for save message  - Show history message |
| 3 | Chat History Screen | An, Thủy | - Show history message |

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

3.3. Các mẫu dùng cho thiết kế code Client

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | Class name | Author | Purpose |
| 1 | Message | Xuan Thuy | Tạo một đối tượng Message chứa những thông tin cần thiết cho một tin nhắn được gửi đi hoặc nhận về. |
| 2 |  |  |  |
| 3 |  |  |  |
| 4 |  |  |  |
| 5 |  |  |  |
| 6 |  |  |  |
| 7 |  |  |  |

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

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| TT | Tên phương thức | Tên các SV phụ trách viết (Nếu là code lấy từ ngồn 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. |
| 1 | toString (kế thừa từ interface Serializable ) | Đào Xuân Thủy | Trả về một chuỗi kiểu String chứa các thông tin của một tin nhắn như Type of Message, Sender, Recipient, Content |  | String | Trả về chuỗi : {Type: loại tin nhắn, Sender: người gửi, Content: nội dung, Recipient: người nhận} |  |