

Yêu cầu định dạng văn bản đối với Bài tập lớn (sai định dạng trừ 1,0 điểm)

- Trang bìa ghi rõ các thông tin: Tên đề tài, danh sách thành viên (họ tên, mã sinh viên)
- Bài tập lớn được trình bày dưới dạng văn bản đánh máy trên trang A4 kiểu đứng, sử dụng font chữ Times New Roman, bảng mã Unicode.
- Tiêu đề mục cấp 1: Chữ thường, in đậm, cỡ chữ 14; căn trái trang
- Tiêu đề mục cấp 2: Chữ thường, in đậm, nghiêng, cỡ chữ 14; căn trái trang
- Tiêu đề mục cấp 3: Chữ thường, nghiêng, cỡ chữ 13; căn trái trang
- Nội dung cỡ chữ 13
- Đánh dấu đầu đoạn (bulleting) tự động
- Đặt tiêu đề hình và tiêu đề bảng và tạo danh mục bảng biểu và hình vẽ
- Mật độ chữ bình thường, không được nén hoặc kéo giãn khoảng cách giữa các chữ. Giãn dòng đặt ở chế độ 1,3 lines; hai đoạn cách nhau 6pt; căn lề 2 phía;
- Định dạng trang soạn thảo: Lề trên 2,0cm; lề dưới 2.5cm; lề trái 3,0cm; lề phải 2cm, số trang được đánh ở phía dưới bên phải mỗi trang trừ trang bìa.

Phân bố điểm

- Sửa lại nội dung mục I,II → 2 điểm
- Thiết kế kiến trúc → 1 điểm
- Thiết kế tầng lưu trữ dữ liệu → 4 điểm
- Thiết kế giao diện → 3 điểm

CẦU TRÚC NỘI DUNG BÊN TRONG BÁO CÁO BÀI TẬP LỚN NHƯ SAU

<Tên đề tài>

TÀI LIỆU PHÂN TÍCH VÀ THIẾT KẾ HỆ TÒN

<Phiên bản...>

<Ngày....>

<Danh sách thành viên, trưởng nhóm>

Lịch sử cập nhật

Ngày	Mô tả phiên bản	Tác giả	Ghi chú
<date>	<Version 1>	<Your Name>	<First Revision>

Mục lục

LỊCH SỬ CẬP NHẬT	III
I. MÔ TẢ CHUNG VỀ HỆ THỐNG	4
1.1. GIỚI THIỆU	4
1.1.1. Mục đích	4
1.1.2. Phạm vi	4
1.1.3. Tổng quan về tài liệu	4
1.2. MÔ TẢ CHUNG	4
1.2.1. Bối cảnh phát triển hệ thống phần mềm	4
1.2.2. Các chức năng thực hiện	4
1.2.3. Các lớp người dùng	4
1.2.4. Các giả định, ràng buộc	4
1.2.5. Môi trường vận hành	4
1.3. XÁC ĐỊNH TẬP YÊU CẦU	4
1.3.1. Các yêu cầu chức năng	4
1.3.2. Các yêu cầu phi chức năng	4
II. PHÂN TÍCH YÊU CẦU HỆ THỐNG	4
2.1. PHẠM VI CHỨC NĂNG VÀ CÁC TIỀN TRÌNH NGHIỆP VỤ CHÍNH	4
2.1.1. Mô hình hóa ca sử dụng	4
2.1.2. Mô hình hóa các tiến trình nghiệp vụ chính sử dụng biểu đồ hoạt động	4
2.2. MÔ HÌNH HÓA HÀNH VI CỦA CA SỬ DỤNG	4
2.2.1. Mô hình hóa hành vi UC.1.1	4
2.2.2. Mô hình hóa hành vi UC.1.2	4
2.2.2. Mô hình hóa hành vi UC.1.n	4
2.3. MÔ HÌNH HÓA CẤU TRÚC VÀ HÀNH VI CỦA ĐỐI TƯỢNG LỚP LƯU TRỮ	4
III. THIẾT KẾ HỆ THỐNG	4
3.1. THIẾT KẾ KIẾN TRÚC	4
3.2. THIẾT KẾ TẦNG LƯU TRỮ DỮ LIỆU	4
3.3. THIẾT KẾ GIAO DIỆN NGƯỜI DÙNG	6
3.3.1. CẤU TRÚC GIAO DIỆN NGƯỜI DÙNG	6
3.3.2. QUẢN LÝ SẢN PHẨM	6
3.3.2. ĐẶT MUA HÀNG	6
3.3.3. QUẢN LÝ TÀI KHOẢN KHÁCH HÀNG	6

I. MÔ TẢ CHUNG VỀ HỆ THỐNG

1.1. Giới thiệu

1.1.1. Mục đích

1.1.2. Phạm vi

1.1.3. Tổng quan về tài liệu

1.2. Mô tả chung

1.2.1. Bối cảnh phát triển hệ thống phần mềm

1.2.2. Các chức năng thực hiện

1.2.3. Các lớp người dùng

1.2.4. Các giả định, ràng buộc

1.2.5. Môi trường vận hành

1.3. Xác định tập yêu cầu

1.3.1. Các yêu cầu chức năng

1.3.2. Các yêu cầu phi chức năng

II. PHÂN TÍCH YÊU CẦU HỆ THỐNG

2.1. Phạm vi chức năng và các tiến trình nghiệp vụ chính

2.1.1. Mô hình hóa ca sử dụng

Vẽ và giải thích sơ đồ ca sử dụng **TỔNG QUAN và CHI TIẾT**

2.1.2. Mô hình hóa các tiến trình nghiệp vụ chính sử dụng biểu đồ hoạt động

Vẽ và giải thích sơ đồ hoạt động

2.2. Mô hình hóa hành vi của ca sử dụng

2.2.1. Mô hình hóa hành vi UC.1.1

Viết mô tả **CA SỬ DỤNG MỨC CHI TIẾT**

Vẽ sơ đồ tuần tự đặc tả hành vi **CA SỬ DỤNG MỨC CHI TIẾT**

2.2.2. Mô hình hóa hành vi UC.1.2

2.2.2. Mô hình hóa hành vi UC.1.n

2.3. Mô hình hóa cấu trúc và hành vi của đối tượng lớp lưu trữ

Vẽ và mô tả sơ đồ lớp

Vẽ và mô tả kịch bản tồn tại của các đối tượng cho các **LỚP TRONG SƠ ĐỒ LỚP CÓ TRÊN 2 TRẠNG THÁI TỒN TẠI**

III. THIẾT KẾ HỆ THỐNG

3.1. Thiết kế kiến trúc

- Đưa ra quyết định kiến trúc hệ thống (client-based, server-based, client-server-based)
- Vẽ sơ đồ triển khai hệ thống
- Đề xuất các thông tin cấu hình phần cứng và hạ tầng mạng để vận hành hệ thống

3.2. Thiết kế tầng lưu trữ dữ liệu

- Đưa ra quyết định lựa chọn loại hệ quản trị cơ sở dữ liệu và giải thích lý do vì sao chọn
- Thiết kế cấu trúc các bảng dữ liệu lưu trữ trong hệ quản trị cơ sở dữ liệu và giải thích thêm thông tin cho các bảng nếu cần thiết (vd giải thích cách mã khóa, các từ viết tắt)

Bảng ?? . Khách Sản phẩm

STT	Tên cột	Kiểu dữ liệu	Kích thước	Khóa chính	Khóa ngoại	Tự động tăng	Cho phép null	Mô tả (ví dụ, mã hóa)
1	Id	INT	10	X		X		Bắt đầu từ 1

3.3. Thiết kế giao diện người dùng

3.3.1. Cấu trúc giao diện người dùng

Hình ảnh giao diện chính (Windows App, Mobile App)

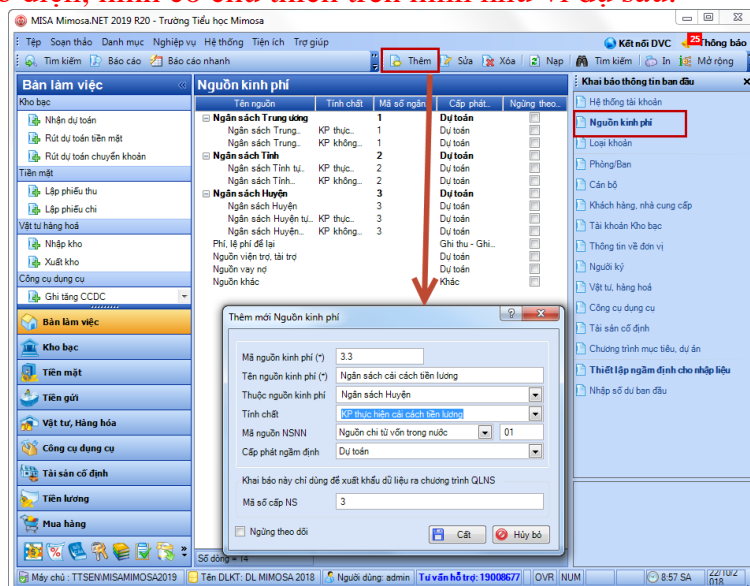
Hình ảnh giao diện trang chủ backend, frontend (web)

[Nếu có sitemap hoặc sơ đồ phân cấp chức năng mô tả cấu trúc giao diện càng tốt]

[Nhóm các giao diện người dùng theo ca sử dụng tổng quan và trình bày ở các mục con tiếp theo]

3.3.2. Quản lý sản phẩm

Hình ảnh giao diện, hình có chú thích trên hình như ví dụ sau:



Hình X. Thêm mới nguồn kinh phí

Viết CÁC LƯU Ý SỬ DỤNG CHÍNH trên giao diện tương tự như cách viết HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG

3.3.2. Đặt mua hàng

3.3.3. Quản lý tài khoản khách hàng

...