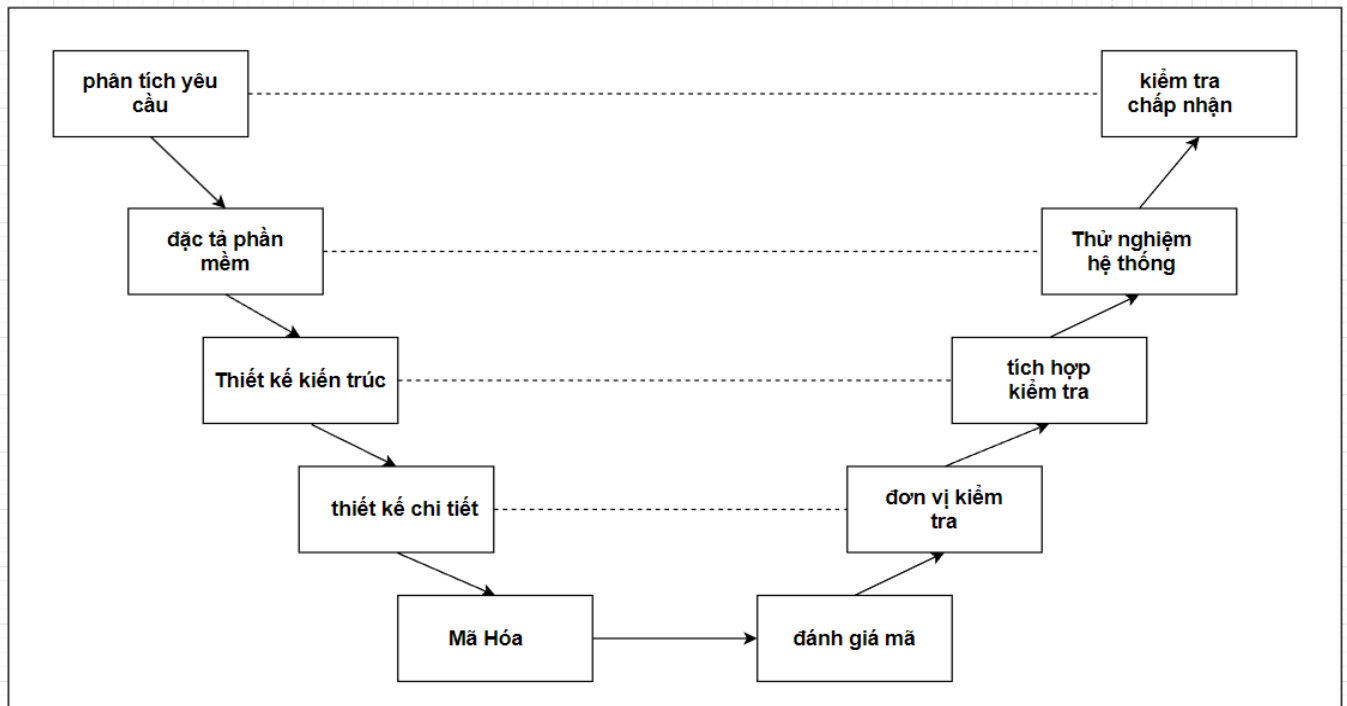
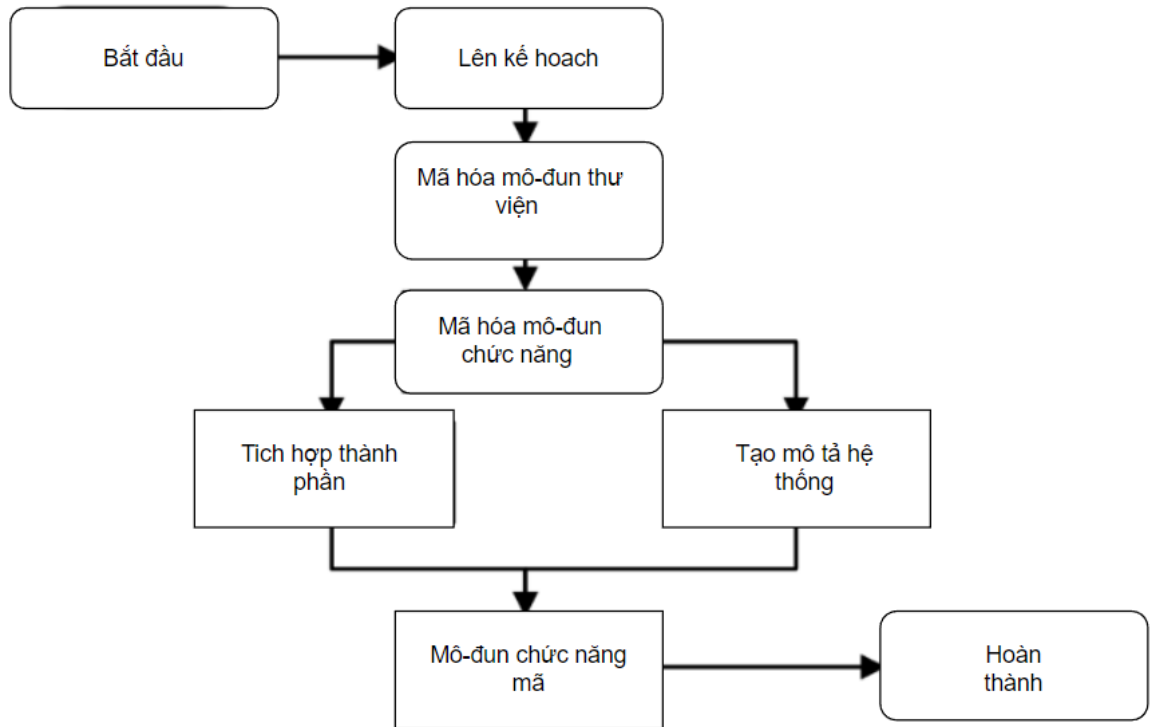


Coding Process

1 .Mã hóa ở đâu



2. Quy trình viết code



3. Code Planning

- Mục đích: Lập kế hoạch và chuẩn bị cho việc mã hóa

- Các bước:

- Nghiên cứu tài liệu thiết kế

Tài liệu thiết kế bao gồm các tính năng:

- + Đăng nhập
- + Chọn bàn
- + Đặt món
- + Thanh toán

- + Đăng nhập cho admin
- + Quản lý nhân viên
- + Quản lý Doanh thu
- + Quản lý kho hàng
- + Quản lý Khách hàng
- + Quản lý nhà cung cấp
- + Quản lý món ăn
- + Xuất doanh thu bằng biểu đồ, excel
- + Sử dụng điểm

Xác định và chuẩn bị nguồn lực và cơ sở hạ tầng cho mã hóa, kiểm tra đơn vị và tích hợp, nếu cần.

Nguồn lực :

- + 1 Project manager
- + 1 Business Analyst
- + 2 Developer
- + 1 Tester

- Tạo kế hoạch mã hóa bao gồm các mục tiêu, phạm vi, yêu cầu sản phẩm bàn giao và tiêu chí chấp nhận

-Mục tiêu: Tạo ra phần mềm quản lý nhà hàng tiện lợi để sử dụng

-Phạm vi : Hệ thống cửa hàng mì cay Seoul

-Yêu cầu sản phẩm :

- + Thiết kế theo mô hình 3 lớp
- + Có đầy đủ các tính năng mà khách hàng yêu cầu

-Tiêu chí chấp nhận :

- + Được thông qua kiểm duyệt

+dễ sử dụng, có đầy đủ tính năng, không xảy ra quá nhiều lỗi người dùng có thể quản lý được cửa hàng thông qua phần mềm

- Nhiệm vụ và lịch trình, trách nhiệm

- Nhiệm vụ : Hoàn thành phần mềm trong vòng 20 ngày sau khi nhận được tài liệu thiết kế

- Lịch trình : từ 3 – 4 ngày hoàn thành xong một tính năng của phần mềm
- Trách nhiệm : Đảm bảo phải hoàn thành nhiệm vụ đúng thời hạn được giao
- Xem xét và đạt được thỏa thuận về kế hoạch mã hóa
- Phát triển/tùy chỉnh quy ước mã hóa
- Đánh giá và tiến hành đào tạo về quy ước viết mã
- Kiểm tra các công cụ hỗ trợ mã hóa (nếu có)

Coding Library Modules

●Mục đích: Để xây dựng, xây dựng và/hoặc phát triển các mô-đun thư viện

●Các bước:

- Tạo thiết kế chi tiết module thư viện
- Module thư viện code
 - + sử dụng Microsoft.Office.Interop.Excel để xuất ra bảng excel
- Xem lại mã các module thư viện
- Sửa lỗi module thư viện
- Tổng hợp tài liệu liên quan

Coding Functional Modules

●Mục đích: Xây dựng hoặc phát triển các mô-đun chức năng

●Các bước:

- Tạo thiết kế chi tiết cho module và chương trình đơn vị, nếu được yêu cầu trong tài liệu thiết kế
- Mô-đun mã và đơn vị chương trình
 - +Mô-đun Đăng nhập: Kiểm tra các thông tin nhập vào đối chiếu với thông tin trên CSDL

+Mô-đun Chọn bàn: Hiển thị được bàn trống hoặc bàn có người và có thể chọn tăng, các thông tin của bàn được lấy từ CSDL

+Mô-đun Đặt món: Chọn món và hiển thị số lượng món ăn số tiền thanh toán, thông tin món ăn được lấy từ CSDL. Các hàm thêm món ăn vào bill, tính tổng số lượng, số tiền mà khách hàng phải trả

+Mô-đun Thanh toán: Tạo các hàm có chức năng thanh toán sau khi thanh toán thì cập nhập lại tình trạng của bàn và thêm dữ liệu vào bảng doanh thu

+Mô-đun Đăng nhập cho admin: Kiểm tra loại tài khoản trên csdl để được quyền đăng nhập vào chức năng quản lý cửa hàng

+Mô-đun Quản lý nhân viên: Admin có quyền thêm xóa sửa các thông tin tài khoản của nhân viên

+Mô-đun Quản lý Doanh thu: Tạo các hàm tính doanh thu được lấy ra từ csdl khi đã được khách hàng thanh toán và hiển thị ra màn hình

+Mô-đun Quản lý kho hàng: Quản lý được những mặt hàng trong kho, Thay đổi tình trạng hàng khi hết hạn sử dụng.

+Mô-đun Quản lý Khách hàng: Tạo Hàm quản thêm thông tin của khách hàng,cộng điểm sau đó thêm tất cả vào csdl

+ Mô-đun Quản lý nhà cung cấp: Quản lý được các thông tin của nhà cung cấp

- Xem lại mã

+ Sửa lỗi các đoạn code bị lỗi, không tối ưu

- Sửa lỗi cho các mô-đun và đơn vị chương trình

+ Đã chỉnh sửa lại một vài lỗi chức năng chạy không chính xác

- Tổng hợp và nộp kết quả cho Trưởng nhóm

+ Trưởng nhóm đã duyệt

Integrate Software Modules

●Mục đích: lắp ráp,gói phần mềm từ phần mềm các mô-đun, hãy đảm bảo rằng gói phần mềm, như được tích hợp và hoạt động đúng

●Các bước:

- Lập kế hoạch tích hợp (nếu cần)

- Tích hợp các module

+ gắn kết các module chức năng để hoàn thiện một ứng dụng

+ Sửa lỗi các module

- Đánh giá kết quả tích hợp, nguyên nhân tiến hành phân tích, đưa ra yêu cầu thay đổi (nếu cần)

- + Tích hợp thành công các chức năng chạy mượt mà

- Xét duyệt kết quả tích hợp

- + Đạt

Create System Description

- Mục đích: Để phát triển Mô tả hệ thống /Hướng dẫn sử dụng tài liệu hỗ trợ vận hành phần mềm

- Các bước:

- Tổng quan về hệ thống

- Mô tả các hệ thống con và các chức năng chính bao gồm hệ thống sơ đồ cấu trúc, lưu đồ, giao diện hệ thống, luồng dữ liệu

- Mô tả các yêu cầu hệ thống bao gồm dữ liệu hỗ trợ, bộ nhớ khả năng, yêu cầu CPU và I/O, khả năng lưu trữ, dữ liệu cho giao diện bên trong và bên ngoài

- Mô tả cấu trúc phần mềm bao gồm thư viện mã nguồn (đối với hệ thống, hệ thống con, đối tượng) thư viện điều hành và hỗ trợ các chương trình

- Xây dựng Hướng dẫn sử dụng

- Xem xét và phê duyệt Mô tả hệ thống/Hướng dẫn sử dụng

Coding Process

Deliver & Summarize

- Mục đích: Cung cấp gói phần mềm

- Các bước:

- Rà soát, kiểm tra lần cuối kiểm tra kỹ và tóm tắt các sản phẩm phần mềm bao gồm các tài liệu

- Giao cho nhóm kiểm thử

- Tạo báo cáo tóm tắt mã hóa

- Lưu trữ tài liệu, hồ sơ

Cấu hình Máy:

Ram: 8 GB

Ổ cứng: 60 GB

Hệ điều hành: Windows 10/11 (phiên bản 64 bit)

Coding Convention

Introduction

- Đặc trưng cho từng ngôn ngữ lập trình
- Đề xuất phong cách lập trình, thực hành và phương pháp cho từng khía cạnh của một chương trình mã
- Các quy ước chung có thể bao gồm các lĩnh vực sau:
 - tổ chức tập tin : các tập tin được sắp xếp theo mô hình 3 lớp
 - quy ước đặt tên :
 - + Tiếng anh,
 - + Viết thường chữ cái đầu
 - thụt đầu dòng, khoảng trắng,
 - nhận xét, tuyên bố, tuyên bố,
 - thực hành lập trình, nguyên tắc, quy tắc ngón tay cái,
 - Văn văn.

Importance

Các quy ước mã rất quan trọng đối với các lập trình viên đối với một số lý do:

- 80% chi phí trọn đời phần mềm dành cho bảo trì
- Người bảo trì phần mềm có thể bị thay đổi
- Tuân theo quy ước viết mã giúp ích rất nhiều:
- Cải thiện khả năng đọc của phần mềm
- Cho phép các kỹ sư hiểu mã mới nhanh chóng và triệt để hơn

Some Common Standards 1/2

- Tab và thụt lề
 - 4 spaces nên được sử dụng làm đơn vị của indentation
 - Nên tránh các ký tự tab
- Line Length: tránh các dòng dài hơn 80 hoặc 120 ký tự
- Wrapping Lines : Khi một biểu thức không vừa trên một dòng, phá vỡ nó theo các nguyên tắc dưới đây:
 - Ngắt nghỉ sau dấu phẩy.
 - Ngắt sau một toán tử logic.
 - Ngắt trước một toán tử.
 - Ưu tiên ngắt cấp cao hơn so với ngắt cấp thấp hơn

Some Common Standards 2/2

● Dòng trống cải thiện khả năng đọc bằng cách tắt các phần mã có liên quan logic

- Luôn luôn sử dụng hai dòng trống:

- +Giữa các phần của tệp nguồn
- + Giữa định nghĩa lớp và giao diện

- Luôn luôn sử dụng một dòng trống:

- Giữa các phương pháp
- Giữa các biến cục bộ trong một phương thức và câu lệnh đầu tiên của nó
- Trước một khối hoặc bình luận một dòng
- Giữa các phần logic bên trong một phương thức

● Các khoảng trống nên được sử dụng trong các trường hợp sau

- Một từ khóa theo sau bởi dấu ngoặc đơn phải được phân tách bằng dấu cách
- Một khoảng trống sẽ xuất hiện sau dấu phẩy trong danh sách đối số
- Tất cả các toán tử nhị phân ngoại trừ . nên được tách ra khỏi toán hạng của họ bằng dấu cách

Naming Conventions (Quy ước đặt tên)

● Quy tắc đặt tên chung:

- Nên có ý nghĩa về mặt chức năng, & cho biết mục đích của định danh

- Sử dụng thuật ngữ áp dụng cho miền
 - Định danh phải càng ngắn càng tốt (≤ 20 nhân vật)
 - Tránh những cái tên giống nhau hoặc chỉ khác nhau ở trường hợp
 - Nên tránh viết tắt tên, v.v.
- Dùng danh từ hoặc cụm danh từ để đặt tên cho lớp hoặc mô-đun mã
 - Tên biến phải bắt đầu bằng chữ thường
 - Hằng số: được đặt tên bằng chữ in hoa, có thể có dấu gạch dưới
 - Tên phương thức phải bắt đầu bằng chữ thường, thường sử dụng