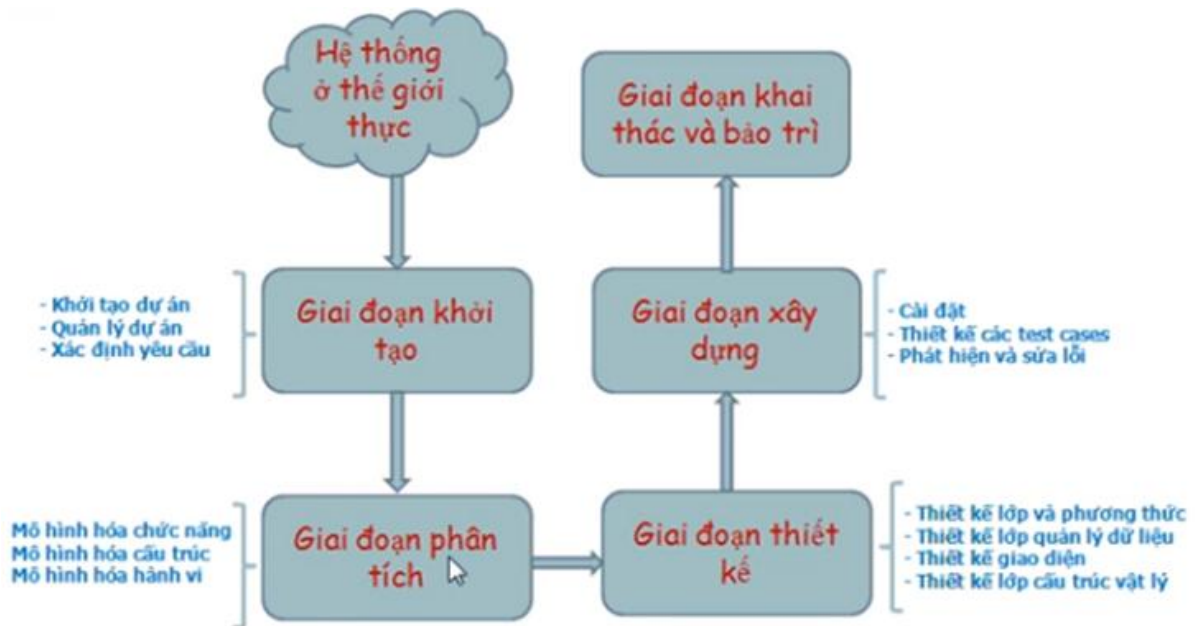
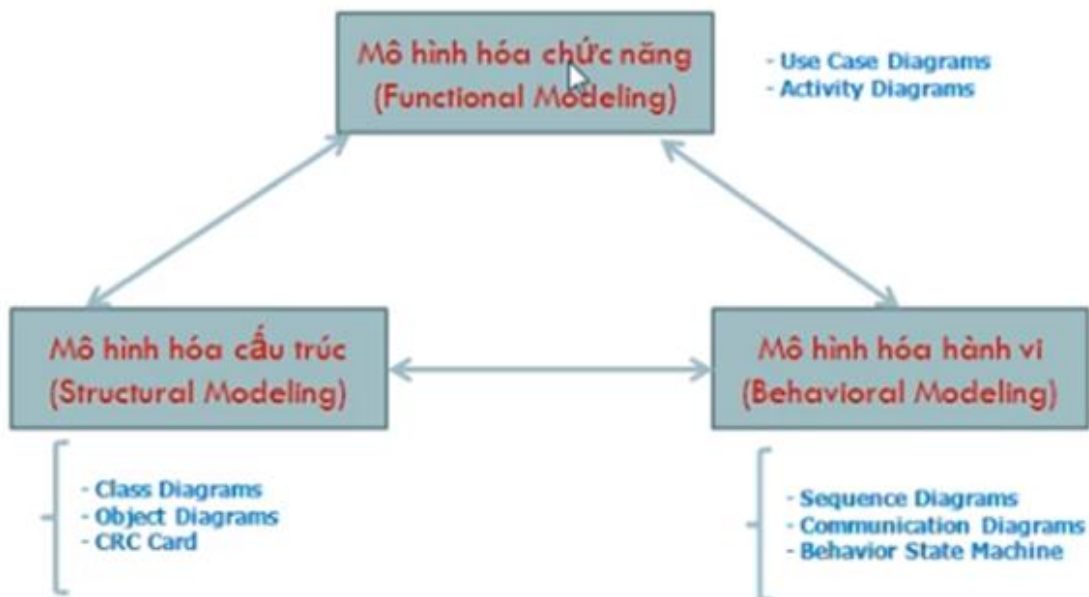


I. Bức tranh của PTTK HTTT theo hướng đối tượng:



II. Bức tranh giai đoạn phân tích:



III. Mô hình hóa hành vi

Mô hình hóa hành vi nhằm thể hiện hành vi bên trong hoặc khía cạnh động của một hệ thống thông tin.

1. Lược đồ tuần tự - Sequence Diagram

a. Hiểu các khái niệm và cách sử dụng lược đồ tuần tự

- Thể hiện sự tương tác qua lại theo thời gian giữa các đối tượng tham gia trong 1 User case
- Thể hiện thứ tự rõ ràng của các thông điệp giao tiếp giữa các đối tượng
- Nhấn mạnh tính thứ tự của các hoạt động theo thời gian liên quan đến tập các đối tượng.
- Có thể được dùng để mô tả tất cả các kịch bản có thể có của 1 User Case.
- Có thể sử dụng ở pha phân tích hoặc thiết kế. Tuy nhiên pha thiết kế chỉ rõ sự thực thi thường bao gồm luôn đối tượng CSDL hoặc các thành phần giao diện người dùng.
- Các thành phần trong lược đồ tuần tự
 - Tác nhân (Actor)

- Là con người hoặc hệ thống bên ngoài

- Tham gia vào qui trình với chức năng gửi/nhận thông điệp

- Ký hiệu



- Đối tượng (Object)

- Tham gia vào qui trình với chức năng gửi/nhận thông điệp.

- Ký hiệu

<<tên đối tượng: tên lớp>>



- Đường sống của đối tượng (lifeline)
 - Thể hiện vòng đời của đối tượng trong suốt quá trình tương tác.
 - Nếu trên đường sống của đối tượng xuất hiện điểm dừng X, thì đối tượng không còn tương tác với đối khác.
 - Ký hiệu



- Kích hoạt thực thi (execution occurrence)
 - Thể hiện khi một đối tượng gửi hay nhận một thông điệp.
 - Được đặt dọc theo đường sống của đối tượng
 - Ký hiệu



Ví dụ minh họa

- Thông điệp (message)
 - Thể hiện thông tin đi từ một đối tượng này đến đối tượng khác.
 - Ký hiệu



- Thông điệp có điều kiện (guard condition)

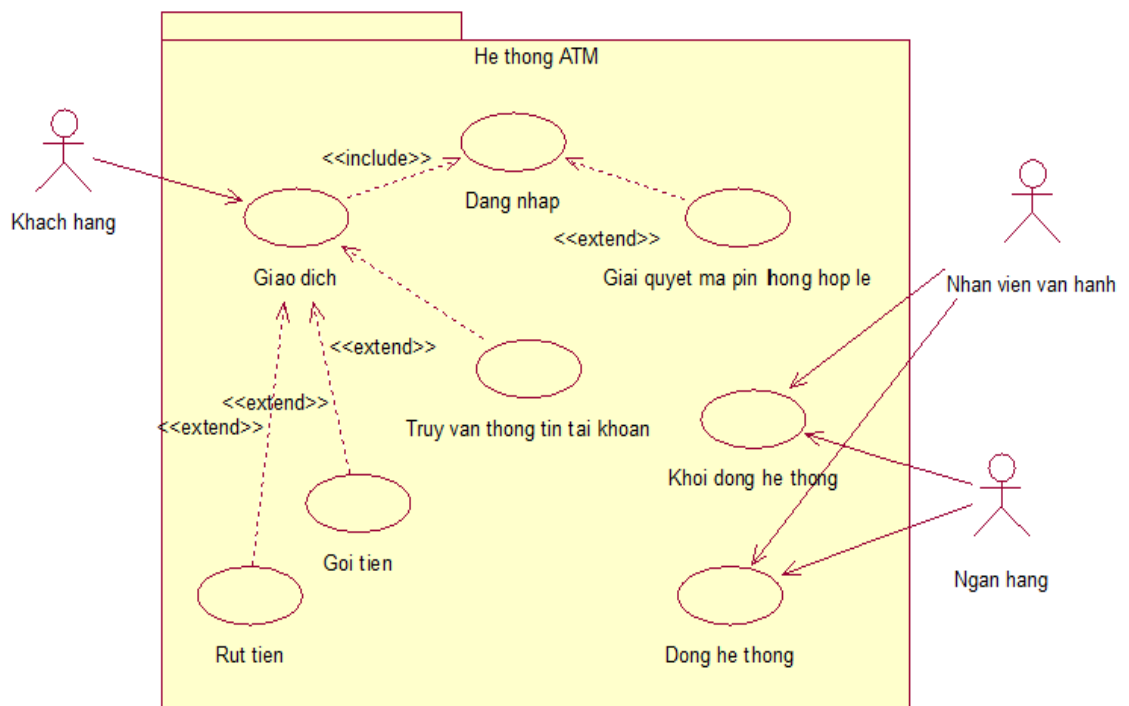
- Thể hiện thông tin đi từ một đối tượng này đến đối tượng khác.
- Ký hiệu



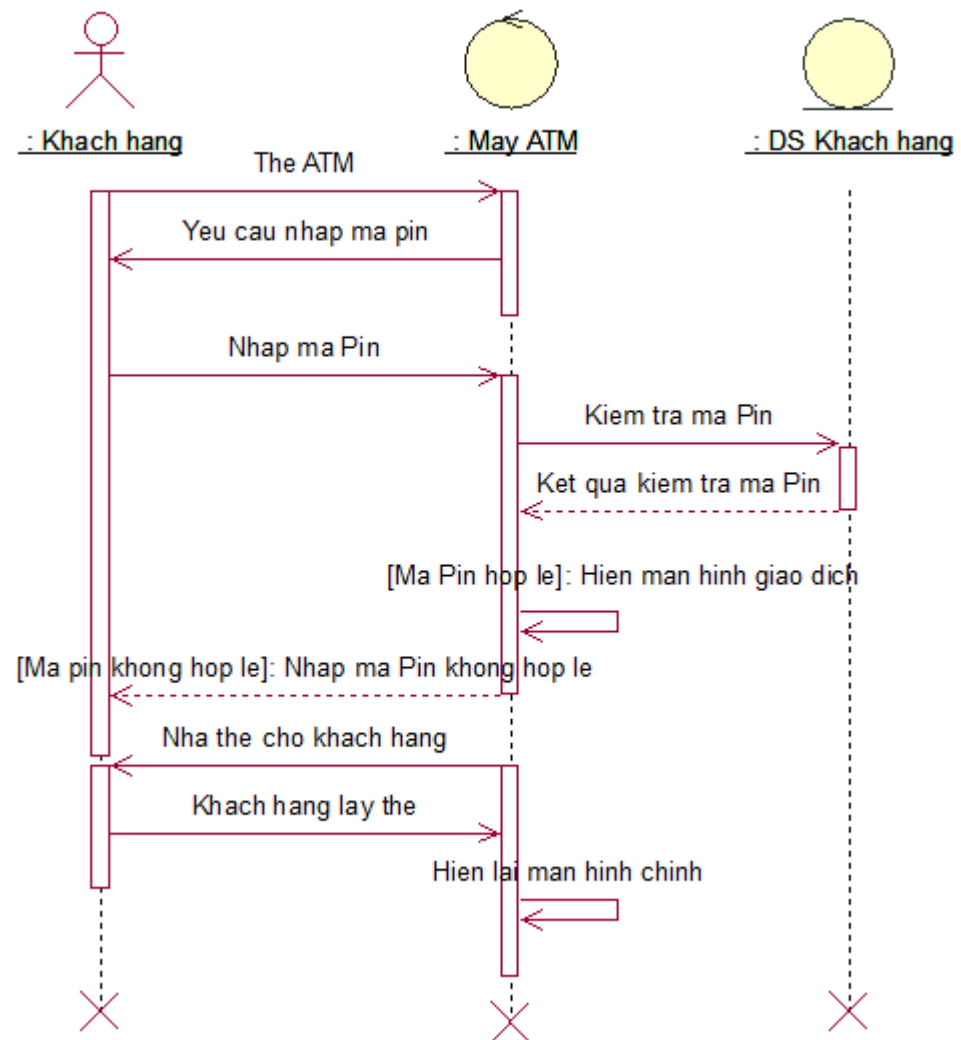
- Kết thúc hoạt động của đối tượng (object destruction)



b. Đặc tả hành vi của User Case thông qua lược đồ tuần tự
Ví dụ:



Sơ đồ tuần tự: Use case “Đăng nhập”



Sơ đồ tuần tự: Use case “Rút tiền”

