

- **Bài 1:**

- Giao dịch bán hàng: **TPS**
- Phân tích xu hướng kinh doanh: **DSS**
- Bảng tổng quan hiệu suất hàng tháng dành cho CEO: **EIS**

- **Bài 2:**

- Dự án A sử dụng mô hình **Waterfall**
- Dự án B sử dụng mô hình **Agile**
- Dự án C sử dụng mô hình **Spiral**

- **Bài 3:**

- **Con người:**

- 1. Khách hàng:**

- **Chức năng:** Đặt món ăn , theo dõi tiến trình, nhận hàng, thanh toán đơn hàng, đánh giá đơn hàng

- 2. Nhân viên giao hàng:**

- **Chức năng:** Nhận đơn hàng, di chuyển đến địa điểm nhận hàng, kiểm tra đơn hàng, di chuyển đến địa điểm cần giao, nhận thanh toán đơn hàng

- 3. Quản trị viên:**

- **Chức năng:** Quản lý người dùng, đơn hàng, xử lý sự cố và hỗ trợ khách hàng

- 4. Nhà hàng:**

- **Chức năng:** Cập nhật thực đơn, xác nhận đơn hàng, chuẩn bị đơn hàng

- **Bài 4:**

- **Planing:** (Lên kế hoạch)

- Xây dựng mô hình ứng dụng điểm danh sinh viên trong trường học

- **Analysis:** (Phân tích)

- Sinh viên khi đến địa điểm thì xác nhận điểm danh

- Sinh viên có thể theo dõi tiến trình điểm danh

- Giáo viên sẽ xác nhận sinh viên đã đến địa điểm và điểm danh

- Mỗi giáo viên có quyền truy cập từng khoá, lớp, từng môn học để chỉnh sửa điểm danh của mỗi sinh viên

- **Design:** (Thiết kế)
  - Tạo mỗi sinh viên một mã riêng để có thể quét vào máy điểm danh để xác nhận điểm danh
  - Thiết kế giao diện người dùng
- **Implementation:** (Thực hiện)
  - Tích hợp các chức năng quét mã, đăng nhập, xác nhận điểm danh, thống kê kết quả
- **Testing:** (Thử nghiệm)
  - Sửa lỗi trong quá trình thử nghiệm
  - kiểm tra độ ổn định hệ thống như dữ liệu sau khi quét,...
- **Deployment & Maintenance:** (Triển khai và bảo trì)
  - Triển khai ứng dụng cho giảng viên và sinh viên sử dụng thực tế
  - Dần dần cập nhật các tính năng mới sau này

- **Bài 5:**

❖ **hệ thống điểm danh sinh viên bằng QR code:**

1. **Planning:** (Lên kế hoạch)

Xây dựng mô hình điểm danh bằng QR cho sinh viên

2. **Requirement Analysis:** (Phân tích các yêu cầu)

- **Sinh viên:** Có thể đăng nhập, quét QR, kiểm tra trạng thái điểm danh
- **Giảng viên:** Tạo các buổi học, có quyền kiểm tra và thay đổi trạng thái điểm danh của sinh viên
- **Phòng đào tạo:** Thống kê và cập nhật tình hình điểm danh của từng sinh viên và cập nhật lên hệ thống

3. **System Design:** (Thiết kế hệ thống)

- **Sinh viên:** Giao diện đơn giản có thể quét QR và kiểm tra lịch sử điểm danh, điểm danh chủ yếu sẽ là trên điện thoại
- **Giảng viên:** có web riêng để có thể tạo các buổi học, tạo mã QR để học sinh điểm danh và có thể xem, kiểm tra và cập nhật trạng thái điểm danh của từng sinh viên
- **Phòng đào tạo:** cập nhật và tạo giao diện để thống kê lại rồi cập nhật lên hệ thống

- **Bài 6:**

<b>Tình huống</b>	<b>Sơ đồ UML phù hợp</b>
A. Mô tả chức năng người dùng có thể thực hiện trên ứng dụng học tiếng Anh	<b>Use Case Diagram</b> (Hành vi)
B. Mô tả lớp <code>NguoIDung</code> , <code>KhoaHoc</code> , <code>BaiHoc</code> và quan hệ giữa chúng	<b>Class Diagram</b> (Cấu trúc)
C. Mô tả luồng học viên bắt đầu → vào học → làm bài → hoàn thành	<b>Activity Diagram</b> (Hành vi)
D. Mô tả cách hệ thống triển khai trên các máy chủ, thiết bị	<b>Deployment Diagram</b> (Cấu trúc)
E. Mô tả thứ tự tương tác giữa học viên và hệ thống khi nộp bài	<b>Sequence Diagram</b> (Hành vi)