

NHẬP MÔN CÔNG NGHỆ PHẦN MỀM

Project Analysis

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

MỤC LỤC

Các nội dung chính	1
1 Thông tin nhóm	2
2 Mô tả bài toán.....	3
3 Tổng quan yêu cầu	5
4 Đặc tả yêu cầu	7
5 Bản mẫu (Prototype)	9

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:
 - 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.

1

Thông tin nhóm

Website / Facebook nhóm: <https://www.facebook.com/groups/1099592713551059>

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	xuanghaiem@gmail.com	0985 002 876

2

Mô tả bài toán

- ❖ *Môi trường hoạt động: Mobile (Android).*
- ❖ *Server: Herokuapp.*
- ❖ *Data lưu online ở MongoDB, FireBase.*
- ❖ *Ngôn ngữ lập trình: javascript*
 - ✚ *APP: IONIC.*
 - ✚ *SERVER: NODEJS.*

- Hoạt động của một phần mềm “Bạn Muốn Hẹn Hò” được thực hiện như sau:
 - Người dùng phải đăng nhập để vào phần mềm : để đăng nhập người có thể dùng 2 cách , 1 cách là đăng nhập bằng account của mình , 2 là đăng nhập qua facebook hoặc email . Nếu chưa có account thì người dùng phải đăng ký tài khoản của mình
 - Để đăng ký người dùng cần có : họ tên , ngày sinh , giới tính , email , ảnh , địa chỉ nhà , số điện thoại . Xong hệ thống sẽ xác nhận danh tính của người đăng ký qua thông tin như số CMND hoặc hộ chiếu . Nếu xác nhận được thì hệ thống thông báo đăng ký thành công,mỗi người dùng sẽ có một định danh duy nhất là id_User .Thông tin người dùng sẽ được lưu trữ trên webdatabase .Người dùng có thể dùng account mới đăng ký để đăng nhập vào hệ thống ngay lập tức
 - Kết bạn, làm quen : Người dùng sẽ nhận được danh sách nhưng người dùng khác có nhiều điểm chung , thích hợp với mình . Người dùng sẽ chọn ra người thích hợp với bản thân để gửi lời mời kết bạn . Hệ thống sẽ lưu lại người dùng này đã gửi lời mời kết bạn cho ai và gửi cho người kia một thông báo có lời mời kết bạn . Nếu người kia chấp nhận thì hệ thống sẽ thông báo 2 người đã là bạn của nhau

- Nhắn tin làm quen : 2 người đã kết bạn với nhau sẽ được mở một phòng chat riêng để nói chuyện với nhau , 2 người có thể chat thường hoặc sử dụng voicechat để nói chuyện trực tiếp với nhau
- Nếu thấy hợp thì người dùng có thể thêm vào danh sách người thích qua click nút like , sẽ có một danh sách những người mà người dùng thích để người dùng có thể nói chuyện những lần sau

3

Tổng quan yêu cầu

3.1 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	Người quản lý	Quản lý những yêu cầu , phản hồi từ khách hàng
2	Web DataBase	Quản lý data của phần mềm
3	Các cơ quan nhà nước	Xác nhận danh tính của người dùng
4	Ban lãnh đạo	Quản lý chi phí phát triển
5	Người dùng	Yêu cầu các chức năng
6	Quản lý dự án	Thời gian hoàn thành , các chức năng

3.2 Danh sách yêu cầu

3.2.1. Đặc tả yêu cầu chức năng

- Đăng nhập được khi có account hoặc khi đăng nhập bằng facebook hoặc email
- Đăng ký : Người dùng nhập vào những thông tin của bản thân , Hệ thống sẽ đưa ra xác nhận danh tính người đăng ký phải xác nhận danh tính thì mới đăng ký được thành công
- Cập nhật thông tin : Người dùng đưa những thông tin mới vào và hệ thống sẽ cập nhật lại thông tin trên data cho người dùng
- Tìm kiếm theo những thông tin có sẵn : Người dùng nhập vào thông tin hệ thống tìm kiếm trong database những user có cùng thông tin và xuất ra
- Kết bạn : Người dùng sẽ gửi một lời mời kết bạn đến một người dùng khác . Hệ thống sẽ lưu vào thông tin người bạn đó . Người bạn đó cũng sẽ nhận được một lời mời kết bạn . Nếu người đó chấp nhận thì hệ thống sẽ lưu lại thông tin người gửi vào danh

sách bạn bè của người nhận . Nếu không chấp nhận thì sẽ xóa thông tin liên quan giữa hai người

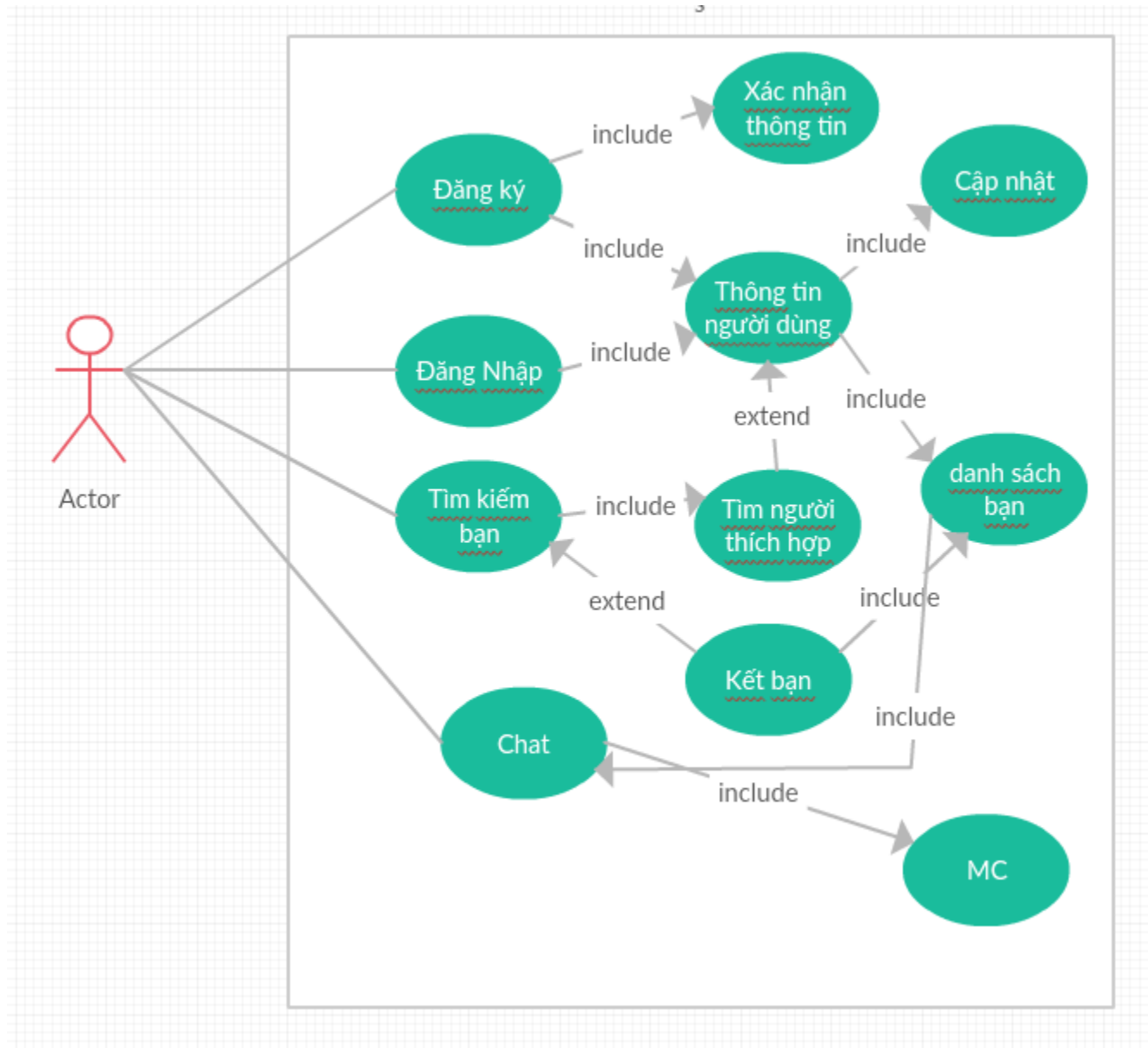
- Chat : Có 2 người dùng sẽ ở trong một phòng chat . Sẽ có một MC ảo đưa ra các câu hỏi để 2 người dùng có thể dễ dàng giao tiếp làm quen với nhau
- Thích : Khi thấy được người thích hợp với mình . Người dùng click vào nút like thì người dùng sẽ lưu được thông tin của đối phương vào danh sách người thích của mình . Những người nằm trong danh sách người thích này sẽ được ưu tiên xuất hiện trên bản tin , thông báo của người dùng

3.2.2. **Đặc tả yêu cầu phi chức năng**

- Phải tìm được danh sách những người bạn thích hợp nhất : Hệ thống sẽ quét toàn bộ data và lọc ra những người có nhiều điểm chung với thông tin người dùng nhất (ưu tiên: cùng thành phố , gần tuổi , sở thích)
- Hình ảnh người dùng đưa lên phải là ảnh thật của bản thân, không được đưa ảnh của người khác vào
- Thông tin của người dùng cũng phải là thật : số điện thoại , địa chỉ nhà , số tuổi ...
- MC ảo phải đưa ra các câu hỏi hợp lý cho từng tình huống

4 Đặc tả yêu cầu

4.1 Sơ đồ Use Case



Sơ đồ UseCase

4.2 Đặc tả Use Case

4.2.1. Đặc tả Use Case 1

Use case ID	U001
Tên Use Case	Đăng Nhập
Tóm tắt	Cho phép thành viên đăng nhập vào hệ thống
Tác nhân	Thành Viên
Điều kiện tiên quyết	Thành viên chưa đăng nhập vào hệ thống
Kết quả	Thành viên đăng nhập thành công , sử dụng các chức năng của hệ thống
Kịch bản chính	Người dùng chọn chức năng đăng nhập Form đăng nhập hiển thị Nhập tên , mật khẩu của thành viên vào form Kiểm tra tên và mật khẩu Nếu đăng nhập thành công , sử dụng các chức năng hệ thống
Kịch bản phụ	Nếu đăng nhập không thành công Hệ thống thông báo đăng nhập không thành công Hệ thống yêu cầu nhập lại tên vào mật khẩu Quay về các bước của kịch bản chính
Ràng buộc phi chức năng	Mật khẩu phải được chuyển hóa dạng *****

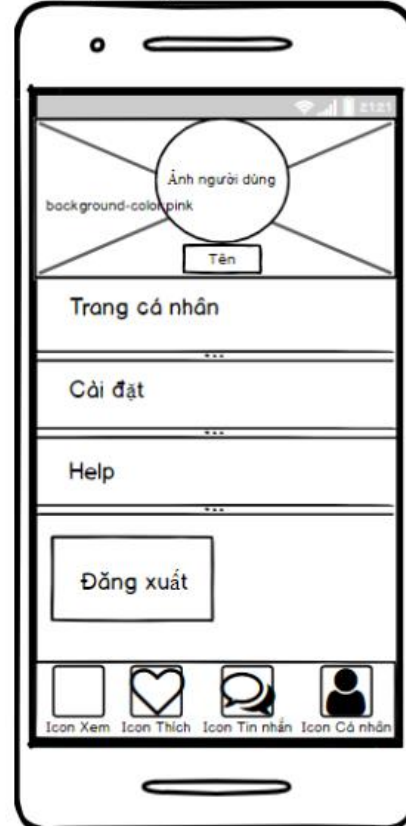
5

Bản mẫu (Prototype)

1. Giao diện Đăng kí, đăng nhập tài khoản:



2. Giao diện Trang cá nhân



3. Giao diện xem ảnh của những người dùng

