ITSS SOFTWARE DEVELOP

4. IDENTIFY DESIGN

<u>IENT</u>

ELEMENTS

Một số nội dung mở Sequence Diagram

ộng về



Từ phân tích sang

 Muc đích của pha ph nghiệp vụ, trong khi r kế là quyết định cách

thiết kế

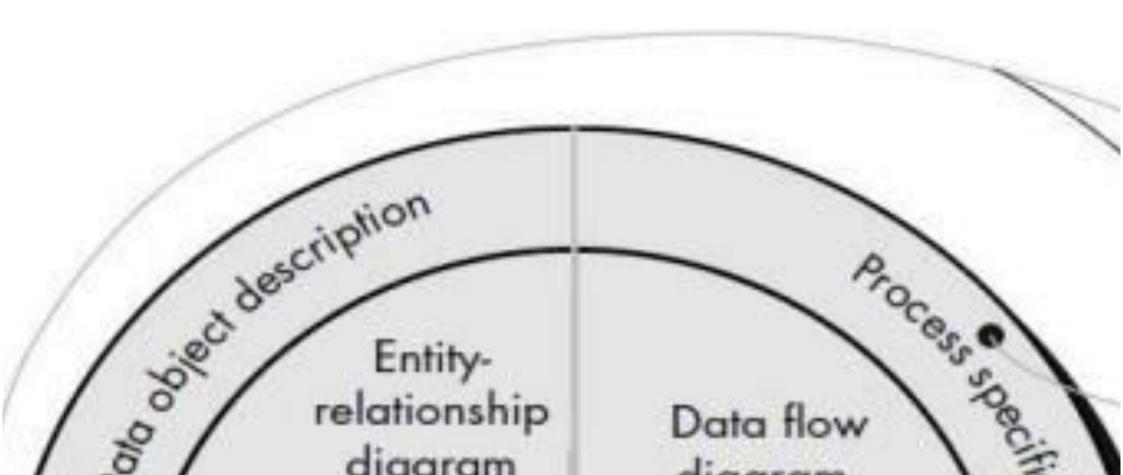
in tích là hiểu về nục đích của pha thiết xây dựng hệ thống.

hỏi "cái gì", còn thiết kế là nào".

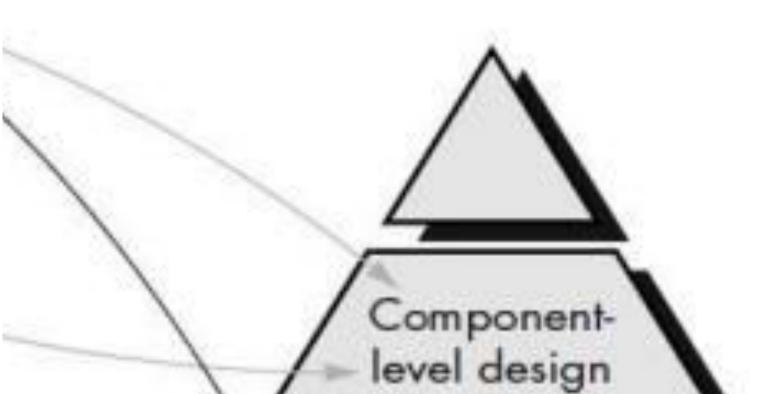
 Hoạt động chính của hóa tập biểu diễn pl biểu diễn thiết kế để trả lời câu hỏi "như thế

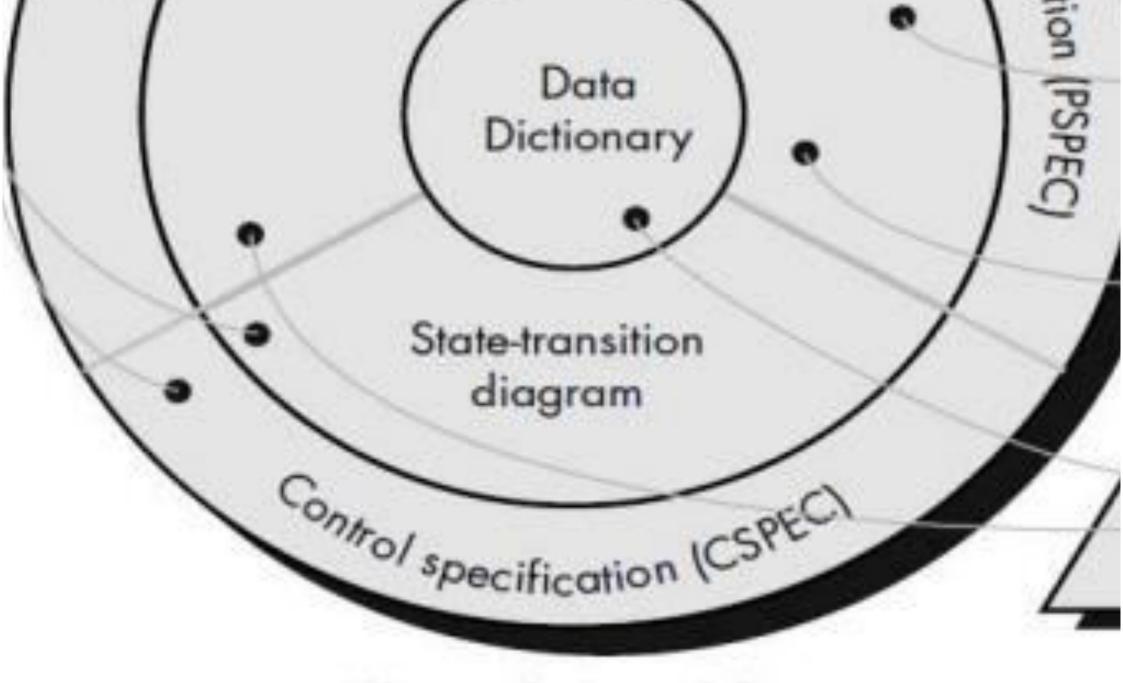
oha thiết kế là tiến ân tích thành tập

Từ phân tích sang

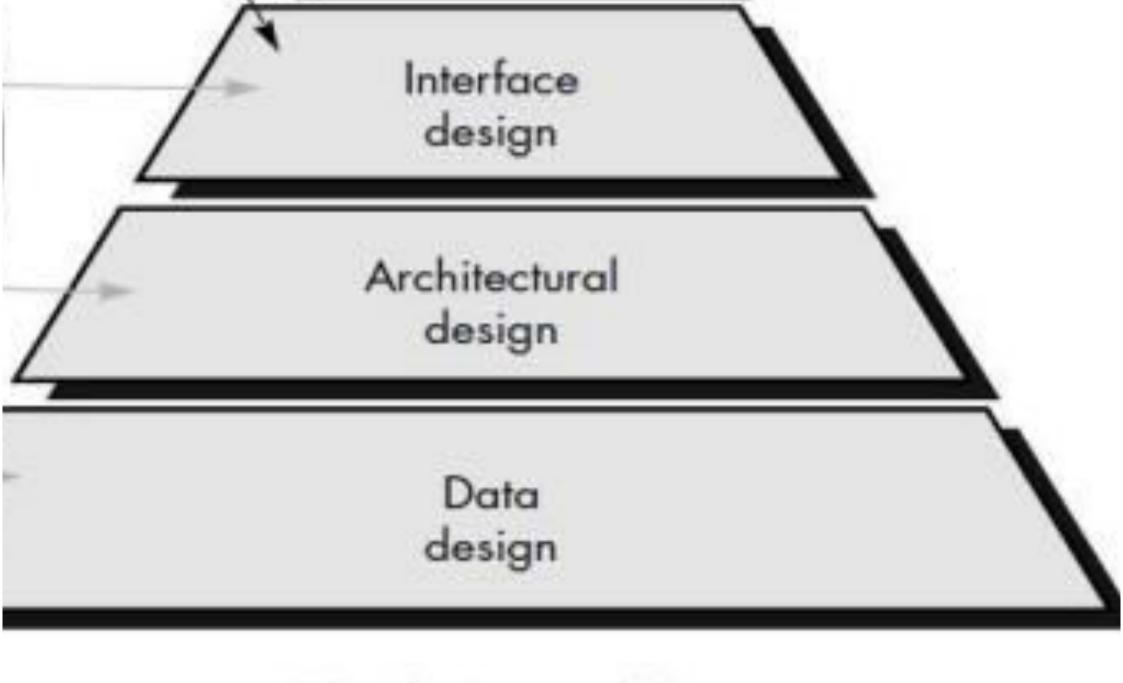


thiết kế



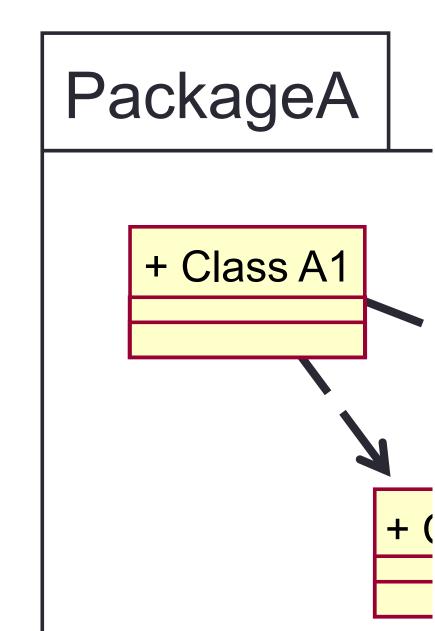


The analysis model

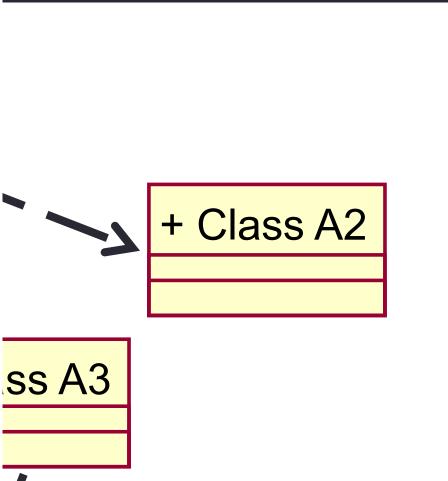


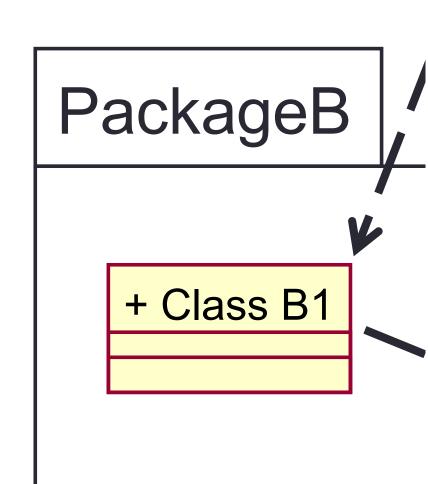
The design model

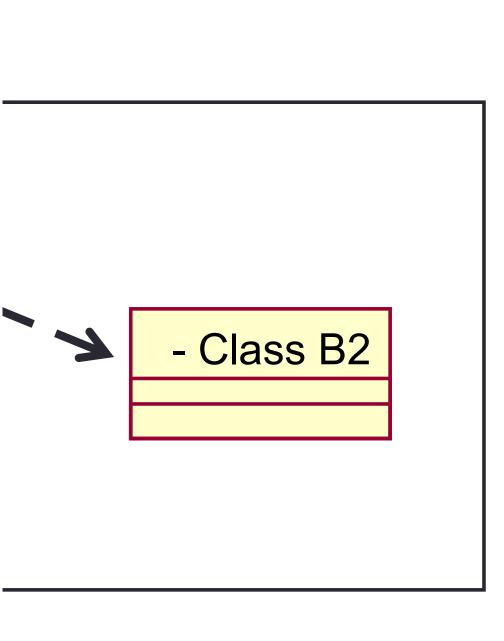
Package Dependencies:

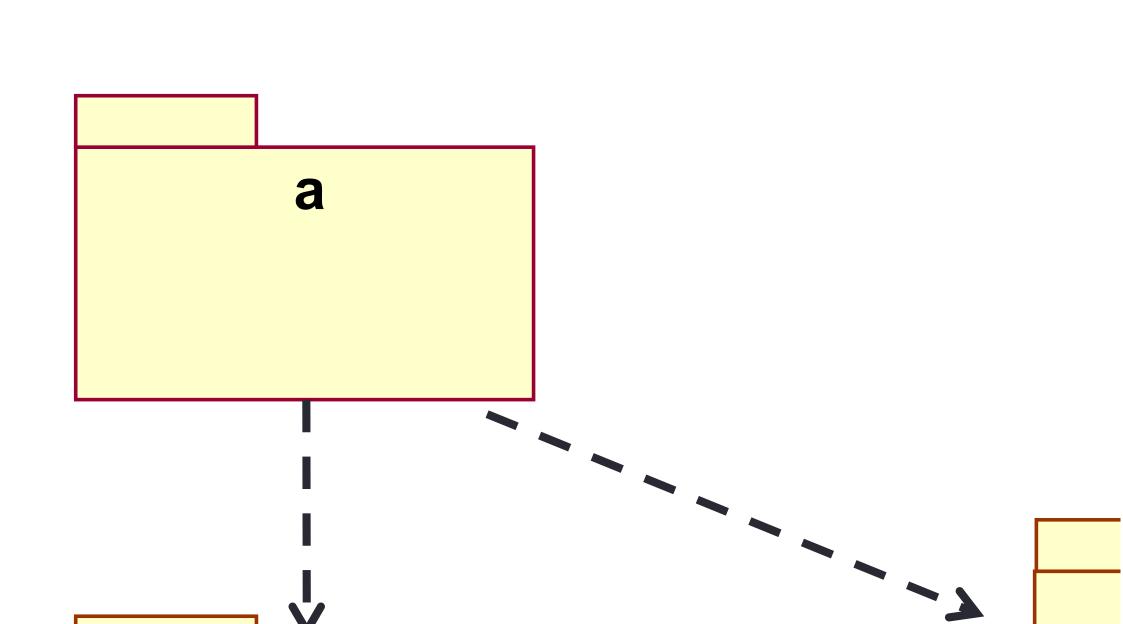


Package Element Visibility

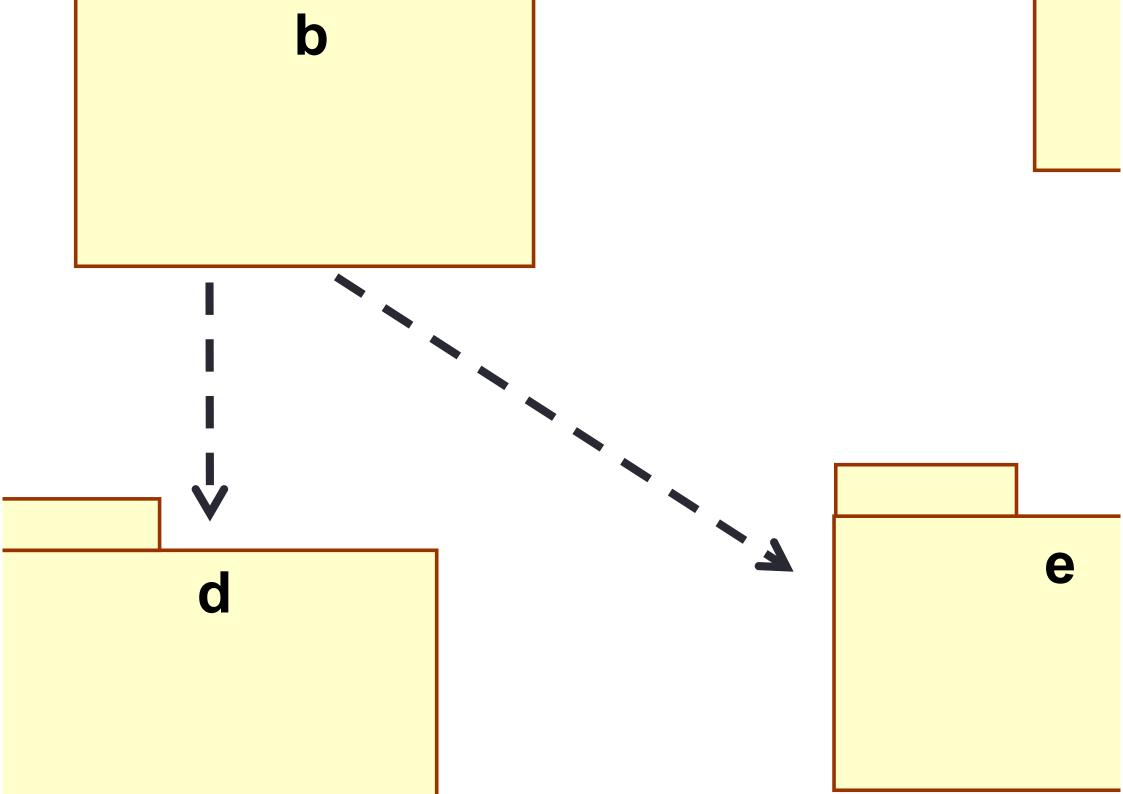










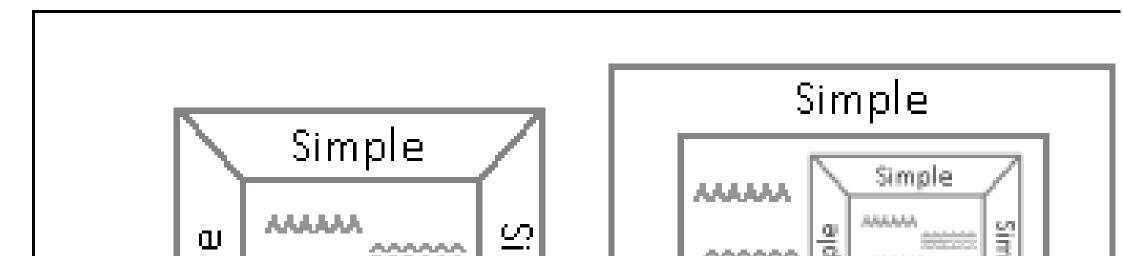




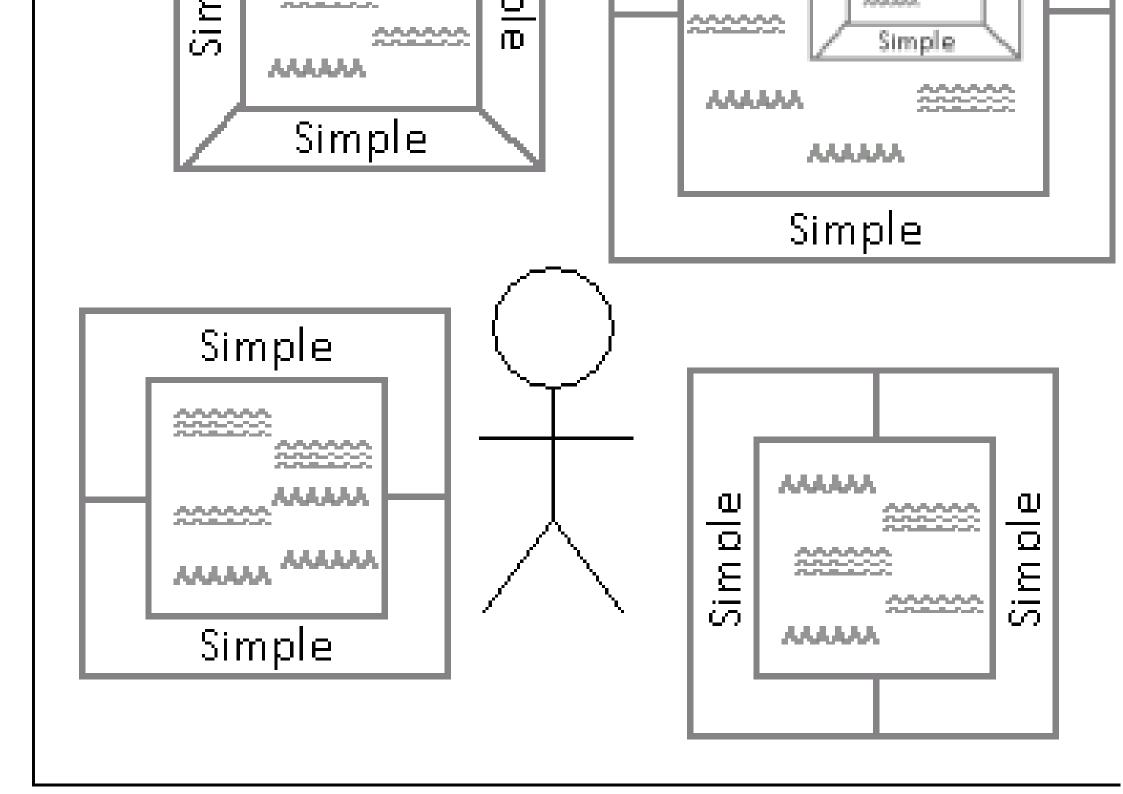
Một thiết kế tốt sẽ ẩn giấu sư diện đơn giản



phức tạp bên dưới các giao



AAAAAA AND DESCRIPTION OF STREET APPLICATION OF THE PARTY. A CONTRACTOR OF THE PARTY OF TH aaaaaa APPLICATION OF THE PARTY. AAAAAA AAAAAA AAAAAA AAAAAA ORGANIZATION CONTRA AAAAAA **AAARK** AND RESIDENCE PROPERTY. STATE STATE OF STATE APPLICATION OF THE PARTY. AND DESCRIPTION OF STREET AAAAAA STATE OF THE STATE AAAAAA A CONTRACTOR OF THE PARTY OF TH AND RESIDENCE OF STREET AAAAAA AAAAAA AAAAAA AND DESCRIPTION OF THE PARTY OF AAAAAA AAAAAA SHARKSHALL CONTROL AND DESCRIPTION OF STREET Particular Control



Cohesion & Coupl

- Sự gắn kết / cố kết (coh hoặc mục đích của các phần / module.
 - Tính gắn kết càng cao thì

19

esion): sự gắn bó về logic ử lý trong một thành

àng tốt

- Sự liên kết / ghép nổi (c thông tin và tác động lẫr phần / modules.
 - Sự liên kết này càng lỏng

upling): sự trao đối nhau giữa các thành

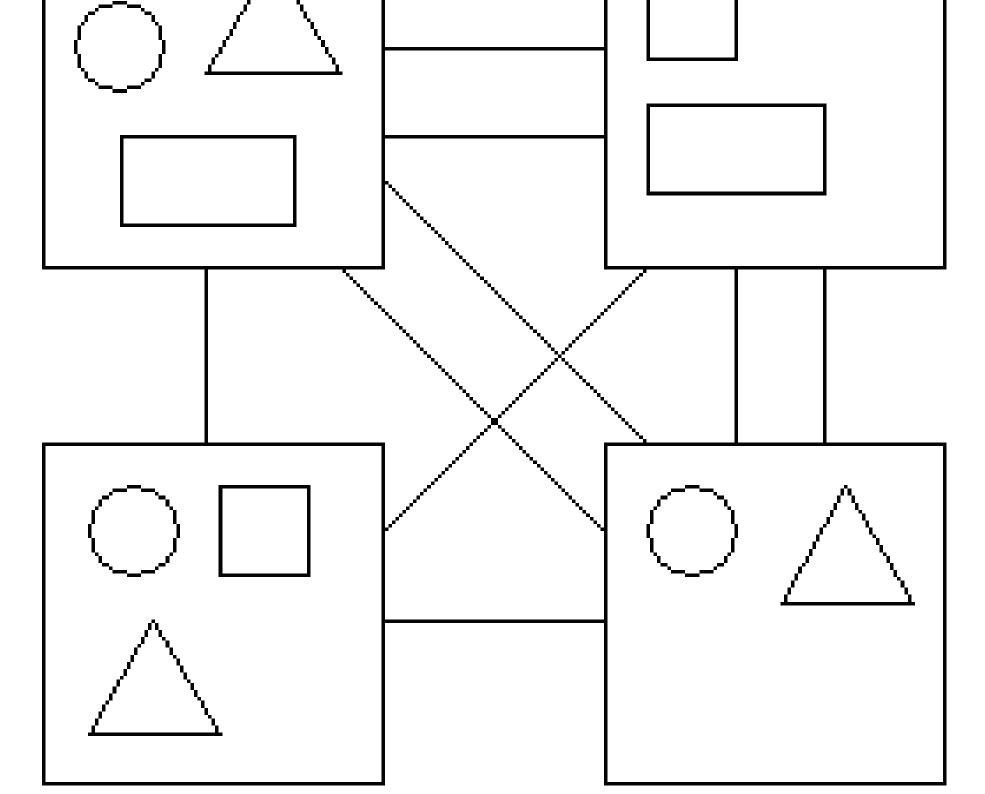
ảo, càng đơn giản càng tốt

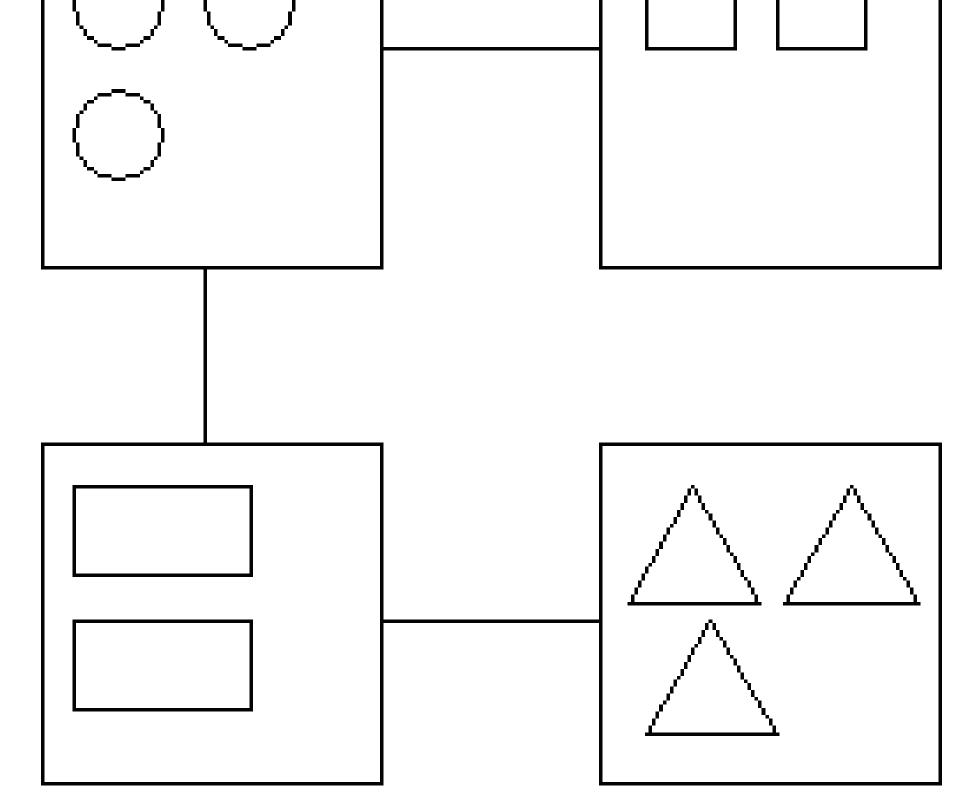
Cohesion & Coupli

The best designs have have have have strong cohesion) within a (also called weak coupling)

ng

gh cohesion (also called nodule and low coupling between modules.





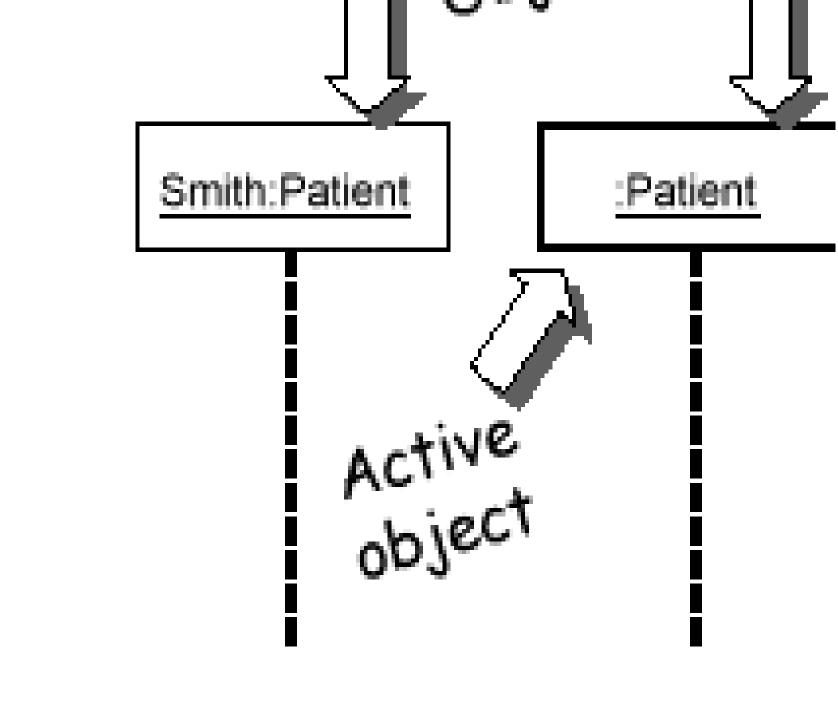
Mở rộng: một số nội diagram

 Mapping an Object to a trong sơ đồ trình tự cần một lớp nào đó

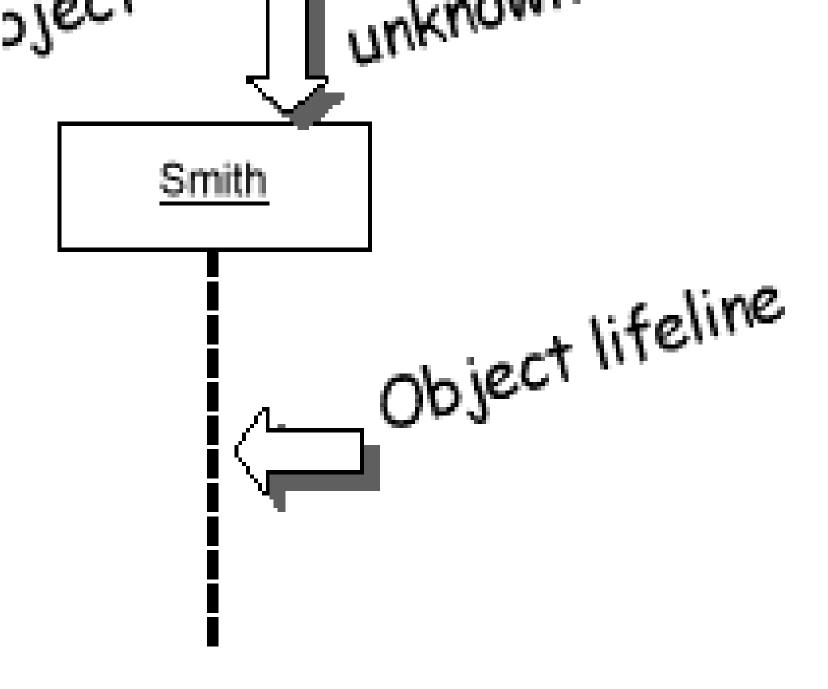
lung vê Sequence

Class: các đối tượng Tược ánh xạ (map) vào

onymous object of was



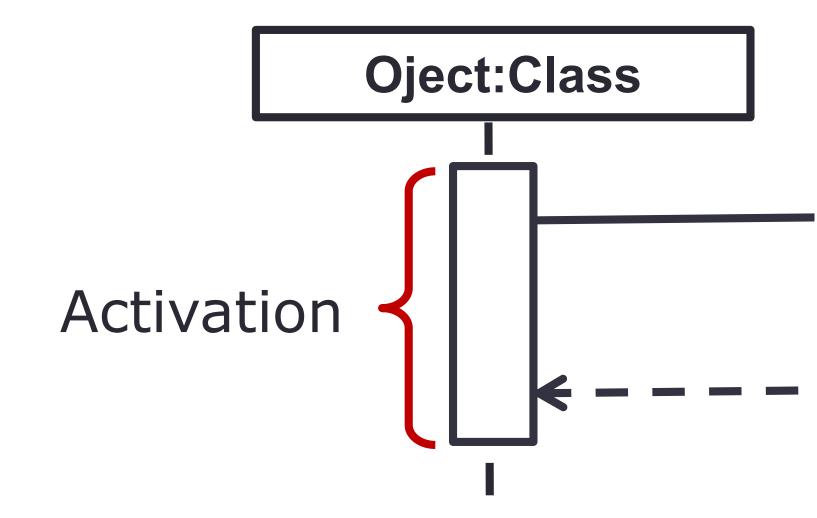
Name syntax: <obied

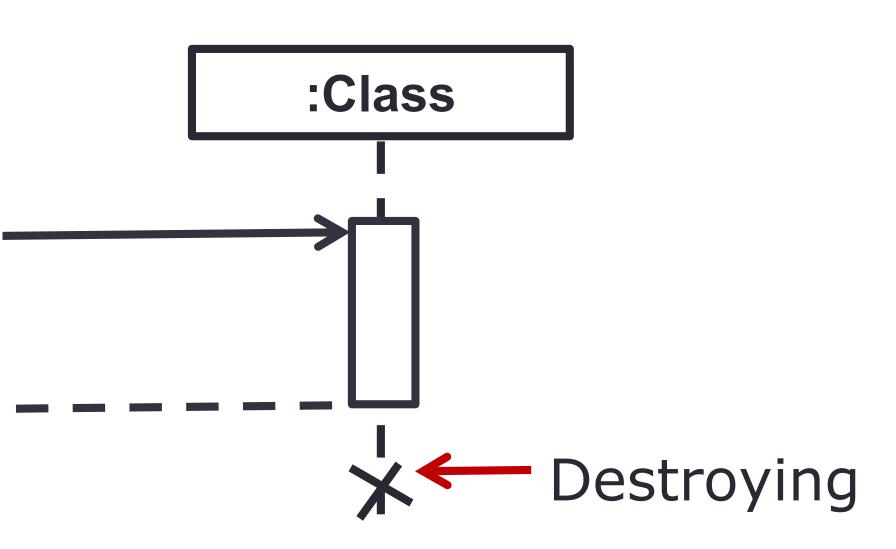


name>:<classname>

- Biểu diễn Object:
 - Lifeline (thời gian sống)
 - Kích hoạt (Activation)
 - Két thúc đối tương (Destro



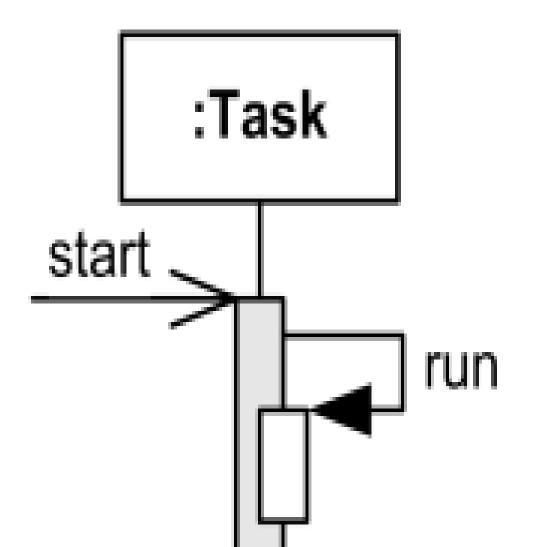


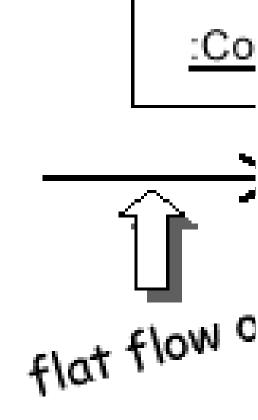


- Biểu diễn các thông điệ
 - Thông điệp không đồng b
 - Thông điệp đồng bộ
 - Create / Destroy Message

(Messages):

- Return Message
- Self Message

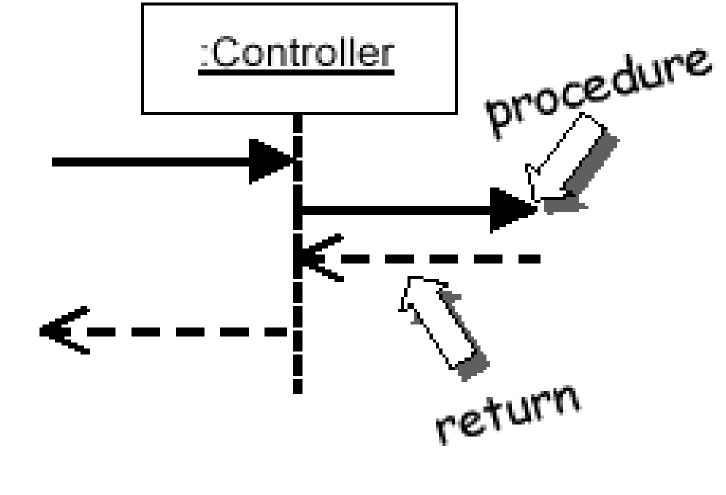




Messages

oller

control



- 50118

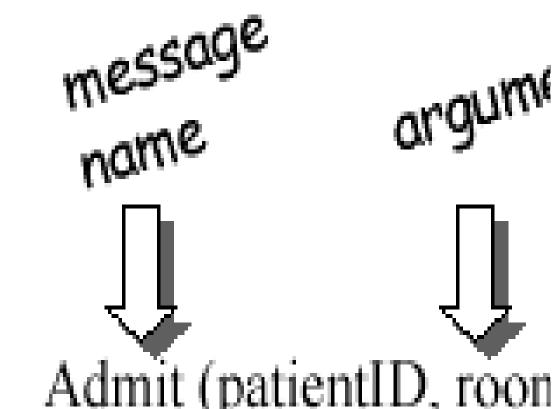
:Controller

- Biểu diễn các thông điệp (M
 - Mỗi thông điệp có cú pháp như sa
 - return := message(parameter : p
 - Parameter: là tham số của thông
 - returnType: loại của giá trị trả về

ssages):

```
rameterType) : returnType
điệp,
(tùy chọn)
```

- VI QU.
 - spec := getProductSpect(id)
 - spec := getProductSpect(id:Item
 - spec := getProductSpect(id:Item



D)

): ProductSpect

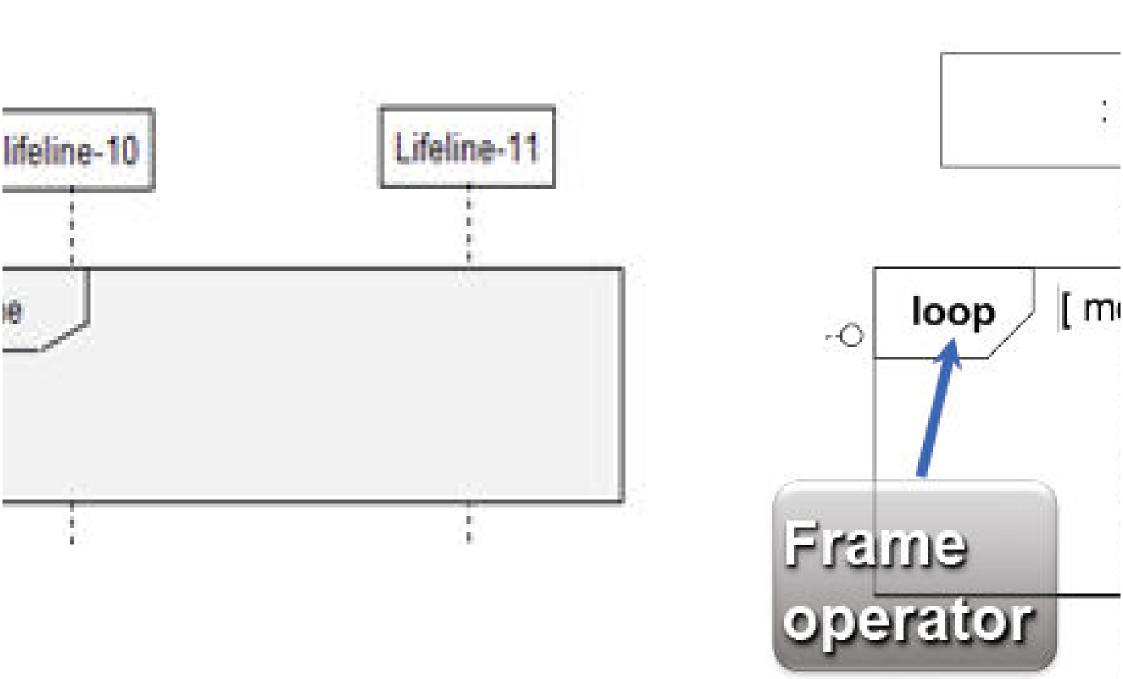
ts

:Hospital

- Biểu diễn Frame:
 - Interaction Frame: một kh phần của sơ đồ tuần tự để tham chiếu,...

ng chữ nhật biểu diễn một thể hiện sự lựa chọn, lặp,

' inong un bao gom. (mank



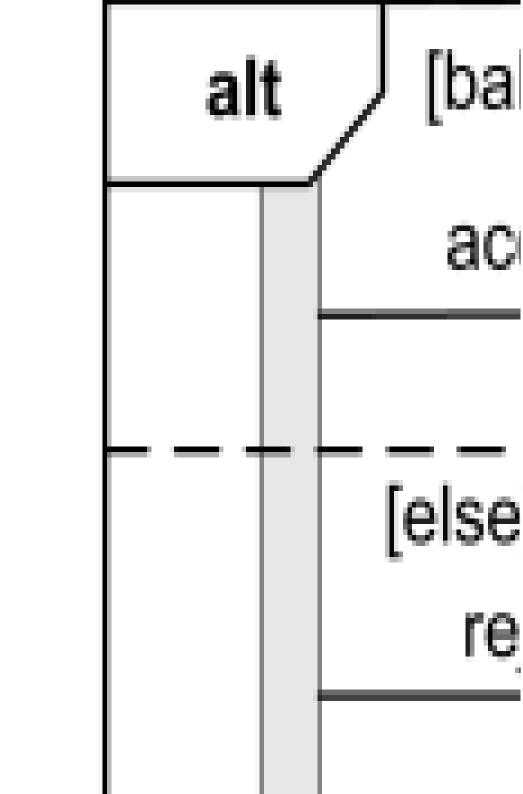
operator) [guaru]

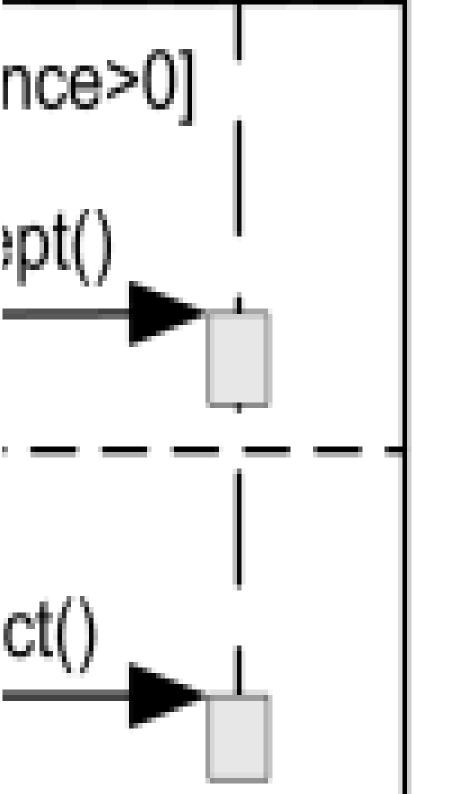


- Biểu diễn Frame:
 - Alt: Biểu diễn cho một sự hành vi
 - (alt) [condition], separated

ựa chọn hoặc thay thế của

by horizon, dashed line

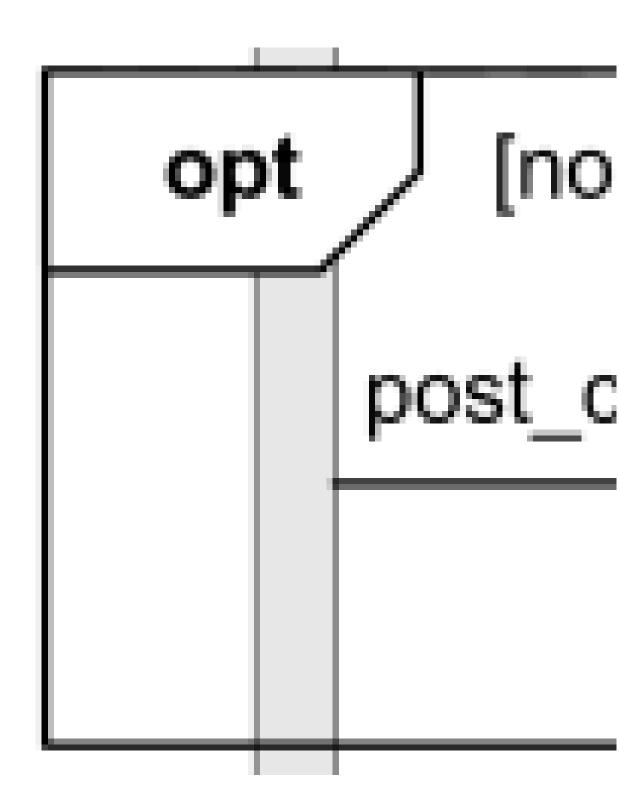


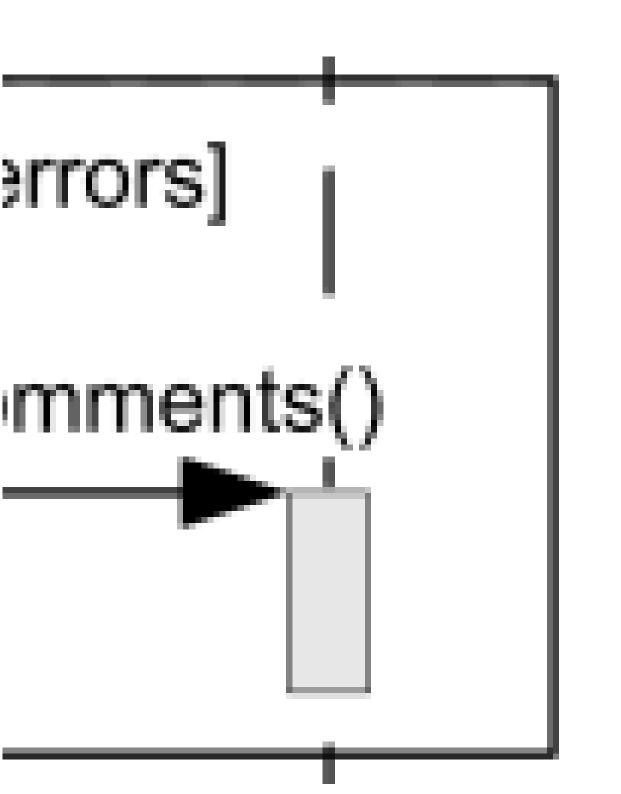


if/else

- Biểu diễn Frame:
 - Opt (option): (opt) [condit
 - Đại diện cho một sự lựa c hai (duy nhất) toán hạng s

```
on]
on của hành vi mà một trong
xảy ra hoặc không có gì
```



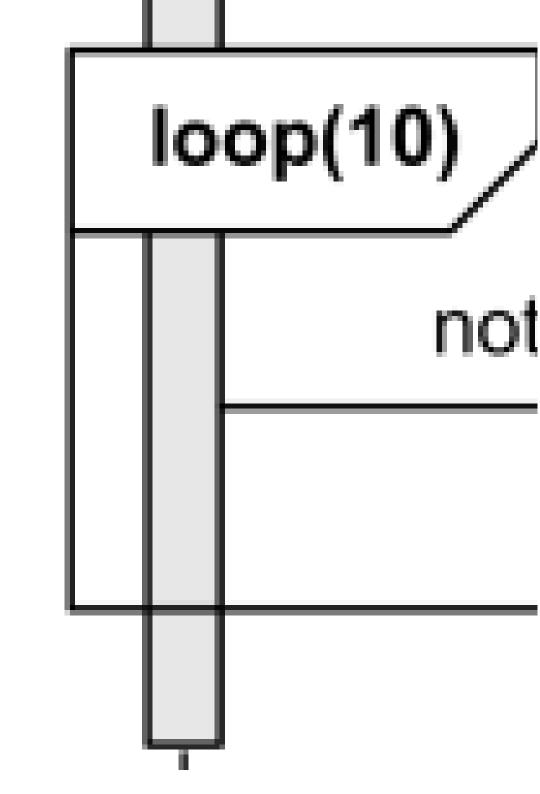


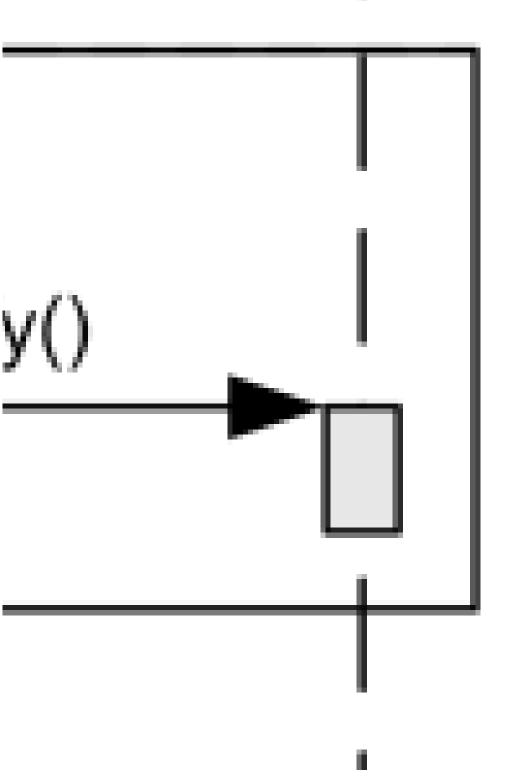
if

- Biểu diễn Frame:
 - Loop: (loop) [condition or
 - Vòng lặp sẽ được thực hi

ems to loop over]

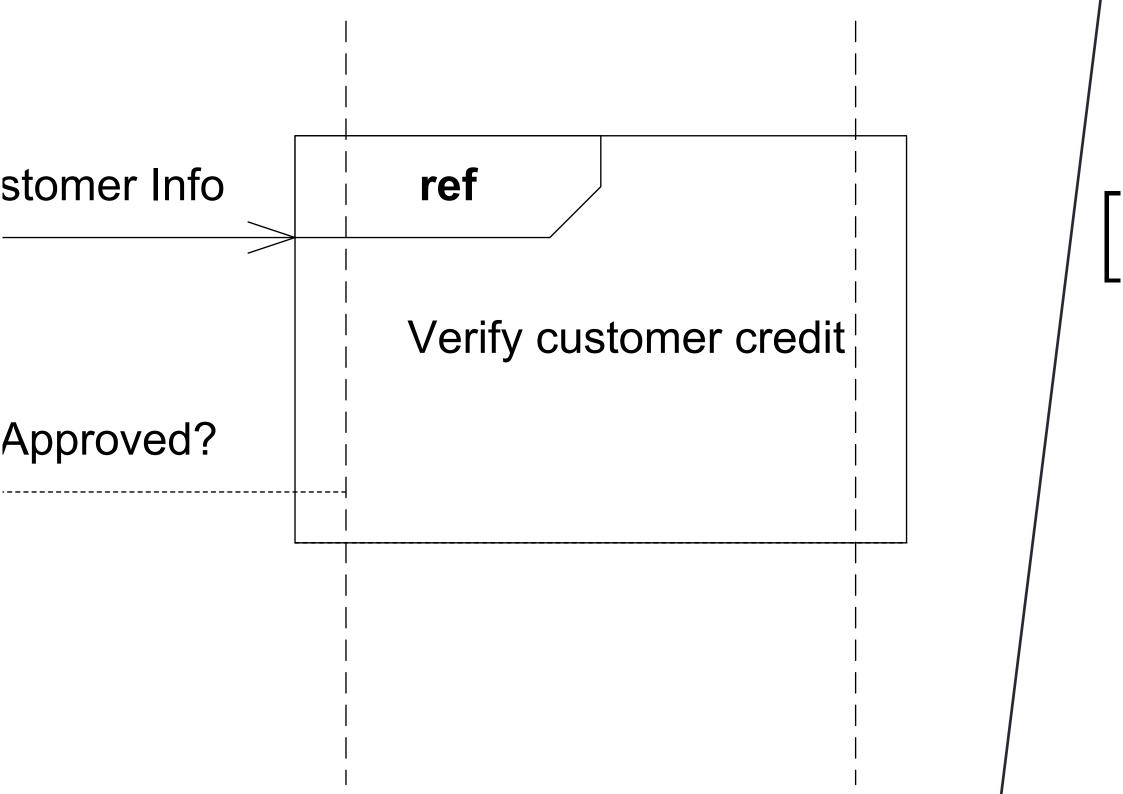
n theo điều kiện

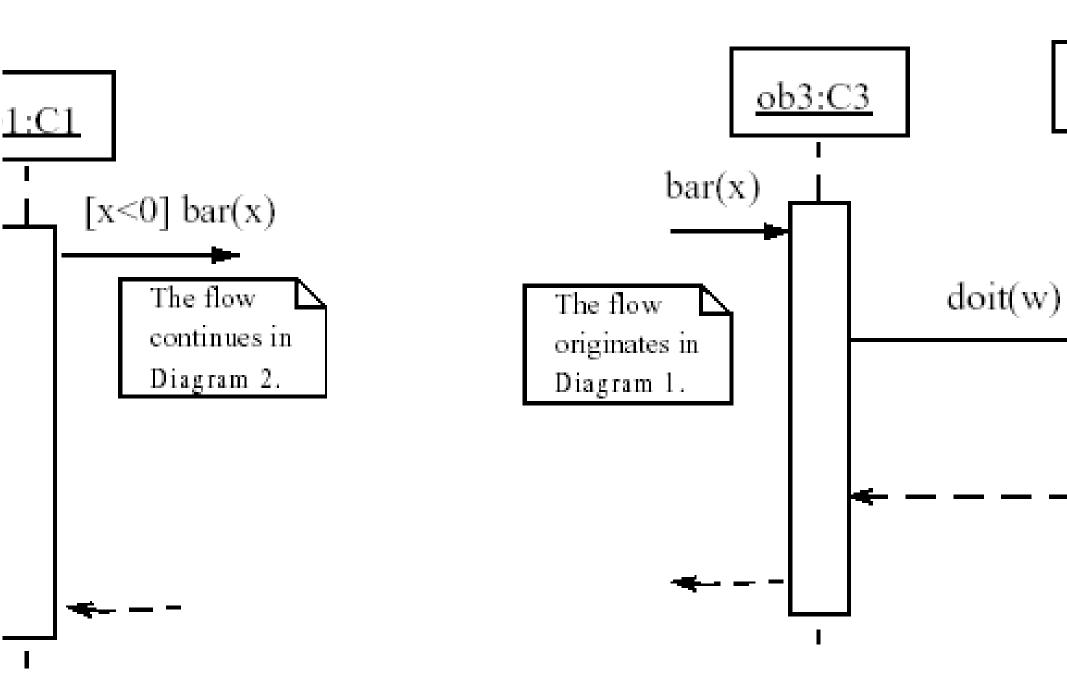




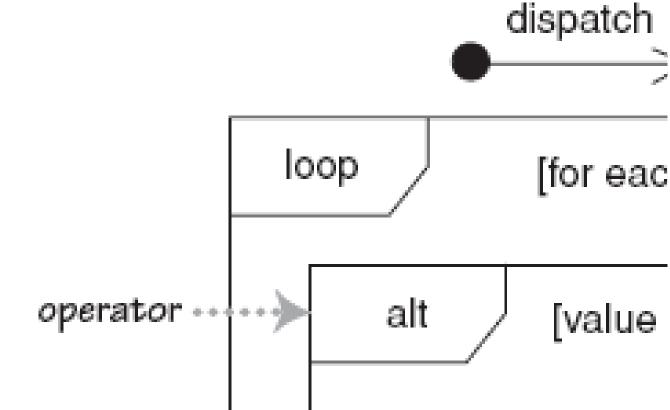
- Biểu diễn Frame:
 - Ref: liên kết các biểu đồ to lớn hoặc có liên kết với m

nh tự, khi một biểu đồ quá t biểu đồ khác

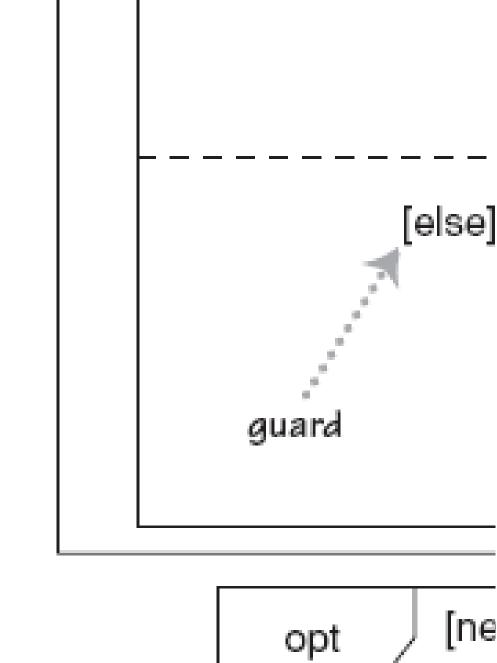




Ví dụ:



careful: regular: ler :Messenge Distributor Distributor ne item] frame ;100001



opt [ne

