# TẠO LỊCH HẸN

## Sơ đồ luồng dữ liệu

* **Biểu mẫu**

|  |
| --- |
| Tạo lịch hẹn |
| Nội dung:…  Địa điểm:…  Ngày:…  Giờ bắt đầu:…  Thời lượng:… |

* **Qui định**
* Ngày bắt đầu phải lớn hơn hoặc bằng ngày hiện tại.
* **Hình vẽ**

**NGƯỜI DÙNG**

D6

D1

D5

D2

**THIẾT BỊ XUẤT**

**THIẾT BỊ NHẬP**

D3

D4

* **Ký hiệu**

D1: Thông tin cần để tạo lịch hẹn: Nội dung, Địa điểm, Ngày, Giờ bắt đầu, Thời lượng

D2: Không có

D3: Đọc qui định “Ngày bắt đầu” từ bộ nhớ phụ

D4: D1

D5: D4

D6: Không có

* **Thuật toán**

B1: Nhận thông tin D1 từ người dùng.

B2: Kết nối CSDL

B3: Đọc D3 từ bộ nhớ

B4: Kiểm tra thoả qui định “Ngày bắt đầu” hay không.

B5: Nếu không thoả, tới bước 8

B6: Lưu D4 xuống bộ nhớ

B7: Xuất D5 ra màn hình

B8: Đóng kết nối CSDL

B9: Kết thúc

## Thiết kế dữ liệu

* Các thuộc tính mới:

NoiDung, DiaDiem, Ngay, GioBatDau, ThoiLuong

* Thiết kế dữ liệu:

|  |  |
| --- | --- |
| **LICHHEN** | |
| **PK** | **MaLichHen** |
|  | NoiDung  DiaDiem  Ngay  GioBatDau  ThoiLuong |

* Thuộc tính trừu tượng

MaLichHen

* Sơ đồ logic:

## Thiết kế giao diện

* Tính đúng đắn

|  |
| --- |
| TẠO LỊCH HẸN  Nội dung  Địa điểm  Ngày  Giờ bắt đầu  Thời lượng |

* Tính hiệu quả và tiện dụng

|  |
| --- |
| TẠO LỊCH HẸN  Nội dung  Địa điểm  < Ngày hiện tại >  Ngày  < 00:00 >  Giờ bắt đầu  < 30 mins >  Thời lượng |

## Thiết kế xử lý

|  |
| --- |
| TẠO LỊCH HẸN  Nội dung  Địa điểm  < Ngày hiện tại > **(1)**  Ngày  < 00:00 > **(2)**  Giờ bắt đầu  < 30 mins > **(3)**  Thời lượng  HUỶ  THÊM LỊCH  **(4) (5)** |