

# PHẦN I: GIỚI THIỆU CHUNG VỀ CÔNG NGHỆ PHẦN MỀM

- I. Bản chất phần mềm**
  - 1. Định nghĩa chung về phần mềm**
  - 2. Kiến trúc phần mềm**
  - 3. Các khái niệm**
  - 4. Đặc tính chung của phần mềm**
  - 5. Thế nào là phần mềm tốt ?**
  - 6. Các ứng dụng phần mềm**
- II. Những vấn đề trong phát triển phần mềm
- III. Quy trình phát triển phần mềm

1

## 1. Định nghĩa chung về phần mềm

- Phần mềm (Software - SW) như một khái niệm đối nghĩa với phần cứng (Hardware - HW), tuy nhiên, đây là 2 khái niệm tương đối
- Từ xưa, SW như thứ được cho không hoặc bán kèm theo máy (HW)
- Dần dần, giá thành SW ngày càng cao và nay cao hơn HW

2



## Các đặc tính của SW và HW

### Hardware

- Vật “cứng”
- Kim loại
- Vật chất
- Hữu hình
- Sản xuất công nghiệp bởi máy móc là chính
- Định lượng là chính
- Hỏng hóc, hao mòn

### Software

- Vật “mềm”
- Kỹ thuật sử dụng
- Trừu tượng
- Vô hình
- Sản xuất bởi con người là chính
- Định tính là chính
- Không hao mòn

3



## Định nghĩa 1

- Phần mềm là
  - Các lệnh (chương trình máy tính) khi được thực hiện thì cung cấp những chức năng và kết quả mong muốn
  - Các cấu trúc dữ liệu làm cho chương trình thao tác thông tin thích hợp
  - Các tư liệu mô tả thao tác và cách sử dụng chương trình

4



## Định nghĩa 2

- Trong một hệ thống máy tính, nếu trừ bỏ đi các thiết bị và các loại phụ kiện thì phần còn lại chính là phần mềm (SW)
- Nghĩa hẹp: SW là dịch vụ chương trình để tăng khả năng xử lý của phần cứng của máy tính (như hệ điều hành - OS)
- Nghĩa rộng: SW là tất cả các kỹ thuật ứng dụng để thực hiện những dịch vụ chức năng cho mục đích nào đó bằng phần cứng

5



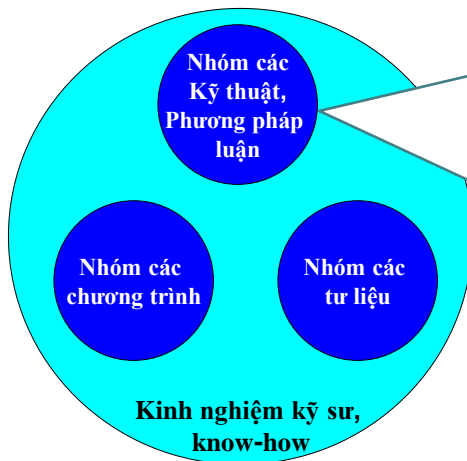
## SW theo nghĩa rộng

- Không chỉ SW cơ bản và SW ứng dụng
- Phải gồm cả khả năng, kinh nghiệm thực tiễn và kỹ năng của kỹ sư (người chế ra phần mềm):  
Know-how of Software Engineer
- Là tất cả các kỹ thuật làm cho sử dụng phần cứng máy tính đạt hiệu quả cao

6



## Phần mềm là gì ?

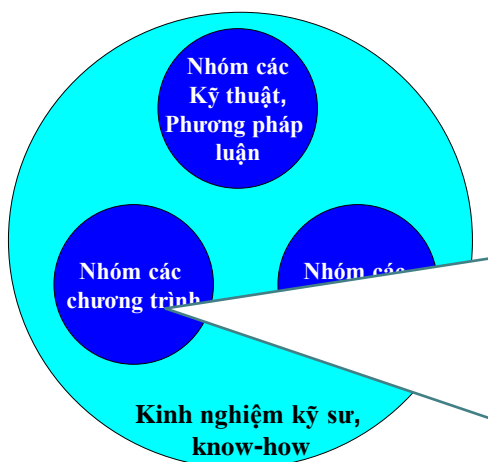


- Các khái niệm và trình tự cụ thể hóa một hệ thống
- Các phương pháp tiếp cận giải quyết vấn đề
- Các trình tự thiết kế và phát triển được chuẩn hóa
- Các phương pháp đặc tả yêu cầu, thiết kế hệ thống, thiết kế chương trình, kiểm thử, toàn bộ quy trình quản lý phát triển phần mềm

7



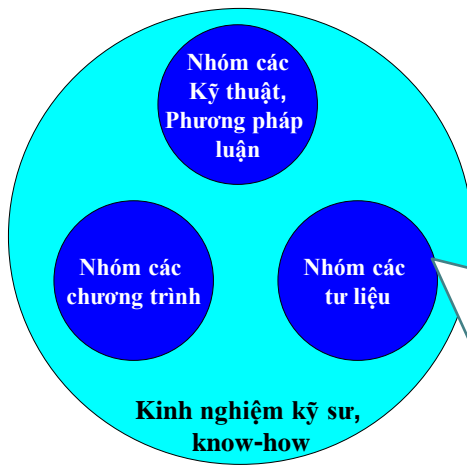
## Phần mềm là gì ?



- Là phần giao diện với phần cứng, tạo thành từ các nhóm lệnh chỉ thị cho máy tính biết trình tự thao tác xử lý dữ liệu
- Phần mềm cơ bản: với chức năng cung cấp môi trường thao tác dễ dàng cho người sử dụng nhằm tăng hiệu năng xử lý của phần cứng (ví dụ như OS là chương trình hệ thống)
- Phần mềm ứng dụng: dùng để xử lý nghiệp vụ thích hợp nào đó (quản lý, kế toán, . . .), phần mềm đóng gói, phần mềm của người dùng, . . .



## Phần mềm là gì ?

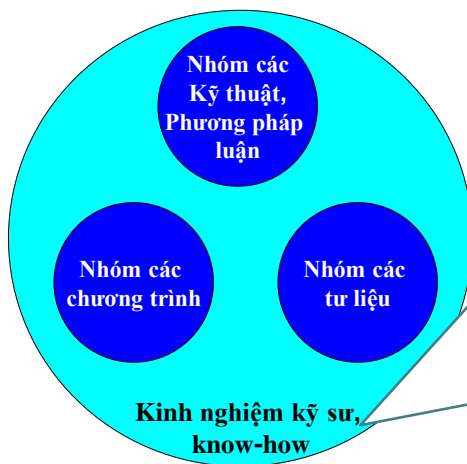


- Những tư liệu hữu ích, có giá trị cao và rất cần thiết để phát triển, vận hành và bảo trì phần mềm
- Để chế ra phần mềm với độ tin cậy cao cần tạo ra các tư liệu chất lượng cao: đặc tả yêu cầu, mô tả thiết kế từng loại, điều kiện kiểm thử, thủ tục vận hành, hướng dẫn thao tác

9



## Phần mềm là gì ?

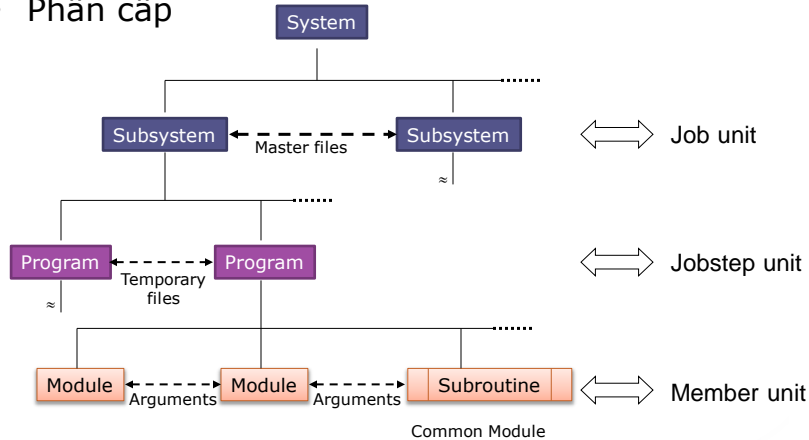


- Phần mềm phụ thuộc nhiều vào ý tưởng (idea) và kỹ năng (know-how) của người/nhóm tác giả
  - Khả năng hệ thống hóa trừu tượng
  - Khả năng lập trình
  - Kỹ năng công nghệ
  - Kinh nghiệm làm việc
  - Tầm bao quát
  - ...

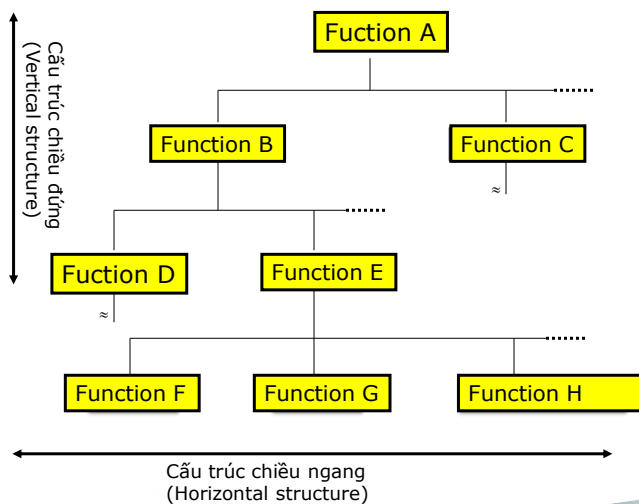
10

## 2. Kiến trúc phần mềm

### • Phân cấp



## Phần mềm Nhìn từ phương diện cấu trúc



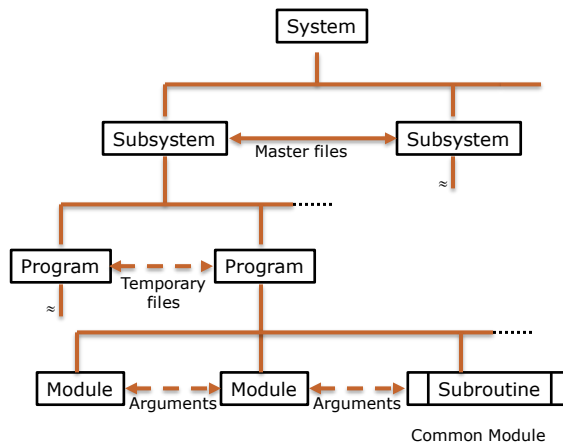
### • Cấu trúc phần mềm:

- kiến trúc các chức năng mà phần mềm đó có
- điều kiện phân cấp các chức năng

### • Thiết kế chức năng

- Theo chiều đứng: càng sâu càng phức tạp
- Theo chiều ngang: càng rộng càng nhiều chức năng, qui mô càng lớn

## Phần mềm Nhìn từ phương diện thủ tục



- Quan hệ thứ tự giữa các thành phần cấu thành phần mềm
- Thuật toán với những phép lặp, rẽ nhánh, điều khiển luồng xử lý (quay lui hay bỏ qua)
- Cấu trúc logic biểu thị từng chức năng có trong phần mềm và trình tự thực hiện chúng
- Thiết kế cấu trúc trước rồi sang chức năng

13

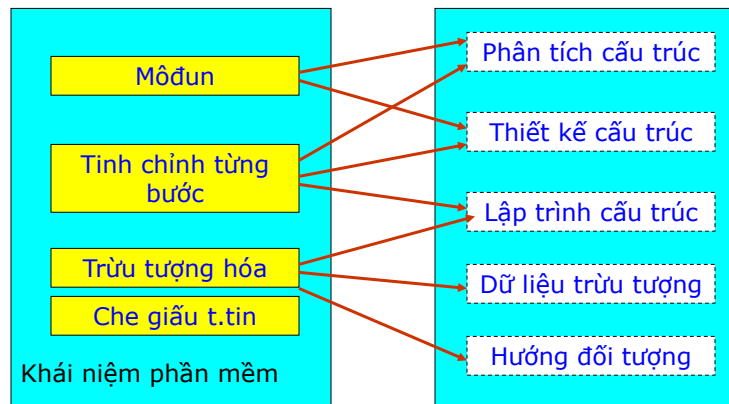
## Từ phương pháp luận phần mềm sang kỹ thuật phần mềm

1. Định nghĩa chung về phần mềm
2. Kiến trúc phần mềm
3. Các khái niệm

- Khi chế tác phần mềm cần nhiều phương pháp:
  - Phương pháp luận (Methodology): những chuẩn mực cơ bản để chế tạo phần mềm với các chỉ tiêu định tính
  - Các phương pháp kỹ thuật (Techniques): những trình tự cụ thể để chế tạo phần mềm và là cách tiếp cận khoa học mang tính định lượng

14

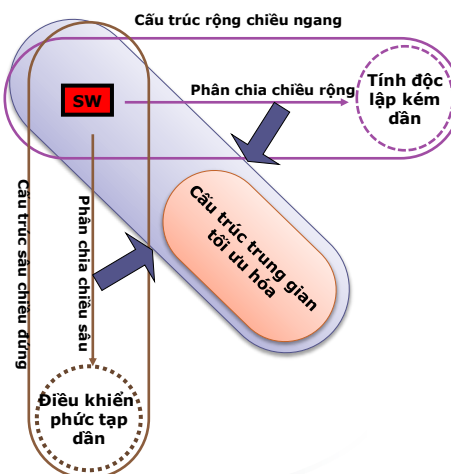
## Từ phương pháp luận phần mềm sang kỹ thuật phần mềm



15

### 3.1 Tính mô đun (Modularity)

- Là khả năng phân chia phần mềm thành các mô đun ứng với các chức năng, đồng thời cho phép quản lý tổng thể: khái niệm phân chia và trộn (partition and merge)
- Hai phương pháp phân chia mô đun theo chiều
  - Theo chiều sâu
  - Theo chiều rộng
- Quan hệ giữa các mô đun ? qua các đối số (arguments)

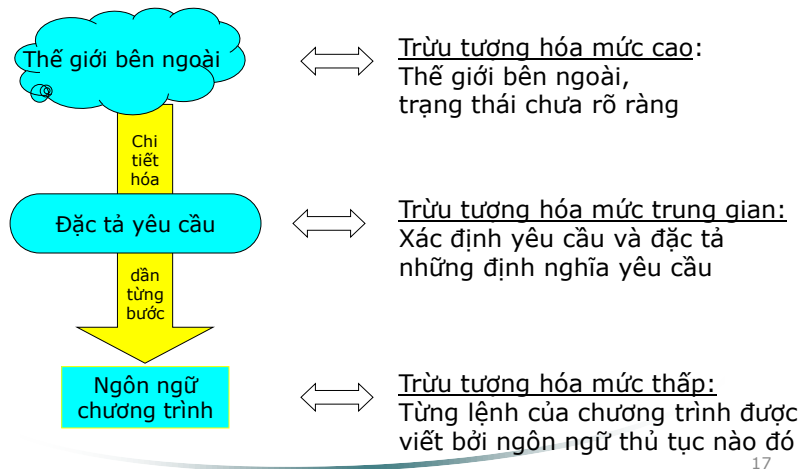


16



## 3.2 Tinh chỉnh từng bước (Step refinement)

- Cách tiếp cận từ trên xuống (top-down approach)



17

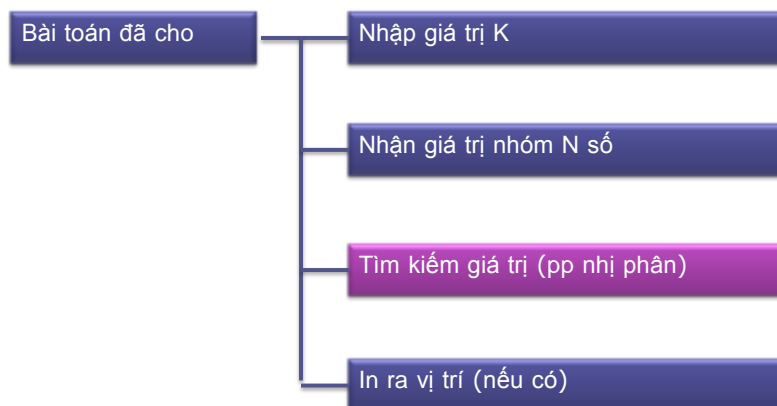
### Ví dụ: Trình tự giải quyết vấn đề từ mức thiết kế chương trình đến mức lập trình

- Bài toán: từ một nhóm  $N$  số khác nhau tăng dần, hãy tìm số có giá trị bằng  $K$  (nhập từ ngoài vào) và in ra vị trí của nó
- Giải từng bước từ khái niệm đến chi tiết hóa từng câu lệnh bởi ngôn ngữ lập trình nào đó
- Chọn giải thuật tìm kiếm nhị phân (pp nhị phân)

18



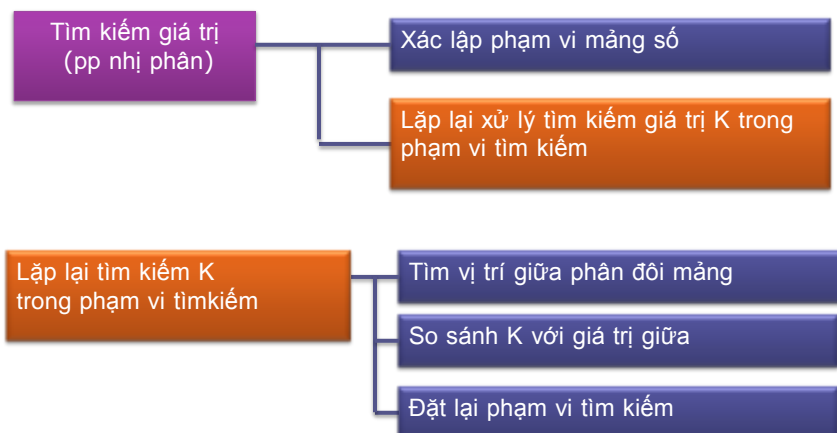
## Cụ thể hóa thủ tục qua các chức năng



19



## Cụ thể hóa bước tiếp theo



20

## Mức mô tả chương trình (bằng PDL)

### Bắt Đầu

Đọc K

Nhận giá trị cho mảng 1 chiều A(I), (I = 1, 2, ..., N)

MIN = 1

MAX = N

DO WHILE (Có giá trị bằng K không, cho đến khi MIN > MAX)

Lấy MID = (MIN + MAX) / 2

IF A(MID) > K THEN

MAX = MID - 1

ELSE

IF A(MID) < K THEN

MIN = MID + 1

ELSE

In giá trị MID

ENDIF

ENDIF

ENDDO

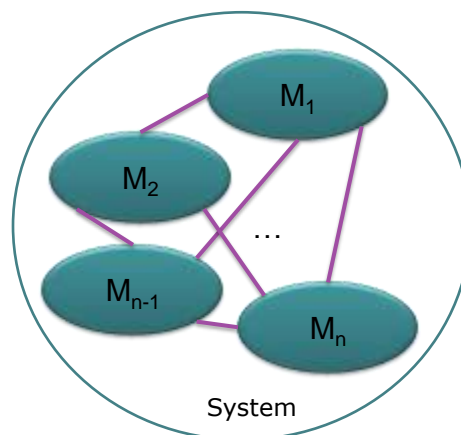
Kết Thúc

21

## Câu hỏi

Làm thế nào để định nghĩa cấu trúc của một hệ thống được thiết kế dựa trên các module?

Đâu là các đặc tính cần có của cấu trúc này?



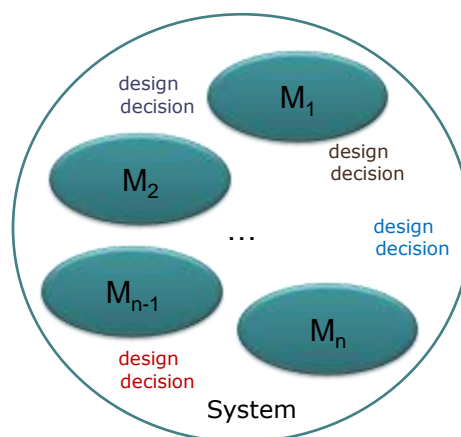
### 3.3. Che giấu thông tin (Information hiding) [Parnas72]

- Các môđun nên được đặc trưng bởi những quyết định thiết kế (design decision) sao cho mỗi môđun đều là bí mật đối với các môđun khác
- Rất hữu ích cho kiểm thử và bảo trì phần mềm

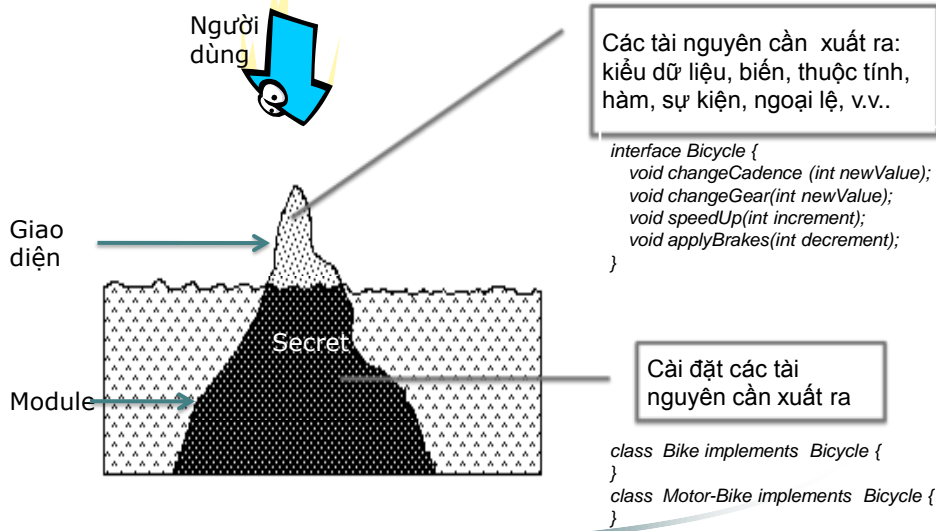
23

### 3.3. Che giấu thông tin (Information hiding) [Parnas72]

Cố định tất cả các quyết định thiết kế (design decision) có khả năng bị thay đổi  
 Gán mỗi quyết định thiết kế vào một module mới; lúc này quyết định thiết kế sẽ là phần bí mật của module (module secret)  
 Thiết kế giao diện của module (**module interface**), giao diện này sẽ không thay đổi khi phần bí mật của module thay đổi




### 3.3. Che giấu thông tin (Information hiding) [Parnas72]



### 3.4. Trừu tượng hóa (Abstraction)

- Cho phép tập trung xem xét vấn đề ở mức tổng quát, gạt đi những chi tiết mức thấp ít liên quan
- 3 mức trừu tượng
  - Trừu tượng thủ tục: dãy các chỉ thị với chức năng đặc thù và giới hạn nào đó
  - Trừu tượng dữ liệu: tập hợp dữ liệu mô tả đối tượng dữ liệu nào đó
  - Trừu tượng điều khiển: Cơ chế điều khiển chương trình không cần đặc tả những chi tiết bên trong
- Ví dụ: Mở cửa. Thủ tục: Mở gồm . . .; Dữ liệu: Cửa là . . .

- 
1. Định nghĩa chung về phần mềm
  2. Kiến trúc phần mềm
  3. Các khái niệm
  4. **Đặc tính chung của phần mềm**

- Là hàng hóa vô hình, không nhìn thấy được
- Chất lượng phần mềm: không mòn đi mà có xu hướng tốt lên sau mỗi lần có lỗi (error/bug) được phát hiện và sửa
- Phần mềm vốn chứa lỗi tiềm tàng, theo quy mô càng lớn thì khả năng chứa lỗi càng cao
- Lỗi phần mềm dễ được phát hiện bởi người ngoài

27



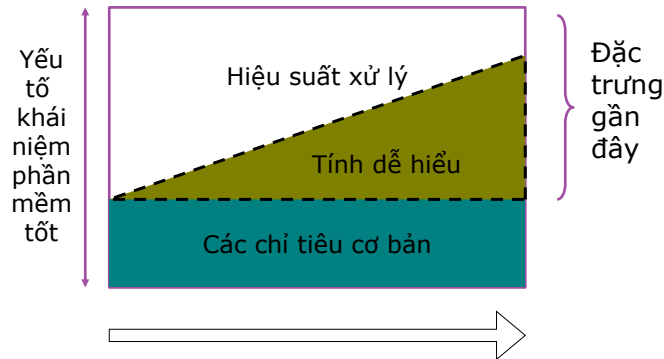
## 4. Đặc tính chung của phần mềm

- Chức năng của phần mềm thường biến hóa, thay đổi theo thời gian (theo nơi sử dụng)
- Hiệu ứng lan sóng trong thay đổi phần mềm
- Phần mềm vốn chứa ý tưởng và sáng tạo của tác giả/nhóm làm ra nó
- Cần khả năng “tư duy nhị phân” trong xây dựng, phát triển phần mềm
- Có thể sao chép rất đơn giản

28

## 5. Thế nào là phần mềm tốt ?

1. Định nghĩa chung về phần mềm
2. Kiến trúc phần mềm
3. Các khái niệm
4. Đặc tính chung của phần mềm



29

### 5.1. Các chỉ tiêu cơ bản

1. Định nghĩa chung về phần mềm
2. Kiến trúc phần mềm
3. Các khái niệm
4. Đặc tính chung của phần mềm
5. Thế nào là phần mềm tốt ?

- Phản ánh đúng yêu cầu người dùng (tính hiệu quả - effectiveness)
- Chứa ít lỗi tiềm tàng
- Giá thành không vượt quá giá ước lượng ban đầu
- Dễ vận hành, sử dụng
- Tính an toàn và độ tin cậy cao

30



## 5.2. Hiệu suất xử lý cao

- Hiệu suất thời gian tốt (efficiency):
  - Độ phức tạp tính toán thấp (Time complexity)
  - Thời gian quay vòng ngắn (Turn Around Time: TAT)
  - Thời gian hồi đáp nhanh (Response time)
- Sử dụng tài nguyên hữu hiệu: CPU, RAM, HDD, Internet resources, . . .

31



## 5.3. Dễ hiểu

- Kiến trúc và cấu trúc thiết kế dễ hiểu
- Dễ kiểm tra, kiểm thử, kiểm chứng
- Dễ bảo trì
- Có tài liệu (mô tả yêu cầu, điều kiện kiểm thử, vận hành, bảo trì, FAQ, . . .) với chất lượng cao

**Tính dễ hiểu: chỉ tiêu ngày càng quan trọng**

32



## Ví dụ cụ thể ???

1. Định nghĩa chung về phần mềm
2. Kiến trúc phần mềm
3. Các khái niệm
4. Đặc tính chung của phần mềm
5. Thế nào là phần mềm tốt ?
6. **Các ứng dụng phần mềm**

- Phần mềm hệ thống (System SW)
- Phần mềm thời gian thực (Real-time SW)
- Phần mềm nghiệp vụ (Business SW)
- Phần mềm tính toán KH&KT (Eng.&Scie. SW)
- Phần mềm nhúng (Embedded SW)
- Phần mềm máy cá nhân (Personal computer SW)
- Phần mềm trên Web (Web-based SW)
- Phần mềm trí tuệ nhân tạo (AI SW)

33

## Bài tập về nhà: Phân biệt các khái niệm sau

- Hệ thống, phần mềm, ứng dụng
- Lập trình, phát triển phần mềm
- Lập trình viên và kỹ sư phần mềm

34

# PHẦN I: GIỚI THIỆU CHUNG VỀ CÔNG NGHỆ PHẦN MỀM

I. Bản chất phần mềm

**II. Những vấn đề trong phát triển phần mềm**

**1. Khủng hoảng phần mềm là gì ?**

**2. Những khó khăn trong sản xuất phần mềm**

III. Quy trình phát triển phần mềm (CNPM)

35

## 1. Khủng hoảng phần mềm (Software crisis)

- Là sự day dứt kinh niên (kéo dài theo thời gian hoặc thường tái diễn, liên tục không kết thúc) gặp phải và tạo bước ngoặt trong phát triển phần mềm máy tính, như:
  - Phải làm thế nào với việc giảm chất lượng vì những lỗi tiềm tàng có trong phần mềm ?
  - Phải xử lý ra sao khi bảo dưỡng phần mềm đã có ?
  - Phải giải quyết thế nào khi thiếu kỹ thuật viên phần mềm?
  - Phải chế tác phần mềm ra sao khi có yêu cầu phát triển theo qui cách mới xuất hiện ?
  - Phải xử lý ra sao khi sự cố phần mềm gây ra những vấn đề xã hội ?

36



## Một số yếu tố

- Phần mềm càng lớn sẽ kéo theo phức tạp hóa và tăng chi phí phát triển
- Đổi vai trò giá thành SW vs. HW
- Công sức cho bảo trì càng tăng thì chi phí cho Backlog càng lớn
- Nhân lực chưa đáp ứng được nhu cầu phần mềm
- Những phiền hà của phần mềm gây ra những vấn đề xã hội

37



## 2. Những khó khăn trong sản xuất phần mềm

- Không có phương pháp mô tả rõ ràng định nghĩa yêu cầu của người dùng (khách hàng)  
→ **Sau khi bàn giao sản phẩm để phát sinh những trục trặc (troubles)**
- Với những phần mềm quy mô lớn, tư liệu đặc tả đã cố định thời gian dài  
→ **Khó đáp ứng nhu cầu thay đổi của người dùng một cách kịp thời trong thời gian đó**
- Phương pháp luận thiết kế không nhất quán  
→ **Thiết kế theo cách riêng (của công ty, nhóm), thì sẽ dẫn đến suy giảm chất lượng phần mềm (do phụ thuộc quá nhiều vào con người)**
- Không có chuẩn về việc tạo tư liệu quy trình sản xuất phần mềm  
→ **Đặc tả không rõ ràng sẽ làm giảm chất lượng phần mềm**

38

## 2. Những khó khăn trong sản xuất phần mềm

- Không kiểm thử tính đúng đắn của phần mềm ở từng giai đoạn mà chỉ kiểm ở giai đoạn cuối và phát hiện ra lỗi  
→ **thường bàn giao sản phẩm không đúng hạn**
- Coi trọng việc lập trình hơn khâu thiết kế  
→ **giảm chất lượng phần mềm**
- Coi thường việc tái sử dụng phần mềm (software reuse)  
→ **giảm năng suất lao động**
- Phần lớn các thao tác trong quy trình phát triển phần mềm do con người thực hiện  
→ **giảm năng suất lao động**
- Không chứng minh được tính đúng đắn của phần mềm  
→ **giảm độ tin cậy của phần mềm**

39

## Những vấn đề trong sản xuất phần mềm (tiếp)

- Chuẩn về một phần mềm tốt không thể đo được một cách định lượng  
→ **Không thể đánh giá được một hệ thống đúng đắn hay không**
- Đầu tư nhân lực lớn vào bảo trì  
→ **giảm hiệu suất lao động của nhân viên**
- Công việc bảo trì kéo dài  
→ **giảm chất lượng của tư liệu và ảnh hưởng xấu đến những việc khác**
- Quản lý dự án lỏng lẻo  
→ **quản lý lịch trình sản xuất phần mềm không rõ ràng**
- Không có tiêu chuẩn để ước lượng nhân lực và dự toán  
→ **làm kéo dài thời hạn và vượt kinh phí của dự án**

40

# PHẦN I: GIỚI THIỆU CHUNG VỀ CÔNG NGHỆ PHẦN MỀM

- I. Bản chất phần mềm
- II. Những vấn đề trong phát triển phần mềm

## III. Quy trình phát triển phần mềm

1. Sự tiến triển của các phương pháp thiết kế phần mềm
2. Định nghĩa Công nghệ học phần mềm
3. Vòng đời của phần mềm
4. Một số quy trình phát triển phần mềm

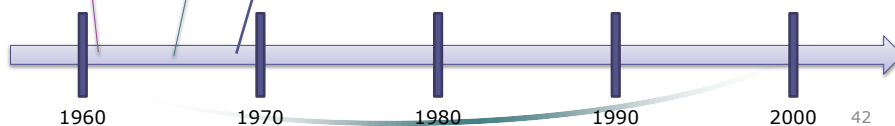
41

## 1. Sự tiến triển của các phương pháp thiết kế phần mềm

Ít quan tâm tới phần mềm  
Tập trung nâng cao tính năng và độ tin cậy của phần cứng

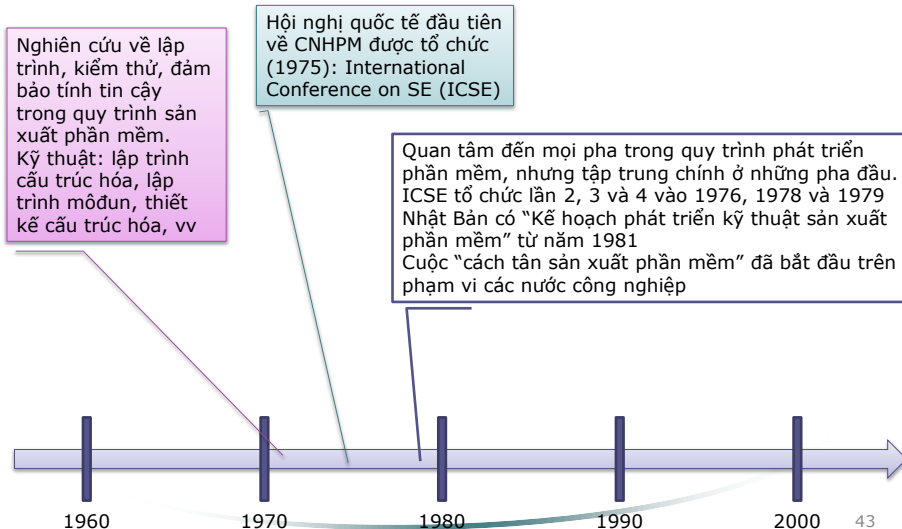
Phát triển hệ điều hành như phần mềm lớn (IBM OS/360, EC OS).  
Xuất hiện nhu cầu về quy trình phát triển phần mềm lớn và quy trình gỡ lỗi, kiểm thử trong phạm vi giới hạn

Chính sách phân biệt giá cả giữa phần cứng và phần mềm (IBM).  
Nghiên cứu cơ bản về phương pháp luận lập trình  
Xuất hiện khái niệm "Software Engineering" (1968).  
Bắt đầu bàn luận về không gian phần mềm và xu hướng hình thành CNHPM như một chuyên môn riêng

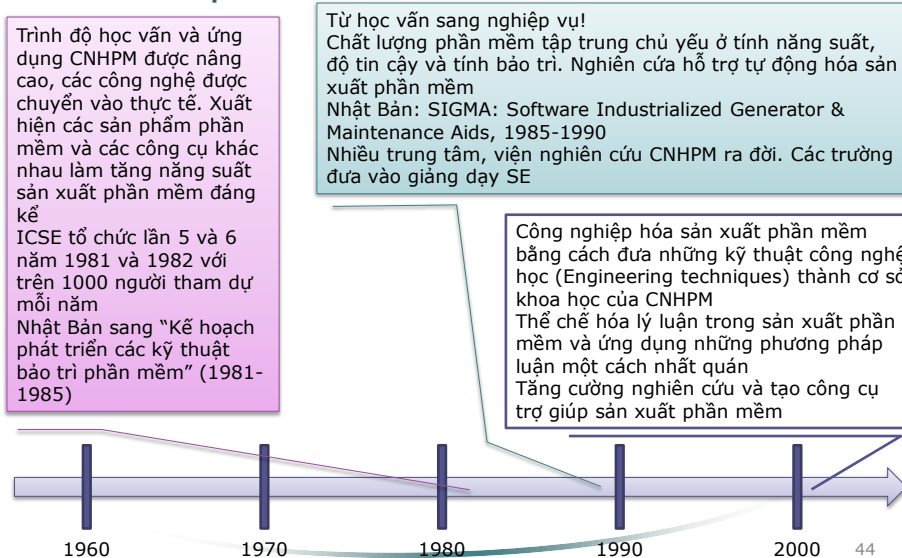


42

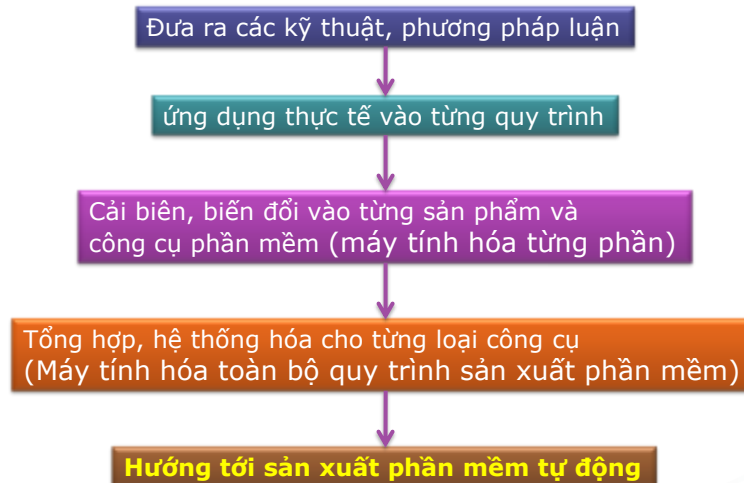
## 1. Sự tiến triển của các phương pháp thiết kế phần mềm



## 1. Sự tiến triển của các phương pháp thiết kế phần mềm



## Hình thái sản xuất Phần mềm



45

## 2. Công nghệ học phần mềm (Software Engineering)

- Bauer [1969]: CNHPM là việc thiết lập và sử dụng các nguyên tắc công nghệ học đúng đắn dùng để thu được phần mềm một cách kinh tế vừa tin cậy vừa làm việc hiệu quả trên các máy thực
- Parnas [1987]: CNHPM là việc xây dựng phần mềm nhiều phiên bản bởi nhiều người
- Ghezzi [1991]: CNHPM là một lĩnh vực của khoa học máy tính, liên quan đến xây dựng các hệ thống phần mềm vừa lớn vừa phức tạp bởi một hay một số nhóm kỹ sư

46

## 2. Công nghệ học phần mềm (Software Engineering)

- IEEE [1993]: CNHPM là
  - (1) việc áp dụng phương pháp tiếp cận có hệ thống, bài bản và được lượng hóa trong phát triển, vận hành và bảo trì phần mềm;
  - (2) nghiên cứu các phương pháp tiếp cận được dùng trong (1)
- Pressman [1995]: CNHPM là bộ môn tích hợp cả quy trình, các phương pháp, các công cụ để phát triển phần mềm máy tính

47

## 2. Công nghệ học phần mềm (Software Engineering)

- Sommerville [1995]: CNHPM là lĩnh vực liên quan đến lý thuyết, phương pháp và công cụ dùng cho phát triển phần mềm
- K. Kawamura [1995]: CNHPM là lĩnh vực học vấn về các kỹ thuật, phương pháp luận công nghệ học (lý luận và kỹ thuật được hiện thực hóa trên những nguyên tắc, nguyên lý nào đó) trong toàn bộ quy trình phát triển phần mềm nhằm nâng cao cả chất và lượng của sản xuất phần mềm

48



## 2. Công nghệ học phần mềm (Software Engineering)

- Công nghệ học phần mềm là lĩnh vực khoa học về các phương pháp luận, kỹ thuật và công cụ tích hợp trong quy trình sản xuất và vận hành phần mềm nhằm tạo ra phần mềm với những chất lượng mong muốn

[Software Engineering is a scientific field to deal with methodologies, techniques and tools integrated in software production-maintenance process to obtain software with desired qualities]

49

## Công nghệ học trong CNHPM ?

- Như các ngành công nghệ học khác, CNHPM cũng lấy các phương pháp khoa học làm cơ sở
- Các kỹ thuật về thiết kế, chế tạo, kiểm thử và bảo trì phần mềm đã được hệ thống hóa thành phương pháp luận và hình thành nên CNHPM
- Toàn bộ quy trình quản lý phát triển phần mềm gắn với khái niệm vòng đời phần mềm, được mô hình hóa với những kỹ thuật và phương pháp luận trở thành các chủ đề khác nhau trong CNHPM

50



## Công nghệ học trong CNHPM ? (tiếp)

- Trong vòng đời phần mềm không chỉ có chế tạo mà bao gồm cả thiết kế, vận hành và bảo dưỡng (tính quan trọng của thiết kế và bảo dưỡng)
- Trong khái niệm phần mềm, không chỉ có chương trình mà cả tư liệu về phần mềm
- Cách tiếp cận công nghệ học (khái niệm công nghiệp hóa) thể hiện ở chỗ nhằm nâng cao năng suất (tính năng suất) và độ tin cậy của phần mềm, đồng thời giảm chi phí giá thành

51



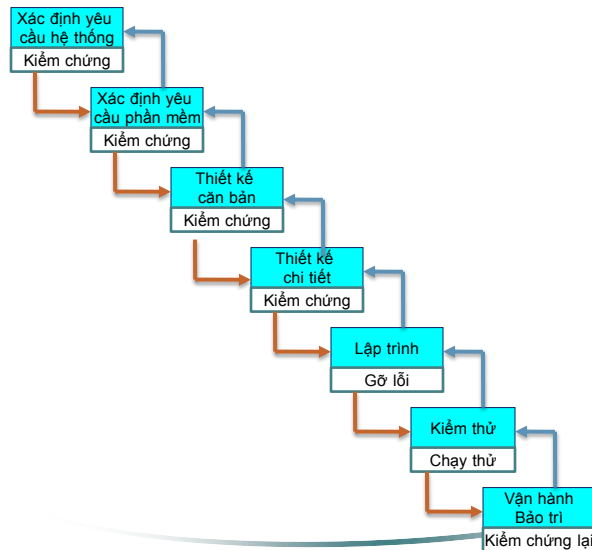
## Software life-cycle

1. Sự tiến triển của các phương pháp thiết kế phần mềm
2. Định nghĩa Công nghệ học phần mềm
3. **Vòng đời của phần mềm**

- Vòng đời phần mềm là thời kỳ tính từ khi phần mềm được sinh (tạo) ra cho đến khi chết đi (từ lúc hình thành đáp ứng yêu cầu, vận hành, bảo dưỡng cho đến khi loại bỏ không đâu dùng)
- Quy trình phần mềm (vòng đời phần mềm) được phân chia thành các pha chính: phân tích, thiết kế, chế tạo, kiểm thử, bảo trì. Biểu diễn các pha có khác nhau theo từng người

52

## Mô hình vòng đời phần mềm của Boehm



53

## Suy nghĩ mới về vòng đời phần mềm

- Pha xác định yêu cầu và thiết kế có vai trò quyết định đến chất lượng phần mềm, chiếm phần lớn công sức so với lập trình, kiểm thử và chuyển giao phần mềm
- Pha cụ thể hóa cấu trúc phần mềm phụ thuộc nhiều vào suy nghĩ trên xuống (top-down) và trừu tượng hóa, cũng như chi tiết hóa
- Pha thiết kế, chế tạo thì theo trên xuống, pha kiểm thử thì dưới lên (bottom-up)
- Trước khi chuyển sang pha kế tiếp phải đảm bảo pha hiện tại đã được kiểm thử không còn lỗi

54



## Suy nghĩ mới về vòng đời phần mềm

- Cần có cơ chế kiểm tra chất lượng, xét duyệt giữa các pha nhằm đảm bảo không gây lỗi cho pha sau
- Tư liệu của mỗi pha không chỉ dùng cho pha sau, mà chính là đối tượng quan trọng cho kiểm tra và đảm bảo chất lượng của từng quy trình và của chính phần mềm
- Cần chuẩn hóa mẫu biểu, cách ghi chép tạo tư liệu cho từng pha, nhằm đảm bảo chất lượng phần mềm
- Thao tác bảo trì phần mềm là việc xử lý quay vòng trở lại các pha trong vòng đời phần mềm nhằm biến đổi, sửa chữa, nâng cấp phần mềm

55

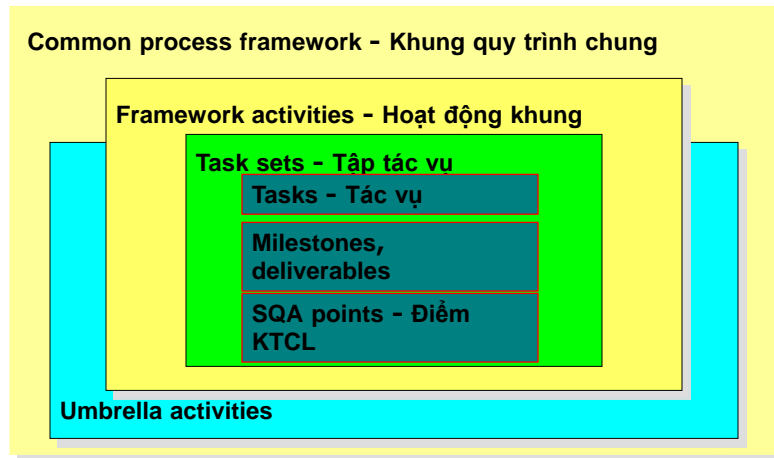


## Các phương pháp luận và kỹ thuật cho từng pha

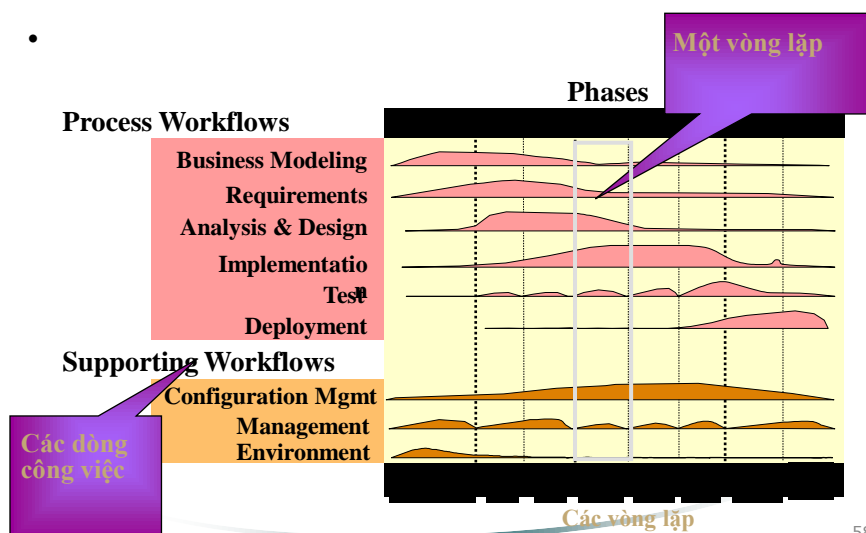
Tên pha	Nội dung nghiệp vụ	Phương pháp, kỹ thuật
Xác định yêu cầu	Đặc tả yêu cầu người dùng Xác định yêu cầu phần mềm	Phân tích cấu trúc hóa
Thiết kế hệ thống	Thiết kế cơ bản phần mềm Thiết kế cấu trúc ngoài của phần mềm	Thiết kế cấu trúc hóa
Thiết kế chương trình	Là thiết kế chi tiết: Thiết kế cấu trúc bên trong của phần mềm (đơn vị chương trình hoặc mô đun)	Lập trình cấu trúc Phương pháp Jackson Phương pháp Warnier
Lập trình	Mã hóa bởi ngôn ngữ lập trình	Mã hóa cấu trúc hóa
Đảm bảo chất lượng	Kiểm tra chất lượng phần mềm đã phát triển	Phương pháp kiểm thử chương trình
Vận hành Bảo trì	Sử dụng, vận hành phần mềm đã phát triển. Biến đổi, điều chỉnh phần mềm	Chưa cụ thể

56

### 3.4 Quy trình phát triển phần mềm



57



58

## 4.1. Capability Maturity Model (CMM by SEI): Mô hình khả năng thuần thực

1. Sự tiến triển của các phương pháp thiết kế phần mềm
2. Định nghĩa Công nghệ học phần mềm
3. Vòng đời của phần mềm
4. Một số quy trình phát triển phần mềm

- Tháng 11 năm 1986 viện Công nghệ phần mềm SEI (Software Engineering Institute) đưa ra khung sườn và các khái niệm liên quan để giúp cải thiện Quy trình sản xuất phần mềm.
- Tháng 9 năm 1987 viện SEI đã đưa ra đặc tả của khung sườn về độ thuần thực của tiến trình.
- Năm 1991, phát triển thành mô hình thuần thực khả năng (CMM).
- Phiên bản đầu tiên là CMM 1.0 phát triển vào những năm 1991-1992.
- Trong phần này chúng ta sẽ tìm hiểu về CMM 1.1.

59

### a. Tại sao phải sử dụng mô hình CMM trong công nghệ làm phần mềm

#### Khó khăn khi không sử dụng CMM

- Các tiến trình phần mềm thường bị thay đổi cập nhật mà không có sự chuẩn bị trước.
- Đặc tả một tiến trình phần mềm không chặt chẽ, dẫn đến sự khủng hoảng khi thực hiện một dự án.
- Thiếu cơ sở để đánh giá chất lượng phần mềm, để đưa ra phương thức tiến hành và cách giải quyết các vấn đề phát sinh.

#### Thuận lợi khi sử dụng CMM

- Dễ dàng quản lý phát triển phần mềm. Các tiến trình được cập nhật qua sự điều khiển của các nhà phân tích và kiểm thử.
- Vai trò, trách nhiệm của mỗi thành viên trong các tiến trình được phân định rõ ràng.
- Quản lý chất lượng của phần mềm, thoả mãn các yêu cầu khách hàng. Có cơ sở chuẩn xác đánh giá chất lượng, thời gian, chi phí và phân tích dự án và các tiến trình.

60

## Tiến trình (Process)

4. Một số quy trình phát triển phần mềm

4.1. CMM

a. Tại sao phải sử dụng mô hình CMM trong công nghệ làm phần mềm

**b. Các khái niệm cơ bản trong CMM**

- Một tiến trình phần mềm là một tập hợp các hành động, phương thức, thực hành, thay đổi mà người ta dùng để duy trì và phát triển phần mềm cũng như các thành phần liên quan tới chúng (ví dụ: kế hoạch dự án, thiết kế, lập trình, kiểm thử, tài liệu hướng dẫn...).

61

## Khả năng tiến trình phần mềm (Software Process Capability)

4. Một số quy trình phát triển phần mềm

4.1. CMM

a. Tại sao phải sử dụng mô hình CMM trong công nghệ làm phần mềm

**b. Các khái niệm cơ bản trong CMM**

- Cho biết phạm vi kết quả có thể mong đợi của một tiến trình phần mềm.
- Dự đoán khả năng làm dự án phần mềm tiếp theo của công ty.

62



## Thực thi tiến trình phần mềm (Software Process Performance)

4. Một số quy trình phát triển phần mềm

4.1. CMM

a. Tại sao phải sử dụng mô hình CMM trong công nghệ làm phần mềm

**b. Các khái niệm cơ bản trong CMM**

- Thực thi tiến trình phần mềm cho biết kết quả thực tế của một tiến trình phần mềm.
- Như vậy nó hướng tới kết quả đạt được còn khả năng tiến trình phần mềm cho thấy kết quả có thể mong đợi.
- Do phụ thuộc vào đặc trưng của dự án và từng trường hợp cụ thể, nên kết quả thực tế thường không phản ánh đầy đủ khả năng tiến trình của một công ty.

63



## Độ thuần thục của tiến trình phần mềm (Software process maturity)

4. Một số quy trình phát triển phần mềm

4.1. CMM

a. Tại sao phải sử dụng mô hình CMM trong công nghệ làm phần mềm

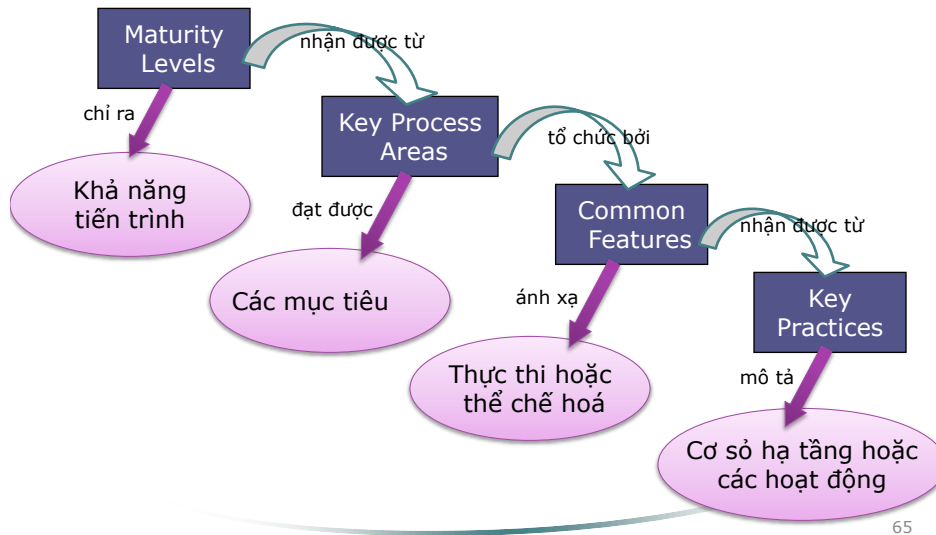
**b. Các khái niệm cơ bản trong CMM**

- Chỉ rõ một tiến trình phần mềm được xác định, quản lý, đánh giá, điều khiển, đạt hiệu quả một cách rõ ràng.
- Cho biết khả năng phát triển, chỉ ra giá trị của tiến trình phần mềm, tính vững chắc của dự án.

64

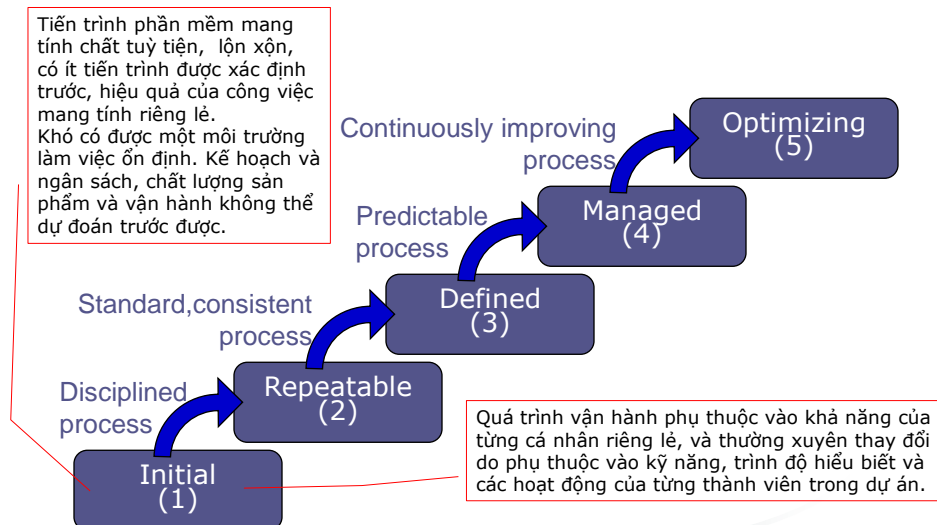


### c. Mô hình chi tiết các thành phần trong cấu trúc CMM.



65

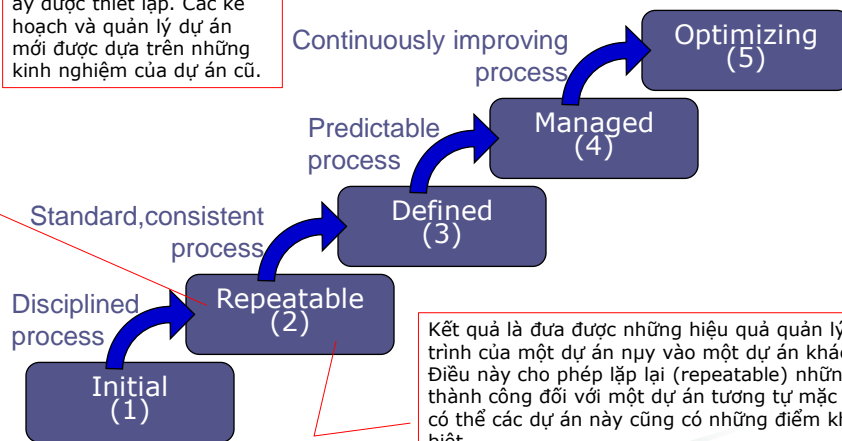
### d. Mô hình 5 mức của CMM



66

## d. Mô hình 5 mức của CMM

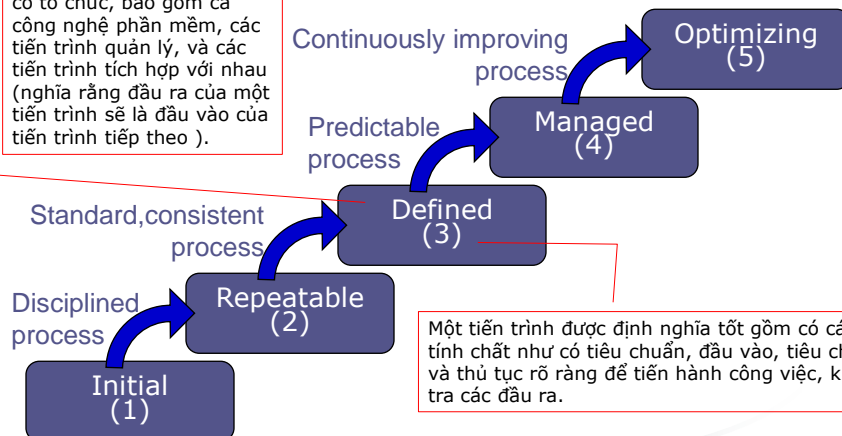
Có sự cải tiến hơn, chiến lược quản lý dự án vụ thủ tục để thực thi chiến lược ấy được thiết lập. Các kế hoạch và quản lý dự án mới được dựa trên những kinh nghiệm của dự án cũ.



67

## d. Mô hình 5 mức của CMM

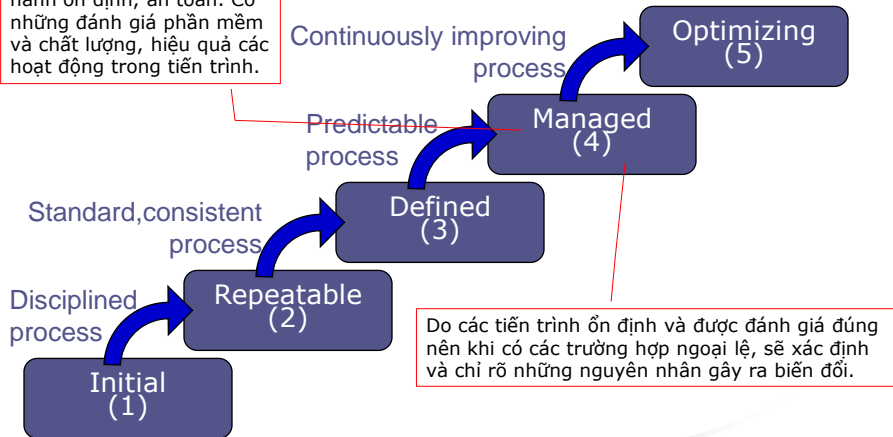
Lập được tài liệu tiến trình tiêu chuẩn đối với việc phát triển và bảo trì phần mềm có tổ chức, bao gồm cả công nghệ phần mềm, các tiến trình quản lý, và các tiến trình tích hợp với nhau (nghĩa rằng đầu ra của một tiến trình sẽ là đầu vào của tiến trình tiếp theo).



68

## d. Mô hình 5 mức của CMM

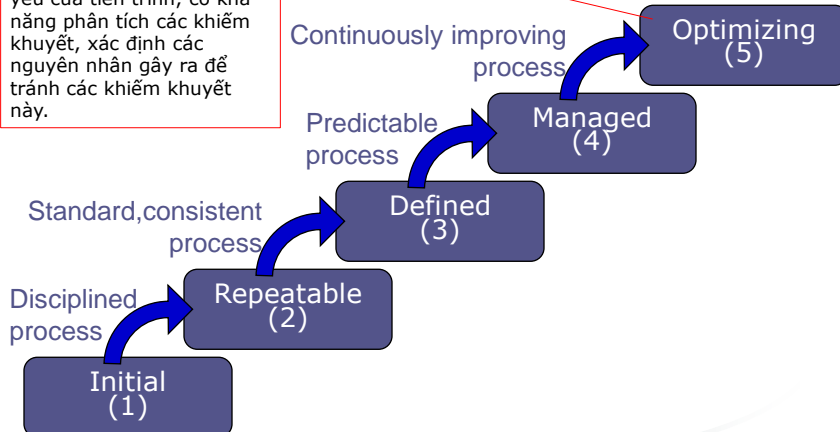
Mục tiêu là điều khiển tiến trình. Các tiến trình phần mềm được quản lý để vận hành ổn định, an toàn. Có những đánh giá phần mềm và chất lượng, hiệu quả các hoạt động trong tiến trình.



69

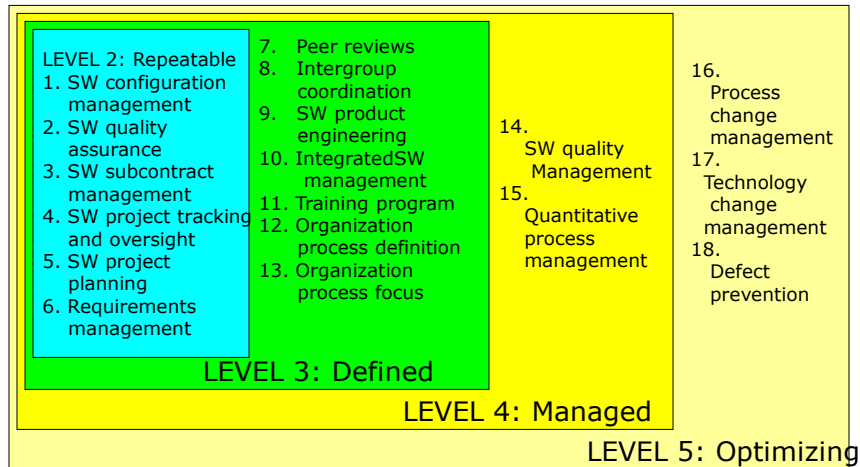
## d. Mô hình 5 mức của CMM

Tiếp tục cải tiến tiến trình, có thể xác định được những điểm mạnh và điểm yếu của tiến trình, có khả năng phân tích các khiếm khuyết, xác định các nguyên nhân gây ra để tránh các khiếm khuyết này.



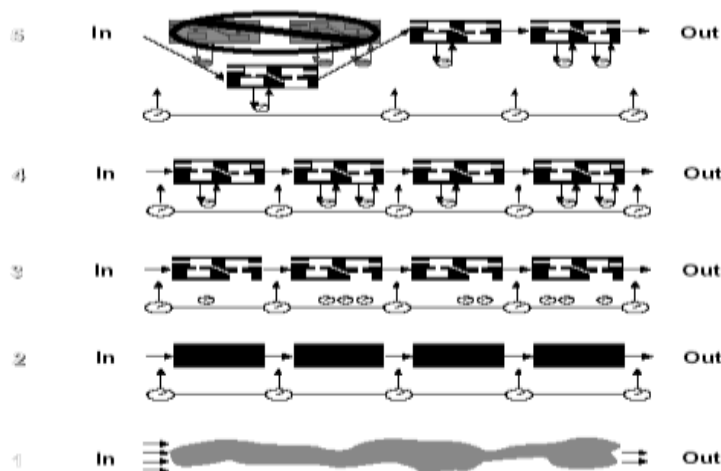
70

## 18 KPA (Key Process Area)



71

## Khả năng nhìn nhận tại mỗi mức thuần thực



72



## Khả năng tiến trình và dự đoán theo các mức của CMM

- Khi mức độ thuần thục tăng, sự sai khác giữa kết quả đạt được và kết quả dự tính giảm xuống.
- Khi mức độ thuần thục tăng, độ biến động của kết quả thực tế so với kết quả đề ra giảm xuống.
- Khi mức độ thuần thục tăng thì các kết quả sẽ được cải thiện. Đó là, chi phí giảm, thời gian phát triển ngắn hơn, chất lượng và năng suất tăng.

73

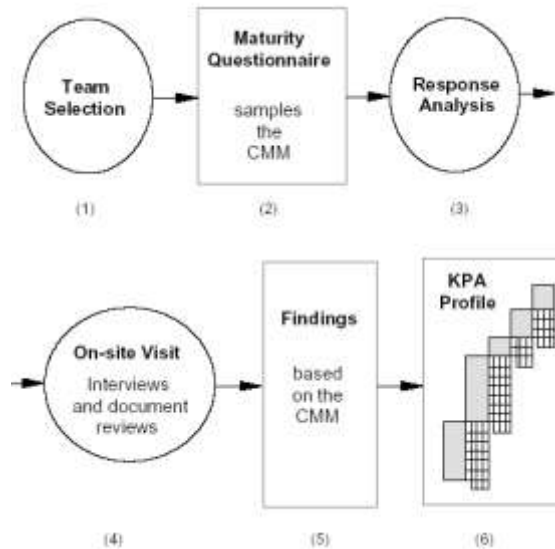


## e. Cách thức sử dụng mô hình CMM

- Định giá tiến trình phần mềm (Software process assessments ) xác định trạng thái của tiến trình phần mềm hiện tại của tổ chức, xác định mức độ ưu tiên đối với các vấn đề có liên quan tới tiến trình phần mềm khi xử lý chúng và xây dựng hệ thống hỗ trợ phát triển tiến trình phần mềm.
- Đánh giá khả năng phần mềm (Software capability evaluations) xác định các nhà thầu có đủ tư cách triển khai một dự án phần mềm hoặc quản lý hiện trạng của một hệ thống phần mềm đã có sẵn.

74

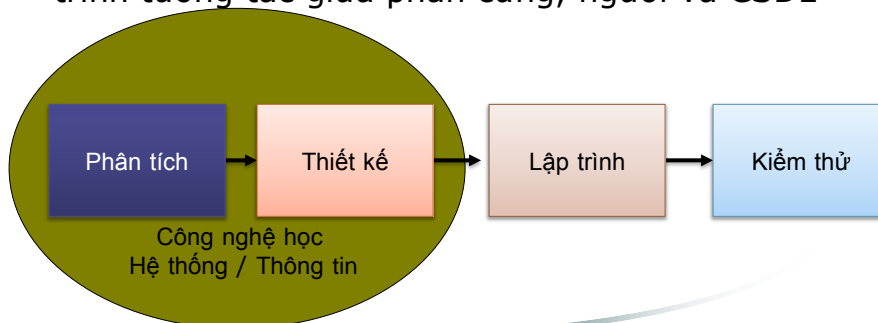
## Những điểm chung của 2 phương thức sử dụng CMM



75

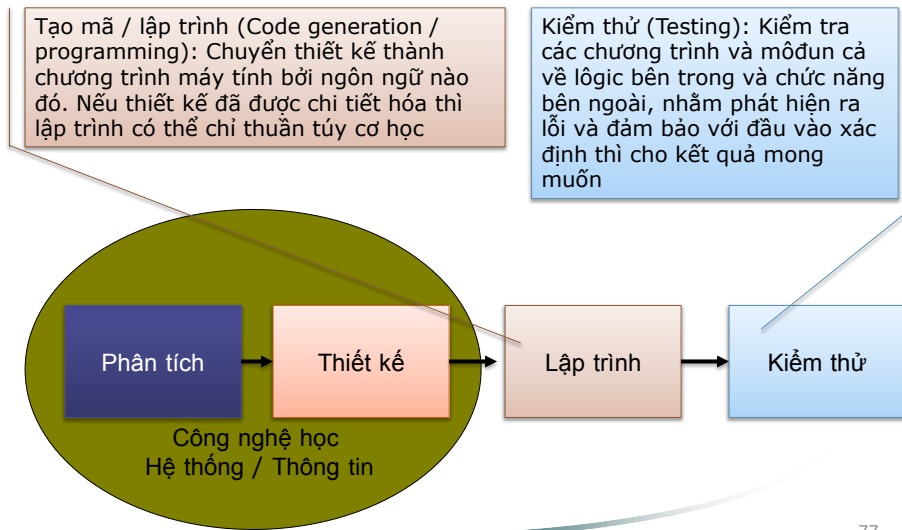
## 4.2. Mô hình tuyến tính

- Công nghệ học Hệ thống / Thông tin và mô hình hóa (System / Information engineering and modeling): thiết lập các yêu cầu, ánh xạ một số tập con các yêu cầu sang phần mềm trong quá trình tương tác giữa phần cứng, người và CSDL



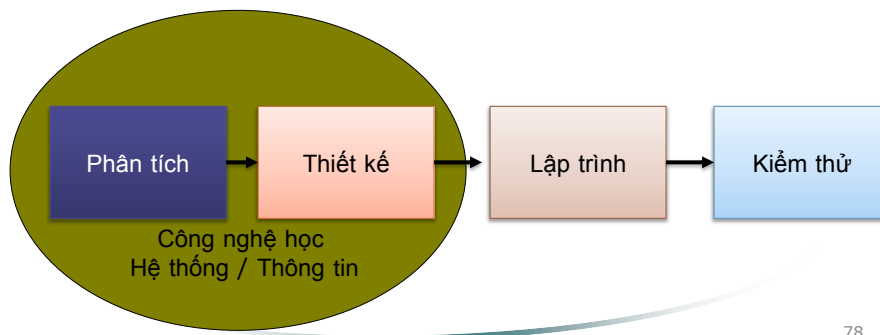
76

## 4.2. Mô hình tuyến tính



## 4.2. Mô hình tuyến tính

- Hỗ trợ / Bảo trì (Support / Maintenance): Đáp ứng những thay đổi, nâng cấp phần mềm đã phát triển do sự thay đổi của môi trường, nhu cầu

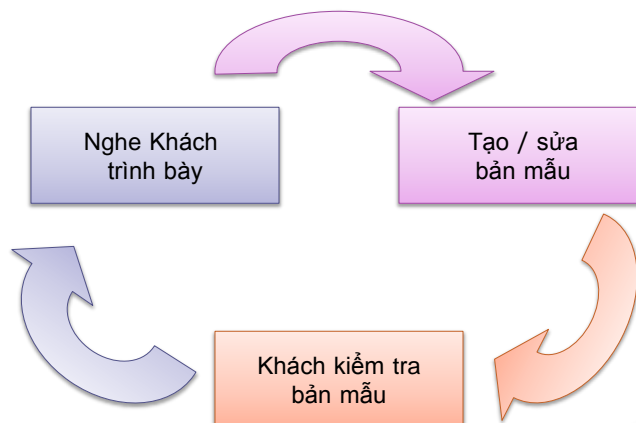


## Điểm yếu của Mô hình tuyến tính

- Thực tế các dự án ít khi tuân theo dòng tuần tự của mô hình, mà thường có lặp lại (như mô hình của Boehm)
- Khách hàng ít khi tuyên bố rõ ràng khi nào xong hết các yêu cầu
- Khách hàng phải có lòng kiên nhẫn chờ đợi thời gian nhất định mới có sản phẩm. Nếu phát hiện ra lỗi nặng thì là một thảm họa!

79

## 4.3. Mô hình chế thử (Prototyping model)



80





## Mô hình chế thử: Khi nào ?

- Khi mới rõ mục đích chung chung của phần mềm, chưa rõ chi tiết đầu vào hay xử lý ra sao hoặc chưa rõ yêu cầu đầu ra
- Dùng như "Hệ sơ khai" để thu thập yêu cầu người dùng qua các thiết kế nhanh
- Các giải thuật, kỹ thuật dùng làm bản mẫu có thể chưa nhanh, chưa tốt, miễn là có mẫu để thảo luận gợi ý yêu cầu của người dùng

81

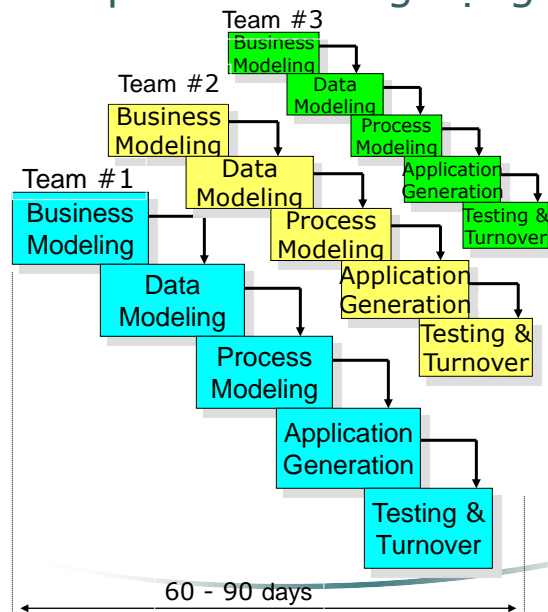


## 4.4. Mô hình phát triển ứng dụng nhanh (Rapid Application Development: RAD)

- Là quy trình phát triển phần mềm gia tăng, tăng dần từng bước (Incremental software development) với mỗi chu trình phát triển rất ngắn (60-90 ngày)
- Xây dựng dựa trên hướng thành phần (Component-based construction) với khả năng tái sử dụng (reuse)
- Gồm một số nhóm (teams), mỗi nhóm làm 1 RAD theo các pha: Mô hình nghiệp vụ, Mô hình dữ liệu, Mô hình xử lý, Tạo ứng dụng, Kiểm thử và đánh giá (Business, Data, Process, Appl. Generation, Test)

82

## Mô hình phát triển ứng dụng nhanh



## RAD: Business modeling

- Luồng thông tin được mô hình hóa để trả lời các câu hỏi:
  - Thông tin nào điều khiển xử lý nghiệp vụ ?
  - Thông tin gì được sinh ra?
  - Ai sinh ra nó ?
  - Thông tin đi đến đâu ?
  - Ai xử lý chúng ?

## RAD: Data and Process modeling

- Data modeling: các đối tượng dữ liệu cần để hỗ trợ nghiệp vụ (business). Định nghĩa các thuộc tính của từng đối tượng và xác lập quan hệ giữa các đối tượng
- Process modeling: Các đối tượng dữ liệu được chuyển sang luồng thông tin thực hiện chức năng nghiệp vụ. Tạo mô tả xử lý để cập nhật (thêm, sửa, xóa, khôi phục) từng đối tượng dữ liệu

85

## RAD: Appl. Generation and Testing

- Application Generation: Dùng các kỹ thuật thể hệ 4 để tạo phần mềm từ các thành phần có sẵn hoặc tạo ra các thành phần có thể tái dụng lại sau này. Dùng các công cụ tự động để xây dựng phần mềm
- Testing and Turnover: Kiểm thử các thành phần mới và kiểm chứng mọi giao diện (các thành phần cũ đã được kiểm thử và dùng lại)

86

## RAD: Hạn chế ?

- Cần nguồn nhân lực dồi dào để tạo các nhóm cho các chức năng chính
- Yêu cầu hai bên giao kèo trong thời gian ngắn phải có phần mềm hoàn chỉnh, thiếu trách nhiệm của một bên dễ làm dự án đổ vỡ
- RAD không phải tốt cho mọi ứng dụng, nhất là với ứng dụng không thể môđun hóa hoặc đòi hỏi tính năng cao
- Mạo hiểm kỹ thuật cao thì không nên dùng RAD

87

## Mở đầu

4. Một số quy trình phát triển phần mềm  
 4.1. CMM  
 4.2. Mô hình tuyến tính  
 4.3. Mô hình chế thử  
 4.4. Mô hình RAD  
**4.5. Các mô hình tiến hóa**

- Phần lớn các hệ phần mềm phức tạp đều tiến hóa theo thời gian: môi trường thay đổi, yêu cầu phát sinh thêm, hoàn thiện thêm chức năng, tính năng
- Các mô hình tiến hóa (evolutionary models) có tính lặp lại. Kỹ sư phần mềm tạo ra các phiên bản (versions) ngày càng hoàn thiện hơn, phức tạp hơn
- Các mô hình tiêu biểu:
  - Incremental
  - Spiral
  - WINWIN spiral
  - Concurrent development model

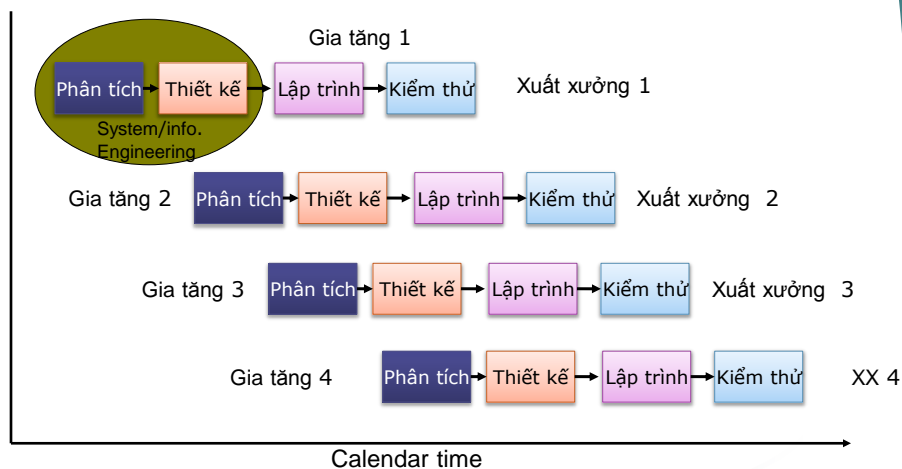
88

## Mô hình gia tăng (The incremental model)

- Kết hợp mô hình tuần tự và ý tưởng lặp lại của chế bản mẫu
- Sản phẩm lỗi với những yêu cầu cơ bản nhất của hệ thống được phát triển
- Các chức năng với những yêu cầu khác được phát triển thêm sau (gia tăng)
- Lặp lại quy trình để hoàn thiện dần

89

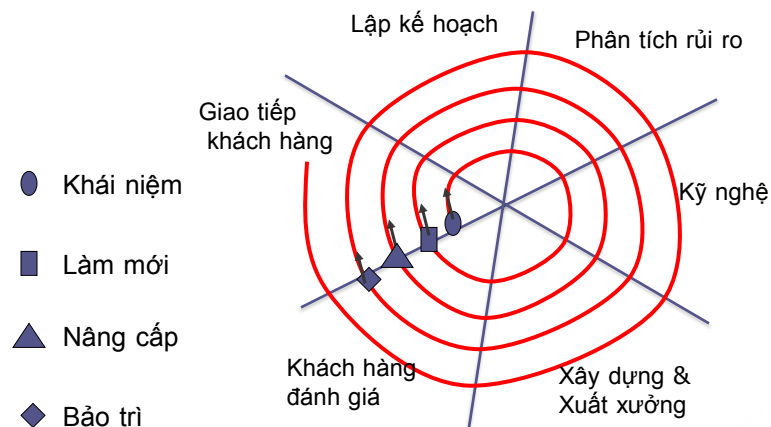
## Mô hình gia tăng



90



## Mô hình xoắn ốc (spiral)



91



## Mô hình xoắn ốc (tiếp)

- Giao tiếp khách hàng: giữa người phát triển và khách hàng để tìm hiểu yêu cầu, ý kiến
- Lập kế hoạch: Xác lập tài nguyên, thời hạn và những thông tin khác
- Phân tích rủi ro: Xem xét mạo hiểm kỹ thuật và mạo hiểm quản lý
- Kỹ nghệ: Xây dựng một hay một số biểu diễn của ứng dụng

92



## Mô hình xoắn ốc (tiếp)

- Xây dựng và xuất xưởng: xây dựng, kiểm thử, cài đặt và cung cấp hỗ trợ người dùng (tư liệu, huấn luyện, . . .)
- Đánh giá của khách hàng: Nhận các phản hồi của người sử dụng về biểu diễn phần mềm trong giai đoạn kỹ nghệ và cài đặt

93



## Mô hình xoắn ốc: Mạnh và yếu?

- Tốt cho các hệ phần mềm quy mô lớn
- Dễ kiểm soát các mạo hiểm ở từng mức tiến hóa
- Khó thuyết phục khách hàng là phương pháp tiến hóa xoắn ốc có thể kiểm soát được
- Chưa được dùng rộng rãi như các mô hình tuyến tính hoặc chế thử

94



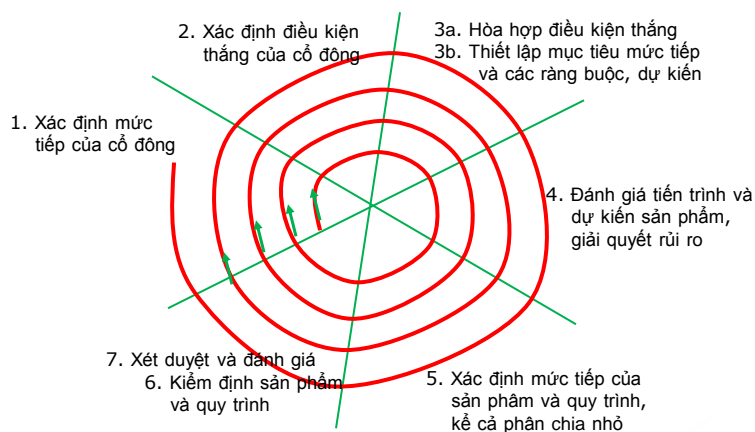
## Mô hình xoắn ốc WINWIN

- Nhằm thỏa hiệp giữa người phát triển và khách hàng, cả hai cùng “Thắng” (win-win)
  - Khách thì có phần mềm thỏa mãn yêu cầu chính
  - Người phát triển thì có kinh phí thỏa đáng và thời gian hợp lý
- Các hoạt động chính trong xác định hệ thống:
  - Xác định cổ đông (stakeholders)
  - Xác định điều kiện thắng của cổ đông
  - Thỏa hiệp điều kiện thắng của các bên liên quan

95



## Mô hình xoắn ốc WINWIN



96



## Mô hình phát triển đồng thời (concurrent development)

- Xác định mạng lưới những hoạt động đồng thời (Network of concurrent activities)
- Các sự kiện (events) xuất hiện theo điều kiện vận động trạng thái trong từng hoạt động
- Dùng cho mọi loại ứng dụng và cho hình ảnh khá chính xác về trạng thái hiện trạng của dự án
- Thường dùng trong phát triển các ứng dụng khách/chủ (client/server applications): hệ thống và các thành phần cấu thành hệ thống được phát triển đồng thời

97

## Component-based model

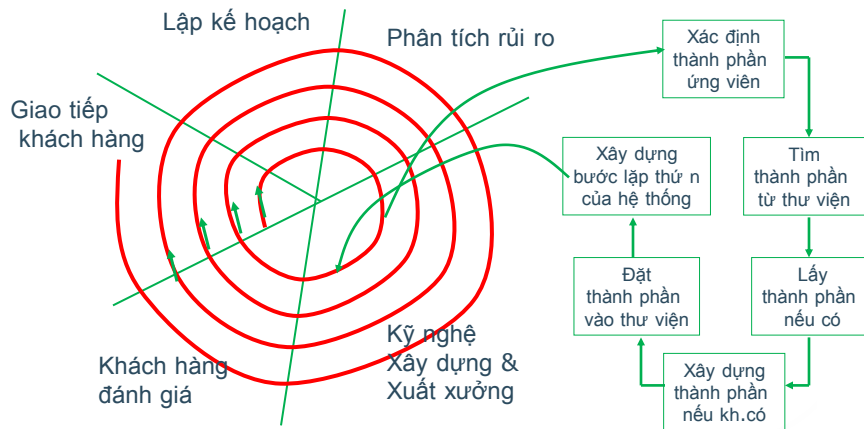
4. Một số quy trình phát triển phần mềm

- 4.1. CMM
- 4.2. Mô hình tuyến tính
- 4.3. Mô hình chế thử
- 4.4. Mô hình RAD
- 4.5. Các mô hình tiến hóa
- 4.6. Mô hình dựa thành phần**

- Gắn với những công nghệ hướng đối tượng (Object-oriented technologies) qua việc tạo các lớp (classes) có chứa cả dữ liệu và giải thuật xử lý dữ liệu
- Có nhiều tương đồng với mô hình xoắn ốc
- Với ưu điểm tái sử dụng các thành phần qua Thư viện / kho các lớp: tiết kiệm 70% thời gian, 80% giá thành, chỉ số sản xuất 26.2/16.9
- Với UML như chuẩn công nghiệp đang triển khai

98

## Mô hình dựa thành phần



99

## 4.7. Mô hình RUP (Rational Unified Process)

- SV tự nghiên cứu

4. Một số quy trình phát triển phần mềm

- 4.1. CMM
- 4.2. Mô hình tuyến tính
- 4.3. Mô hình chế thử
- 4.4. Mô hình RAD
- 4.5. Các mô hình tiến hóa
- 4.6. Mô hình dựa thành phần

100

## 4.8. Các kỹ thuật thế hệ 4 (Fourth generation techniques)

4. Một số quy trình phát triển phần mềm  
4.1. CMM  
4.2. Mô hình tuyến tính  
4.3. Mô hình chế thử  
4.4. Mô hình RAD  
4.5. Các mô hình tiến hóa  
4.6. Mô hình dựa thành phần  
4.7. Mô hình RUP


- Tập hợp các công cụ cho phép xác định đặc tính phần mềm ở mức cao, sau đó sinh tự động mã nguồn dựa theo đặc tả đó
- Các công cụ 4GT điển hình: ngôn ngữ phi thủ tục cho truy vấn CSDL; tạo báo cáo; xử lý dữ liệu; tương tác màn hình; tạo mã nguồn; khả năng đồ họa bậc cao; khả năng bảng tính; khả năng giao diện Web; vv

101

## 4GT: Tại sao ?

- Từ thu thập yêu cầu cho đến sản phẩm: đối thoại giữa khách và người phát triển là quan trọng
- Không nên bỏ qua khâu thiết kế. 4GT chỉ áp dụng để triển khai thiết kế qua 4GL
- Mạnh: giảm thời gian phát triển và tăng năng suất
- Yếu: 4GT khó dùng hơn ngôn ngữ lập trình, mã khó tối ưu và khó bảo trì cho hệ thống lớn  $\Rightarrow$  cần kỹ năng của kỹ sư phần mềm
- Tương lai: 4GT với mô hình theo thành phần

102



## 5. Sản phẩm và quy trình (Product and process)

- Quy trình yếu thì sản phẩm khó mà tốt, song không nên coi trọng quá mức vào quy trình hoặc quá mức vào sản phẩm
- Sản phẩm và quy trình cần được coi trọng như nhau

103