

NHẬP MÔN KỸ THUẬT PHẦN MỀM

**WORKSHOP 4** 

www.poly.edu.vn





## Điểm danh

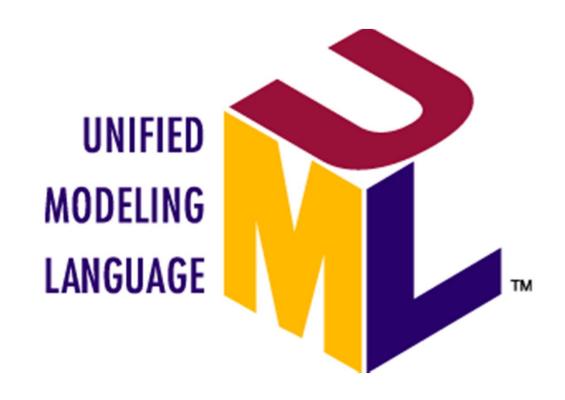
## Nội dung Workshop 4

Các nhóm thiết kế UML cho yêu cầu phần mềm

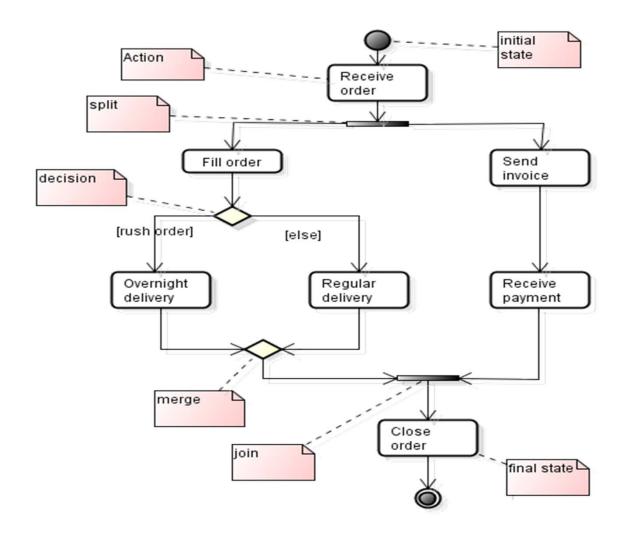


## Workshop 4

Các nhóm thiết kế UML cho yêu cầu phần mềm.



## Sử dụng UML – Activity diagram



- Giảng viên hướng dẫn các nhóm vẽ Activity diagram.
- Chọn 1-2 nhóm trình bày và đánh giá.
- Tất cả nhóm nộp bài lên LMS.



