

TÀI LIỆU CODING

CHO

HỆ THỐNG QUẢN LÝ

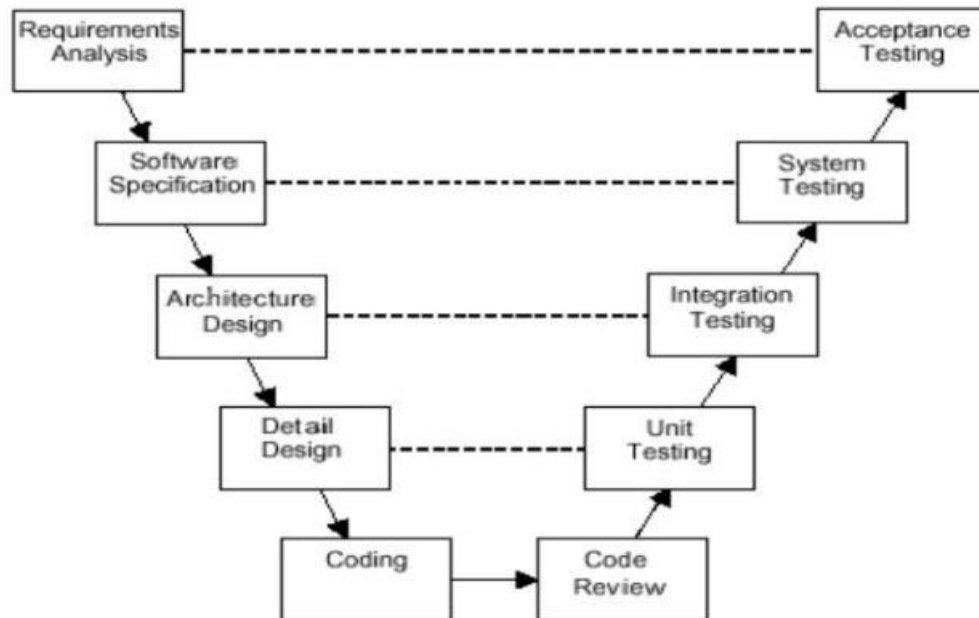
Mc DONALD'S

Version 1.0 approved

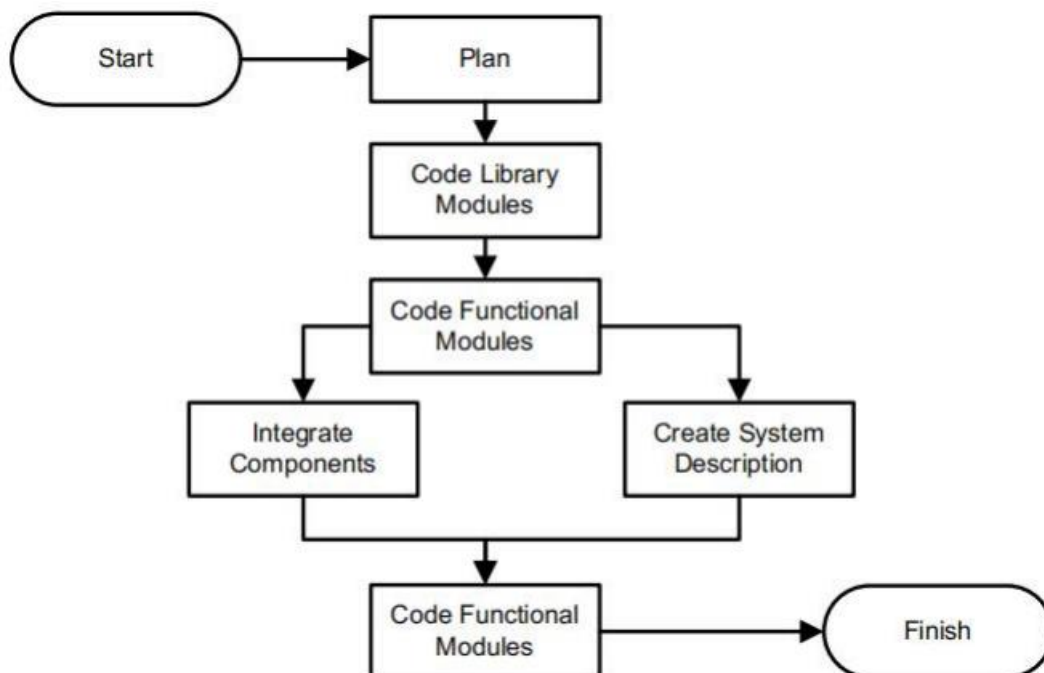
Thực hiện bởi TEAM 4 – HAYH

1. CODING PROCESS (Quá trình viết mã)

- Sau khi kết thúc quá trình phân tích yêu cầu sẽ tiến hành quá trình viết mã, viết đặc tả, thiết kế cấu trúc và thiết kế chi tiết.



Quy trình viết mã thực hiện tuần tự như sau:



- Kế hoạch viết mã:
 - o Mục đích viết mã: Lên kế hoạch và chuẩn bị viết mã.

- Các bước thực hiện:
 - Nghiên cứu tài liệu thiết kế (UI/UX) và công cụ thiết kế; cách tổ chức viết mã, kiểm thử, tích hợp và bảo trì.
 - Định nghĩa và chuẩn bị các tài nguyên cũng như cơ sở hạ tầng cho việc viết mã, UNIT TEST và tích hợp, bảo trì khi cần thiết.
 - Lên kế hoạch viết mã gồm các mục tiêu, phạm vi, yêu cầu chuyển giao và tiêu chí chấp nhận.
 - Nhiệm vụ, lịch trình và trách nhiệm.
 - Xem xét và đạt được thỏa thuận về kế hoạch viết mã.
 - Phát triển quy chuẩn viết mã.
 - Đánh giá và tiến hành luyện tập về quy chuẩn viết mã.
 - Xác nhận các công cụ hỗ trợ (nếu có).
- Cài đặt các module thư viện:
 - Mục đích: Xây dựng, phát triển các thư viện.
 - Các bước thực hiện:
 - Tạo chi tiết thiết kế.
 - Các thư viện viết mã.
 - Xem lại mã thư viện.
 - Sửa lỗi thư viện.
 - Tóm tắt các tài liệu liên quan.
- Cài đặt các module chức năng:
 - Mục đích: Xây dựng, phát triển module chức năng.
 - Các bước thực hiện:
 - Tạo chi tiết thiết kế cho các module và các chương trình con (nếu được yêu cầu trong tài liệu thiết kế).
 - Thực thi các module và chương trình con.
 - Sửa lỗi module.
 - Tóm tắt và nộp kết quả cho Team Lead.
- Tạo ra đặc tả hệ thống:
 - Mục đích: Phát triển đặc tả cho hệ thống hoặc hướng dẫn sử dụng các tài liệu hỗ trợ cho quá trình vận hành hệ thống.

- Các bước thực hiện:
 - Tổng quan hệ thống.
 - Mô tả hệ thống con và các chức năng chính (bao gồm các sơ đồ cấu trúc hệ thống, flow charts, giao diện hệ thống, luồng dữ liệu).
 - Mô tả yêu cầu hệ thống (bao gồm dữ liệu hỗ trợ, khả năng bộ nhớ, các yêu cầu về CPU, I/O, khả năng lưu trữ, dữ liệu cho giao diện bên trong và bên ngoài).
 - Mô tả cấu trúc phần mềm (bao gồm thư viện source code, thư viện của chương trình thực thi và chương trình hỗ trợ).
 - Hướng dẫn người dùng.
 - Xem lại và duyệt đặc tả hệ thống hoặc hướng dẫn người dùng.
- Bàn giao và tóm tắt:
 - Mục đích: Luân chuyển các gói phần mềm.
 - Các bước thực hiện:
 - Xem lại, kiểm tra kỹ lần cuối và tổng hợp các sản phẩm phần mềm bao gồm các tài liệu.
 - Chuyển sản phẩm đến Đội Kiểm Thử.
 - Tạo báo cáo tổng quan về phần cài đặt code.
 - Duy trì tài liệu, bản ghi.

2. CODING CONVENTION (Quy chuẩn viết mã)

2.1. khái niệm Coding Convention

- Coding conventions là một tập hợp các quy tắc được định nghĩa ra để quy ước quá trình code trong một dự án. Thường được xây dựng sau khi quá trình phân tích yêu cầu hệ thống, dựa vào các nhóm chức năng của một hệ thống.
- Project manager sẽ dựng một bộ khung Coding Conventions cho toàn dự án cũng như team leader có thể dựng lên từng bộ Coding Conventions cho team mình dựa trên bộ khung gốc.
- Lợi ích khi sử dụng:
 - Nhờ có Coding conventions , những các thành viên trong dự án có thể hiểu đọc hiểu code của nhau dễ dàng hơn

- Thuận tiện hơn cho những developer khác khi họ tìm hiểu dự án các dự án cũ để phát triển thêm
- Dựng lên một bộ quy tắc để thống nhất chung cho hệ thống hoặc dự án.

2.2. Coding Convention trong c#

Các quy chuẩn thường bao gồm các mục sau: Tổ chức file, cách đặt tên, khoảng cách, khoảng trắng, comment, khai báo, câu lệnh,...

- Quy tắc đặt tên chung:
 - Nên có ý nghĩa về mặt chức năng và cho biết mục đích của định danh.
 - Sử dụng thuật ngữ áp dụng cho tên miền.
 - Số kí tự trong tên phải càng ngắn càng tốt (≤ 20 kí tự).
 - Tránh những cái tên giống nhau hoặc chỉ khác nhau ở kiểu chữ.
 - Tránh viết sai tên.
- Quy tắc đặt tên:
 - Camel Case: Chữ cái đầu tiên trong từ định danh là chữ thường và chữ cái đầu tiên của mỗi từ nối theo sau phải được viết hoa.
 - Được sử dụng cho đặt tên biến, tên tham số.
 - Ví dụ một số tên biến và tham số được sử dụng trong project: donHang, nhanVien, chucVu, maNhanVien,...
 - Pascal Case: Chữ cái đầu tiên trong từ định danh và chữ cái đầu tiên của mỗi từ nối theo sau phải được viết hoa.
 - Được sử dụng cho đặt tên class, tên thuộc tính, tên phương thức, tên giao diện.
 - Ví dụ: NhanVien, DonHang (tên class); LoadMon(), LoadCombo() (tên phương thức), FrmBep, FromDatMon (tên giao diện),...
 - Tên các control:
 - Form : Frm + Tên. Ví dụ: FrmDatMon, FrmBep,...
 - Tab: tab + Tên. Ví dụ: tabMenu, tabCart,...
 - Button: btn + Tên. Ví dụ: btnSignUp, btnGuest, btnSignIn,...
 - Label: lb + Tên. Ví dụ: lbTienNhan, lbTienTra,...
 - Textbox: tb + Tên. Ví dụ: txName, tbPhone, tbEmail,...
 - ListView: lstv + Tên. Vd: lstvHoaDon,...

- PictureBox: pic + Tên. Vd: picFood,...
- FlowLayoutPanel: flp + Tên. Ví dụ: flpListHoaDon,...