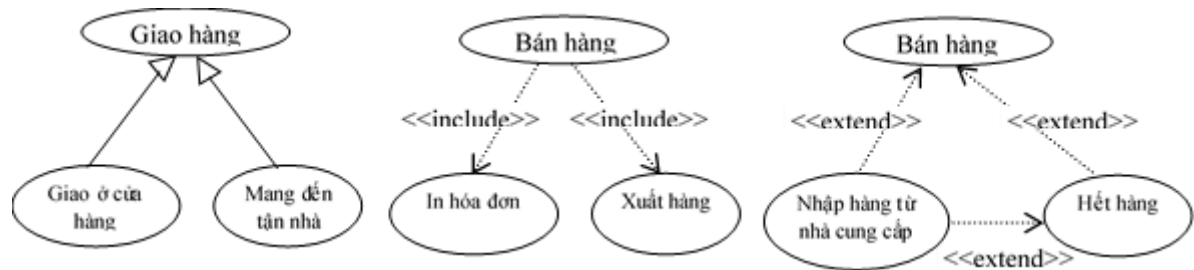


Assignment 04

Xác định các thành phần thiết kế

Trả lời các câu hỏi sau

Câu 1. Hãy giải thích ngắn gọn nội dung của các biểu đồ UC sau?



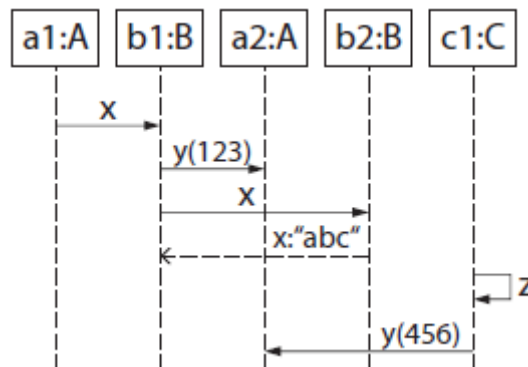
Trả lời:

Biểu đồ UC1:

Biểu đồ UC2:

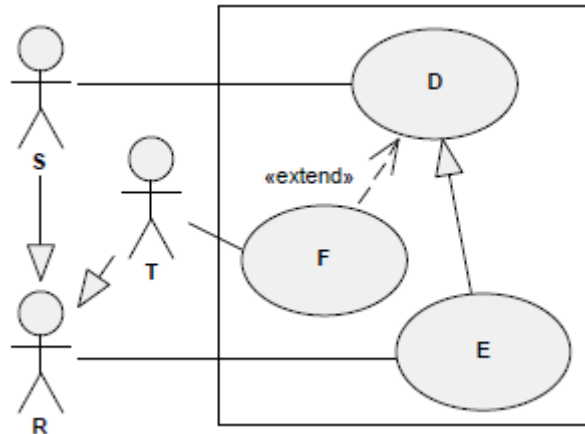
Biểu đồ UC3:

Câu 2. Cho biểu đồ tuần tự (sequence diagram) như hình dưới đây, theo nội dung các thông điệp trên biểu đồ hãy cho biết các lớp A, B, C sẽ phải thực hiện các phương thức nào? Xây dựng sơ đồ lớp tương ứng.



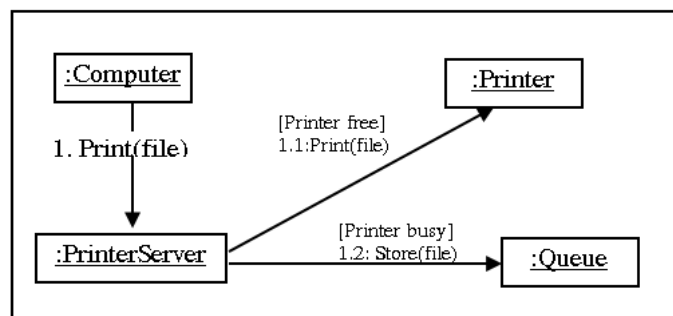
Trả lời:

**Câu 3. Cho biểu đồ ca sử dụng dưới đây, tác nhân S có thể tương tác với usecase nào?
Giải thích ngắn gọn.**



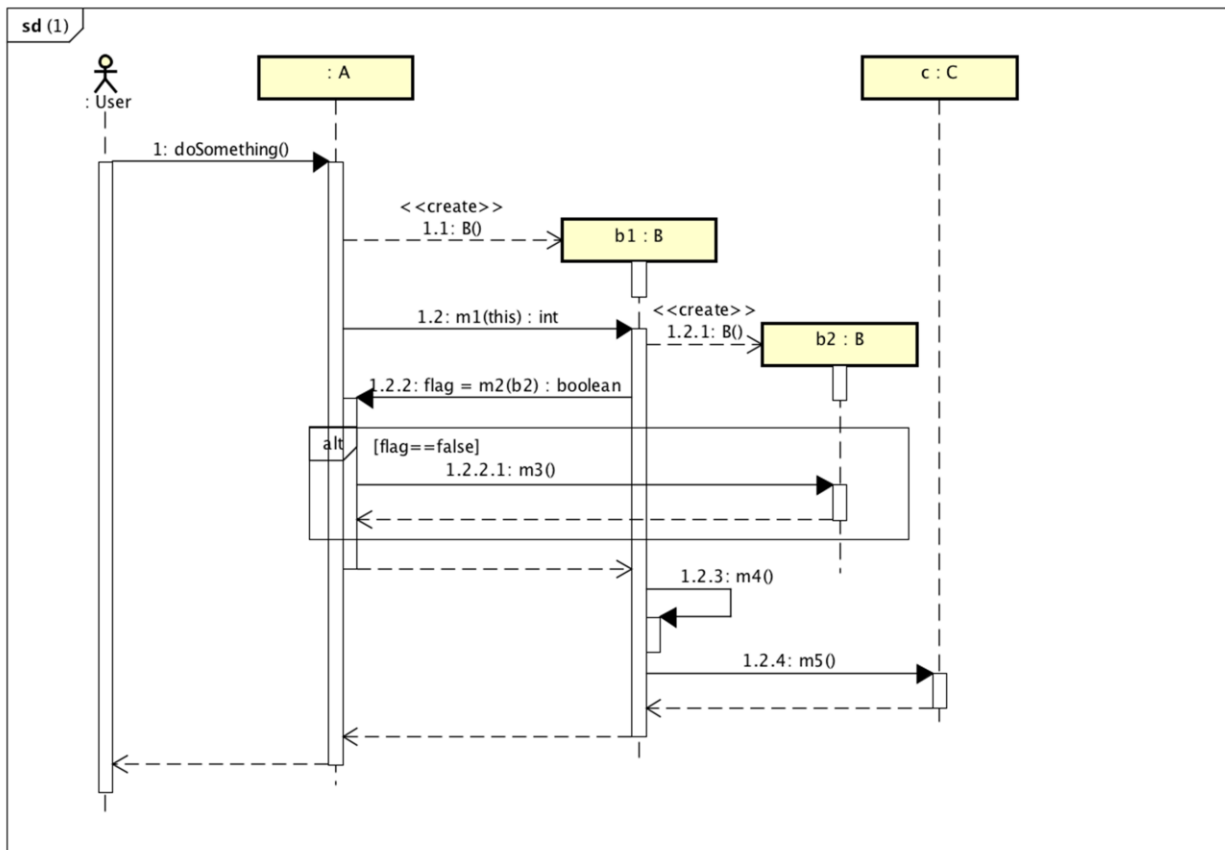
Trả lời:

Câu 4. Cho sơ đồ giao tiếp như sau, hãy vẽ sơ đồ trình tự tương ứng với sơ đồ giao tiếp trên?



Trả lời:

Câu 5. Hãy vẽ biểu đồ lớp tương ứng với biểu đồ trình tự sau và viết khung mã nguồn bằng Java cho các lớp không phải là lớp biên (non-boundary class). Lưu ý, chỉ cần thể hiện tất cả những gì biểu diễn trong biểu đồ.



Trả lời:

Câu 6. Cho phần mã nguồn Java như dưới đây, hãy hoàn thiện biểu đồ trình tự cho lời gọi phương thức `doMysteryA()` trong phương thức `main()`. Xây dựng sơ đồ lớp cho phần mã nguồn java này.

```

public class Mystery {
    public static void main(String[] args) {

        A a = new A();
        B b = new B();
        C c = new C();

        int x = a.getID();
        int y = b.getID();
        int z = c.getID();

        a.doMysteryA(x,y,z,b,c);

    }
}

```

```

public class A {
    private int ID;
    public int getID() {
        return ID;
    }
    public void doMysteryA(int x, int y, int z, B b, C c){
        D d = new D();
        d.doMysteryD();
        while(z < 100){
            if(x < y){
                b.doMysteryB();
                z++;
            }else{
                c.doMysteryC();
            }
            z++;
        }
    }
}

```

```

public class C {
    private int ID;
    public int getID() {
        return ID;
    }
    public void doMysteryC(){
        //do nothing
    }
}

```

```

public class B {
    private int ID;
    public int getID() {
        return ID;
    }
    public void doMysteryB(){
        //do nothing
    }
}

```

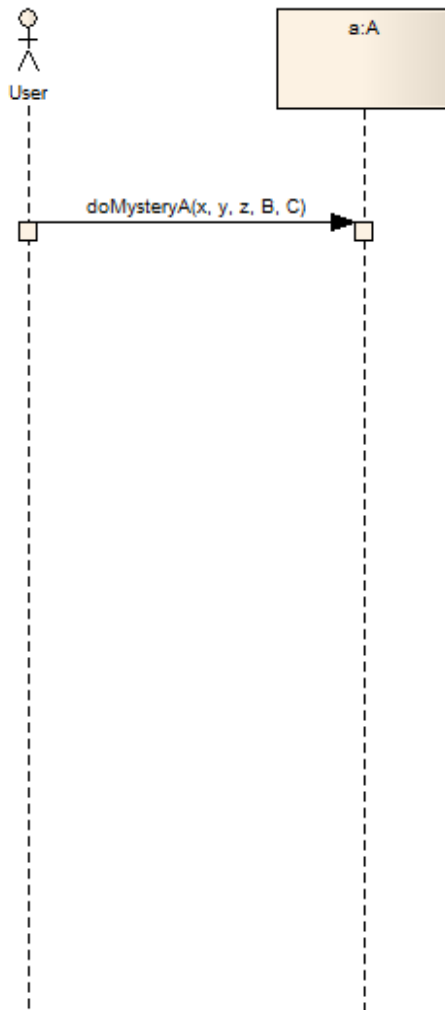
```

public class D {
    private int ID;
    public int getID() {
        return ID;
    }
    public void doMysteryD(){
        //do nothing
    }
}

```

Trả lời:

Hoàn thiện sơ đồ trình tự:



Xây dựng sơ đồ lớp:

Xác định các thành phần thiết kế

- Mục đích của pha phân tích là hình dung ra nghiệp vụ cần gì, trong khi mục đích của pha thiết kế là quyết định cách xây dựng hệ thống.
- Hay nói một cách khác, phân tích là nhằm trả lời câu hỏi “cái gì”, còn thiết kế là để trả lời câu hỏi “như thế nào”
- **Hãy xác định các thành phần thiết kế cho các UC: “Pay Order”, “Place Order” và “Place Rush Order” trong Project AIMS.**

Bài tập nhóm:

Thực hiện bước xác định các thành phần thiết kế cho bài tập lớn môn học

- Đối với từng Usecase:
 - 1. Xác định các lớp phân tích sẽ được ánh xạ / chuyển đổi sang thành phần thiết kế nào?
 - 2. Xây dựng sơ đồ gói (package diagram)
- Yêu cầu nộp bài:
 - Nộp bài vào thư mục ArchitectureDesign trên thư mục Google Drive mà thầy đã tạo
 - Tổng hợp các kết quả thiết kế bước đầu ở trên viết tiếp vào tài liệu SRS
 - Các tệp tin Astah

HẾT

HẾT