

Chương 1. Hiện trạng và yêu cầu từ thực tế

1. Hiện trạng vấn đề
 - a. Vấn đề
 - b. Phương hướng giải quyết
2. Hiện trạng con người và cơ sở vật chất
 - a. Tin học
 - b. Con người
3. Yêu cầu sơ bộ phần mềm
 - a. Ti học
 - b. Con người

Chương 2. Phân tích yêu cầu phần mềm và mô hình hóa

1. Yêu cầu phần mềm
 - a. Yêu cầu chức năng
- Bảng tổng hợp và định danh các yêu cầu

Định danh		Mô tả yêu cầu
YC_1	Display_Calendar	Người dùng xem lịch theo chế độ tháng/ tuần/ ngày
YC_2	Event_Management	Người dùng thêm, xóa, sửa sự kiện lên lịch
YC_3	Display_Event	Người dùng xem thông tin sự kiện trên lịch
YC_4	Notify_Event	Thông báo sự kiện cho người dùng
YC_5	Timetable_Management	Người dùng thêm, xóa, sửa thời khóa biểu
YC_6	Display_Timetable	Người dùng xem thời khóa biểu
YC_7	Notify_Timetable	Thông báo thông tin công việc trong thời khóa biểu
YC_8	ToDo_Management	Người dùng thêm, xóa sửa việc cần làm
YC_9	Display_ToDo	Người dùng xem danh sách việc cần làm
YC_10	Notify_ToDo	Thông báo việc cần làm cho người dùng

- b. Yêu cầu phi chức năng
 - c. FURPS
2. Mô hình hóa
 - a. Use case
- Bảng các trường hợp sử dụng thông thường

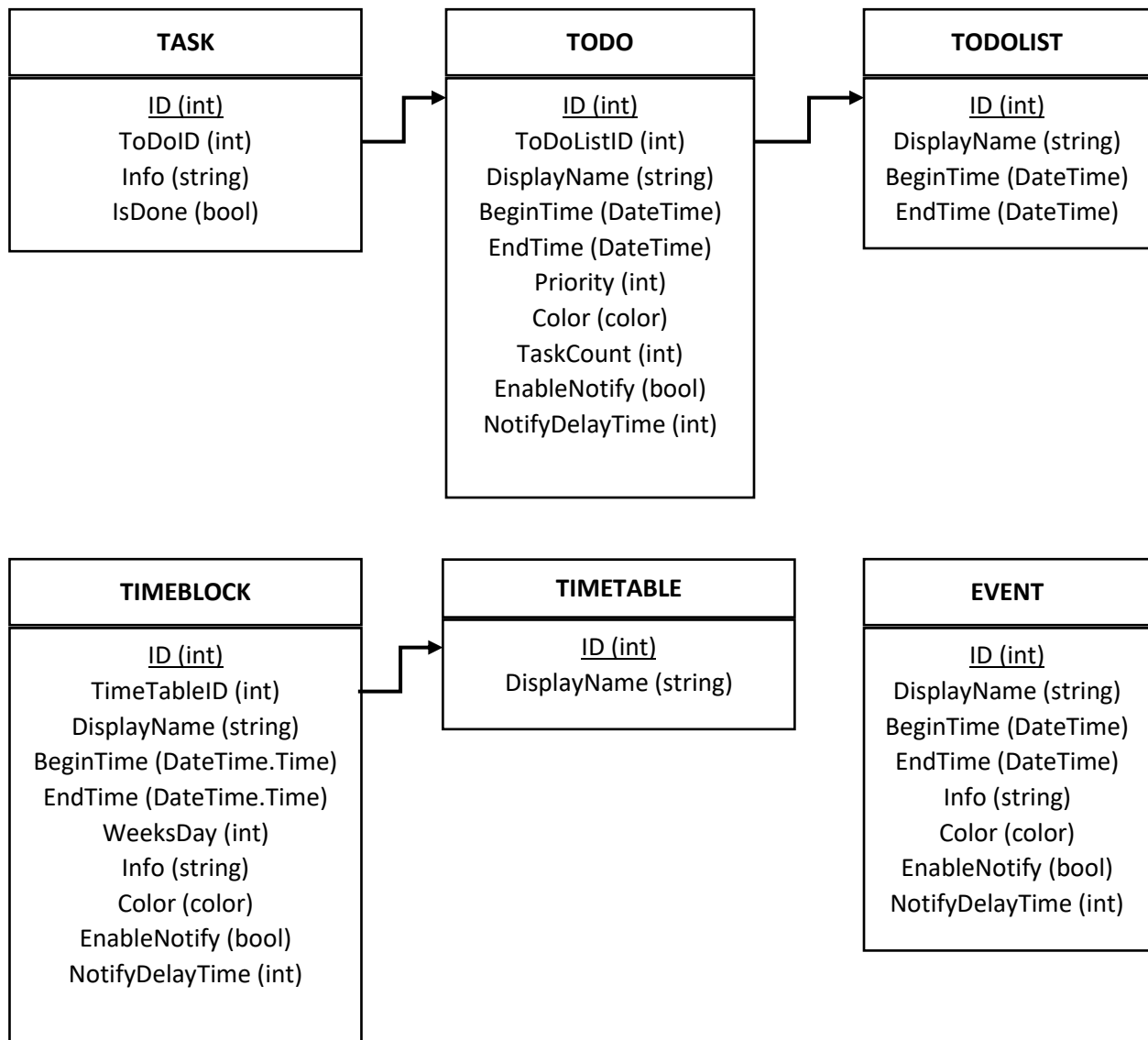
Use case	Tên	Mô tả	Yêu cầu liên quan
UC_1	Xem lịch và sự kiện	Người dùng xem lịch kèm theo các sự kiện	Display_Calendar, Display_Event
UC_2	Quản lý sự kiện	Người dùng đặt sự kiện lên lịch, xóa hoặc sửa các sự kiện đã có	Event_Management, Display_Event,
UC_3	Xem thời khóa biểu	Người dùng xem thời khóa biểu	Display_Timetable
UC_4	Quản lý thời khóa biểu	Người dùng nhập thời khóa biểu, sửa hoặc xóa thời khóa biểu hiện có	Timetable_Management
UC_5	Xem việc cần làm	Người dùng xem danh sách việc cần làm cùng tiến độ công việc	Display_ToDo

UC_6	Quản lý việc cần làm	Người dùng nhập việc cần làm, sửa hoặc xóa các việc cần làm hiện có	ToDo_Management
UC_7	Nhận thông báo	Người dùng nhận các thông báo về sự kiện, việc cần làm	Notify_Event, Notify_ToDo

b. Mô hình thực thể - mối quan hệ

Chương 3. Thiết kế

1. Thiết kế kiến trúc phần mềm
 - Sử dụng kiến trúc Model-Controller-View
 - Model sẽ giải quyết những vấn đề về dữ liệu như thêm, xóa, sửa dữ liệu nhận được từ Controller
 - Người dùng nhập thông tin đầu vào thông qua Controller
 - Chương trình trả các thông tin kết quả cho người dùng qua View
2. Thiết kế dữ liệu
 - a. Tổng quan



3. Thiết kế giao diện và thành phần xử lý của giao diện

- Tổng thể về giao diện hệ thống
- Giao diện A
- Giao diện B

4. Thiết kế xử lý

- Xử lý A
- Xử lý B

Chương 4. Cài đặt phần mềm

1. Tổng quan về công nghệ

- Công nghệ A
- Công nghệ B

2. Cài đặt phần mềm

- a. Phần A
- b. Phần B
- c. Phần C

3. Vấn đề

Chương 5. Kiểm thử

Chương 6. Tổng kết