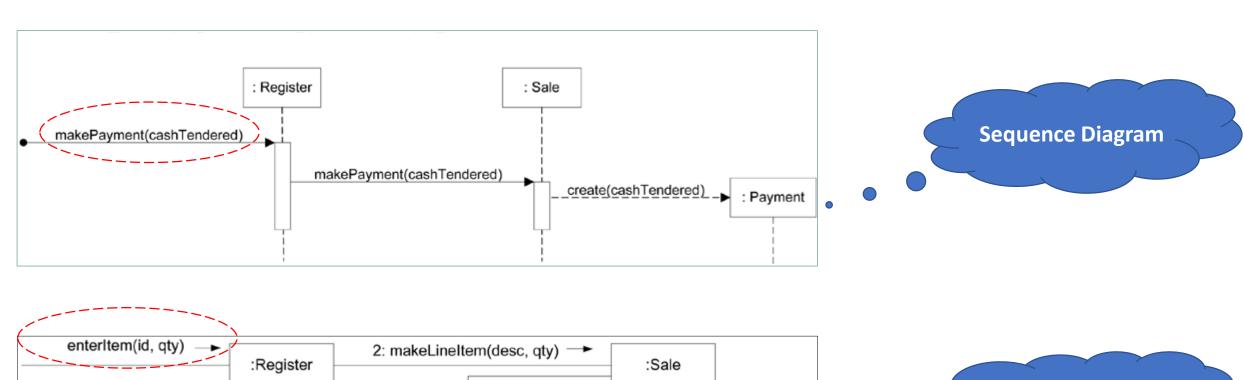
# THIẾT KẾ PHẦN MỀM HƯỚNG ĐỐI TƯỢNG

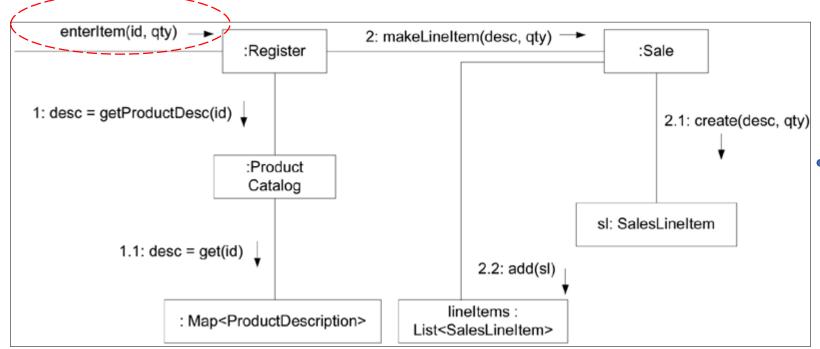
Lược đồ cộng tác

Gv: Nguyễn Thị Thanh

#### **Interaction Diagrams**

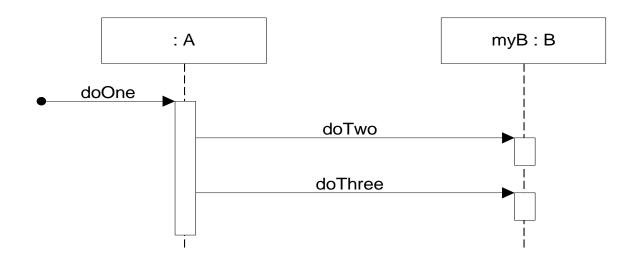
- Sequence Diagrams
- Communication (Collaboration) Diagrams





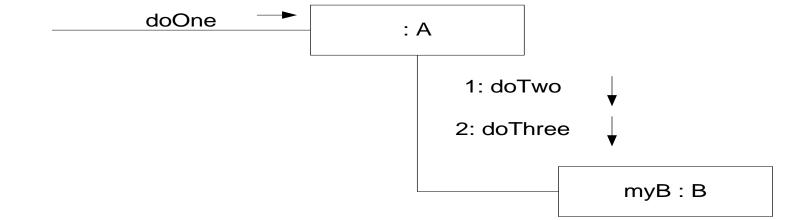
Communication Diagram

# Ví dụ



```
public class A {
   private B myB = new B();

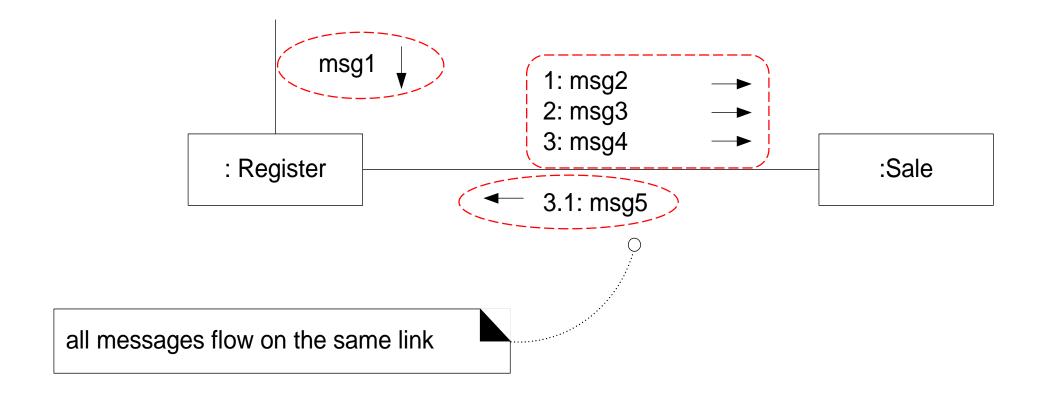
   public void doOne() {
      myB.doTwo();
      myB.doThree();
   }
   // ...
}
```



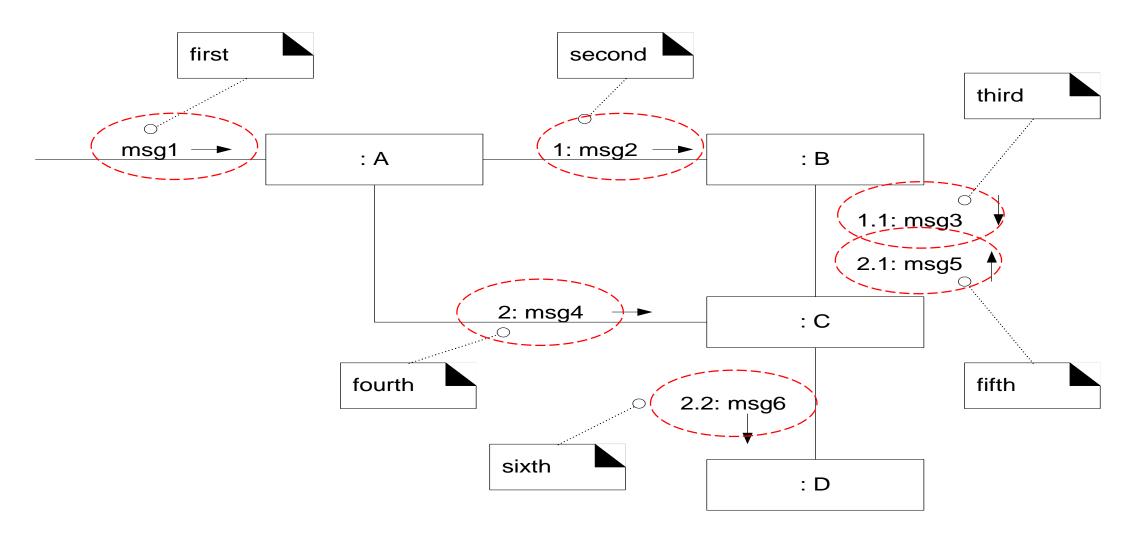
#### SD và CD

Loại	Ưu điểm	Nhược điểm
Trình tự	Thể hiện trình tự hay thứ tự thực hiện các thông điệp (messages) một cách rõ ràng	Sử dụng nhiều không gian theo chiều ngang
Cộng tác	> Tiết kiệm không gian	Khó nhìn thấy trình tự thực hiện của các thông điệp

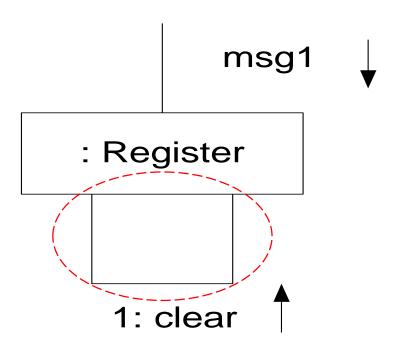
## Message (method)



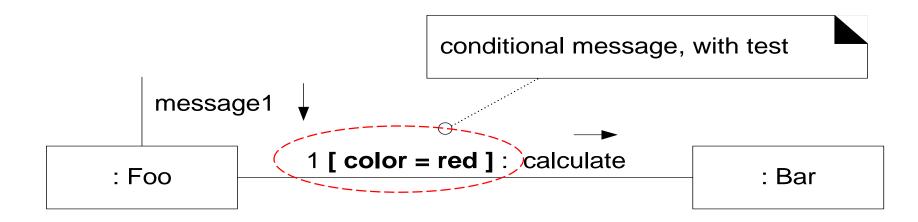
# Nguyên tắc đánh số



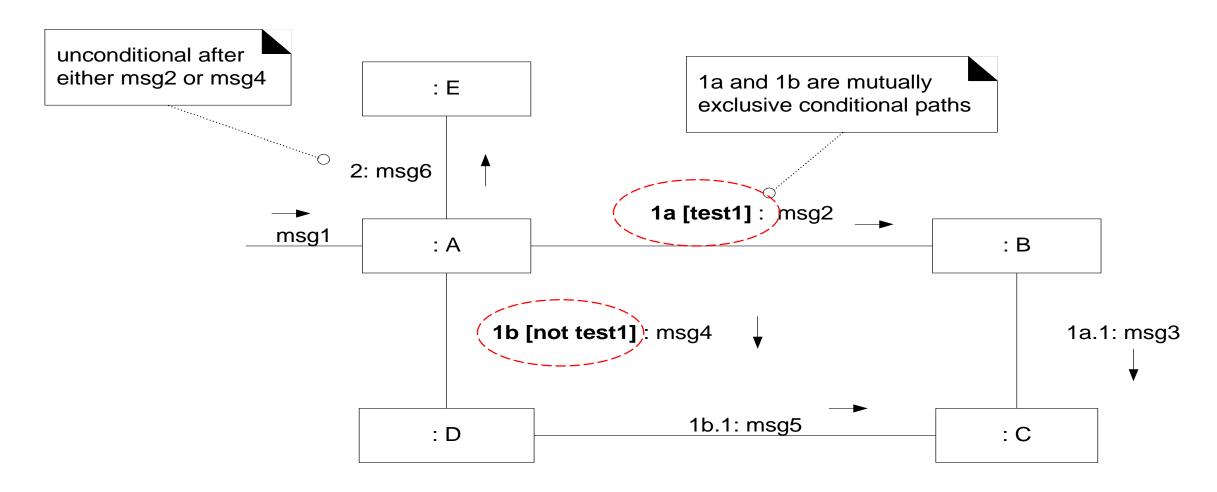
## Self Message



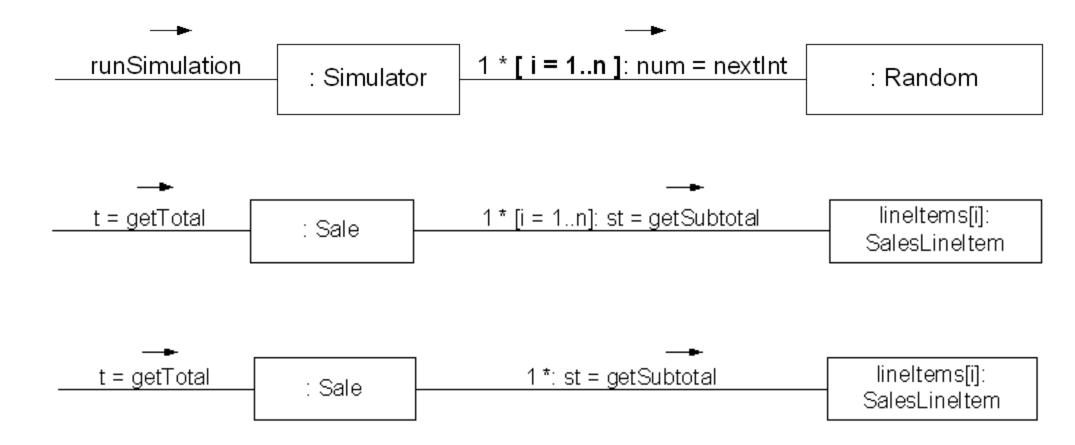
## Hàm có điều kiện



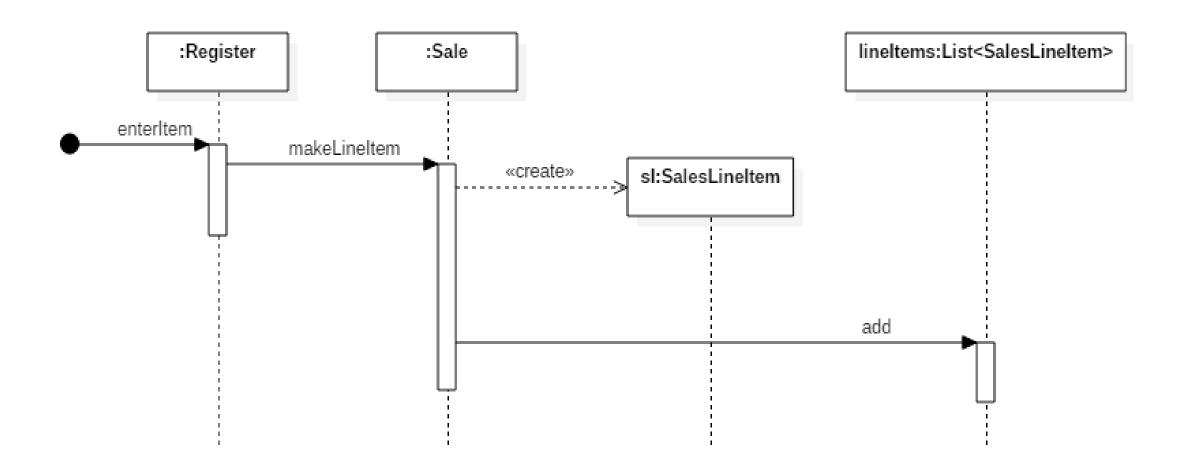
#### Điều kiện rẽ nhánh



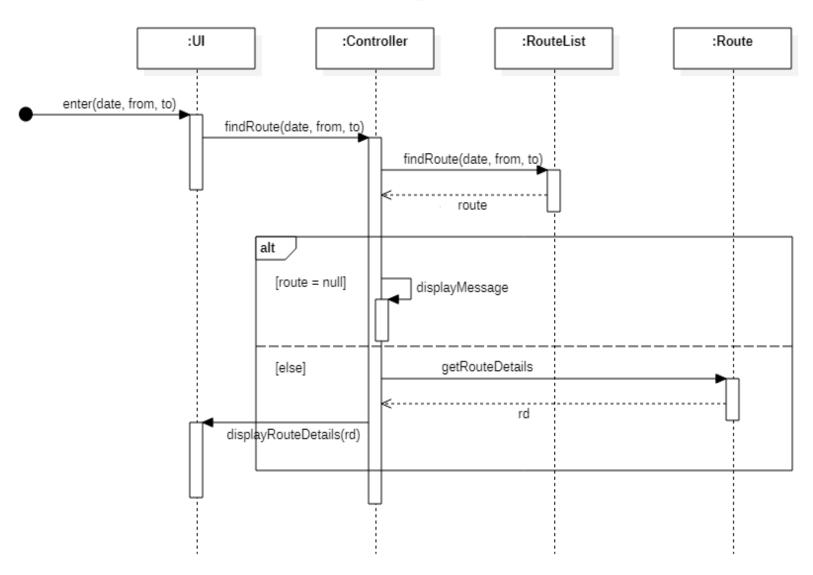
#### Loop



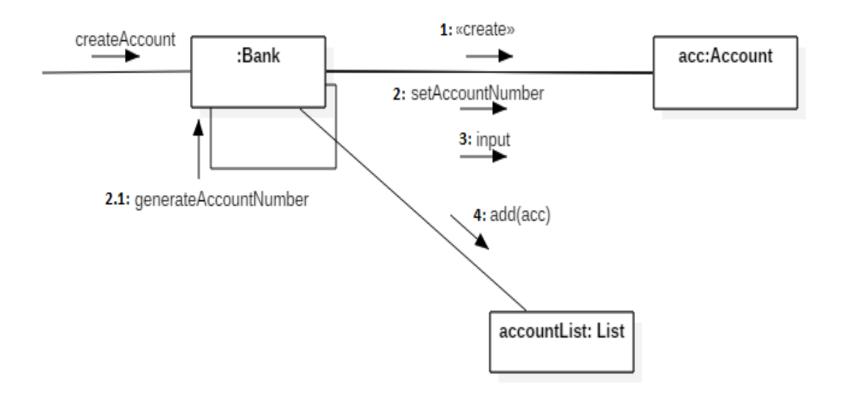
## Vẽ lược đồ cộng tác (1)



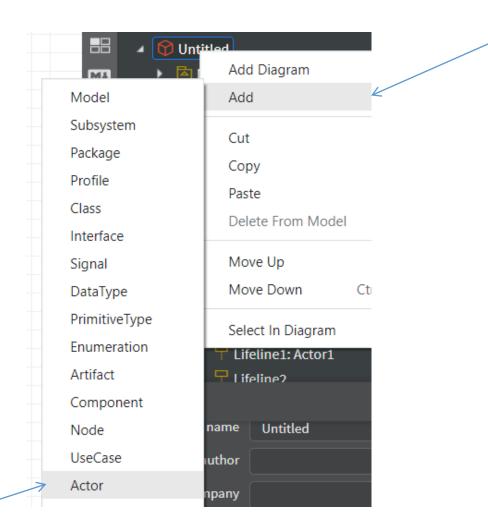
## Vẽ lược đồ cộng tác (2)



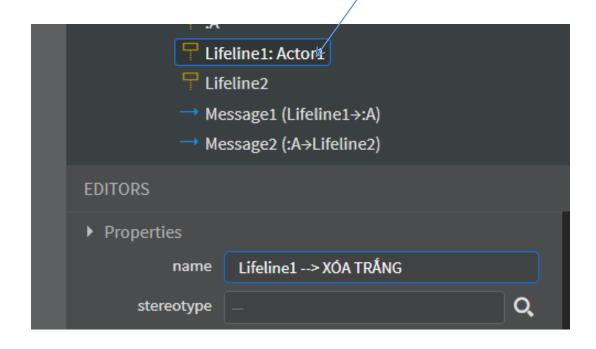
## Vẽ lược đồ trình tự (3)

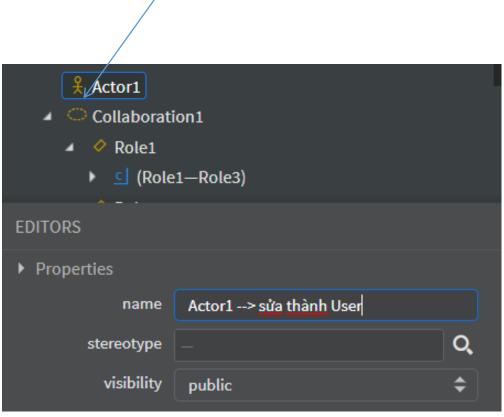


Add an actor

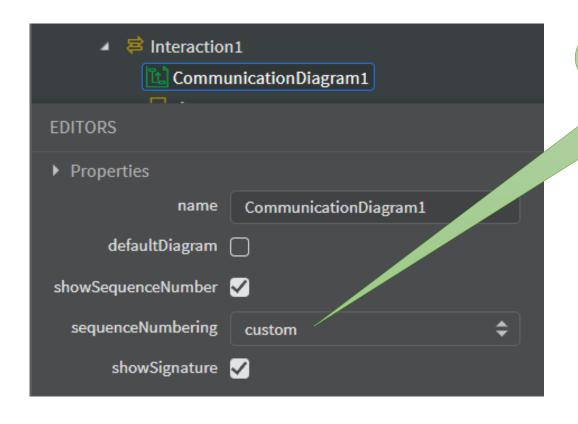


• Rename the actor



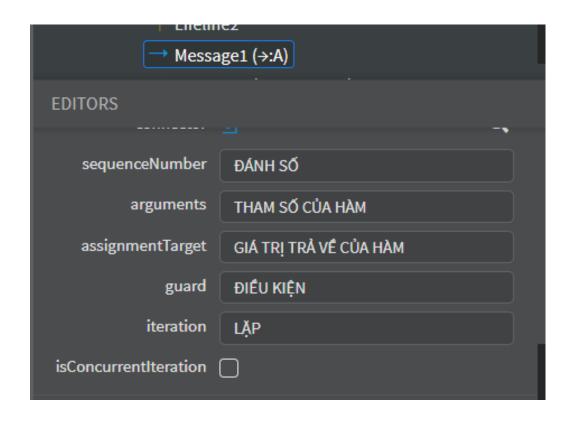


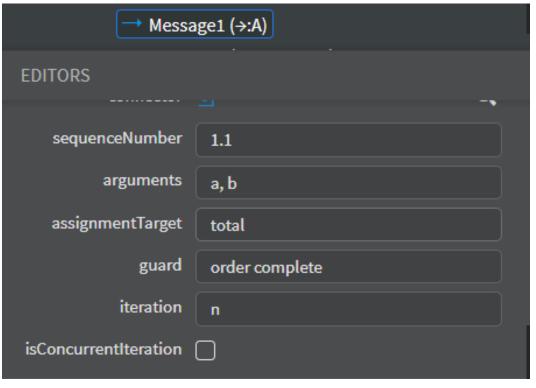
Setting sequenceNumbering



Chuyển sang chế độ người dùng tự đánh số

Setting Message





#### Bài tập thực hành

- Vẽ lại các lược đồ trình tự bằng lược đồ cộng tác
- Lưu ý nguyên tắc đánh số
  - a.1.2.3b xảy ra sau 1.2.3a
  - b.1.2.3a và 1.2.3b loại trừ lẫn nhau và được lồng trong 1.2.3
  - c.1.2.3a và 1.2.3b loại trừ lẫn nhau và được lồng trong 1.2
  - → Hàm 1.2 gọi hàm 1.2.3a hoặc hàm 1.2.3b