Đề 26:

Liên đoàn cờ vua thế giới (FIDE) yêu cầu anh/chị phát triển một phần mềm quản lí Giải đấu vô địch

thế giới với mô tả như sau:

• Mỗi giải đấu (Mã, tên, năm, lần tổ chức, địa điểm, mô tả) cho phép nhiều cờ thủ (mã, tên,

năm sinh, quốc tịch, hệ số Elo, ghi chú) tham gia.

• Có thể có hàng trăm cờ thủ tham gia, nhưng mỗi cờ thủ phải thi đấu 11 trận theo hệ Thụy Sỹ

• Ở ván thứ nhất, các cờ thủ được xếp hạng theo thứ tự hệ số Elo từ cao đến thấp. Sau đó đi từ

trên xuống dưới bảng sắp xếp, hai cờ thủ đứng kề nhau sẽ tạo thành một cặp đấu cho vòng 1.

• Ở mỗi vòng đấu, thắng được 1 điểm, hòa được 0.5 điểm, thua được 0 điểm. Sau mỗi vòng

đấu, kết quả từng trận được cập nhật theo các cặp đấu đã lên lịch trước đó. Đồng thời hệ số

Elo tăng hay giảm sau mỗi vòng đấu cũng được cập nhật (Tính theo công thức của FIDE,

chỉ cần nhập kết quả vào).

• Bắt đầu từ ván thứ 2, bảng xếp hạng tạm thời sau vòng đấu trước đó được xếp theo thứ tự

các tiêu chí: tổng điểm (giảm dần), tổng điểm của các đối thủ đã gặp (giảm dần), hệ số Elo

(giảm dần). Và cặp đấu được xác định như sau, đi từ đầu đến cuối bảng xếp hạng tạm thời,

với mỗi cờ thủ chưa có cặp, đối thủ cả cờ thủ đó là cờ thủ đầu tiên gặp phải và thỏa mãn:

chưa có căp , và chưa gặp cờ thủ đang xem xét.

• Sau 11 vòng đấu như vậy, cờ thủ đứng đầu bảng xếp hạng sẽ là nhà vô địch.

Anh/chị hãy thực hiện modul "Cập nhật kết quả" với các bước sau đây: Ban tổ chức (BTC) chọn

menu cập nhật kết quả → trang cập nhật kết quả hiện ra → BTC chọn vòng đấu từ danh sách sổ ra

+ chọn cặp đấu từ danh sách sổ ra theo vòng đấu + nhập số điểm và điểm Elo cho 2 cờ thủ của trận

đấu + click Cập nhật → Hệ thống thông báo lưu thành công kết quả trận đấu và quay về trang chọn

vòng đấu + trận đấu.

1. Viết một scenario chuẩn cho use case này

2. Trích và vẽ biểu đồ các lớp thực thể liên quan của modul

3. Thiết kế tĩnh: thiết kế giao diện và vẽ biểu đồ lớp MVC chi tiết cho modul

4. Thiết kế động: vẽ biểu đồ tuần tự mô tả tuần tự hoạt động của modul

5. Viết một test case chuẩn cho modul này

1. Viết một scenario chuẩn cho use case này

| Tên UseCase | Cập nhật kết quả |
| --- | --- |
| Actor | BTC |
| Tien dieu kien | BTC dang nhap thanh công vào hệ thống |
| Hau dieu kien | Điểm elo của 2 cờ thủ được cập nhật, hệ thống thông báo lưu kết quả thành công và quay về trang chọn vòng đấu, trận đấu |
| Kich ban | 1. BTC chọn menu câp nhật kết quả  2. Hệ thống hiển thị giao diện cập nhật kết quả    3. BTC chọn vòng đấu và trận đấu sổ xuống từ 2 ô dữ liệu: Vòng đấu 1, trận đấu V1TD1  4. Hệ thống hienr thị giao diện cấp nhật kết quả với thông tin 2 cờ thử của trận đấu cụ thể: V1TD1    5. BTC thực hiện cập nhật điểm elo cho 2 cờ thủ và bấm cập nhật  6. Hệ thống thông báo lưu thành công, lưu thông tin cập nhật vào csdl và hiển thị giao diện: |
| Ngoai le | 3. BTC chọn trận đấu trước khi chọn vòng đấu  3.1 Hiển thị là vui lòng chọn vòng đấu |

2 sơ đồ lớp thưc thể

GiaiDau:

MaGD: String

TeenGD: String

Nam: Int

LanToChuc: int

DiaDiem:int

MoTa: String

MaBTC: String

BTC:

MaBTC: String

TenBTC: String

CoThu:

MaCT: String

TenCT: String

NamSinh: int

QuocTich: String

Elo: int

GhiChu: String

TongDiem: float

VongDau:

MaVongDau:String

SoLuongTranDau: int

TranDau:

MaTranDau: String

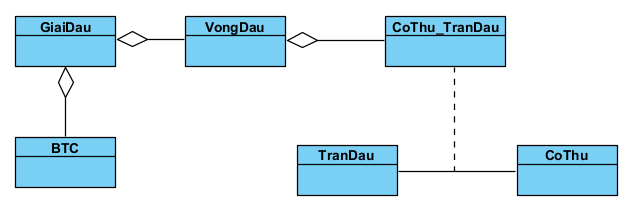
MaVongDau: String

CoThu\_TranDau:

MaTranDau:String

MaCoThu: String

KetQua: int



4. flowchart

