NHẬP MÔN CÔNG NGHỆ PHẦN MỀM

TÀI LIỆU THIẾT KẾ

Nhóm 19

GVHD: Phạm Hoàng Hải



Bộ môn Công nghệ phần mềm Khoa Công nghệ thông tin Đại học Khoa học tự nhiên TP HCM

MUC LUC

	Thông tin nhóm3	1
	Mô hình quan niệm4	2
	Thiết kế kiến trúc5	3
5	1 Sơ đồ kiến trúc	
6	2 Sơ đồ lớp (Class Diagram)	
6	3 Đặc tả các lớp đối tượng	
	3.3.1 Lớp Registration6	
	3.3.2 Lớp Login	
	3.3.3 Lớp Offical User	
	3.3.4 Lớp MyLiker8	
	3.3.5 Lớp Suitable8	
	3.3.6 Lớp Advisony9	
	3.3.7 Lớp Friend9	
	3.3.8 Lớp ChatMessage9	
	Thiết kế dữ liệu 10	4
10	1 Sơ đồ dữ liệu	4
11	2 Đặc tả dữ liệu	2
	Thiết kế giao diện người dùng13	5
13	1 Sơ đồ và danh sách màn hình	į
14	2 Đặc tả các màn hình giao diện	Į
	5.2.1 Màn hình Đăng nhập/Đăng ký14	
	5.2.2 Màn hình chính15	
	5.2.3 Màn hình Lọc đối tượng16	
	5.2.4 Màn hình tin nhắn17	

TÀI LIỆU THIẾT KẾ

Tài liệu tập trung vào các chủ đề:

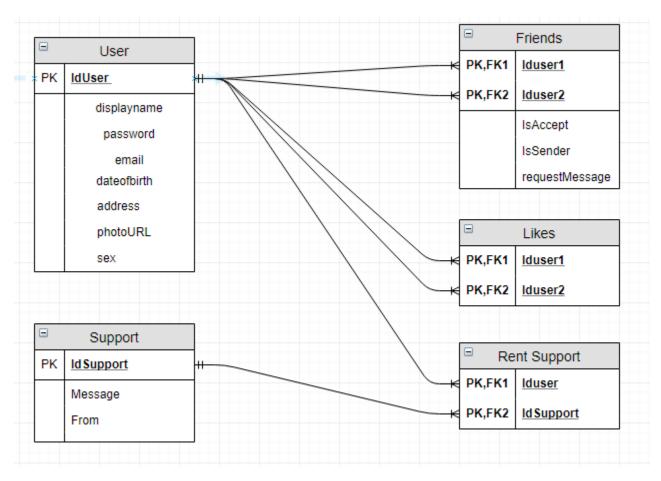
- ✓ Tạo ra tài liệu thiết kế phần mềm.
- ✓ Hoàn chỉnh tài liệu thiết kế phần mềm với các nội dung:
 - Mô hình quan niệm
 - Thiết kế kiến trúc
 - Thiết kế dữ liệu
 - Thiết kế giao diện người dùng
- ✓ Đọc hiểu tài liệu thiết kế phần mềm.

1 Thông tin nhóm

Website / Facebook nhóm: http://bit.do/GROUP19

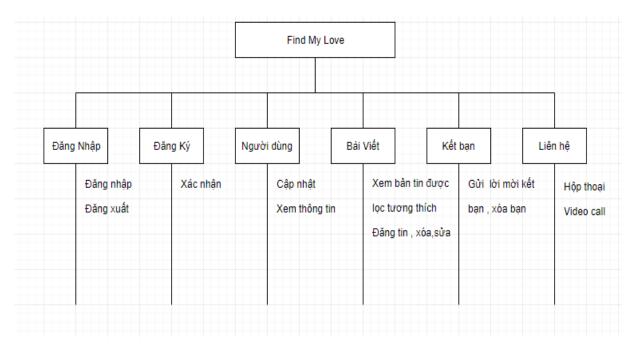
MSSV	Họ Tên	Email	Điện thoại
1612398	Đặng Hoài Nam	danghoainam20111998@gmail.com	0969 678 802
1612419	Nguyễn Trung Nghĩa	ntn641998@gmail.com	0969 802 981
1612426	Hoàng Nghĩa	noangnghia.binhthuan@gmail.com	0988 505 730
1612427	Nguyễn Xuân Nghiêm	xuanghjem@gmail.com	0985 002 876

2 Mô hình quan niệm

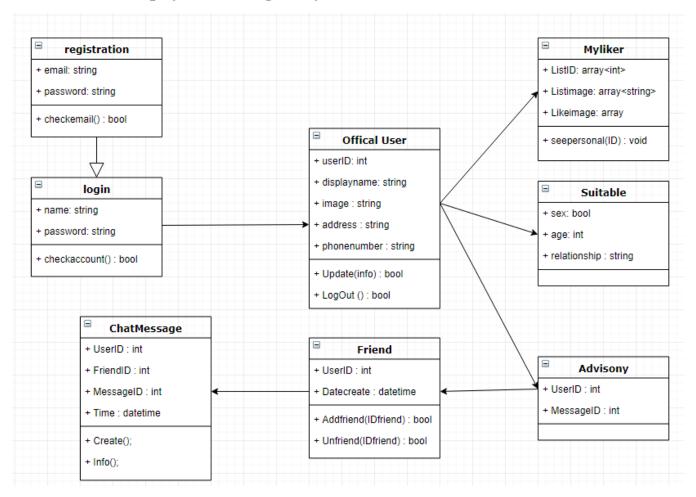


3 Thiết kế kiến trúc

3.1 Sơ đồ kiến trúc



3.2 Sơ đồ lớp (Class Diagram)



3.3 Đặc tả các lớp đối tượng

3.3.1 Lóp Registration

STT	Tên thuộc tính	Loại	Ràng buộc	Ý nghĩa
1	Email	Private		Email người dùng
2	password	Private		Mật khẩu

STT	Tên phương thức	Loại	Ràng buộc	Ý nghĩa
1	Checkemail()	Public		Xem email này đã được đăng ký chưa

3.3.2 Lớp Login

STT	Tên thuộc tính	Loại	Ràng buộc	Ý nghĩa
1	name	Private		Tên đăng nhập
2	password	Private		Mật khẩu

STT	Tên phương thức	Loại	Ràng buộc	Ý nghĩa
1	Checkaccount()	Public		Xem tài khoản này có trong dữ liệu không

3.3.3 Lớp Offical User

STT	Tên thuộc tính	Loại	Ràng buộc	Ý nghĩa
1	UserID	Private		ID người dùng
2	displayname	Private		Tên hiển thị
3	image	Private		Ảnh đại diện
4	Address	Private		Địa chỉ
5	PhoneNumber	Private		Số điện thoại

STT	Tên phương thức	Loại	Ràng buộc	Ý nghĩa
1	Update()	Public		Thay đổi thông tin người dùng
2	LogOut()	Public		Đăng xuất khỏi hệ thống

3.3.4 Lóp MyLiker

STT	Tên thuộc tính	Loại	Ràng buộc	Ý nghĩa
1	ListID	Private		Danh sách bạn
2	ListImage	Private		Danh sách ảnh
3	LikeImage	Privare		Danh sách ảnh yêu thích

STT	Tên phương thức	Loại	Ràng buộc	Ý nghĩa
1	SeePersonal()	Public		Xem thông tin bạn bè

3.3.5 Lóp Suitable

STT	Tên thuộc tính	Loại	Ràng buộc	Ý nghĩa
1	Sex	Private		Giới tính
2	Age	Private		Tuổi tác
3	relationship	Privare		Mối quan hệ

STT	Tên phương thức	Loại	Ràng buộc	Ý nghĩa
1	Relevant ()	Public		Tìm bạn thích hợp

3.3.6 Lớp Advisony

STT	Tên thuộc tính	Loại	Ràng buộc	Ý nghĩa
1	ID	Private		ID
2	MessageID	Private		ID tin nhắn

STT	Tên phương thức	Loại	Ràng buộc	Ý nghĩa

3.3.7 Lớp Friend

STT	Tên thuộc tính	Loại	Ràng buộc	Ý nghĩa
1	UserID	Private		ID người dùng
2	DateCreate	Private		Ngày kết bạn

STT	Tên phương thức	Loại	Ràng buộc	Ý nghĩa
1	Addfriend	Public		Kết bạn
2	Unfriend	Public		Xóa bạn

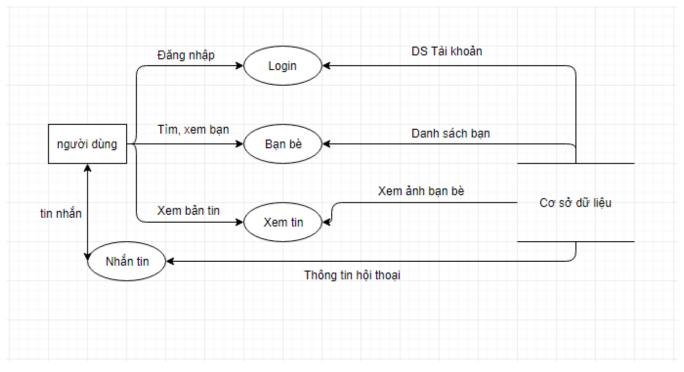
3.3.8 Lóp ChatMessage

STT	Tên thuộc tính	Loại	Ràng buộc	Ý nghĩa
1	UserID	Private		ID người dùng
2	MessageID	Private		ID tin nhắn
3	FriendID	Private		ID bạn
4	Time	Private		Thời gian nhắn tin

STT	Tên phương thức	Loại	Ràng buộc	Ý nghĩa
1	Create	Public		Tạo phòng, chat
2	Info	Public		Xem nội dung chat

4 Thiết kế dữ liệu

4.1 Sơ đồ dữ liệu



-> Những dữ liệu cần lưu: Thông tin tài khoản, Thông tin bạn bè, Thông tin tin nhắn

4.2 Đặc tả dữ liệu

I. User

```
type:String,
email: { type: String, unique: true, lowercase: true },
displayName: String,
password: { type: String },
photoURL: String,
image:String,
listImage:[String],
phoneNumber:String,
active:{ type: Boolean, default: false },
sex:{ type: String, default: "Không rõ"},
date:String,
isOnline: Boolean,
lastOnline: Date,
likes:[{ type: Schema.Types.ObjectId, ref:'User'}],
friends:[{ type:Schema.Types.ObjectId, ref: "Friends" }],
support:[{ type:Schema.Types.ObjectId, ref: "Support" }],
address: String,
relationShip: String,
job:String,
relate_status:String,
age:{ type: String, default: "18"},
suitable:{
 relationShip: { type: String, default: "Hen ho"},
 sex:{ type: String, default: "Không rõ"},
 minAge: { type: String, default: "18"},
 maxAge: { type: String, default: "70"},
},
height:String,
weight:String,
religion:String,
knowledge:String,
smoke:String,
callId:String,
created: { type: Date, default: Date.now }
```

II, Friend

III, Message

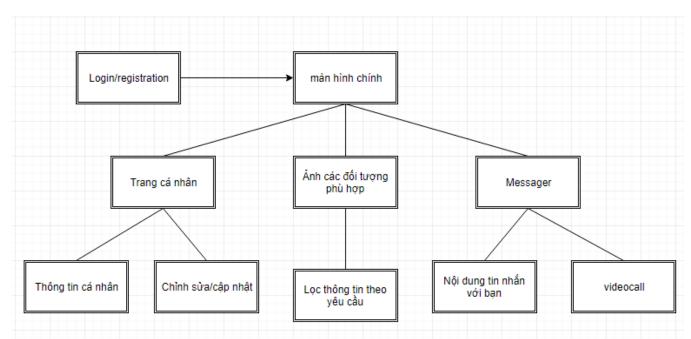
```
email: { type: String, unique: true, lowercase: true },
contents: [

    message: { type: String },
    url: { type: String },
    from: { type: String },
    createAt: { type: String }

],
created: { type: Date, default: Date.now }
```

5 Thiết kế giao diện người dùng

5.1 Sơ đồ và danh sách màn hình



STT	Tên màn hình	Ý nghĩa/ Ghi chú
1	Login / registration	Đăng nhập và đăng ký
2	Màn hình chính	Màn hình chính của phần mềm
3	Trang cá nhân	Thể hiện cơ bản thông tin người dùng
4	Ẩnh các đối tượng phù hợp	Danh sách ảnh các đối tượng được lọc
5	Messager	Danh sách những bạn bè đã nhắn tin
6	Thông tin cá nhân	Chi tiết thông tin của người dùng
7	Chỉnh sửa , cập nhật	Thay đổi thông tin cho người dùng
8	Lọc thông tin theo yêu cầu	Để hệ thống tìm được những người thích hợp
9	Nội dung nhắn tin	Toàn bộ tin nhắn với bạn bè
10	Videocall	Gọi video giữa hai người bạn

5.2 Đặc tả các màn hình giao diện

5.2.1 Màn hình Đăng nhập/Đăng ký



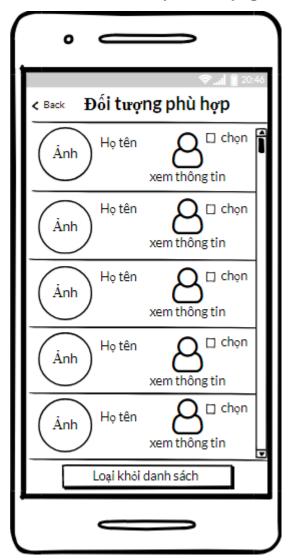
- Người dùng bấm đăng nhập : hệ thống sẽ xem tài khoản có tồn tại không , và xét mật khẩu . Nếu đúng thì đăng nhập thành công và thoát khỏi màn hình này đến màn hình chính . Nếu sai hệ thống sẽ thông báo và bắt nhập lại
- Người dùng bấm Facebook hoặc Google : hệ thống đã liên kết với facebook và google đẽ người dùng có thể đăng nhập bằng tài khoản đó
- Người dùng bấm đăng ký : hệ thống chuyển qua cửa số đăng ký
- Người dùng bấm quên mật khẩu : hệ thống chuyển đến một form câu hỏi để xác thực tài khoản . nếu đúng thì sẽ cấp mật khẩu

5.2.2 Màn hình chính



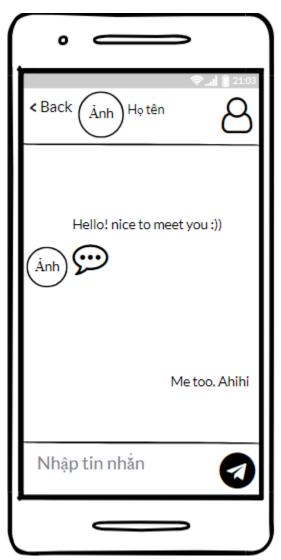
- Người dùng bấm Xem : người dùng chuyển qua cửa sổ ảnh đối tượng phù hợp
- Người dùng bấm Thích : Hiện danh sách người thích
- Người dùng bấm tin nhắn : Hiện cửa sổ messager
- Người dùng bấm Cá nhân : Đi vào cửa sổ thông tin cá nhân
- Người dùng bấm Đăng xuất: thoát hệ thống, trở lại màn hình đăng nhập

5.2.3 Màn hình Lọc đối tượng



- Người dùng bấm Chọn: Hệ thống thêm bạn vừa chọn vào danh sách bạn bè
- Người dùng bấm Xem thông tin : Hệ thống hiện cửa sổ thể hiện thông tin cơ bản của người bạn
- Người dùng bấm Loại :Hệ thống xóa người bạn ra khỏi danh sách

5.2.4 Màn hình tin nhắn



- Người dùng bấm Back : Trở lại cửa số Messager
- Người dùng bấm Gửi : Gửi tin nhắn có trong textbox cho người bạn
- Người dùng bấm VideoCall : Hệ thống gửi yêu cầu cho đối phương xác nhận . Đối phương xác nhận thì sẽ chuyển qua màn hình Videocall