

Phân Tích và Thiết Kế Hệ Thống Thông Tin (IT3620)

Nguyễn Nhật Quang

quang.nguyennhat@hust.edu.vn

Trường Đại học Bách Khoa Hà Nội
Viện Công nghệ thông tin và truyền thông
Năm học 2015-2016

Nội dung học phần:

- Giới thiệu về Phân tích và thiết kế hệ thống hướng đối tượng
- Giới thiệu về Ngôn ngữ mô hình hóa UML
- Giới thiệu về Quy trình phát triển phần mềm
- Phân tích môi trường và nhu cầu
- Phân tích chức năng
- Phân tích cấu trúc
- Phân tích hành vi
- Thiết kế tổng thể
- Thiết kế giao diện
- **Thiết kế đối tượng, lớp**
- **Thiết kế dữ liệu**
- Mẫu thiết kế, các mô hình kiến trúc

Thiết kế chi tiết

- Mục đích của thiết kế chi tiết
- Quy trình thiết kế chi tiết
- Thiết kế chi tiết các tầng
- Bài tập tổng hợp

Mục đích thiết kế chi tiết (1)

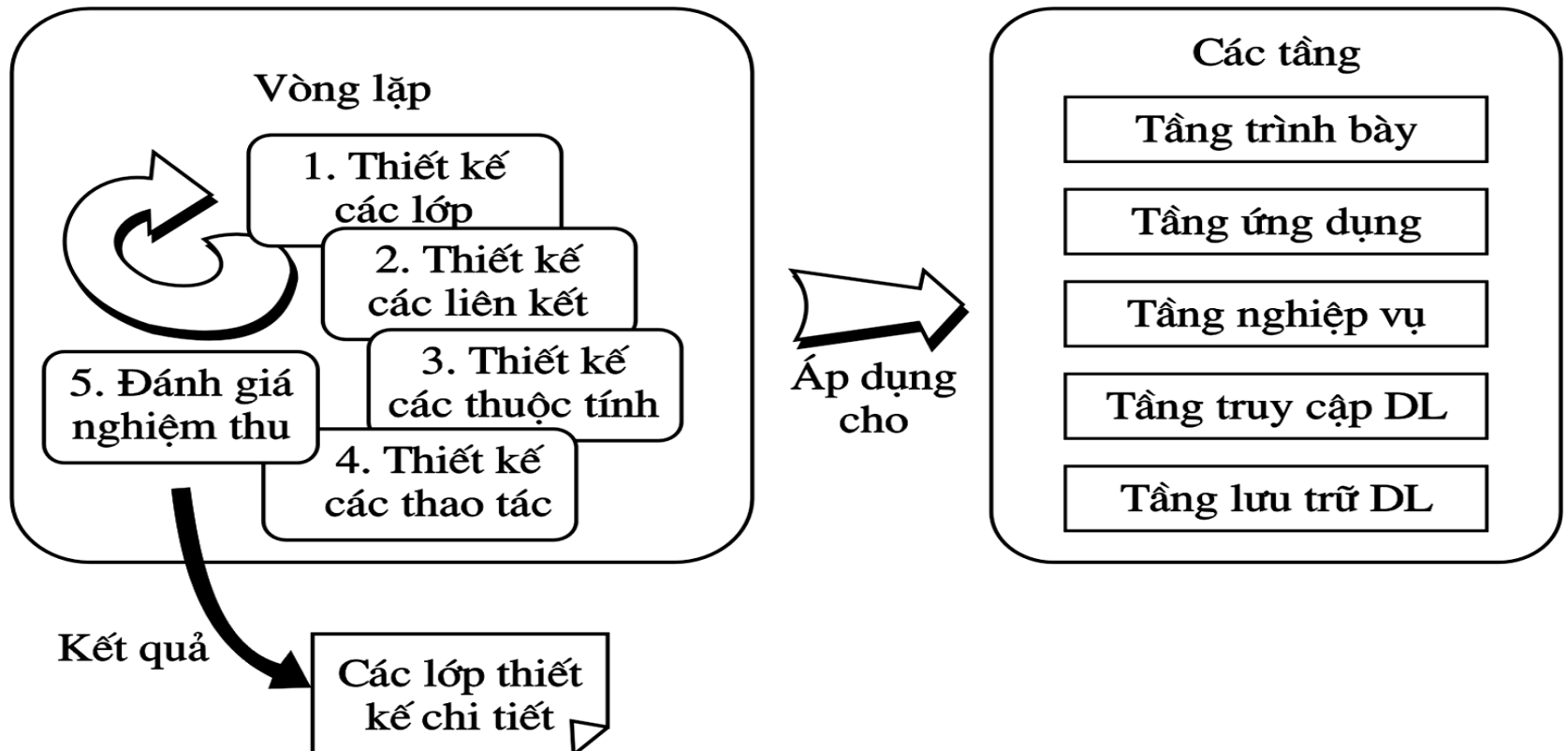
- Trong phân tích, ta tập trung nghiên cứu cấu trúc logic của các thông tin, cần thiết cho việc xây dựng một giải pháp nghiệp vụ
 - Phân tích luôn được triển khai theo **nhãn quan ứng dụng**, và chưa tính tới các điều kiện về công nghệ.
- Trong thiết kế, đặc biệt là **thiết kế chi tiết**, ta cần nghiên cứu các cách tốt nhất để cài đặt cấu trúc logic nói trên, nhằm tối ưu hoá hiệu năng của ứng dụng
 - Thiết kế phải được triển khai theo **nhãn quan kỹ thuật** và phụ thuộc vào các khả năng và các hạn chế của máy tính

Mục đích thiết kế chi tiết (2)

- Đầu vào của việc thiết kế chi tiết là các mô hình đã được thiết lập từ các bước phân tích và thiết kế hệ thống trước đây, bao gồm:
 - Các mô hình về cấu trúc (các biểu đồ lớp, thành phần, hệ thống con, kiến trúc phân tầng và nút), và
 - Các mô hình động thái (các biểu đồ ca sử dụng, tương tác, máy trạng thái và giao diện người dùng)
- Kết quả đầu ra của thiết kế chi tiết phải là một **mô hình sẵn sàng cho lập trình**, bao gồm mọi quyết định về cài đặt, thích ứng với ngôn ngữ lập trình và môi trường cài đặt đã được chọn lựa (hay sẵn có)
 - Mô hình này có thể vẫn được diễn tả thông qua các biểu đồ của UML (kết hợp với các tài liệu diễn giải)

Quy trình thiết kế chi tiết

- Bước thiết kế chi tiết được tiến hành theo một **quy trình lặp** được diễn tả như hình sau:



Thiết kế các lớp (1)

Thiết kế lớp đưa ra nhiều sự thay đổi đối với các lớp phân tích. Đó có thể là:

a) Phân bổ lại hay giải phóng bớt trách nhiệm cho các lớp phân tích

- Khi phân tích, thì các lớp được đưa ra theo nhu cầu, mà chưa tính đến hiệu năng hay sự thích ứng với điều kiện kỹ thuật. Vì vậy trong thiết kế chi tiết, cần có sự phân bổ lại trách nhiệm, theo nhiều mục đích khác nhau, như:
 - Rút các nhiệm vụ có tính chất kỹ thuật ra khỏi các lớp phân tích
 - Phân bổ lại trách nhiệm, và đặc biệt là các sự trao đổi thông điệp và sự kiện, cho phù hợp với yêu cầu của kiến trúc phân tầng
 - Chuyển việc lưu giữ các kết quả trung gian hay việc thực hiện các nhiệm vụ cấp thấp cho các lớp mới

Thiết kế các lớp (2)

b) Thêm các lớp mới để cài đặt các cấu trúc dữ liệu

- Khi phân tích, thì nhiều cấu trúc dữ liệu được xem là mặc định. Trong thiết kế chi tiết, thì các cấu trúc dữ liệu đó phải được xem xét việc cài đặt cụ thể (chi tiết)
- Thường thì nhiều cấu trúc dữ liệu là có sẵn trong thư viện của ngôn ngữ lập trình, vd: mảng, danh sách, hàng đợi, ngăn xếp, tập hợp, túi (bag), từ điển (dictionary), cây, ...

Thiết kế các lớp (3)

c) Thêm các lớp mới để cài đặt các khái niệm phân tích

- Có nhiều khái niệm dùng trong phân tích, nhưng không có trong các ngôn ngữ lập trình, cần phải tìm cách để cài đặt chúng bằng các lớp thiết kế
- Một thí dụ điển hình là máy trạng thái
 - Có nhiều cách để cài đặt máy trạng thái
 - Trong một ngôn ngữ lập trình hướng thủ tục, thì máy trạng thái có thể cài đặt bằng cách mô phỏng, hoặc bằng cách điều khiển bằng bảng
 - Trong một ngôn ngữ lập trình hướng đối tượng, thì ta có thể cài đặt nó theo mẫu thiết kế trạng thái (state)

Thiết kế các lớp (4)

d) Thêm các lớp mới vì mục đích tối ưu hoá

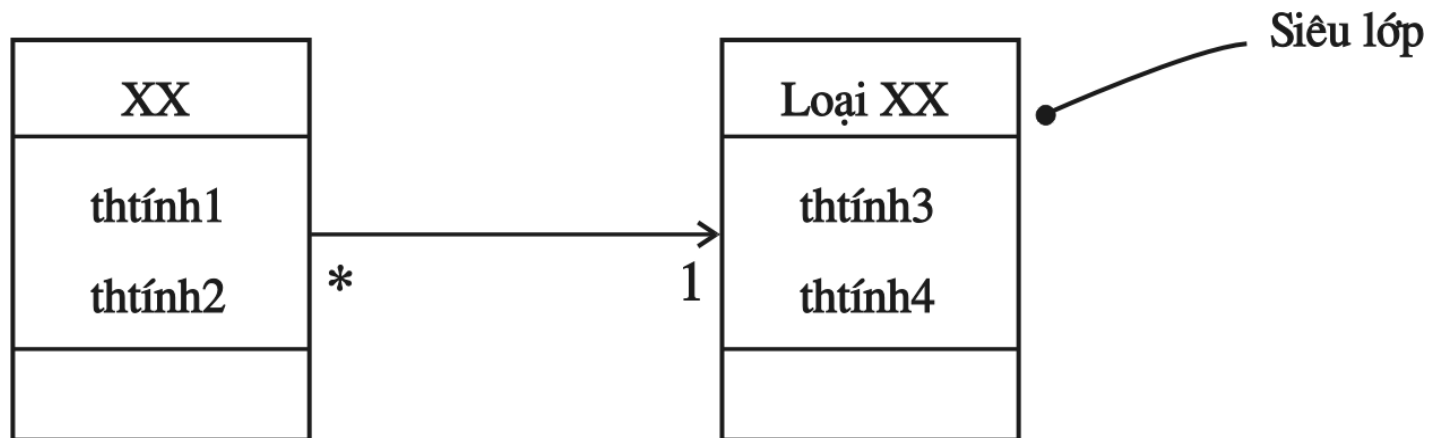
Nhiều biện pháp tối ưu hoá được thực hiện bằng cách đưa thêm các lớp mới

- **Các lớp mô tả:** Ta gọi lớp mô tả (meta-class) là một lớp mà đối tượng của nó lại là một lớp khác
 - Khi xem xét một lớp XX, mà ta thấy trong các trách nhiệm của nó, có những trách nhiệm không thuộc riêng từng đối tượng, mà thuộc vào từng nhóm (loại) đối tượng => Ta thêm lớp LoạiXX (hay KiểuXX) và phân bố lại các thuộc tính và liên kết trên hai lớp

Thiết kế các lớp (5)

d) Thêm các lớp mới vì mục đích tối ưu hoá (tiếp)

- ❑ Kết nối lớp XX với lớp mới LoạiXX bằng một liên kết **nhiều-1**, thường là một chiều, hướng tới LoạiXX. Lớp LoạiXX là một lớp mô tả (meta-class), vì mỗi đối tượng của nó (một loại) lại là một tập hợp các đối tượng
- ❑ Ưu điểm của giải pháp trên là đã tránh được sự lặp lại nhiều lần giá trị của các thuộc tính của siêu lớp trên mỗi đối tượng của lớp XX



Thiết kế các lớp (6)

- **Các lớp dẫn xuất:** Nếu ta muốn loại bỏ sự tính toán lại, để tăng hiệu năng, thì ta có thể lập ra các đối tượng/lớp mới để lưu giữ các thuộc tính (dữ liệu) dẫn xuất. Tuy nhiên cần nhớ rằng phải cập nhật các thuộc tính dẫn xuất mỗi khi các thuộc tính cơ sở thay đổi. Việc này có thể thực hiện bằng các cách sau:
 - *Mã tường minh:* Đưa thêm mã lệnh vào các phương thức cập nhật thuộc tính của các lớp cơ sở. Các mã lệnh mới thêm này sẽ cập nhật một cách tường minh các thuộc tính dẫn xuất, khi thuộc tính cơ sở được cập nhật
 - *Tính toán lại một cách định kỳ:* Khi các giá trị cơ sở thay đổi đồng loạt (không lẻ tẻ), thì ta có thể thực hiện tính toán lại một cách định kỳ sau khi các giá trị cơ sở đều đã thay đổi

Thiết kế các lớp (7)

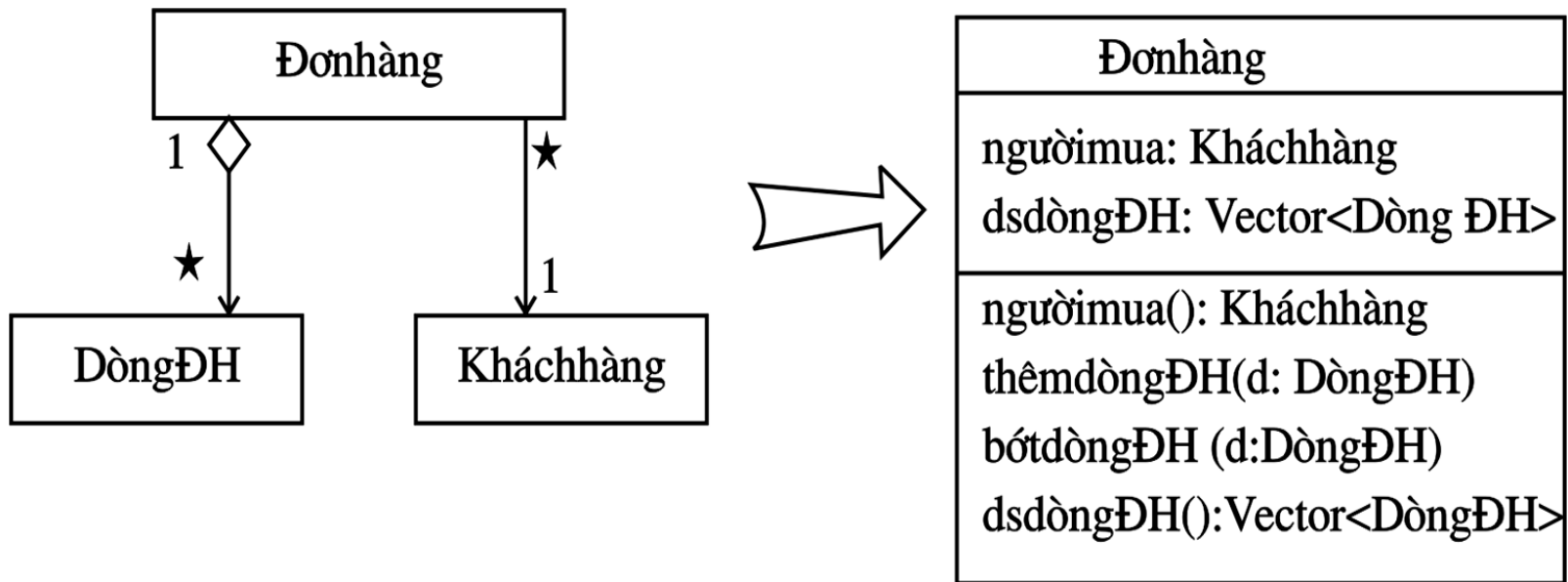
- *Thủ tục tự động (Trigger)*: Khi một thuộc tính cơ sở có nhiều thuộc tính dẫn xuất từ nó được cập nhật, thì một trigger (một thủ tục tự khởi động khi một sự kiện định trước xảy ra) sẽ được kích hoạt và báo cho các đối tượng chứa các thuộc tính dẫn xuất biết là thuộc tính cơ sở đã thay đổi giá trị. Sau đó thì chính đối tượng chứa thuộc tính dẫn xuất có trách nhiệm cập nhật thuộc tính dẫn xuất của mình

Thiết kế các lớp (8)

- **Các lớp cha:** Khi có cùng một thao tác hay thuộc tính được phát hiện trên nhiều lớp khác nhau, thì có thể đưa nó vào một lớp cha để các lớp nói trên sử dụng nó theo cách thừa kế
 - Tuy nhiên, các thao tác trong các lớp khác nhau thường chỉ là tương tự nhau, chứ chưa thực sự là đồng nhất. Bấy giờ ta phải điều chỉnh tiêu đề của thao tác ít nhiều (đổi tên, thêm tham số,...) thì mới quy được các dịch vụ tương tự nhau vào một, để tổ chức thành thừa kế
 - Các biện pháp tổ chức thừa kế nói trên là có ích theo mục đích tối ưu hoá. Tuy nhiên ta không nên lạm dụng nó như là những biện pháp kỹ thuật thuần tuý để "cưỡng bức" các lớp xa lạ với nhau về ngữ nghĩa vào trong cùng một phân cấp kế thừa (vì có thể dẫn tới các hiệu ứng phụ khó lường trước được)

Thiết kế các liên kết (1)

- Khái niệm liên kết không có sẵn trong các ngôn ngữ lập trình. Ta phải biến đổi nó thành thuộc tính hay bảng các thuộc tính, tùy theo cơ sở của nó. Cùng với các thuộc tính đưa thêm đó, lại phải có thêm các thao tác để sử dụng và quản lý các thuộc tính này.



Thiết kế các liên kết (2)

- Nếu liên kết là một chiều (như trên hình vừa rồi), thì thuộc tính chỉ đưa vào một phía (phía gốc của sự lưu hành). Nhưng nếu liên kết là hai chiều, thì thuộc tính cài đặt nó phải đưa vào cả hai phía (nhưng cũng có thể chỉ đưa vào một phía và thực hiện tìm kiếm ở phía kia).
- Khi đưa thuộc tính thể hiện liên kết vào cả hai phía, thì lại phải bảo đảm tính đồng bộ. Chẳng hạn, với liên kết hai chiều giữa lớp Sinh viên và lớp Trường ĐH, thì ta phải bảo đảm rằng khi một sinh viên biết trường mà mình đang học, thì trường này phải có sinh viên đó trong danh sách sinh viên của trường. Tính đồng bộ đó phải được bảo đảm bởi các thao tác quản lý thuộc tính thể hiện liên kết.

Thiết kế các liên kết (3)

- Các liên kết lại thường kèm theo nhiều ràng buộc
 - Cơ số (quy định số lượng tối đa và tối thiểu), Hợp thành (ràng buộc sự tồn tại đồng thời của toàn thể và bộ phận), Hạn định (cho phép thu hẹp cơ số) hoặc là các tính chất như là {OR}, {AND}, {subset}...
 - Các ràng buộc này phải được bảo đảm bởi các thao tác sử dụng và quản lý các thuộc tính thể hiện liên kết
- Ví dụ: Trong khi ta cài đặt liên kết và kết nhập không có gì là khác biệt, thì khi cài đặt hợp thành, lại phải chú ý là mỗi lần huỷ bỏ cái toàn thể, thì phải huỷ bỏ cái bộ phận
- Hạn định thì được cài đặt bằng cách thay một vectơ bằng một bảng băm (Hashtable) mà khoá là có kiểu của hạn định đó

Thiết kế các liên kết (4)

- Khi một liên kết có các thuộc tính, nhưng không có thao tác, thì liên kết đó có thể cài đặt như sau:
 - Nếu liên kết là một-một, thì các thuộc tính của liên kết có thể đưa vào một trong hai lớp tham gia liên kết;
 - Nếu liên kết là nhiều-một, thì các thuộc tính của liên kết có thể đưa vào lớp ở đầu nhiều;
 - Nếu liên kết là nhiều-nhiều, thì tốt nhất là lập riêng một lớp liên kết chứa các thuộc tính của liên kết.
- Với trường hợp liên kết hai ngôi có cả thuộc tính và thao tác, cũng như với trường hợp liên kết nhiều ngôi, thì ta phải lập thành lớp liên kết
 - Một lớp liên kết là một tập hợp các bộ đôi (hay bộ n) các đối tượng thuộc các lớp tham gia liên kết

Thiết kế các thuộc tính (1)

- Việc thiết kế các thuộc tính chủ yếu là định nghĩa các kiểu cho các thuộc tính đã được đưa ra trong phân tích.
 - Mặc dù phần lớn các thuộc tính là thuộc các kiểu cơ sở có sẵn trong ngôn ngữ lập trình, song vẫn có các thuộc tính là tương ứng với các cấu trúc dữ liệu cần được làm rõ
 - Các cấu trúc dữ liệu này được diễn tả như là một lớp
 - Để phân biệt chúng với các lớp bình thường, ta đưa thêm khuôn dậ `<<struct>>`
 - Với kiểu liệt kê, thì ta dùng khuôn dậ `<<enum>>`
 - Trong các cấu trúc dữ liệu này, thì các thuộc tính đều là công cộng (public), vì vậy thường là không cần có thêm các thao tác liên quan

Thiết kế các thuộc tính (2)

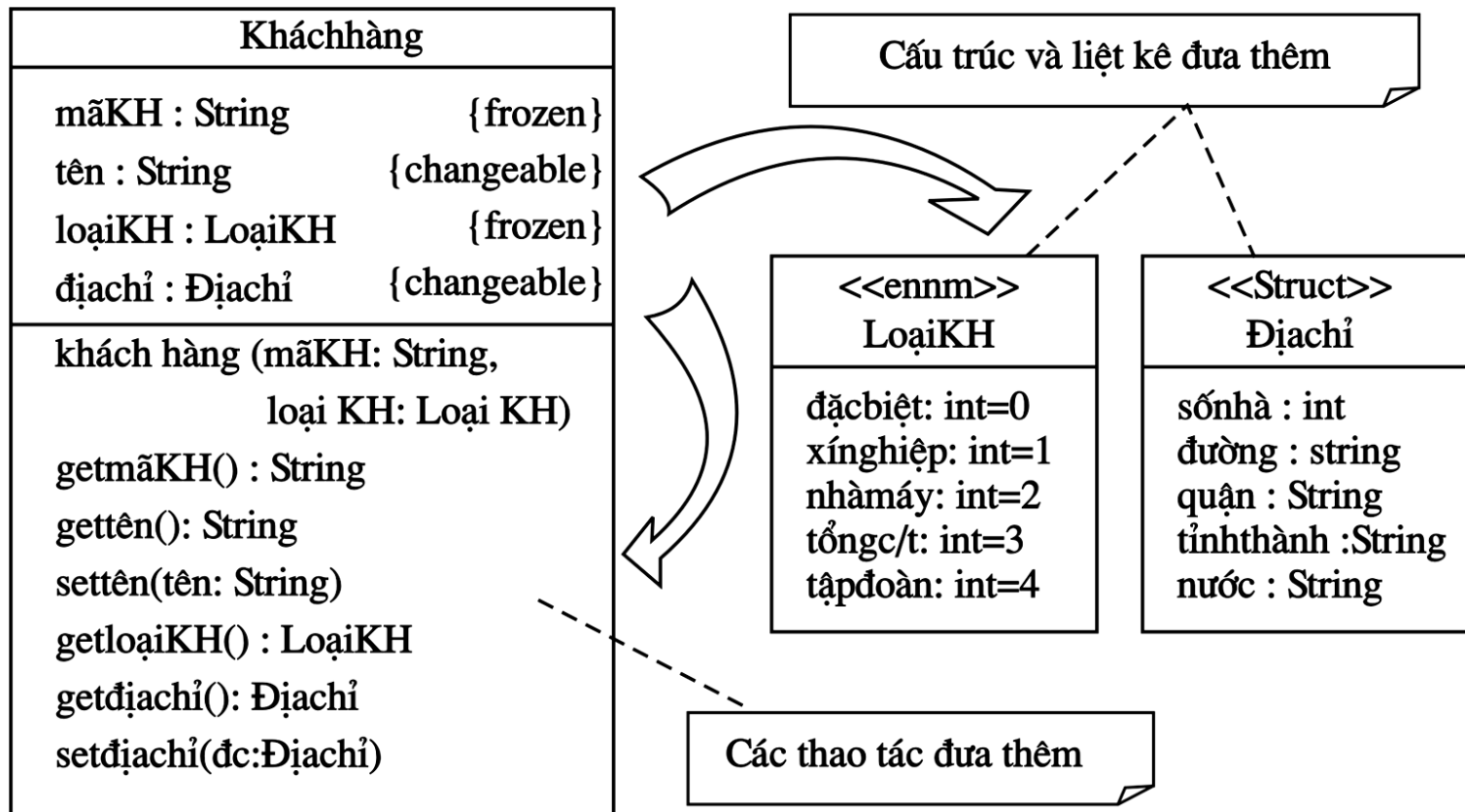
- Thiết kế các thuộc tính còn là xác định tầm nhìn và cách truy cập vào chúng
 - Mặc định, thì các thuộc tính là riêng tư (private)
 - Các tính chất UML gắn cho thuộc tính như là {frozen}, {changeable} hay {readOnly} cần được thực hiện ngầm bởi các thao tác truy cập:
 - Các thuộc tính {changeable} cần có các thao tác truy cập *set<tên thuộc tính>* và *get<tên thuộc tính>*
 - Tính chất {frozen} đòi hỏi phải thiết lập giá trị ban đầu cho thuộc tính trong lời gọi khởi tạo (constructor) của lớp. Điều này thường được thực hiện thông qua một tham số khởi tạo.
 - Với thuộc tính {readOnly} thì chỉ có thao tác *get* mà không có thao tác *set*

Thiết kế các thuộc tính (3)

- Thiết kế các thuộc tính còn phải chỉ rõ các phương thức dùng để cập nhật các thuộc tính dẫn xuất
 - Các kỹ thuật sử dụng cho mục đích này đã được đề cập trong mục thiết kế lớp

Thiết kế các thuộc tính (4)

■ Ví dụ: Thiết kế các thuộc tính



Thiết kế các thao tác (1)

- Thiết kế các thao tác là bước cuối cùng trong vòng lặp thiết kế chi tiết
 - Đây là công việc tốn nhiều sức lực và thời gian nhất
 - Nội dung thiết kế các thao tác là đưa ra một hình ảnh chi tiết cho các phương thức trong đề án
- Để thiết kế và tài liệu hoá các phương thức, UML đã cung cấp các biểu đồ mô hình hoá động thái, như là:
 - Biểu đồ hoạt động, cho phép mô tả một phương thức mà trong đó có ít các lớp khác can thiệp vào. Biểu đồ này là rất hữu hiệu khi mô tả một giải thuật có nhiều giai đoạn và có nhiều phép chọn lựa tình huống.
 - Biểu đồ tương tác, cho phép trình bày một phương thức mà trong đó có nhiều lớp tham gia, nhưng lại ít sự chọn lựa tình huống.

Thiết kế chi tiết các tầng

- Thiết kế tầng trình bày
- Thiết kế tầng ứng dụng
- Thiết kế tầng nghiệp vụ
- Thiết kế việc lưu trữ các dữ liệu

Thiết kế tầng trình bày (1)

- Vòng lặp của quy trình thiết kế chi tiết được áp dụng cho từng tầng trong kiến trúc khách/chủ (tầng trình bày, tầng ứng dụng, tầng nghiệp vụ, tầng truy cập dữ liệu và tầng lưu trữ dữ liệu)
- Tầng trình bày giới hạn ở phần trông thấy được của ứng dụng; đó là phần thực hiện giao diện giữa người và máy tính
 - Đây là phần dễ thay đổi nhất của hệ thống, bởi vì kỹ thuật làm giao diện tiến bộ rất nhanh, mà người dùng thì sau một thời gian khai thác hệ thống lại thường muốn có những đổi mới trong hình thức giao tiếp

Thiết kế tầng trình bày (2)

- Hình thức giao diện người dùng phổ biến nhất hiện nay là giao tiếp qua các cửa sổ (window). Hình thức giao diện cửa sổ có 3 khái niệm chính:
 - Các cửa sổ và nội dung bên trong đó, mà người dùng có thể trông thấy, dịch chuyển, thay đổi kích cỡ... Đó là phần **phần nhìn thấy** hay là phần **cấu trúc tĩnh** của giao diện.
 - Các hành động mà người dùng có thể kích hoạt tạo nên sự thay đổi trạng thái của giao diện. Đó là phần **hành vi** của giao diện.
 - Các luồng thông tin mà hệ thống đưa ra cho người dùng hay người dùng đưa vào hệ thống thông qua các điều khiển kiểu listbox, textbox,... Đó là phần trao đổi thông tin với ứng dụng, tức là phần **chức năng** của giao diện.

Thiết kế tầng trình bày (3)

- Thiết kế và tài liệu hoá tầng trình bày trở thành việc xem xét ba khái niệm nói trên (sự hiển thị, hành vi và chức năng)
- Sự trợ giúp dễ dàng và thuận lợi của các công cụ GUI là rất dễ bị lạm dụng, dẫn tới sự vi phạm nghiêm trọng nguyên tắc liên kết cao giữa các lớp trong một tầng và liên kết yếu giữa các lớp thuộc các tầng khác nhau. Bởi vì, dễ có xu hướng là từ giao diện người dùng ta cho gọi trực tiếp tới các đối tượng thực thể để lấy thông tin, và điều đó sẽ tạo ra một sự liên kết chặt chẽ, khó kiểm soát giữa tầng trình bày với các tầng dưới nó
- Để tránh nguy cơ này, trong thiết kế tầng trình bày, ta nên áp dụng mô hình **MVC (Model-View-Controller)**, nhằm tạo ra một sự phân công tách biệt giữa ba phần như sau:

Thiết kế tầng trình bày (4)

- **Model (Mô hình)**, đó là lớp thực thể (chẳng hạn Khách hàng, Đơn hàng) thuộc tầng nghiệp vụ
 - Đây là nguồn gốc của thông tin được hiển thị trên giao diện người dùng
 - Tuy nhiên, giao diện không truy cập trực tiếp vào đối tượng thực thể, mà tầng ứng dụng sẽ gom thông tin từ các đối tượng thực thể vào các "**tài liệu**" (document), và giao diện người dùng truy cập vào tài liệu để lấy tin
 - Thường thì có sự tương ứng 1-1 giữa khung nhìn (view) và tài liệu, song một tài liệu có thể tương ứng với một hay nhiều đối tượng thực thể

Thiết kế tầng trình bày (5)

- **View (Khung nhìn)**, đó là phần hiển thị của giao diện mà người dùng trông thấy
 - Khung nhìn phải quản lý các vật thể đồ hoạ (cấu trúc tĩnh) của mình, và có thể truy cập vào các tài liệu (document) để lấy thông tin hiển thị hay để cập nhật thông tin
- **Controller (Bộ điều khiển)**, đó là phần đảm trách việc quản lý động thái (tức là hành vi) của giao diện, thực hiện sự chuyển đổi trạng thái của giao diện theo các sự kiện kích hoạt từ phía người dùng
 - Có sự tương ứng 1-1 giữa View và Controller
 - Thông thường thì View + Controller tạo nên tầng trình bày

Thiết kế tầng ứng dụng (1)

- Tầng ứng dụng bao gồm trước hết các lớp điều khiển
 - Đã được chỉ ra trong phân tích, trên mô hình cấu trúc tĩnh của hệ thống
 - Có nhiệm vụ dẫn dắt các quá trình của ứng dụng, cũng như thực hiện các quy tắc cần bảo đảm của ứng dụng

Thiết kế tầng ứng dụng (2)

- Theo James Martin, thì trong một hệ thống có thể có ba loại quy tắc, hay còn gọi là **luật (rules)**:
 - Các **luật toàn vẹn** phát biểu rằng điều gì đó phải luôn đúng (Vd: Một thuộc tính phải có giá trị nguyên từ 1 đến 5)
 - Các **luật dẫn xuất** phát biểu rằng một giá trị (hay một tập các giá trị) được tính như thế nào (Vd: thành tiền = đơn giá x số lượng)
 - Các **luật hành vi** mô tả sắc thái động của hành vi, như là các điều kiện nào phải đúng khi bước vào thực hiện một hành động (Vd: Khi cửa sổ lò vi sóng mở ra thì đèn phải bật sáng)

Thiết kế tầng ứng dụng (3)

- Các luật như trên, thường gọi là các luật nghiệp vụ (business rules), đã được nghiên cứu trong giai đoạn phân tích và đã được ánh xạ vào các lớp điều khiển. Tuy nhiên còn có các luật (các yêu cầu kỹ thuật) trong thiết kế chi tiết ta phải ý chú đến:
 - Sự **đồng bộ hoá** của nhiều cửa sổ trên các dữ liệu chung
 - Sự **tối ưu hoá** việc nạp tải các dữ liệu tại các trạm người dùng
 - Sự **kiểm soát** chặt chẽ quá trình tương tác với người dùng
- Để đáp ứng các yêu cầu trên, thì việc thiết kế chi tiết đối với tầng ứng dụng được thực hiện dựa trên sự định nghĩa các "tài liệu" (documents), biểu diễn cho hình ảnh bộ nhớ khi trao đổi dữ liệu với các cửa sổ. Theo định nghĩa, thì có một tài liệu cho mỗi cửa sổ. Trên cơ sở của khuôn khổ cài đặt này, ta sẽ lần lượt xem xét ở sau đây ba yêu cầu về kỹ thuật vừa nói trên.

Thiết kế tầng ứng dụng (4)

a) Đồng bộ hoá các cửa sổ

- Đồng bộ hoá các cửa sổ chính là việc làm cho các cửa sổ khác nhau là không mâu thuẫn với nhau khi chúng trình bày một số dữ liệu có chung nguồn gốc
 - Ví dụ: Cùng một số thông tin địa lý, nhưng được trình bày trên 2 cửa sổ: cửa sổ văn tự và cửa sổ bản đồ.
- Để đảm bảo tính đồng bộ của các thông tin trình bày, ta phải thiết lập các mối liên quan kết nhập giữa các tài liệu tương ứng với các cửa sổ (ở tầng ứng dụng) để chỉ rõ sự chia sẻ thông tin giữa chúng

Thiết kế tầng ứng dụng (5)

b) Tối ưu hoá việc tải nạp thông tin từ các thực thể

- Trong một hệ phân tán, thì các đối tượng thực thể thường cư trú một cách phân tán, làm cho việc truy cập vào chúng trở nên tốn kém
 - Để tối ưu hoá việc tải nạp thông tin từ các thực thể tới tầng ứng dụng (cho tài liệu), ta phải tìm cách giảm thiểu số lần truy cập
 - Muốn thế, ta phải ghi nhớ các thông tin đã tải nạp, để tránh việc truy cập lặp đi lặp lại trên cùng một thực thể

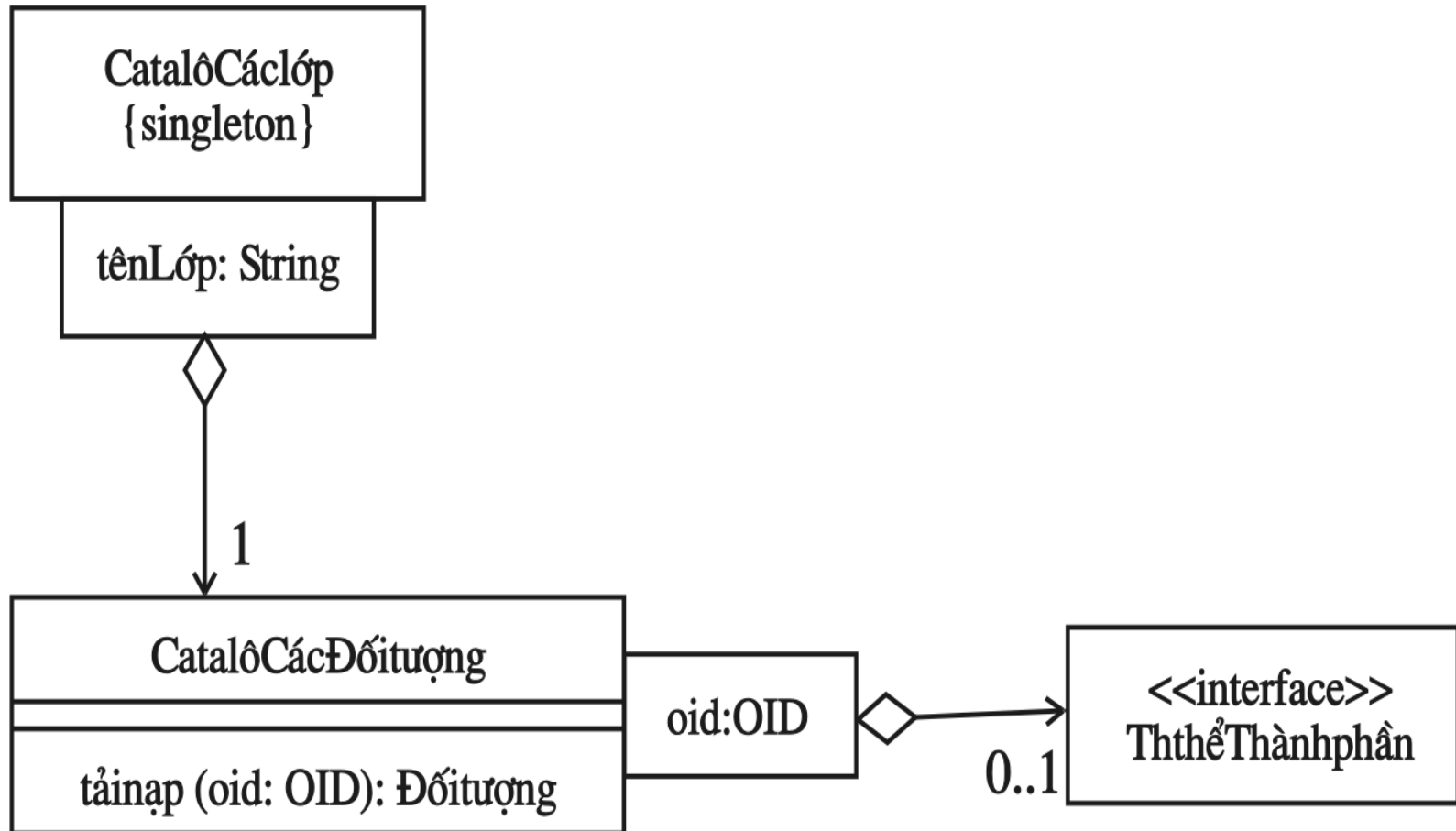
Thiết kế tầng ứng dụng (6)

b) Tối ưu hoá việc tải nạp thông tin từ các thực thể (tiếp)

- Người ta dùng một **catalô tham chiếu** các đối tượng thực thể theo OID (Object identifier) của chúng
 - Để tối ưu hoá, catalô được tổ chức thành catalô con, sắp xếp theo tên của lớp, để từ đó tìm đến các đối tượng theo OID
 - Giao diện "ThthểThànhphần" biểu diễn cho các thực thể đến từ các thành phần phân tán. Khi tải nạp mới một thực thể, thì một đối tượng của giao diện ThthểThànhphần được tạo lập để ghi nhận các thông tin đã tải nạp.
 - Nhờ đó những lần tải nạp sau sẽ tìm lại được các thông tin này (trong catalô) mà không phải truy cập trực tiếp vào thực tế nữa

Thiết kế tầng ứng dụng (7)

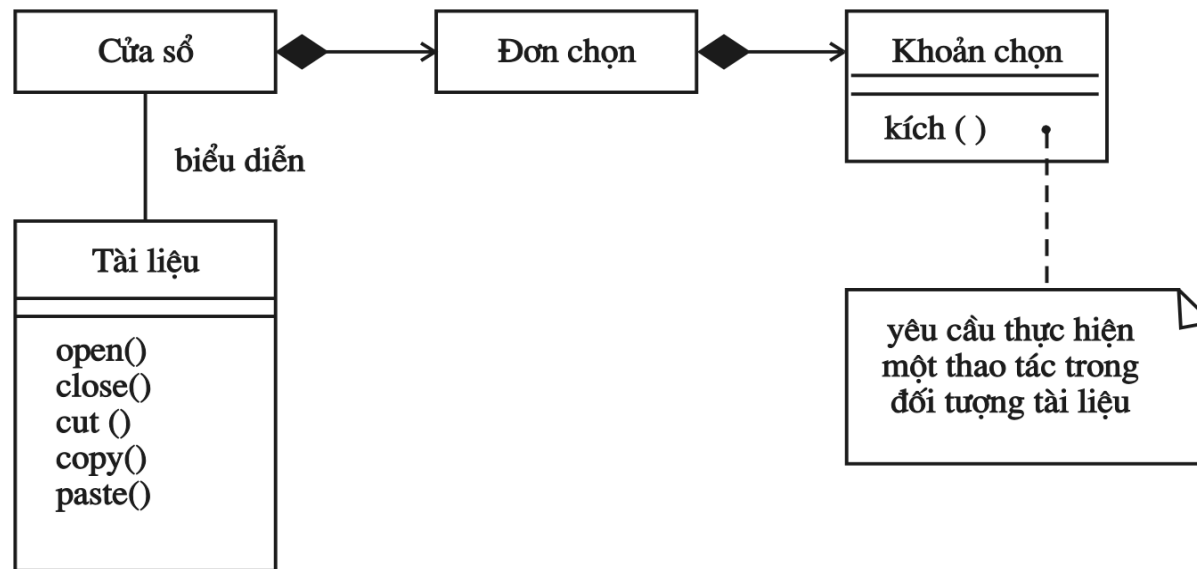
- Tổ chức catalô để lưu giữ các thông tin đã tải nạp:



Thiết kế tầng ứng dụng (8)

c) Tổ chức sự kiểm soát chặt chẽ quá trình tương tác với người dùng

- Khi làm việc với một cửa sổ, người dùng có thể phát ra một lệnh (command), ví dụ: bằng cách kích vào một nút (button) hay kích vào một lựa chọn (listbox). Lệnh đó có mục đích gọi một thao tác nào đó trong đối tượng tài liệu, ứng với cửa sổ đó:



Thiết kế tầng ứng dụng (9)

- Tuy nhiên lệnh phát ra từ cửa sổ không thể truyền lập tức và trực tiếp tới tài liệu (nơi nhận lệnh), vì nhiều lý do:
 - Lệnh có thể cần bị chặn lại để kiểm tra quyền sử dụng;
 - Lệnh phải lưu giữ lại, để đưa vào hàng đợi, đến lượt mới được thực hiện;
 - Dãy các lệnh thực hiện liên tiếp cần phải quản lý và ghi nhớ để khi cần có thể trở lại (undo), hay phục hồi (redo);
 - Có khi lệnh còn phải được tham số hoá để thích ứng theo các hoàn cảnh cụ thể.
- Tất cả các yêu cầu về quản lý lệnh đó không thể giao cho cửa sổ phụ trách được, vì các cửa sổ được thiết kế theo các bộ công cụ (toolkits), phải giữ tính độc lập với ứng dụng
- Vậy chính ứng dụng phải tự tổ chức việc quản lý các lệnh này một cách chặt chẽ và sát với yêu cầu của mình

Thiết kế tầng nghiệp vụ

- Tầng nghiệp vụ chứa các lớp thực thể, phản ánh lĩnh vực ứng dụng
 - Đây là tầng ổn định nhất và có khả năng tái sử dụng cao
- Bước đầu, thì mỗi lớp thực thể bao gồm các thuộc tính và thao tác như đã phát hiện ở giai đoạn trước. Tuy nhiên, sau đó thì ta phải đưa thêm:
 - Các thao tác get (lấy) và set (đặt) cho mỗi thuộc tính, vì các thuộc tính đều được khai báo là riêng tư;
 - Các dịch vụ mà mỗi lớp thực thể phải cung ứng, nhằm đáp ứng các yêu cầu tìm kiếm thông tin theo những sắc thái nào đó của hệ thống;
 - Các thao tác đáp lại các yêu cầu cập nhật, bằng cách chuyển các tác dụng cập nhật xuống tầng dưới (tầng lưu trữ dữ liệu).

Thiết kế việc lưu trữ các dữ liệu (1)

- Có những đối tượng cần phải lưu trữ lại một cách lâu dài (trên bộ nhớ ngoài), chứ không thể để mất đi cùng với sự kết thúc chương trình
- Đó là các đối tượng trường cửu (persistent)
 - Thường thì đó là các đối tượng thực thể
 - Hiếm khi là các đối tượng biên (giao diện) hay đối tượng điều khiển

Thiết kế việc lưu trữ các dữ liệu (2)

a) Chọn lựa cách lưu trữ dữ liệu

Việc mô hình hoá hệ thống bằng các lớp và đối tượng tạo nhiều thuận lợi cho việc lưu trữ dữ liệu. Tuy nhiên ngày nay có ba cách lưu trữ có thể dùng:

- **Các hệ thống tệp** (tập tin): Đó là phương tiện lưu trữ đơn giản nhất
 - Tuy cho phép đọc và viết các đối tượng, nhưng không thích hợp cho các truy vấn dữ liệu phức tạp
 - Ít được dùng với các hệ thống lớn, có tầm quan trọng

Thiết kế việc lưu trữ các dữ liệu (3)

- Các **cơ sở dữ liệu quan hệ (RDBMS)**: Cho phép quản lý dữ liệu và tìm kiếm thông tin với các câu truy vấn phức tạp
 - Tồn tại nhiều hệ quản trị CSDL thích ứng theo các yêu cầu khác nhau về khối lượng, sự phân tán, và hệ điều hành
 - Đây là cách lưu trữ dữ liệu được dùng phổ biến nhất
- Các **cơ sở dữ liệu hướng đối tượng (OODBMS)**: Cho phép lưu trữ và quản lý các đối tượng một cách trực tiếp
 - Nhờ vậy mà có thể nói khâu thiết kế cho việc lưu trữ dữ liệu hầu như chẳng còn việc gì phải làm
 - Tuy nhiên các hệ quản trị CSDL đối tượng còn chưa chiếm được thị phần lớn trên thực tế
- Phần tiếp theo đây, ta đề cập việc thiết kế CSDL với (giả sử) sự chọn lựa một hệ quản trị CSDL quan hệ

Thiết kế việc lưu trữ các dữ liệu (4)

b) Ánh xạ các lớp sang bảng

- Mỗi lớp trường cũu tương ứng với một bảng trong mô hình quan hệ:
 - Mỗi thuộc tính của lớp tương ứng với một cột của bảng,
 - Mỗi cá thể (đối tượng) của lớp tương ứng với một dòng (một bộ-n) của bảng, trong đó OID của đối tượng đóng vai trò là khoá chính (primary key) trong bảng.
- Có một số thuộc tính của lớp có thể có kiểu phức tạp (các cấu trúc dữ liệu) và không tương ứng được với các kiểu của SQL. Vậy phải có sự biến đổi các kiểu phức tạp đó:
 - Hoặc là bằng nhiều cột, mỗi cột tương ứng với một trường trong cấu trúc dữ liệu.
 - Hoặc là bằng một bảng riêng biệt, liên hệ với bảng chính bằng một khoá ngoài, cho phép kết nối các đối tượng với các giá trị của thuộc tính phức tạp.

Thiết kế việc lưu trữ các dữ liệu (5)

■ Sự tương đương giữa lớp và bảng

Mô hình đối tượng

Lớp

Thuộc tính có kiểu đơn

Thuộc tính có kiểu phức tạp

Đối tượng

OID

Liên kết và Kết nối

Thừa kế

Mô hình quan hệ

Bảng

Cột

Các cột hay khoá ngoài

Bộ-n

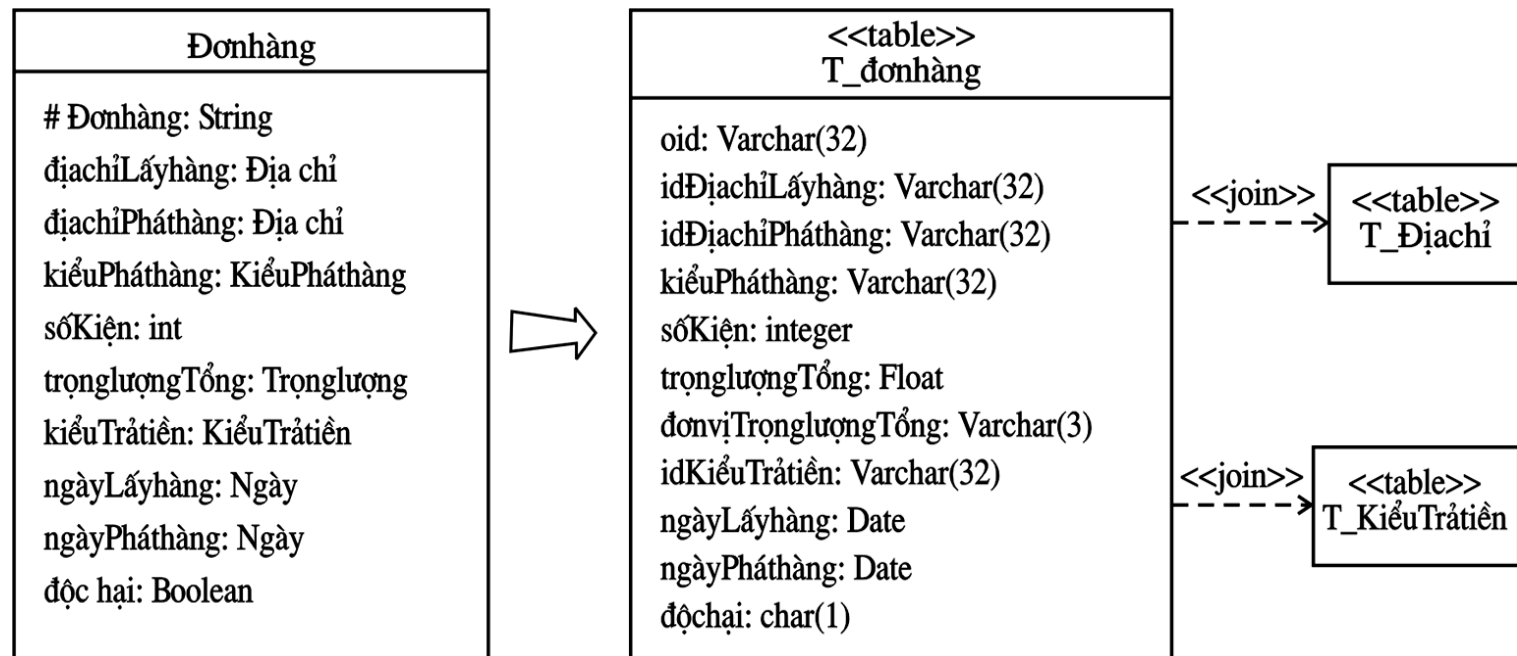
Khoá chính

Khoá ngoài hay bảng

Khoá chính đồng nhất trên nhiều bảng

Thiết kế việc lưu trữ các dữ liệu (6)

- Ví dụ: Ánh xạ lớp Đơn hàng sang bảng. Kết quả của sự ánh xạ là một biểu đồ lớp (trong UML), diễn tả cấu trúc lưu trữ, trong đó mỗi lớp đều mang khuôn dạng <<table>>, và tên lớp được gắn thêm tiền tố T_. Một công cụ trợ giúp (Rational Rose chẳng hạn) sẽ biến đổi biểu đồ này thành ngôn ngữ định nghĩa dữ liệu (DDL), cho phép tạo lập các bảng trong CSDL.

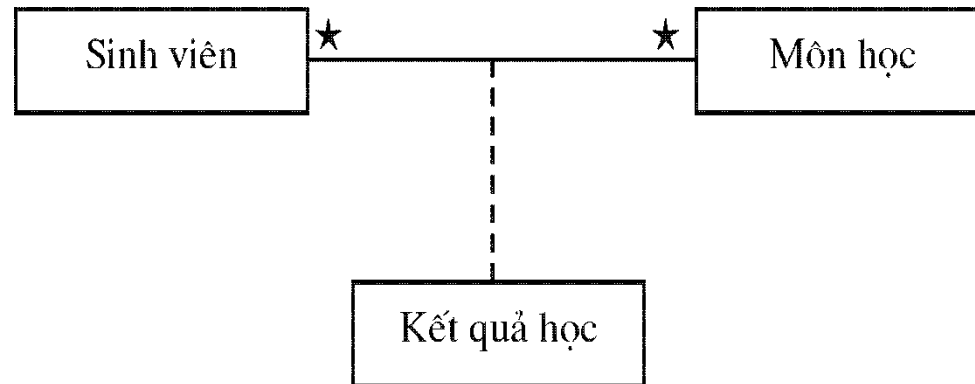


Thiết kế việc lưu trữ các dữ liệu (7)

- Ánh xạ từ lớp sang bảng lại không nên hiểu máy móc là ánh xạ 1-1, vì ánh xạ 1-1 thường dẫn tới các hiện tượng không tốt như sau:
 - *Quá nhiều bảng và quá nhiều kết nối phải thực hiện*: Thông thường thì biểu đồ lớp có thể chứa rất nhiều lớp, nếu cứ ánh xạ 1-1 thành các bảng, thì ta sẽ có rất nhiều bảng. Mà khi đã có nhiều bảng, thì để tìm kiếm thông tin trong CSDL, ta lại phải áp dụng nhiều phép kết nối (join), ảnh hưởng nặng nề tới tốc độ truy cập. Vì vậy nên cố gắng gom các bảng thường đi liền với nhau trong tìm kiếm thành các bảng lớn.

Thiết kế việc lưu trữ các dữ liệu (8)

- *Thiếu các bảng:* Như ta đã thấy trong mục thiết kế các liên kết, thì nếu giữa hai lớp có một liên kết nhiều-nhiều mà liên kết đó lại có thuộc tính, thì phải định nghĩa một lớp liên kết chứa thuộc tính đó. Chẳng hạn giữa Sinh viên và Môn học có một liên kết nhiều-nhiều ("Sinh viên hoàn thành môn học"); liên kết này lại có thuộc tính (như là năm học, kết quả thi), do đó trong mô hình đối tượng, phải thêm một lớp liên kết là lớp Kết quả học. Chuyển sang mô hình quan hệ, thì ngoài hai bảng Sinh viên và Môn học, ta cũng có bảng Kết quả học.



Thiết kế việc lưu trữ các dữ liệu (9)

- *Mất khả năng thừa kế*: Mô hình quan hệ không sẵn sàng hỗ trợ cho sự thừa kế. Vì vậy một ánh xạ đơn giản các lớp sang các bảng, mà không có các xử lý đặc biệt (xem ở dưới) thì không còn giữ được mối liên quan khái quát hoá và sự thừa kế.
- *Suy giảm hiệu năng*: Một ánh xạ 1-1 thường chuyển biểu đồ lớp thành mô hình quan hệ ở dạng chuẩn 3. Tuy nhiên có nhiều ứng dụng hướng tới một số báo cáo nhất định (reporting functionality), đòi hỏi phải hạ chuẩn đối với dữ liệu (chẳng hạn phải lặp lại cùng một dữ liệu ở nhiều bảng, hay sáp nhập một số bảng) nhằm tạo khả năng truy cập thuận lợi nhất cho những mục đích định sẵn (vd: tạo báo cáo thống kê) của ứng dụng đó.

Thiết kế việc lưu trữ các dữ liệu (10)

c) ánh xạ các liên kết

- Trong phần trên, ta đã đề cập việc thiết kế chi tiết các liên kết, vốn không có sẵn trong các ngôn ngữ lập trình hướng đối tượng. Nay ta ánh xạ các liên kết giữa các lớp trường cứu vào các bảng trong mô hình quan hệ, ta cũng có điều tương tự, nghĩa là phải chuyển các liên kết thành các khoá ngoài hay bảng liên kết. Sự khác biệt chỉ là ở chỗ các thuộc tính trong các bảng của mô hình quan hệ đều phải là thuộc tính đơn.
 - *Với liên kết một-một*: Lập một bảng cho mỗi lớp (bảng A, B). Khoá chính của mỗi bảng cũng là khoá ngoài đối với bảng kia. Thực ra lập thành hai bảng là chỉ thực sự cần thiết khi liên kết là một ánh xạ vào (1 đến 0..1), còn khi liên kết là một đối một, thì cách tốt nhất là chỉ lập một bảng.

Thiết kế việc lưu trữ các dữ liệu (11)

- ❑ *Với liên kết một-nhiều*: Lập một bảng cho mỗi lớp (bảng A, B). Khoá chính của bảng A (đầu Một) là khoá ngoài trong bảng B (đầu Nhiều).
- ❑ *Với liên kết nhiều-nhiều*: Lập một bảng cho mỗi lớp (bảng A, B). Lập thêm một bảng kết nối, hay còn gọi là bảng giao (bảng C). Khoá chính của mỗi bảng A, B được định nghĩa là khoá ngoài trong bảng C. Khoá chính của C có thể là một cột riêng song cũng có thể là khoá bội hợp thành từ hai khoá ngoài.

Thiết kế việc lưu trữ các dữ liệu (12)

- ❑ *Với kết nhập và hợp thành*: Trong mô hình quan hệ thì kết nhập và hợp thành cũng chỉ được mô hình hoá như một liên kết bình thường. Hợp thành khi có cơ sở là 1-1, thì nên cài đặt thành một bảng duy nhất. Nếu hợp thành được cài đặt thành hai bảng riêng biệt, thì khả năng loại bỏ lan truyền phải được xem xét và cài đặt trong CSDL vật lý. Còn kết nhập, thì cứ nên để thành hai bảng, vì các đối tượng bị kết nhập vẫn có thể tồn tại một cách độc lập.
- ❑ *Với các liên kết đệ quy*: Đó là loại liên kết giữa một lớp với chính nó, cho ta các kết nối giữa các cặp đối tượng của lớp. Liên kết đệ quy được cài đặt bằng cách thêm vào một cột, mà giá trị là các giá trị khoá chính của lớp đó, xem như là một khoá ngoài.

Thiết kế việc lưu trữ các dữ liệu (13)

d) ánh xạ mối liên quan khái quát hoá

Nếu hầu hết các ngôn ngữ lập trình hướng đối tượng hỗ trợ cho mối liên quan này giữa các lớp (sự thừa kế), thì mô hình quan hệ không hỗ trợ cho nó. Có nhiều cách để chuyển đổi mối liên quan này vào mô hình quan hệ:

- *Lập một bảng cho mỗi lớp* (lớp trên cũng như lớp dưới). Mối liên quan giữa các bảng được giải quyết theo hai cách:
 - Dùng một OID chung cho mọi bảng trong cùng một phả hệ thừa kế. Như vậy để truy cập dữ liệu của một đối tượng phải thực hiện phép kết nối (join) giữa lớp trên và lớp dưới (cha và một con).
 - Lập một khung nhìn SQL (view) cho mỗi cặp lớp trên/lớp dưới. Như vậy số bảng tăng thêm, và thực chất cũng phải dùng phép kết nối khi truy cập dữ liệu.

Cả hai cách làm này đều cho phép tăng thêm các lớp con trong tương lai, mà không làm xáo trộn các lớp cũ.

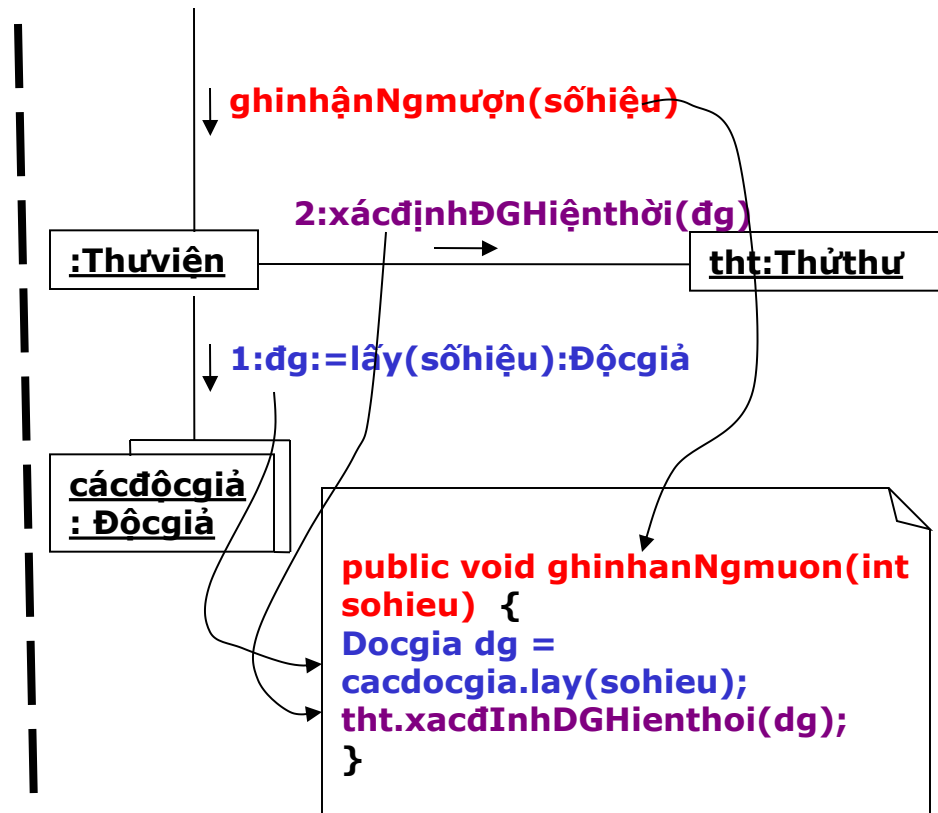
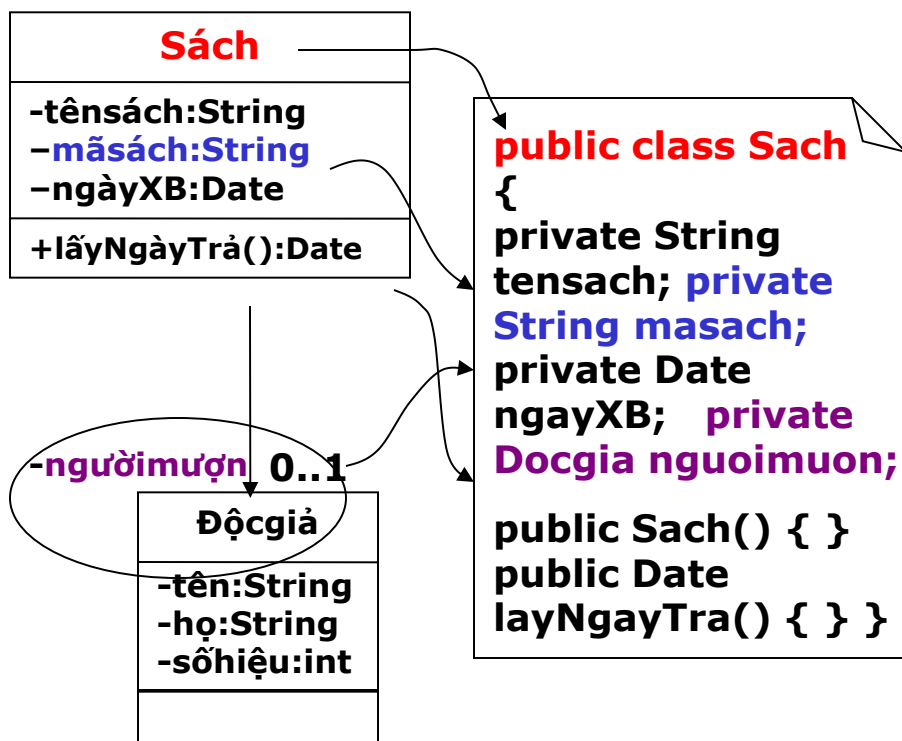
Thiết kế việc lưu trữ các dữ liệu (1)

- *Chỉ lập một bảng* (ứng với lớp trên), mọi thuộc tính ở các lớp dưới đều dồn về bảng trên. Như vậy số bảng là tối thiểu (=1), nhưng số cột tăng thêm, và với mỗi cá thể, có những cột là không dùng tới. Vậy chỉ thích hợp khi số các thuộc tính trong các lớp dưới là ít. Không thuận lợi cho việc thêm mới các lớp dưới.
- *Lập một bảng cho mỗi lớp dưới*, lặp lại các thuộc tính của lớp trên vào bảng của mỗi lớp dưới (hạ chuẩn). Như vậy số bảng rút bớt (không có bảng cho lớp cha), và việc tăng thêm lớp con trong tương lai không gây ảnh hưởng, nhưng việc điều chỉnh lớp cha buộc phải điều chỉnh lại các bảng. Thích hợp khi số các thuộc tính trong lớp cha là ít.

Bài tập tổng hợp (1)

- Sản sinh sườn chương trình (trong Java) từ các biểu đồ lớp:
 - Một lớp UML trở thành một lớp Java
 - Các thuộc tính UML trở thành biến cá thể Java
 - Các thao tác UML trở thành các phương thức Java

Bài tập tổng hợp (2)



Bài tập tổng hợp (3)

- **Câu hỏi 29:** Từ biểu đồ lớp ở câu hỏi 24 , hãy đề xuất sườn chương trình Java cho lớp *ĐơnxinĐT*.

«entity» ĐơnxinĐT
-ngàygửi:Date -ngàyxinĐT:Date
+nối(phântử:PhântửCatalô) +gán(ngàyxinĐT:Date) +tùrchối() +chấpnhan() +chọnKỳ(k:Kỳhọc) +kếtthúcKỳ() +hủy() +hủyKỳ(k:Kỳhọc) -gửiđi(ngàygửi:Date) -gửiTùrchối(lýdo:String) -gửiĐồngý() -gửiĐơn()

Chú ý các liên kết đã được cài đặt bằng thuộc tính riêng tư

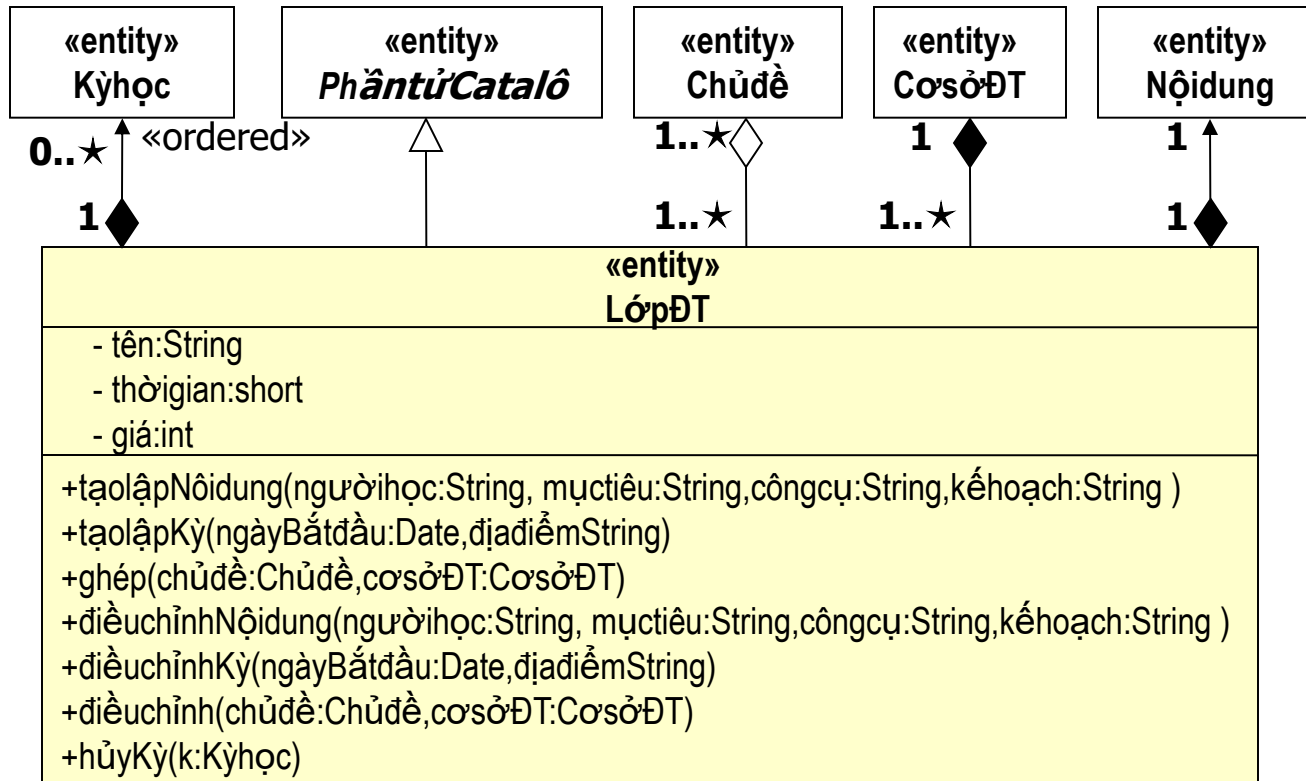
```
package DenghiDT;  
  
import java.util.*;  
import Catalo.Kyhoc;  
import Catalo.PhantuCatalo;
```

```
public class DonxinDT  
{  
    private Date ngaygui;  
    private Date ngayxinDT;  
    private Nhanvien nguoin;  
    private Dangky dangky;  
    private PhantuCatalo phantuCatalo;  
    private Traloi traloi;  
  
    public DonxinDT() { }  
    public void noi(PhantuCatalo phantu)  
    { }  
    public void gan(Date ngayxinDT) { }  
    public void tuchoi() { }
```

```
public void chapnhan() { }  
public void chonKy(Kyhoc k) { }  
public void ketthucKy() { }  
public void huy() { }  
public void huyKy(Kyhoc k) { }  
private void guidi(Date ngaygui) { }  
private void guiTuchoi(String lydo) { }  
private void guiDongy() { }  
private void guiDon() { }  
public Date layNgaygui()  
{return ngaygui;}  
public void ganNgaygui(Date ng)  
{ngaygui = ng;}  
public Date layNgayxinDT()  
{return ngayxinDT;}  
public void ganNgayxinDT(Date nx)  
{ngayxinDT = nx;}  
}
```


Bài tập tổng hợp (4)

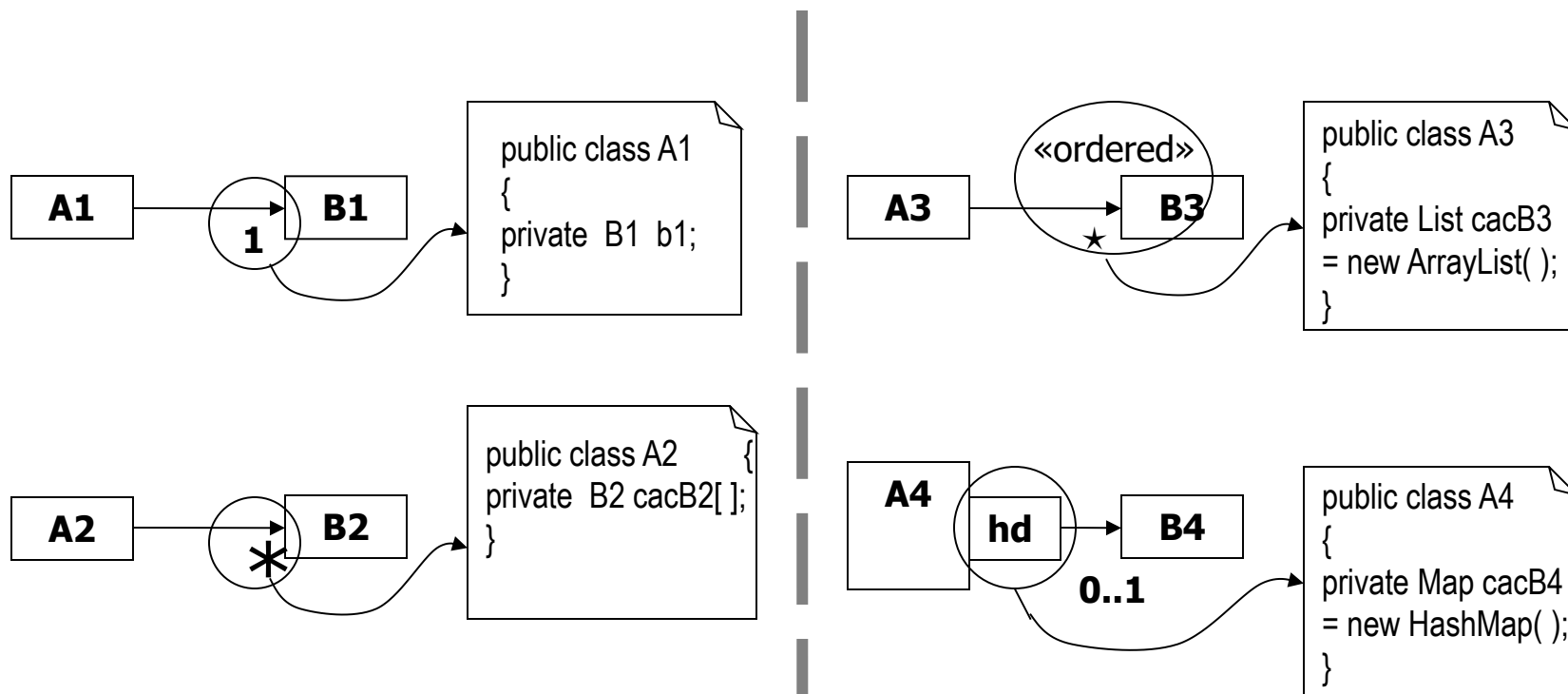
- **Câu hỏi 30:** Từ biểu đồ lớp ở câu hỏi 20, hãy đề xuất sườn chương trình Java cho lớp *LớpĐT*.



Đáng chú ý ở đây là việc cài đặt mối liên quan **khái quát hoá** và các liên kết với **cơ số "*"**, và có thêm **hạn định** hoặc **«ordered»**.

Bài tập tổng hợp (5)

- Nguyên tắc cài đặt liên kết “★” là dùng một thuộc tính tập thể các tham chiếu đối tượng thay vì một tham chiếu đối tượng đơn. Kiểu của thuộc tính tập thể thường dùng là ArrayList (trước đây là Vector) và HashMap (trước đây là HashTable).



Bài tập tổng hợp (6)

Với lớp LớpĐT ta dùng:

- Một ArrayList cho liên kết có thứ tự với lớp Kỳhọc.
- Một HashMap cho liên kết với lớp Chủđề (dùng tên chủ đề làm hạn định) thay vì một bảng đơn.

Bài tập tổng hợp (7)

```
package CataloDT;
import java.util.*;
public class LopDT extends PhantuCatalo
{
    private String ten;
    private short thoigian;
    private int gia;
    private List cacky = new ArrayList( );
    private Map cacChude = new HashMap( );
    private Noidung noidung;
    private CosoDT cosoDT;

    public LopDT( )    { }
    public void taolapNoidung(String
nguoihoc, String muctieu, String congcu,
String kehoach)    { }
    public void taolapKyhoc(
Date ngayBatdau, String diadiem)    { }
    public void ghep(Chude chude,
Kyhoc kyhoc)    { }
```

```
public void dieuchinhNoidung(
String nguoihoc, String muctieu,
String congcu, String kehoach)    { }
    public void dieuchinhKyhoc(
Date ngayBatdau, String diadiem)    { }
    public void dieuchinh(Chude chude,
Kyhoc kyhoc)    { }
    public void huyKy(k:Kyhoc)    { }

    public String layTen( )    {return ten;}
    public void ganTen(String t)    {ten=t;}
    public short layThoigian( )
    {return thoigian;}
    public void ganThoigian(short t)
    {thoigian=t;}
    public int layGia( )    {return gia;}
    public void ganGia(int g)    {gia=g;}
    }
```