**NHẬP MÔN CÔNG NGHỆ PHẦN MỀM**

**PHÂN TÍCH YÊU CẦU**

Yêu cầu nhóm sinh viên hoàn thành tài liệu phân tích yêu cầu cho đồ án đã được giao theo biểu mẫu đính kèm.

C:\Users\tdqua_000\Dropbox\SS-Slides\DeCuong-CDIO\Template CDIO v4.2\Templates\Hinh anh\LogoTruong.png

Bộ môn Công nghệ phần mềm

Khoa Công nghệ thông tin

Đại học Khoa học tự nhiên TP HCM

**MỤC LỤC**

[Các nội dung chính 1](#_Toc383891031)

[1 Thông tin nhóm 2](#_Toc383891032)

[2 Mô tả bài toán 3](#_Toc383891033)

[3 Tổng quan yêu cầu 4](#_Toc383891034)

[4 Đặc tả yêu cầu 5](#_Toc383891035)

[5 Bản mẫu (Prototype) 6](#_Toc383891036)

**PHÂN TÍCH YÊU CẦU**

# Các nội dung chính

Mục tiêu tài liệu tập trung vào các chủ đề:

* Tạo ra tài liệu phân tích yêu cầu
* Hoàn chỉnh tài liệu phân tích yêu cầu với các nội dung:

Hiển thị dữ liệu phức tạp

* DataGridView
  + Mô tả phát biểu bài toán
  + Tổng quan về các yêu cầu (chức năng và phi chức năng), Stakeholders.
  + Mô hình use case
  + Đặc tả use case
  + Vẽ mô hình prototype, mockups giao diện của hệ thống
* Đọc hiểu tài liệu phân tích yêu cầu.

# Thông tin nhóm

**Website / Facebook nhóm:** <https://www.facebook.com/>Group

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **MSSV** | **Họ Tên** | **Email** | **Điện thoại** |
| 1612118 | Lê Việt Đức |  |  |
| 1612225 | Trần Phi Hùng |  |  |
| 1612241 | Lê Công Hưng |  |  |
| 1612431 | Trần Bá Ngọc |  |  |

# Mô tả bài toán

* *Nhóm sinh viên phát biểu bài toán tại đây, mô tả khoảng 1 - 2 trang nghiệp vụ bài toán của phần mềm, bao gồm cả môi trường hoạt động (Ví dụ: Web browser hỗ trợ HTML5, server: Apache…) và các ràng buộc về thiết kế & triển khai (Ví dụ: ngôn ngữ lập trình Java, cơ sở dữ liệu Oracle, chuẩn tài liệu…)*

# Tổng quan yêu cầu

#### Danh sách các stakeholder

*Nhóm sinh viên liệt kê (hoặc vẽ Context Diagram) và giải thích vai trò của từng Stakeholder của phần mềm.*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **STT** | **Stakeholder** | **Mô tả** |
| 1 | Nguyễn Đức Huy | Giáo viên thực hành, người hướng dẫn đưa ra các yêu cầu cho dự án, chấm điểm cho dự án. |
| 2 | Nguyễn Lê Hoàng Dũng | Giáo viên lý thuyết, người hướng dẫn đưa ra yêu cầu cho dự án. |
| 3 | Trần Phi Hùng | Thành viên thuộc dự án, có nhiệm vụ chính là phân tích yêu cầu và tham gia các công việc khác của dự án. |
| 4 | Lê Công Hưng | Thành viên thuộc dự án, có nhiệm vụ chính là thiết kế phần mềm và tham gia các công việc khác của dự án. |
| 5 | Trần Bá Ngọc | Thành viên thuộc dự án, có nhiệm vụ chính là cài đặt phần mềm, bảo trì, nâng cấp và tham gia các công việc khác của dự án |
| 6 | Lê Việt Đức | Thành viên thuộc dự án, có nhiệm vụ chính là kiểm thử phần mềm và tham gia các công việc khác của dự án |

#### Danh sách yêu cầu

* + 1. ***Đặc tả yêu cầu chức năng***

*[Mô tả các yêu cầu chức năng của hệ thống bằng ngôn ngữ tự nhiên. Có thể sử dụng kết hợp các biểu mẫu, quy định.* ***Đánh số và phân nhóm các yêu cầu****]*

**1. Đăng nhập**

Mô tả: Gồm 3 loại người dùng: người quản lí giải đấu, người quản lí đội bóng và khách. Người quản lí giải được cung cấp tài khoản riêng có quyền sử dụng tất cả các chức năng trong phần mềm. Mỗi đội bóng được cấp 1 tài khoản cho người quản lí đội bóng chịu trách nhiệm sử dụng, các khách có thể sử dụng bình thường các chức năng không cần đăng nhập. Tài khoản của đội bóng và của khách chỉ thực hiện được các chức năng mà phần mềm cho phép.

**2. Đăng kí, tiếp nhận hồ sơ đội bóng**

2.1 Nộp hồ sơ đội bóng:

Người sử dụng: Người quản lí đội bóng.

Mô tả: Người quản lí đội bóng tải lên hồ sơ đội bóng của mình đúng theo quy định.

2.2 Nhận hồ sơ đội bóng:

Người sử dụng: Người quản lí giải

Mô tả: Tiếp nhận hồ sơ được gửi lên, kiểm tra các thông tin nếu đúng với quy định chấp nhận hồ sơ. Nếu hồ sơ đúng quy định chấp nhận hồ sơ lưu vào cơ sở dữ liệu, nếu sai gửi thông báo cho người quản lí đội bóng.

*QĐ1: Mỗi đội bóng có một danh sách cầu thủ.*

*QĐ2: Có đội trưởng là người thuộc đội bóng.*

*QĐ3: Có sân nhà.*

*QĐ4: Tuổi cầu thủ từ 16 đền 40. Số cầu thủ từ 16 đến 22*

**3. Sắp xếp lịch thi đấu.**

Người sử dụng: Người quản lí giải

Mô tả: lịch thi đấu được sắp xếp thông qua buổi bốc thăm giữa các đội bóng, các trận đấu được ghi lại theo thứ tự từ 1 đến hết và nhập trực tiếp vào cơ sở dữ liệu.

*QĐ5: Đội 1 được đá trên sân nhà*

**4. Phân bố trọng tài.**

4.1. Radom.

Người sử dụng: Người quản lí giải.

Mô tả: phần mềm tự động sắp xếp ngẫu nhiên các trọng tài bắt trong các trận đấu sau đó lưu vào cơ sở dữ liệu.

4.2 Xuất lịch cầm còi.

Người sử dụng: Tất cả người dùng.

Mô tả: in ra lịch bắt các trận đấu cụ thể theo từng trọng tài hoặc theo thứ tự các trận thi đấu theo tùy yêu cầu người dùng.

**5. Thông tin trước trận đấu**

Người sử dụng: Tất cả người dùng.

Mô tả: in ra thông tin đội hình ra sân, đội hình dự bị, huấn luyện viên, các cầu thủ đã nhận thẻ ở trận đấu trước.

*QĐ6: Cầu thủ trận trước bị thẻ đỏ hoặc có 5 thẻ vàng bị cấm thi đấu trận tiếp*

**6. Nhập kết quả trận đấu**

Người sử dụng: Người quản lí giải.

Mô tả: sau khi trận đấu kết thúc nhập các thông số, kết quả trận đấu vào phần mềm.

**7. Tra cứu kết quả thi đấu**

Người sử dụng: tất cả người dùng.

Mô tả: xem kết quả thi đấu của tất cả các trận đấu thuộc vòng đấu người dùng chọn.

**8. Chỉnh sửa đội bóng**

Người sử dụng: Người quản lí giải.

Mô tả: chỉnh sửa các thông tin thay đổi của các đội bóng tham gia như thay đổi huấn luyện viên, thay đổi danh sách cầu thủ, sân nhà.

**9. Thống kê vua phá lưới**

Người sử dụng: tất cả người dùng.

Mô tả: hiển thị danh sách các cầu thủ ghi bàn từ cao đến thấp trong giải đấu.

**10. Xem bảng xếp hạng**

Người sử dụng: tất cả người dùng

Mô tả: hiển thị bảng xếp hạng các đội bóng trong giải đấu.

*QĐ7: Một trận thắng +3 điểm, hoà +1 điểm, thua +0 điểm*

*QĐ8: Nếu 2 đội bằng điểm ưu tiên tính hiệu số bàn thắng, nếu hiệu số bằng nhau, ưu tiên đội có số thẻ vàng, đỏ nhận được ít hơn.*

**11. Tra cứu cầu thủ**

Người sử dụng: tất cả người dùng.

Mô tả: người dùng nhập vào tên cầu thủ, màn hình hiển thị thông tin cầu thủ đó: tên, tuổi, câu lạc bộ, số áo, vị trí, số bàn thắng, thẻ.

**12. Tra cứu đội bóng**

Người sử dụng: tất cả người dùng.

Mô tả: người dùng nhập vào tên đội bóng, màn hình hiển thị thông tin đội bóng đó: tiểu sử, danh sách cầu thủ, vị trí trong bảng xếp hạng, tổng bàn thắng.

**13. Tra cứu lịch thi đấu**

Người sử dụng: tất cả người dùng.

13.1 Tra cứu theo vòng đấu.

Mô tả: người dùng chọn vòng đấu cần xem lịch thi đấu, màn hình hiển thị danh sách các trận đấu trong vòng đấu.

13.2 Tra cứu theo tên đội bóng.

Mô tả: người dùng chọn hoặc nhập tên đội bóng cần xem lịch thi đấu, màn hình hiển thị danh sách các trận thi đấu của đội bóng đó.

**14. Tổng kết mùa giải**

Người sử dụng: tất cả người dùng.

Mô tả: hiển thị tên các đội bóng vô dịch, top 4, đội xuống hạng, vua phá lưới.

**15. Thay đổi luật thi đấu**

Người sử dụng: Người quản lí giải.

Mô tả: có thể thay đổi các quy định

QĐ1: Số điểm được cộng sau mỗi trận

QĐ4: Tuối tối thiểu và tối đa của cầu thủ

QĐ4: Số cầu thủ tối thiểu và tối đa của một đội bóng

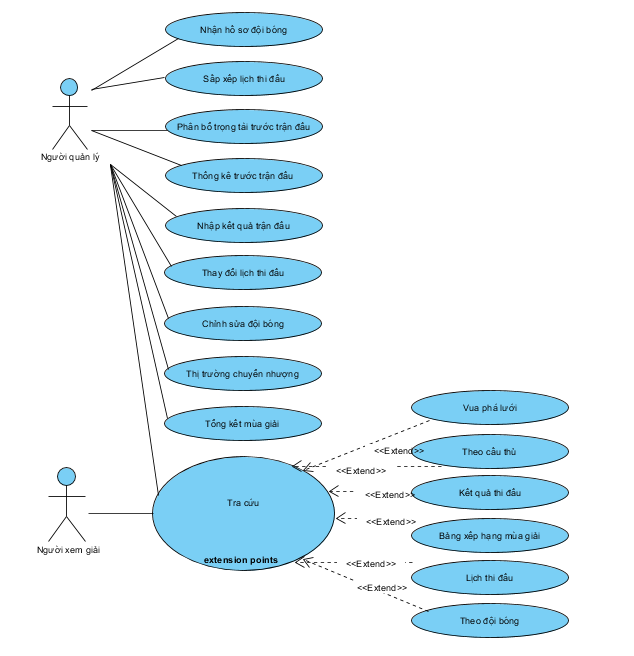
QĐ6: Số thẻ vàng trước khi cầu thủ bị cấm thi đấu

* + 1. ***Đặc tả yêu cầu phi chức năng***

*[Mô tả các yêu cầu phi chức năng của hệ thống bằng ngôn ngữ tự nhiên]*

# Đặc tả yêu cầu

#### Sơ đồ Use Case



#### Đặc tả Use Case

* + 1. ***Đặc tả Use Case 1***

|  |  |
| --- | --- |
| ***Use case ID*** | **U001** |
| *Tên Use Case* |  |
| *Tóm tắt* |  |
| *Tác nhân* |  |
| *Điều kiện tiên quyết* |  |
| *Kết quả* |  |
| *Kịch bản chính* |  |
| *Kịch bản phụ* |  |
| *Ràng buộc phi chức năng* |  |

# Bản mẫu (Prototype)

* *Nhóm sinh viên trình bày hình vẽ prototype, wireframe của phần mềm ở mục này, có thể sử dụng các công cụ Pencil, Axure RP, Balsamiq Mockups, … để thực hiện.*