TRƯỜNG ĐẠI HỌC KHOA HỌC

**KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

## LOGO

ĐỒ ÁN MÔN HỌC

**PHÂN TÍCH THIẾT KẾ HƯỚNG ĐỐI TƯỢNG UML**

**Đồ án Website Bán Thiết Bị Linh Kiện Điện Tử**

**Giáo viên hướng dẫn:** **Sinh viên thực hiện** :

**Ths. Phan Nguyễn Ý Nhi** 1. **Đỗ Trọng Hoàng Lân**

2. Hắc Tấn Có

3. Nguyễn Xuân Minh Hiếu

**Nhóm** : 11

**Lớp**: PT&TKHTTT

**Năm học**: 2024/2025

***Huế, 11/2024***

MỤC LỤC

[MỤC LỤC i](#_Toc369124230)

[MÔ TẢ BÀI TOÁN 1](#_Toc369124231)

[CHƯƠNG 1 – KHẢO SÁT HỆ THỐNG 2](#_Toc369124232)

[1. 1. Giới thiệu 2](#_Toc369124233)

[1.2. Mục tiêu 2](#_Toc369124234)

[1.3. Yêu cầu về chức năng 2](#_Toc369124235)

[1.4. Yêu cầu phi chức năng 2](#_Toc369124236)

[CHƯƠNG 2 – PHÂN TÍCH HỆ THỐNG 3](#_Toc369124238)

[2.1. Mô hình Use Case 3](#_Toc369124239)

[2.1.1. Các tác nhân 3](#_Toc369124240)

[2.1.2. Mô hình Use case 3](#_Toc369124241)

[2.1.3. Mô tả Use Case 3](#_Toc369124242)

[2.2. Mô hình hoạt động 3](#_Toc369124243)

[2.3. Mô hình trạng thái 3](#_Toc369124244)

[CHƯƠNG 3 - THIẾT KẾ HỆ THỐNG 5](#_Toc369124245)

[3.1. Biểu đồ tuần tự 5](#_Toc369124246)

[3.2. Mô hình lớp chi tiết 5](#_Toc369124247)

[3.2.1. Mô hình lớp 5](#_Toc369124248)

[3.2.2. Mô tả các lớp 5](#_Toc369124249)

[3.3. Biểu đồ thành phần 6](#_Toc369124250)

[3.4. Biểu đồ triển khai 6](#_Toc369124251)

3.5. Thiết kế CSDL

3.6. Thiết kế giao diện

[KẾT LUẬN 7](#_Toc369124252)

MÔ TẢ BÀI TOÁN

Hướng dẫn: phần này trình bày mô tả ngắn gọn về bài toán đang phân tích thiết kế

Website bán thiết bị linh kiện điện tử là một trang web, mà khách hàng có thể xem thông tin và truy cập trực tiếp để mua sản phẩm. Thay vì chúng ta phải ra các cửa hàng thì chỉ cần với một thiết bị có thể kết nối mạng ta có thể truy cập vào các trang web mình muốn để có thể tìm kiếm thông tin và mua sản phẩm ưa thích một cách nhanh nhất mà không gặp khó khăn. Website bán các mẫu thiết bị linh kiện điện tử cung cấp cho các bạn thông tin, cùng với các tính năng, về giá cả của các linh kiện điện tử, mới chất lượng nhất hiện có trên thị trường.

Người dùng là khách hàng phải đăng nhập để sử dụng chức năng đặt hàng trên website.

Khách hàng có thể thêm các mặt hàng ưa thích vào giỏ hàng, sửa sản phẩm trong giỏ hàng nếu có nhu cầu thay đổi về số lượng đặt hàng,sản phẩm và xóa sản phẩm nếu thay đổi nhu cầu về sản phẩm.

.Người dung chỉ có thể xem sản phẩm trên website nếu không tìm thấy mặt hàng cần tìm có thể sử dụng chức năng tìm kiếm sản phẩm.

1. 1. Giới thiệu

Nêu những giới thiệu tổng thể về khách hàng, về hệ thống mà khách hàng đang áp dụng, và đôi nét về hệ thống đang thực hiện

1.2. Mục tiêu

Nêu mục tiêu cần đạt được sau khi xây dựng hệ thống này

1.3. Yêu cầu về chức năng

Nêu các chức năng mà khách hàng yêu cầu

1.4. Yêu cầu phi chức năng

Trình bày yêu cầu phi chức năng: như yêu cầu hệ thống triển khai trên web base hay desktop base, yêu cầu về kiến trúc hệ thống, yêu cầu về giao diện, yêu cầu về thời gian phản hồi của hệ thống…

1.5. Kế hoạch thực hiện

Trình bày kế hoạch thực hiện

**CHƯƠNG 2 – PHÂN TÍCH HỆ THỐNG**

2.1. Mô hình Use Case

2.1.1. Các tác nhân

Trình bày các tác nhân, mối quan hệ (nếu có), mô tả về tác nhân

2.1.2. Mô hình Use case

2.1.3. Mô tả Use Case

**2.1.3.1. Use Case UC01: <Tên use case>**

**Mô tả:** ………………

**Tác nhân**: …………..

**Tiền điều kiện**: (nếu có)

**Luồng sự kiện**: ……………………

**Tham chiếu tới**: (nêu tên hoặc mã số use case mà nó tham chiếu tới – nếu có)

**2.1.3.2. Use Case UC02: <Tên use case>**

**Mô tả:** ………………

**Tác nhân**: …………..

**Tiền điều kiện**: (nếu có)

**Luồng sự kiện**: ……………………

**Tham chiếu tới**: (nêu tên hoặc mã số use case mà nó tham chiếu tới – nếu có)

2.2. Mô hình hoạt động

2.3. Mô hình trạng thái

**2.3.1. Sơ đồ trạng thái <Tên đối tượng>**

…………….

**2.3.2. Sơ đồ trạng thái <Tên đối tượng>**

CHƯƠNG 3 - THIẾT KẾ HỆ THỐNG

3.1. Biểu đồ tuần tự

**3.1.1. Biểu đồ tuần tự: Tìm nhà cung cấp**



**3.1.2. Biểu đồ tuần tự: Thanh toán**



….

3.2. Mô hình lớp chi tiết

3.2.1. Mô hình lớp



3.2.2. Mô tả các lớp

**3.2.2.1. Lớp DienThoai**

**Mục đích**: Mô tả thông tin và thực hiện các chức năng bổ sung, cập nhật điện thoại

**Có mối quan hệ với các lớp**: ChungLoaiDienThoai, DonMuaHang, NhaCungCap…

**Thuộc tính**:

| **Tên thuộc tính** | **Phạm vi tru cập** | **Kiểu dữ liệu** | **Mô tả** |
| --- | --- | --- | --- |
| MaDT | Private | String | Mã điện thoại |
| TenDT | Private | String | Tên điện thoại |
|  |  |  |  |

**Phương thức**:

| **Tên phương thức** | **Phạm vi tru cập** | **Mô tả** |
| --- | --- | --- |
| nhapDT() | public | Dùng để thêm 1 điện thoại mới vào csdl |
| getChiTiet() | Public | Để lấy thông tin chi tiết của 1 điện thoại, theo mã ĐT |
| updateSoLuong() | public | Cập nhật lại số lượng điện thoại có trong kho |
|  |  |  |

**3.2.2.2. Lớp <Tên lớp>**

**Mục đích**: ………………………..

**Có mối quan hệ với các lớp**: ………………..

**Thuộc tính**:

| **Tên thuộc tính** | **Phạm vi tru cập** | **Kiểu dữ liệu** | **Mô tả** |
| --- | --- | --- | --- |
| Hovaten | private | String | Họ và tên |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Phương thức**:

| **Tên phương thức** | **Phạm vi tru cập** | **Mô tả** |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

…………………….

3.3. Biểu đồ thành phần



Hinh ??? – Bieu do thanh phan he thong ban dien thoai

3.4. Biểu đồ triển khai



Hình ???– Biểu đồ triển khai hệ thống

3.5**. Thiết kế CSDL**

**3.6. Thiết kế giao diện**

**KẾT LUẬN**

Nêu kết luận, và hướng phát triển của đề tài

Kết quả đạt được và hướng phát triển