**BUỔI 1: GIỚI THIỆU MÔN ĐẶC TẢ PHẦN MỀM**

**A. Bài giảng:**

* **Buôi 1-2-3:** Một số mẫu đặc tả
* **Buổi 4-5:** Đặc tả các trừu tượng
* **Buổi 6-7:** Đặc tả yêu cầu hướng đối tượng
* **Buổi 8-9:** Đặc tả thiết kế hướng đối tượng
* **Buổi 10:** Đặc tả hình thức
* **Buổi 11-17:** Mẫu thiết kế trong Java

**B. Thực hành:**

Mỗi sinh viên tự chọn Đề tài một Ứng dụng nhỏ khoảng 10 chức năng cơ sở và cơ sở dữ liệu gồm khoảng 10 bảng.

Xác định chính xác Tên đề tài, mục tiêu và yêu cầu của Đề tài. Khảo sát. Phân tích yêu cầu.

* Viết báo cáo (15 trang):
  + Tên đề tài
  + Đặc tả yêu cầu phần mềm
  + Đặc tả thiết kế:
    - Sơ đồ phân rã chức năng: đặc tả các chức năng chính và cơ sở
    - Sơ đồ quan hệ thực thể: đặc tả các thực thể, thuộc tính, ràng buộc
* Cài đặt:
  + Đặc tả 2 module: 1 form nhập dữ liệu trực tiếp vào một bảng; 1 form nhập dữ liệu đồng thời vào nhiều bảng
  + Cài đặt 2 module đó trên ngôn ngữ lập trình vafmooi trường phát triển phần mềm tùy chọn.

Bước đầu viết đặc tả yêu cầu cho Đề tài ứng dụng (3 trang) theo mẫu Đặc tả yêu cầu và các Ví dụ như Amazing Lunch Indicator, Đặt phòng khách sạn.

Kế hoạch thực hành.

1. **Đánh giá**
   * **Điểm thành phần**: đặc tả thiết kế 6 mẫu và cài đặt
   * **Điểm thi**: Báo cáo đặc tả và cài đặt 2 form
2. **Tài liệu đặc tả yêu cầu phần mềm:** 
   * **Đặt phòng khách sạn**
   * **Amazing Lunch Indicator**