



Báo cáo bài tập lớn

Thiết kế và xây dựng phần mềm

Bài tập cá nhân usecase Xem chi tiết bãi xe

Sinh viên thực hiện:

Phạm Hữu Tuyến 20184011

Lớp: 128721-Nhóm 18

GVHD: TS. Trịnh Tuấn Đạt

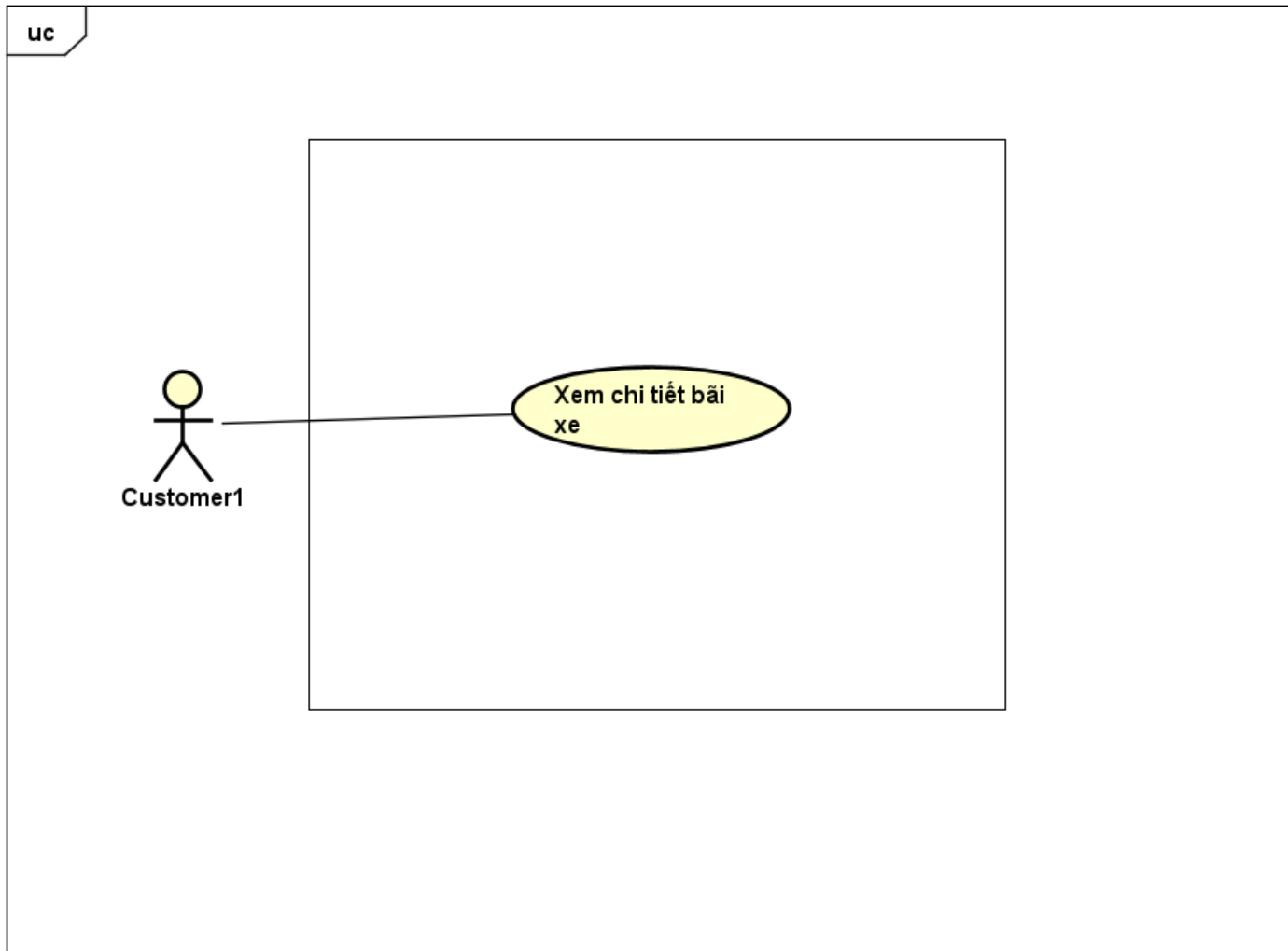
Hà Nội, tháng 1 năm 2022

Nội dung

CHƯƠNG 1. ĐẶC TẢ YÊU CẦU BÀI TOÁN.....	3
1.1. Biểu đồ usecase cho usecase Xem chi tiết bãi xe	3
1.2. Biểu đồ hoạt động	4
1.3. Đặc tả usecase	5
2.1. Biểu đồ trình tự lớp phân tích Use case “Xem chi tiết bãi xe”	10
2.2. Biểu đồ lớp phân tích.....	11
CHƯƠNG 3. THIẾT KẾ GIAO DIỆN.....	12
3.1. Giao diện chương trình	12
3.1.1. Sơ đồ màn hình	12
.....	12
3.1.2. Màn hình xem chi tiết xe	12
CHƯƠNG 4. THIẾT KẾ CHƯƠNG TRÌNH.....	15
CHƯƠNG 5. NGUYÊN LÝ THIẾT KẾ, MẪU THIẾT KẾ	16
5.1.1. Content coupling.....	16
5.1.2. Common coupling	16
5.1.3. Control coupling	17
5.1.4. Stamp coupling	17
5.1.5. Coincidental cohesion.....	17
5.1.6. Logic cohension	17
5.1.7. Temporal cohension.....	17
5.1.8. Procedural cohension.....	17
5.1.9. Commucation cohension	17
5.1.10. Sequential cohension	17
5.1.11. Information cohension	18
5.1.12. Function cohension.....	18

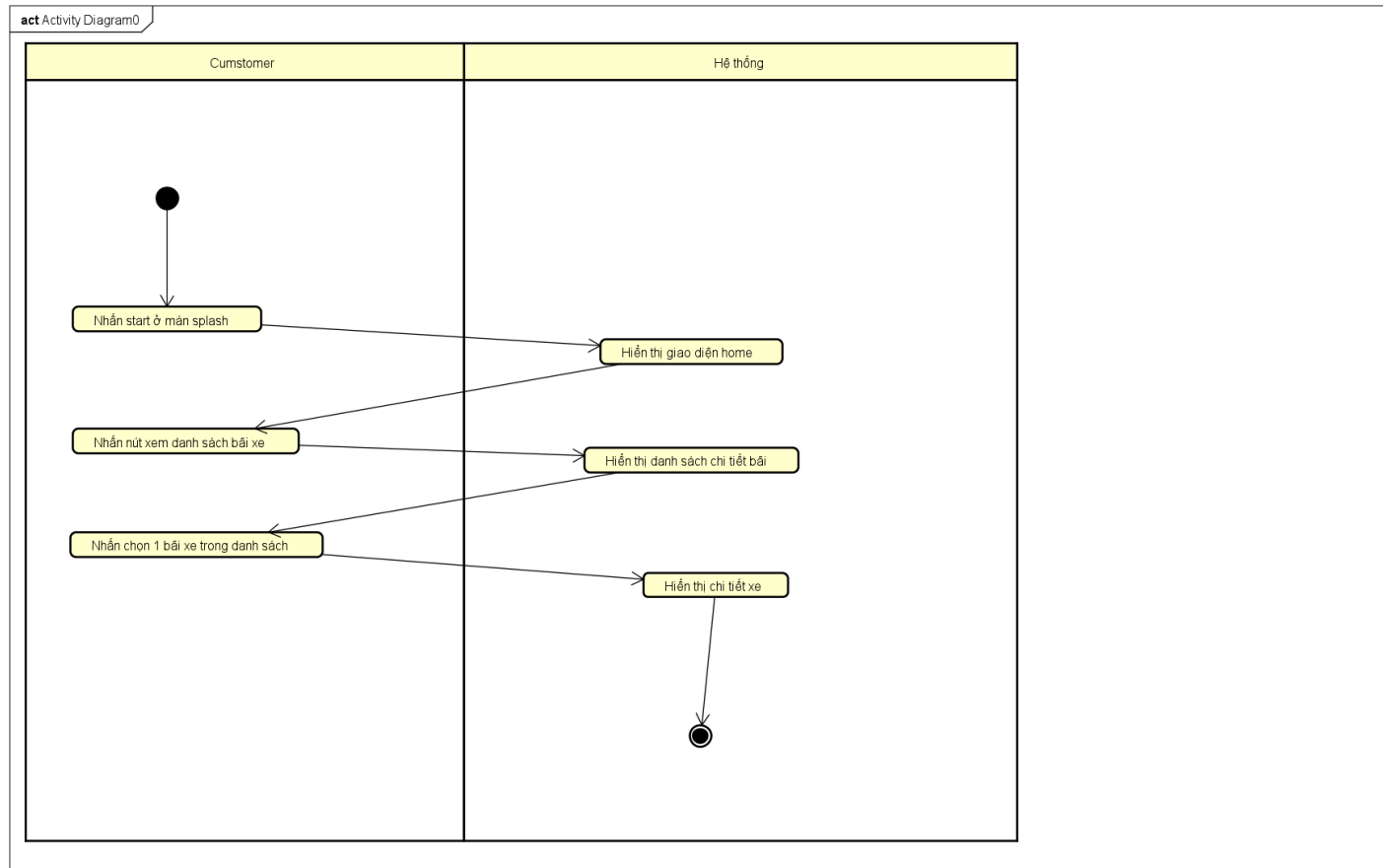
CHƯƠNG 1. ĐẶC TẢ YÊU CẦU BÀI TOÁN

1.1. Biểu đồ usecase cho usecase Xem chi tiết bãi xe



1.2. Biểu đồ hoạt động

Xem chi tiết bãi xe

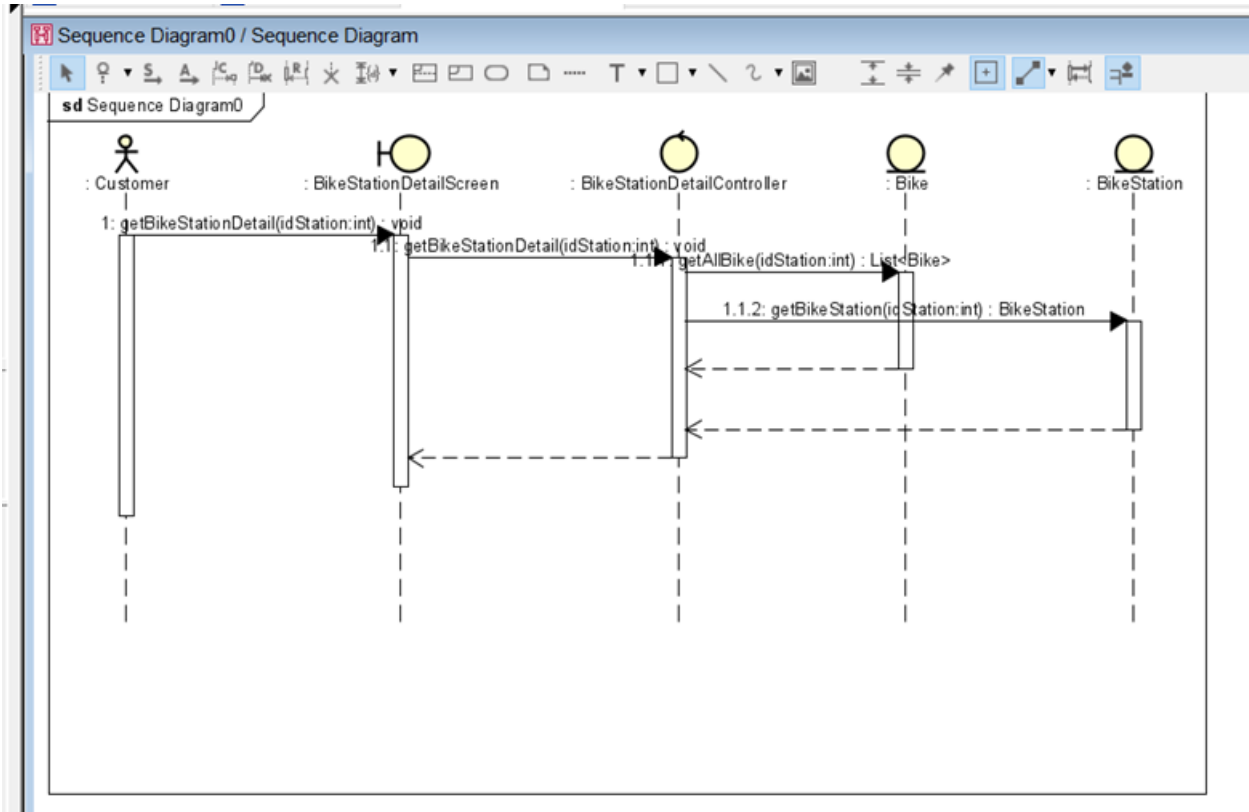


1.3. Đặc tả usecase

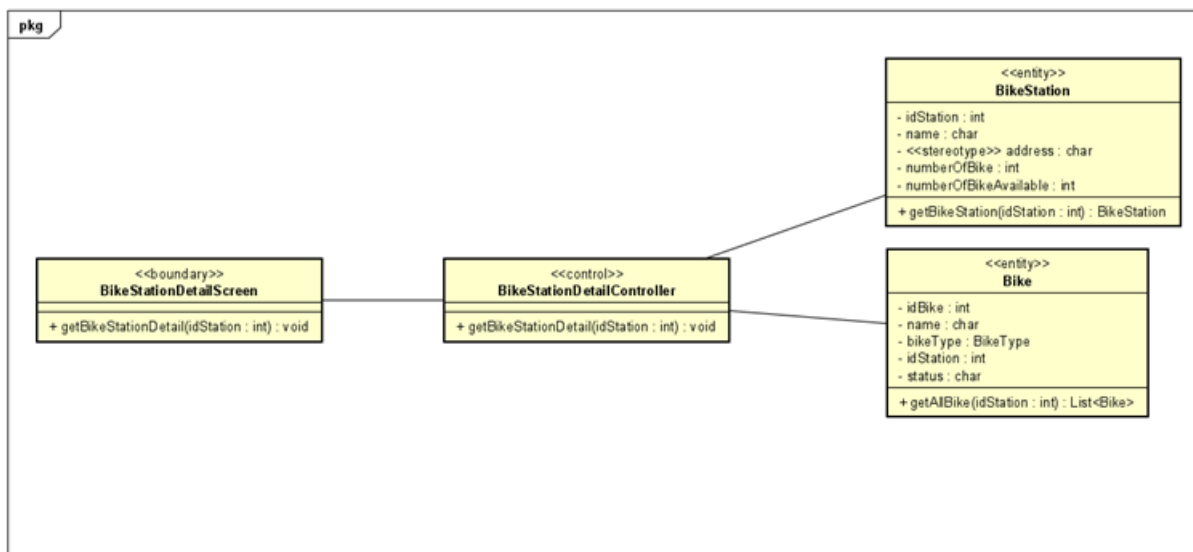
Mã Use case	UC001	Tên Use case	Xem chi tiết bãi xe
Tác nhân	Khách		
Tiền điều kiện	Khách hàng đã vào và sử dụng được hệ thống, và đang trong use case Xem danh sách bãi xe		
Luồng sự kiện chính (Thành công)	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	1.	Khách	Chọn 1 bãi trong danh sách bãi
	2.	Hệ thống	Hiển thị bãi xe chi tiết
Luồng sự kiện thay thế	2.a	Hệ thống	Nếu không có bãi xe nào trong danh sách, thông báo “Không có bãi xe hiển thị”
Hậu điều kiện	Hiển thị chi tiết bãi xe		

CHƯƠNG 2. KẾT QUẢ PHÂN TÍCH USECASE “Xem chi tiết bãi xe”

2.1. Biểu đồ trình tự lớp phân tích Use case “Xem chi tiết bãi xe”



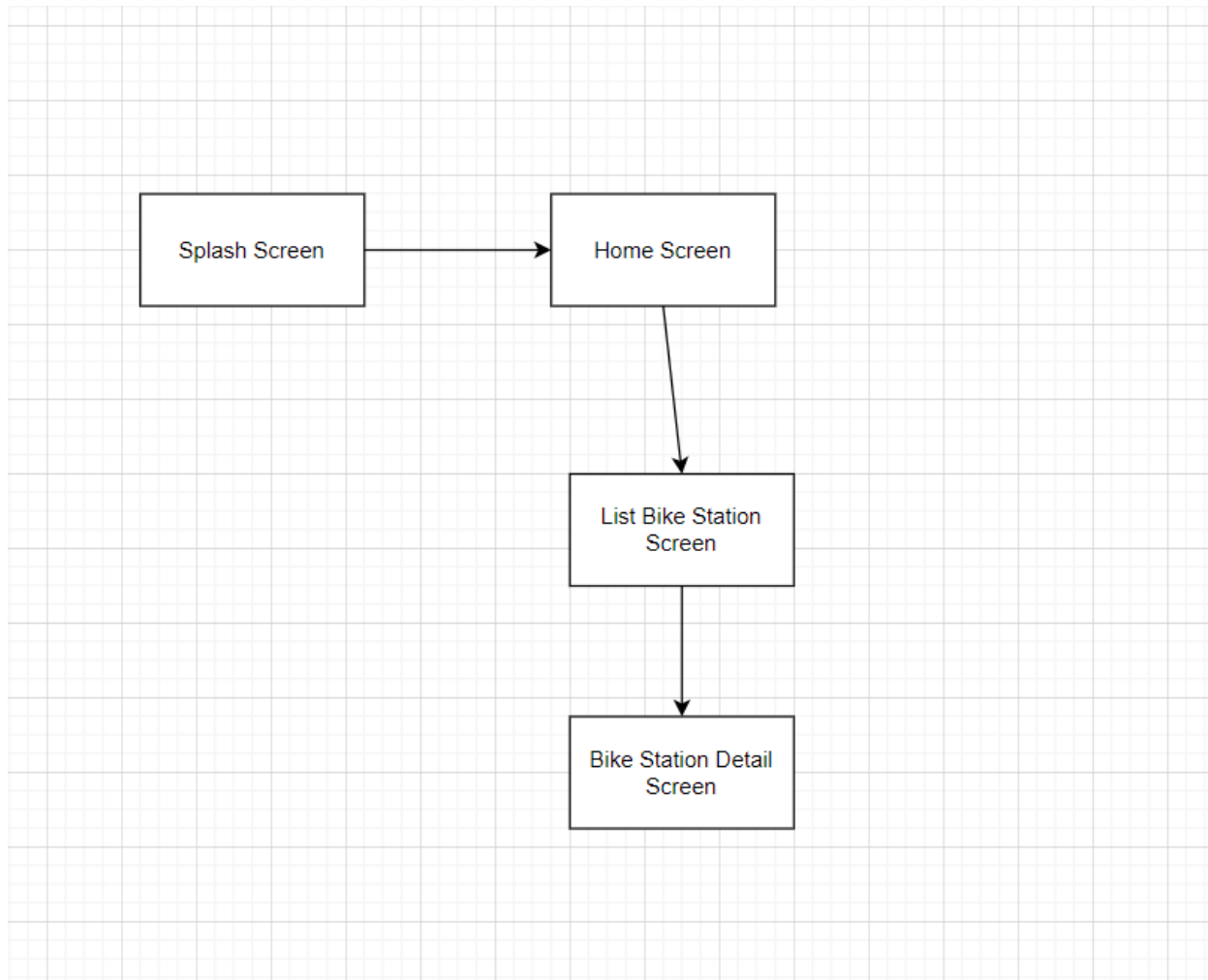
2.2. Biểu đồ lớp phân tích



CHƯƠNG 3. THIẾT KẾ GIAO DIỆN

3.1. Giao diện chương trình

3.1.1. Sơ đồ màn hình




3.1.2. Màn hình xem chi tiết xe



Xem chi tiết bãi xe



ECOBIKE

User 

Bãi A

Số xe: 5

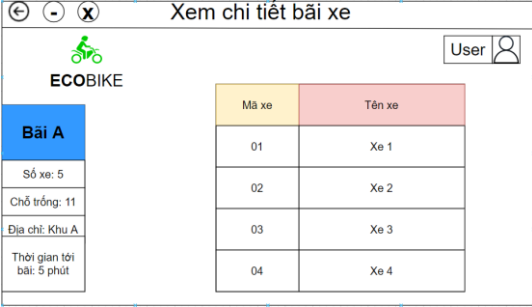
Chỗ trống: 11

Địa chỉ: Khu A

Thời gian tới
bãi: 5 phút

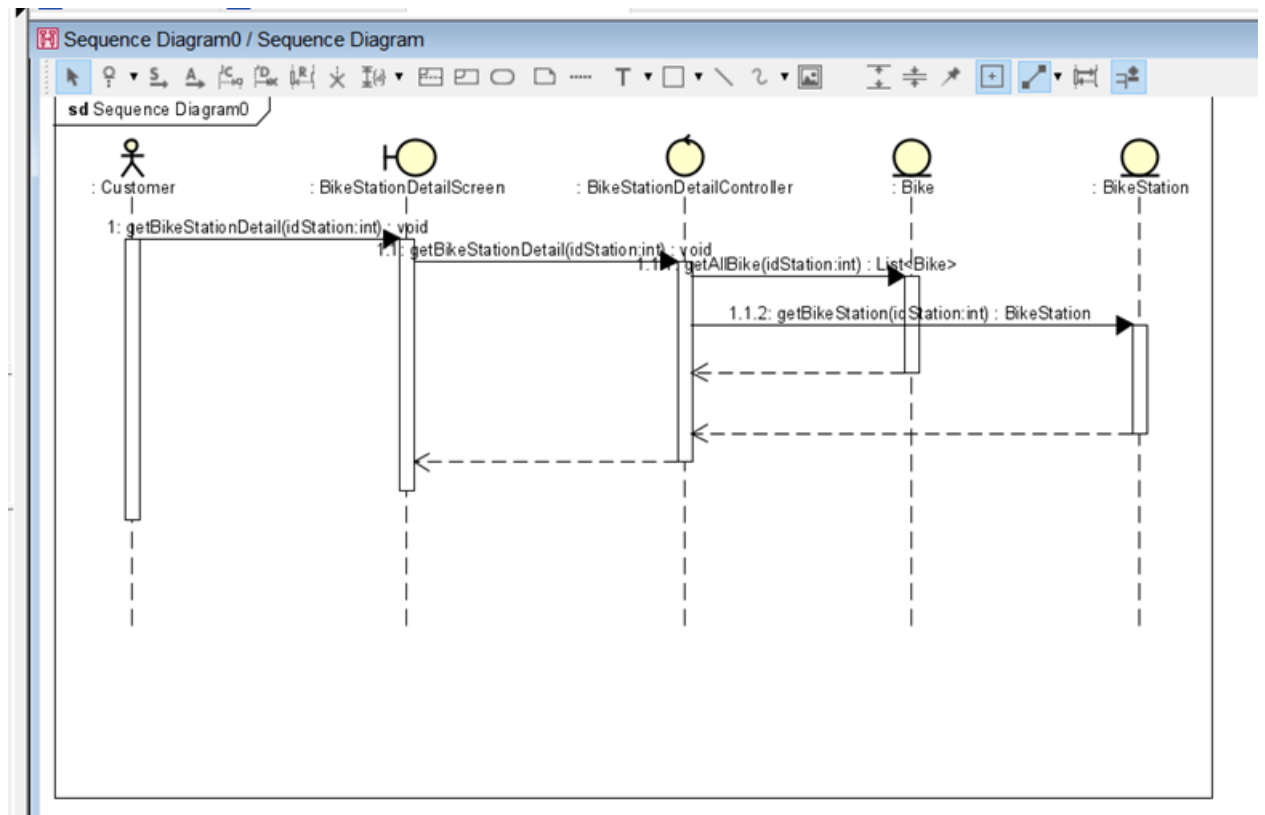
Mã xe	Tên xe
01	Xe 1
02	Xe 2
03	Xe 3
04	Xe 4

Đặc tả màn hình xem chi tiết xe

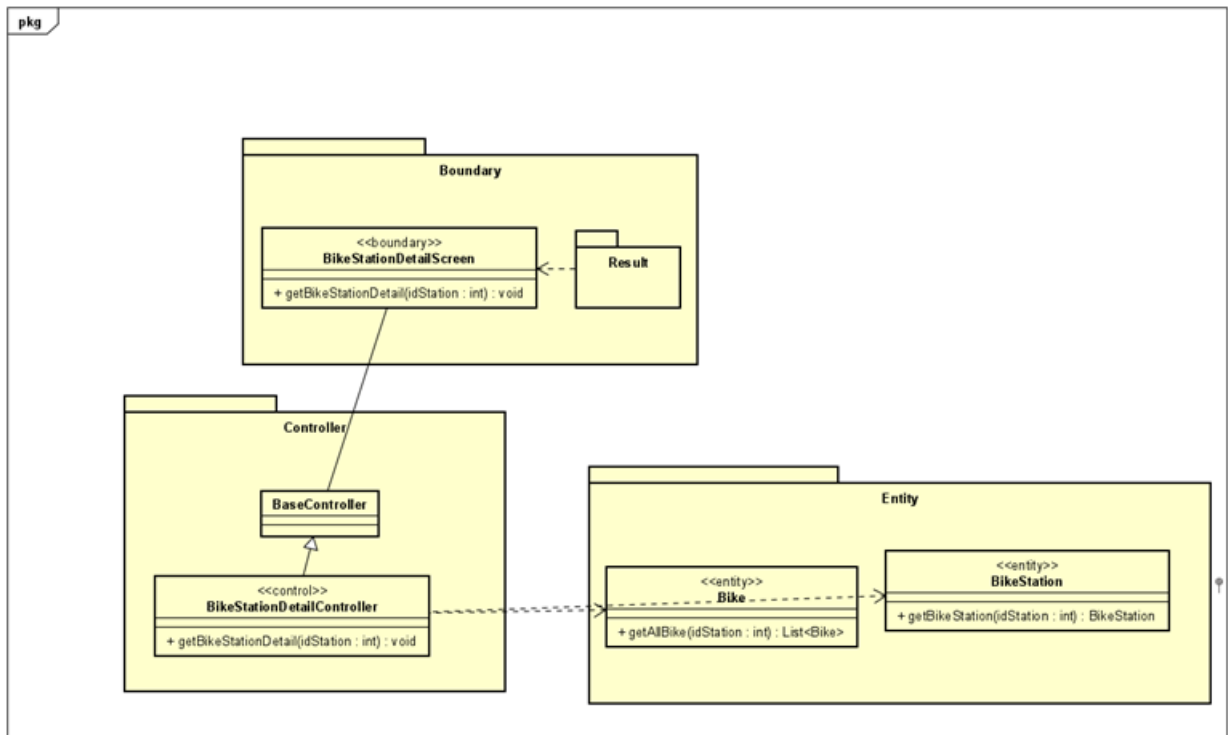
Eco Bike Rental		Ngày tạo	Người phê duyệt	Người đánh giá	Người phụ trách
Đặc tả màn hình	Xem chi tiết bãi xe	10/11/2021			Phạm Hữu Tuyền
		Điều khiển	Hoạt động	Chức năng	
		Khu vực hiển thị chi tiết bãi xe	Khởi tạo cùng màn hình	Khởi tạo chi tiết bãi xe cùng các xe trong bãi	
		Khu vực hiển thị logo phần mềm	Khởi tạo cùng màn hình	Có thể sử dụng để trở về màn hình home khi click chuột vào logo	
		Khu vực hiển thị tên người dùng	Khởi tạo cùng màn hình	Hiển thị tên người dùng, click chuột vào để có thể lựa chọn đăng xuất	

CHƯƠNG 4. THIẾT KẾ CHƯƠNG TRÌNH

4.1. Thiết kế biểu đồ tuần tự “Xem chi tiết bãi xe”



4.2. Thiết kế chi tiết lớp



CHƯƠNG 5. NGUYÊN LÝ THIẾT KẾ, MẪU THIẾT KẾ

5.1. Nguyên lý thiết kế

- Coupling

5.1.1. Content coupling

Đã clean

5.1.2. Common coupling

Do sử dụng ngôn ngữ JAVA là ngôn ngữ thuần OOP lên không có đối tượng nào chia sẻ chung dữ liệu **7** đảm bảo được nguyên tắc này.

5.1.3. *Control coupling*

5.1.4. *Stamp coupling*

- Cohesion

5.1.5. *Coincidental cohesion*

5.1.6. *Logic cohesion*

5.1.7. *Temporal cohesion*

Các class được khởi tạo theo trình tự xuất hiện của nó (Splash > Home > List Bike Station > Bike Station Detail)

5.1.8. *Procedural cohesion*

5.1.9. *Commucation cohesion*

5.1.10. *Sequential cohesion*

5.1.11. Information cohesion

5.1.12. Function cohesion

5.2. Nguyên lý solid

Nguyên lý Liskov Substitution : Cây phân cấp kế thừa ở class BaseController hay class Bike đều thỏa mãn nguyên lý này.

Nguyên lý Dependency Inversion: Em đã tuân thủ nguyên lý này khi các class chỉ phụ thuộc vào các thành phần trừu tượng