

HỌC VIỆN KỸ THUẬT QUÂN SỰ

KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

**QUẢN LÝ NHÀ THUỐC**

**TÀI LIỆU MÔ TẢ THIẾT KẾ PHẦN MỀM**

**Mã dự án: DA05**

**Mã tài liệu: 04**

**Phiên bản tài liệu: v1.0**

**Hà Nội, 05/2016**

**Bảng ghi nhận sự thay đổi của tài liệu**

| **Thời gian thay đổi** | **Nội dung thay đổi** | **Lý do** | **Phiên bản bị thay đổi** | **Mô tả sự thay đổi** | **Phiên bản mới** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **22/05/2013** | **Tạo mới** |  |  |  | **v1.0** |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

**Trang ký**

Người lập: Hoàng Trí Dũng Ngày 22/05/2016

Nhóm trưởng

Người xem xét: [Họ và tên] Ngày

[Chức vụ]

Người xem xét: [Họ và tên] Ngày

[Chức vụ]

Người xem xét: [Họ và tên] Ngày

[Nhóm trưởng]

Người phê duyệt: [Họ và tên] Ngày

[Giáo viên hướng dẫn]

MỤC LỤC

[1. GIỚI THIỆU 5](#_Toc322290205)

[1.1. Mục đích tài liệu 5](#_Toc322290206)

[1.2. Phạm vi tài liệu 5](#_Toc322290207)

[1.3. Thuật ngữ và các từ viết tắt 5](#_Toc322290208)

[1.4. Tài liệu tham khảo 5](#_Toc322290209)

[1.5. Mô tả tài liệu 5](#_Toc322290210)

[2. TỔNG QUAN VỀ PHẦN MỀM 6](#_Toc322290211)

[3. THIẾT KẾ KIẾN TRÚC PHẦN MỀM 7](#_Toc322290212)

[3.1. Mô hình kiến trúc 7](#_Toc322290213)

[3.2. Mô tả kiến trúc 7](#_Toc322290214)

[4. THIẾT KẾ DỮ LIỆU 8](#_Toc322290215)

[4.1. Mô tả dữ liệu 8](#_Toc322290216)

[4.2. Từ điển dữ liệu 8](#_Toc322290217)

[5. THIẾT KẾ CÁC THÀNH PHẦN (PHÂN HỆ) 9](#_Toc322290218)

[5.1. Thành phần 1 9](#_Toc322290219)

[5.2. Thành phần 2 9](#_Toc322290220)

[… 9](#_Toc322290221)

[5.n. Thành phần n 9](#_Toc322290222)

[6. THIẾT KẾ GIAO DIỆN NGƯỜI SỬ DỤNG 9](#_Toc322290223)

[6.1. Mô tả tổng quan 9](#_Toc322290224)

[6.2. Hình ảnh giao diện 9](#_Toc322290225)

[6.3. Các đối tượng giao diện và hoạt động đi kèm 9](#_Toc322290226)

[7. PHỤ LỤC 10](#_Toc322290227)

# 1. GIỚI THIỆU

## 1.1. Mục đích tài liệu

Đây là tài liệu mô tả chi tiết về thiết kế phần mềm.

## 1.2. Phạm vi tài liệu

- Là cơ sở giao tiếp của các thành viên phát triển.

- Là căn cứ để kiểm thử, vận hành, bảo trì…

## 1.3. Thuật ngữ và các từ viết tắt

| **Thuật ngữ** | **Định nghĩa** | **Giải thích** |
| --- | --- | --- |
| MS | Microsoft |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

## 1.4. Tài liệu tham khảo

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **STT** | **Tên tài liệu** | **Nguồn** | **Ngày phát hành** |
| 1 | Tài liệu đặc tả yêu cầu | 03 Tài liệu đặc tả yêu cầu.docx |  |

## 1.5. Mô tả tài liệu

Cấu trúc của tài liệu gồm 6 phần:

* **Phần 1** **- Giới thiệu**: giới thiệu chung về tài liệu, giúp người đọc hình dung được nội dung, mục đích và bố cục chung của tài liệu.
* **Phần 2** **- Tổng quan về phần mềm**: Đưa ra các yêu cầu cơ bản nhất mà phần mềm phải có.
* **Phần 3** **- Thiết kế kiến trúc phần mềm**:Xây dựng mô hình kiến trúc và mô tả kiến trúc hệ thống.
* **Phần 4** **– Thiết kế dữ liệu**: Mô tả từ điển dữ liệu và xây dựng từ điển dữ liệu.
* **Phần 5** **– Thiết kế các thành phần (Phân hệ)**: Thiết kế các phân hệ con của hệ thống.
* **Phần 6** **– Thiết kế giao diện người sử dụng:** Mô tả tổng quan các giao diện, hình ảnh giao diện và hoạt động đi kèm.

# 2. TỔNG QUAN VỀ PHẦN MỀM

Phần mềm Quản lý nhà thuốc phải đáp ứng được các yêu cầu chung như sau:

* Giúp người dùng bán thuốc và nhập thuốc.
* Quản lý kho, hàng tồn.

# 3. THIẾT KẾ KIẾN TRÚC PHẦN MỀM

## 3.1. Mô hình kiến trúc

* Hệ thống được chia thành 2 phân hệ như sau:
* Phân hệ Quản lý bán thuốc: Thực hiện các chức năng liên quan đến việc bán thuốc, lưu trữ và xuất hóa đơn bán thuốc.
* Phân hệ Quản lý kho hàng: Thực hiện các chức năng liên quan đến việc nhập kho, xuất kho, thống kê hàng tồn, hàng hết hạn sử dụng,…
* Kiến trúc vật lý: Sử dụng kiến trúc Client-Server bao gồm hai thành phần riêng biệt:
  + Server đóng vai trò phục vụ cung cấp và lưu trữ dữ liệu.
  + Client đóng vai trò là nơi cung cấp giao diện người dùng, cung cấp và xử lý các chức năng, nghiệp vụ.

## 3.2. Mô tả kiến trúc

[Mô tả sự phân rã của từng thành phần. Có thể sử dụng phương pháp hướng cấu trúc hoặc phương pháp hướng đối tượng để mô tả. Nếu sử dụng phương pháp hướng cấu trúc, cần đưa ra lược đồ DFD mức đỉnh và các lược đồ phân rã cấu trúc trong các thành phần (phân hệ). Nếu sử dụng phương pháp hướng đối tượng, cần đưa ra mô hình phân hệ, các lược đồ đối tượng, các lược đồ phân cấp (thừa kế - generalization), các lược đồ liên hợp (aggregation), và nếu có thể đưa ra đặc tả giao diện và các lược đồ tuần tự trong các thành phần (phân hệ)]

# 4. THIẾT KẾ DỮ LIỆU

Dữ liệu lưu trữ các hoạt động của hệ thống: tổng hợp từ các nguồn được lưu trữ tập trung tại trung tâm dữ liệu của trường. Hệ quản trị được sử dụng là MS SQL Server 2014.

* Các loại dữ liệu chính:
* SQL Server: Sử dụng các đối tượng trong SQL Server (DataTable, View, StoreProcedure, Function, …) để lưu trữ và thao tác với các thực thể của hệ thống.
* File text: lưu trữ một số tham số cấu hình hệ thống.
* File lưu cấu hình kết nối đến hệ quản trị cơ sở dữ liệu MS SQL Server 2014 có tên là “app.config”, được đặt trong thư mục chương trình.

# 5. THIẾT KẾ CÁC THÀNH PHẦN (PHÂN HỆ)

## 5.1. Thành phần 1

[Nếu trong phần 3.2 sử dụng phương pháp hướng cấu trúc thì trong các thành phần (phân hệ) cần mô tả các chức năng bằng ngôn ngữ PDL (procedure description language) hoặc giả mã. Nếu sử dụng phương pháp hướng đối tượng trong 3.2 thì trong các thành phần (phân hệ) cần mô tả các phương thức của các đối tượng đã nhận được trong 3.2 bằng PDL hoặc giả mã.]

## 5.2. Thành phần 2

## …

## 5.n. Thành phần n

# 6. THIẾT KẾ GIAO DIỆN NGƯỜI SỬ DỤNG

## 6.1. Mô tả tổng quan

[Mô tả các chức năng của phần mềm từ quan điểm của người sử dụng. Giải thích làm thế nào người sử dụng sẽ có thể sử dụng phần mềm đang thiết kế để thực hiện tất cả các chức năng đã xác định ​​và những thông tin phần mềm phản hồi cho người sử dụng khi thực hiện các chức năng đó.]

## 6.2. Hình ảnh giao diện

[Đưa ra hình ảnh màn hình hiển thị giao diện từ quan điểm của người sử dụng.Đây có thể là hình ảnh vẽ tay hoặc được vẽ bằng công cụ nào đó. Chỉ cần đưa ra hình ảnh càng chính xác càng tốt.]

## 6.3. Các đối tượng giao diện và hoạt động đi kèm

[Mô tả các đối tượng (button, menu,…) trên giao diện và hoạt động đi kèm với các đối tượng đó]