## CHƯƠNG 1. PHÂN TÍCH YÊU CẦU

### Mô tả bài toán -Hiếu

### Danh sách các yêu cầu và cơ sở của các yêu cầu -Hiếu

1. Danh sách các yêu cầu
2. Cơ sở của các yêu cầu

## CHƯƠNG 2. PHÂN TÍCH CA SỬ DỤNG

### I. Biểu đồ uc sử dụng -Dương

### II. Mô tả uc sử dụng -Dương

### III. Mô tả các tác nhân -Dương

## CHƯƠNG 3. THIẾT KẾ HỆ THỐNG

### Thiết kế kiến trúc phần mềm logic (sử dụng biểu đồ lớp để biểu diễn) -Hiếu

1. Biểu đồ: Chỉ có các gói (lớp), và mối quan hệ.
2. Giải thích cho từng gói: Gói chứa lớp nào, có thể thực hiện được các use case nào?

### Thiết kế kiến trúc phần mềm vật lý (sử dụng biểu đồ thành phần – component diagram) –Hoàng Anh

1. Biểu đồ
2. Giải thích: Hệ thống có các thành phần gì? Ý nghĩa từng thành phần? Sự phụ thuộc giữa các thành phần?

### Thiết kế kiến trúc phần cứng (sử dụng biểu đồ triển khai – deployment diagram) – Duy Anh

1. Biểu đồ
2. Giải thích: Hệ thống dựa trên nền tảng phần cứng nào? Các thiết bị đặt ở đâu? Phần cứng đó được cài đặt phân hệ nào, để làm gì?

### Nền tảng phần mềm, phần cứng -Dương

1. Nền tảng phần mềm: hệ điều hành, hệ quản trị cơ sở dữ liệu…
2. Nền tảng phần cứng: cấu hình máy chủ, máy trạm,…

### Thiết kế các lớp -Hiếu

1. Biểu đồ lớp chi tiết: **Các thuộc tính** với các thông tin phạm vi truy cập, kiểu, tên, giá trị khởi tạo; **các phương thức** với các thông tin phạm vi truy cập, kiểu trả về, tên, các tham số; cài đặt mối quan hệ giữa các lớp.
2. Mô tả chi tiết các phương thức dưới dạng hợp đồng.

### Mô hình tương tác –Duy Anh

1. Biểu đồ tuần tự
2. Biểu đồ tuần tự cho ca sử dụng nào, có những đối tượng nào tham gia, các đối tượng gửi thông điệp cho nhau như thế nào, theo trình tự nào?

### Thiết kế cơ sở dữ liệu -Thành

1. Mô hình dữ liệu quan hệ
2. Mô tả chi tiết từng bảng dữ liệu

### Thiết kế giao diện –Hoàng Anh

1. Các màn hình
2. Các mẫu báo cáo (report)