Chương 1. Hiện trạng và yêu cầu từ thực tế

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

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

1. Yêu cầu phần mềm
   1. 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 |

* 1. Yêu cầu phi chức năng
  2. FURPS

1. Mô hình hóa
   1. 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 |

* 1. 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 qua cho người dùng qua View

1. Thiết kế dữ liệu
   1. Tổng quan

**EVENT**

ID (int)

DisplayName (string)

BeginTime (DateTime)

EndTime (DateTime)

Info (string)

Color (color)

EnableNotify (bool)

NotifyDelayTime (int)

**TIMETABLE**

ID (int)

DisplayName (string)

**TIMEBLOCK**

ID (int)

TimeTableID (int)

DisplayName (string)

BeginTime (DateTime.Time)

EndTime (DateTime.Time)

WeeksDay (int)

Info (string)

Color (color)

EnableNotify (bool)

NotifyDelayTime (int)

**TODOLIST**

ID (int)

DisplayName (string)

BeginTime (DateTime)

EndTime (DateTime)

**TODO**

ID (int)

ToDoListID (int)

DisplayName (string)

BeginTime (DateTime)

EndTime (DateTime)

Priority (int)

Color (color)

TaskCount (int)

EnableNotify (bool)

NotifyDelayTime (int)

**TASK**

ID (int)

ToDoID (int)

Info (string)

IsDone (bool)

1. Thiết kế giao diện và thành phần xử lí của giao diện
   1. Tổng thể vê giao diện hệ thống
   2. Giao diện A
   3. Giao diện B
2. Thiết kế xử lý
   1. Xử lý A
   2. Xử lý B

Chương 4. Cài đặt phần mềm

1. Tổng quan về công nghệ
   1. Công nghệ A
   2. Công nghệ B
2. Cài đặt phần mềm
   1. Phần A
   2. Phần B
   3. Phần C
3. Vấn đề

Chương 5. Kiểm thử

Chương 6. Tổng kết