Thực hiện các công việc (nghiệp vụ)/hoạt động trong thực tế

Phần mềm Tổ chức các thành phần Thực hiện các <mark>công việc</mark> (nghiệp vụ)/hoạt động với <u>sự trợ giúp</u> của Phần mềm



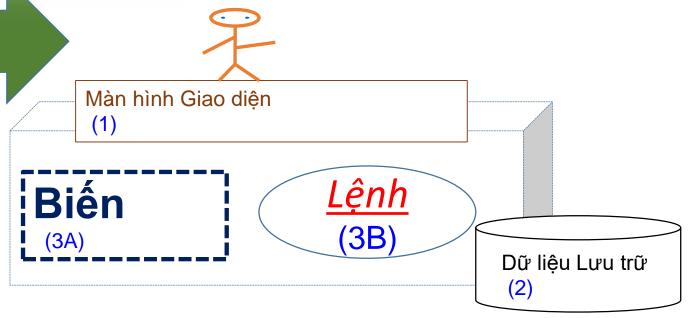
Yêu cầu xây dựng Phần mềm

Màn hình Giao diện (1)

Thể hiện thông tin người dùng cần xem, cần nhập liệu (nếu có) + Thông tin khác (Ghi chú, Trang trí, ...)

Dữ liệu Lưu trữ (2) Vùng nhớ (bộ nhớ phụ ) của máy tính tương ứng với các thông tin cần lưu trữ

Biến (3A)
Vùng nhớ (bộ nhớ chính ) của máy tính
tương ứng với các thông tin cần xử
lý của Chương trình



## Lệnh (3B)

Cho phép tạo "giá trị/nội dung" của biến <u>từ nhiều nguồn khác nhau</u> Cho phép tạo thông tin kết xuất <u>đến nhiều đích khác nhau</u> với biến



Thực hiện các công việc (nghiệp vụ)/hoạt động trong thực tế

Mô hình Xử lý 3-Layers Khái niêm Thực hiện các công việc (nghiệp vụ)/hoạt động với <u>sự trợ giúp</u> của Phần mềm



Yêu cầu xây dựng Phần mềm

## Lệnh (3B)

khác nhau với biến

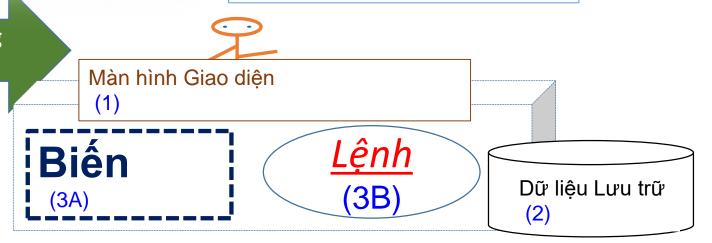
Cho phép tạo "giá trị/nội dung" của biến <u>từ</u> <u>nhiều nguồn khác nhau</u>
Cho phép tạo thông tin kết xuất <u>đến nhiều đích</u>

Lệnh (3B) – Tổ chức Thành phần con bên trong?

Mô hình Xử lý 3-Layers chỉ định hướng cách Tổ chức các thành phần con trong Thành phần 3B

Mô hình Xử lý 3-Layers Không phụ thuộc vào cách tổ chức của các thành phần khác

Mô hình Xử lý 3-Layers định hướng chung cho Tất cả các Ngôn ngữ Lập trình trên Tất cả các Môi trường Công nghệ Tin học



Mô hình Xử lý 3-Layers – Định hướng Tổ chức Lệnh Các Lệnh sẽ được tổ chức theo 3 lớp (Layer)

1 View Layer (VL) : các Lệnh Xử lý Giao diện Người dùng

Xử lý Biến cố Xuất : Biến --> Giao diện Nhập : Giao diện -- >Biến

2 Business Layer (VL) : các Lệnh Xử lý Nghiệp vụ

Tính toán: Biến --> Biến

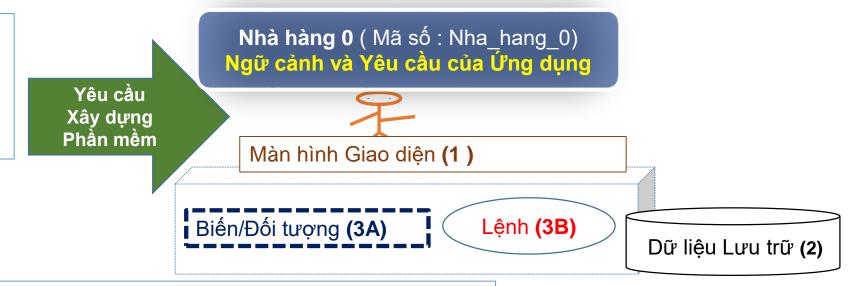
3 Data Layer (DL) : các Lệnh Xử lý Lưu trữ

Đọc : Dữ liệu Lưu trữ -- >Biến Ghi : Biến --> Dữ liệu Lưu trữ



## Ngữ cảnh

Nhà hàng PET đang kinh doanh các mặt hàng ăn uống với các thông tin cần quản lý cơ bản giả sử chỉ bao gồm: Tên, Đơn giá Bán, Hình. Nhà hàng có 1 nhân viên thu ngân và 1 Quản lý Nhà hàng



## Yêu cầu Chức năng

- 1. Khách Tham quan: Xem Mặt hàng (Tên,Đơn giá Bán, Hình)
- 2. Thu ngân: Tính tiền Bán hàng cho Khách
- 3. Quản lý Nhà hàng: Xem Mặt hàng (Tên,Đơn giá Bán, Hình, <u>Doanh thu</u>) Xem Doanh thu của Toàn bộ Nhà hàng



Khách hàng Xem Thực đơn của nhà hàng

Nhà hàng 0 (Mã số : Nha\_hang\_0) Khách tham quan Khách hàng Xem Thực đơn của nhà hàng với sự trợ giúp của Phần mềm



Yêu cầu Xây dựng Phần mềm

Yêu cầu Chức năng

1. Khách Tham quan : Xem Mặt hàng (Tên,Đơn giá Bán, Hình)

Màn hình Giao diện (1)
Thể hiện Danh sách Mặt hàng

Biến/Đối tượng **(3A)** Danh\_sach\_Mat\_hang

Lệnh (3B)

Dữ liệu Lưu trữ **(2)** Thông tin các Mặt hàng

Lệnh (3B) :

Xử lý Biến cố: Khởi động

Đọc Danh sách các Mặt hàng

Tạo Thể hiện Danh sách Mặt hàng

Xử lý Thể hiện:

Tạo Thể hiện Danh sách Mặt hàng : Biến Danh\_sach\_Mat\_hang ---- > Thể hiện Danh sách Mặt hàng

Xử lý Lưu trữ:

Đọc Danh sách các Mặt hàng : Dữ liệu Lưu trữ ----- > Biến Danh\_sach\_Mat\_hang



Quản lý Nhà hàng Theo dỗi Tình hình hoạt động của nhà hàng

Nhà hàng 0 (Mã số : Nha\_hang\_0) Quản lý Nhà hàng Quản lý Nhà hàng Theo dỗi Tình hình hoạt động của nhà hàng với **sự trọ giúp** của Phần mềm



Yêu cầu Xây dựng Phần mềm

Màn hình Giao diện (1)

Thể hiện Doanh thu Nhà hàng + Danh sách Mặt hàng

Yêu cầu Chức năng

3. Quản lý Nhà hàng:

Xem Mặt hàng (Tên,Đơn giá Bán, Hình, Doanh thu)

Xem Doanh thu của Toàn bộ Nhà hàng

Biến/Đối tượng (3A)

Doanh thu

Danh\_sach\_Mat\_hang

Lệnh (3B)

Dữ liệu Lưu trữ **(2)** Thông tin các Mặt hàng

Lệnh (3B):

Xử lý Biến cố: Khởi động

Đọc Danh sách các Mặt hàng Tạo Thể hiện Danh sách Mặt hàng

Tính Doanh thu của Nhà hàng Tạo Thể hiện Doanh thu của Nhà hàng

Xử lý Thể hiện:

Tạo Thể hiện Danh sách Mặt hàng : Biến Danh\_sach\_Mat\_hang ---- > Thể hiện Danh sách Mặt hàng

Tạo Thể hiện Doanh thu của Nhà hàng : Biến Doanh\_thu ----- > Thể hiện Doanh thu

Xử lý Lưu trữ:

Đọc Danh sách các Mặt hàng : Dữ liệu Lưu trữ ----- > Biến Danh\_sach\_Mat\_hang

Xử lý Nghiệp vụ:

Tính Doanh thu của Mặt hàng : Biến Mat\_hang ----- > Biến Doanh\_thu ( của 1 Mặt hàng )

Tính Doanh thu của Nhà hàng : Biến Danh\_sach\_Mat\_hang ----- > Biến Doanh\_thu ( của toàn bộ nhà hàng )

Pet

Thu ngân Tính tiền Bán hàng cho Khách của nhà hàng

Nhà hàng 0 (Mã số : Nha\_hang\_0)
Thu ngân

Thu ngân Tính tiền Bán hàng cho Khách của nhà hàng với <u>sự trợ giúp</u> của Phần mềm



Yêu cầu Xây dựng Phần mềm

Phần mềm Màn hình Giao diện (1)

Yêu cầu Chức năng

2. Thu ngân: Tính tiền Bán hàng cho Khách

Thể hiện *Mã số Mặt hàng, Số lượng* , Tiền

Biến/Đối tượng **(3A)** *Ma\_so\_Mat\_hang ,So\_luong* Mat\_hang, Tien

Lệnh (3B)

Dữ liệu Lưu trữ **(2)** Thông tin các Mặt hàng

**Lệnh (3B):** 

Xử lý Biến cố: Yêu cần Tính tiền bán hàng

Kiểm tra Mã số Mặt hàng, Số lượng hợp lệ và Nếu Hợp lệ

Xác định Mặt hàng Tính Tiền bán hàng Tạo Thể hiện Tiền Ghi Bán hàng

Xử lý Lưu trữ:

Đọc Danh sách các Mặt hàng : Dữ liệu Lưu trữ ----- > Biến Danh\_sach\_Mat\_hang

Ghi Bán hàng : Biến Mat\_hang , So\_luong ---- > Dữ liệu Lưu trữ

Xử lý Nghiệp vụ:

Xác định Mặt hàng: Biến Danh\_sach\_Mat\_hang, Ma\_so\_Mat\_hang, ----- > Biến Mat\_hang

Tính Tiền bán hàng : Biến Mat\_hang,So\_luong ----- > Biến Tien

