

INFORMATION SYSTEM ANALYSIS & DESIGN

PTIT – D20CNTT, Semester I, 2023

quetd@ptit.edu.vn, tdque@yahoo.com

Thinking: *Studying is to a process of discovering yourself, knowledge, skills, behaviors/attitudes you need to obtain for your jobs, your life, your health, your happiness.*

CÂU HỎI ÔN TẬP VÀ BÀI TẬP THI

SINH VIÊN

- **IN VÀ VIẾT TAY CHI CHÍT VÀO BẢN IN. CÀNG VIẾT NHIỀU CÀNG CÓ ĐIỂM NHIỀU.**
- **XIN CHỮ KÝ + Ý KIẾN NHẬN XÉT CỦA TRÊN 50 SINH VIÊN CÙNG HỌC MÔN HỌC NÀY**
//nên có mấy trang trắng để các bạn ghi nhận xét + chữ ký

1. Trình bày ngắn gọn 4 pha trong framework phát triển yêu cầu phần mềm (Tài liệu [0] requirements development process framework, pg. 45--54)
2. Giải thích Figure 4.1 (Tài liệu [0], pg. 62)
3. Công việc của người làm BA: Knowledge & Skills (Tài liệu [0], pg. 63--68). Để trở thành BA (Tài liệu [0], pg.68)
4. Tiến trình phát triển phần mềm Agile & Waterfall (Khảo sát trên internet).
5. Vai trò BA trong các dự án Agile (Tài liệu [0] pg. 71)
6. Mô hình yêu cầu phần mềm (Tài liệu [0], pg.222, Table pg.224): Liệt kê các biểu đồ có thể sử dụng cho mô hình yêu cầu phần mềm
7. Các giai đoạn thiết kế phần mềm: Thiết kế kiến trúc, Thiết kế chi tiết
8. Phương pháp Agile trong phát triển phần mềm
9. Chọn kỹ thuật mô hình hay biểu diễn thích hợp (tài liệu [0], Tab 12.2, pg. 225--). Cho ví dụ minh họa
10. Trình bày ngắn gọn 14 biểu đồ UML (refer to <https://www.uml-diagrams.org/uml-25-diagrams.html>). Biểu đồ UML nào thích hợp cho mô hình yêu cầu phần mềm (tài liệu [0], pg.243)
11. Trình bày các đặc trưng phi chức năng hay thuộc tính chất lượng phần mềm (Tài liệu [0], pg. 262)
12. Lớp và quan hệ lớp từ phân tích đến thiết kế. Code tương ứng. Cho ví dụ.
13. Khảo sát trên mạng các Hệ thống sau đây:
 - a. Hệ quản lý thư viện (Library Management System **LibMaS**): Quản lý cả tài liệu (sách, tạp chí) online và thông thường. Ngoài các chức năng thông thường Hệ thống có thể tự động thông báo tài liệu, sách nhập về có liên quan đến yêu cầu bạn đọc....
 - b. Hệ thương mại điện tử e-commerce (E-commerce Management System **EcoMaS**): đã trao đổi ở lớp nhiều.
 - c. Hệ đăng ký học theo tín chỉ ở trường Đại học (Register Management System **RegMaS**). Chú ý biểu đồ hoạt động: nhân viên lấy từ kho Subject và thiết kế thành Course (thêm thông tin phòng học, giờ học...); giảng viên tự động đăng ký môn dạy trên Course; sinh viên sẽ đăng ký môn học qua Course (Course lúc này có tất cả thông tin cần thiết rồi)

Yêu cầu sinh viên cho MỖI HỆ THỐNG

- Trình bày bằng ngôn ngữ tự nhiên và biểu đồ context cho các hệ thống (Tham khảo: <https://www.visual-paradigm.com/features/system-context-diagram-tool/>)
- Mô tả các actor (**primary & secondary actor**) của hệ thống (tham khảo: <https://www.visual-paradigm.com/guide/uml-unified-modeling-language/types-of-actor-in-use-case-model/>)

- Mô tả yêu cầu các chức năng và phi chức năng của hệ thống bằng ngôn ngữ tự nhiên và dạng Bảng
- Trình bày Biểu đồ use case **THEO 2 LEVEL** cho các Hệ thống (tham khảo: <https://www.visual-paradigm.com/guide/uml-unified-modeling-language/what-is-use-case-diagram/>)
- Trình bày 1 Biểu đồ activity cho mỗi Hệ thống (Tham khảo: <https://www.visual-paradigm.com/guide/uml-unified-modeling-language/what-is-activity-diagram/>)
- Trình bày Biểu đồ LỚP THIẾT KẾ với DAO và layer MVC cho các Hệ thống. Tham khảo file từ phân tích đến thiết kế thầy tdque gửi: (Tham khảo: <https://www.visual-paradigm.com/guide/uml-unified-modeling-language/what-is-state-machine-diagram/>)
- Thiết kế Bảng và sinh ra cơ sở dữ liệu với **mySQL**
- Sinh code java từ thiết kế với Layer. Giải thích code
- Code các module. Copy ảnh chạy