**Software Design Specification**

**for**

**Hệ thống trắc nghiệm trực tuyến**

**Prepared by**

**Phan Đức Chiến 08T2**

**Đinh Hồng Ân 08T2**

**Bùi Thị Ánh Hòa 08T2**

**Nguyễn Văn Dung 08T2**

**Đỗ Thanh Hải 08T2**

**27/02/2012**

Mục lục

[Mục lục i](#_Toc320116129)

[Danh sách các bảng ii](#_Toc320116130)

[Lược sử các phiên bản iii](#_Toc320116131)

[I. Giới thiệu 1](#_Toc320116132)

[I.1 Mục đích tài liệu 1](#_Toc320116133)

[I.2 Đối tượng và gợi ý đọc 1](#_Toc320116134)

[I.3 Mô tả các tên, số phiên bản được sử dụng trong tài liệu này 1](#_Toc320116135)

[I.4 Cung cấp tài liệu tham khảo cho bất kì tài liệu thích hợp khác của hệ thống này. 1](#_Toc320116136)

[I.5 Xác định các điều khoản quan trọng, các từ viết tắt, các chữ viết tắt. 1](#_Toc320116137)

[II. Tổng quan Hệ thống 1](#_Toc320116138)

[II.1 Mục đích và phạm vi 2](#_Toc320116139)

[II.2 Mô tả mô hình 2](#_Toc320116140)

[II.3 Danh sách các liên kết liên quan đến hệ thống 2](#_Toc320116141)

[III. Các cân nhắc về thiết kế 2](#_Toc320116142)

[III.1 Các giả định và sự phụ thuộc 2](#_Toc320116143)

[III.2 Liên quan đến phần mềm hoặc phần cứng 2](#_Toc320116144)

[III.3 Đặc điểm người dùng cuối 2](#_Toc320116145)

[III.4 Các ràng buộc chung 2](#_Toc320116146)

[III.5 Mục đích và hướng dẫn 2](#_Toc320116147)

[III.6 Các phương thức phát triển 2](#_Toc320116148)

[IV. Kiến trúc chiến lược 2](#_Toc320116149)

[IV.1 Chiến lược 1. 2](#_Toc320116150)

[IV.2 Chiến lược 2 2](#_Toc320116151)

[V. Chính sách và chiến lược 2](#_Toc320116152)

[VI. Kiến trúc hệ thống 3](#_Toc320116153)

[VII. Thiết kế hệ thống một cách chi tiết 3](#_Toc320116154)

[VIII. Thuật ngữ 3](#_Toc320116155)

[IX. Tài liệu tham khảo 3](#_Toc320116156)

Danh sách các bảng

[Bảng 1: Lược sử sửa đổi 4](#_Toc320017197)

Lược sử các phiên bản

1. Lược sử sửa đổi

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tên** | **Ngày thực hiện** | **Nội dung** | **Phiên bản** |
| Phan Đức Chiến | 20/03/2012 | Tạo template | 1.0 |
| Phan Đức Chiến | 21/03/2012 | Phân tích chi tiết | 1.0 |

1. Giới thiệu
   1. Mục đích tài liệu

Tài liệu này cung cấp một cái nhìn tổng quát về toàn bộ tài liệu *Hệ thống trắc nghiệm trực tuyến.* Mục đích của tài liệu là nhằm mô tả một cách đầy đủ và có hệ thống về toàn bộ thông đặc tả kỹ thuật của *Hệ thống trắc nghiệm trực tuyến* bằng cách sử dụng một số quan điểm kiến trúc khác nhau. Tài liệu này được thiết kế để người đọc có thể nắm bắt và truyền đạt các quyết định kiến trúc quan trọng được thực hiện trong hệ thống.

* 1. Đối tượng và gợi ý đọc

Phần I của tài liệu này nên được đọc bởi tất cả mọi người. Phần này cung cấp cho người đọc tất cả các thông tin cần thiết để đọc phần còn lại của tài liệu cũng như tổng quan chung của vấn đề, giải pháp và mô tả làm thế nào các giải pháp sẽ mang lại lợi ích cho hệ thống.

Phần II của tài liệu này nên được đọc bởi tất cả mọi người.

Phần III

1. Người đọc tài liệu và các đề nghị

|  |  |
| --- | --- |
| **Người đọc** | **Phần đề nghị** |
| Người sử dụng | Phần I, II |
| Người quản trị | Phần I, II |
| Người lấy yêu cầu | Phần I, II, III, IV, V, VI |
| Thiết kế hệ thống | Phần I, II, III, IV, V, VI |
| Người triển khai | Phần I, II, III, IV, V, VI |
| Người kiểm thử hệ thống | Phần I, II, III, V, VI |
| Bảo trì hệ thống | Phần I, II, III, V, VI (có lựa chọn) |

* 1. Mô tả các tên, số phiên bản được sử dụng trong tài liệu này
  2. Cung cấp tài liệu tham khảo cho bất kì tài liệu thích hợp khác của hệ thống này.
  3. Xác định các điều khoản quan trọng, các từ viết tắt, các chữ viết tắt.

1. Tổng quan Hệ thống

Hệ thống trắc nghiệm trực tuyến là một hệ thống cho phép người sử dụng làm các bài thi trắc nghiệm trực tuyến trên mạng cục bộ hay mạng Internet một cách nhanh chóng và tiện lợi. Hệ thống còn cho phép người quản trị lưu trữ một hệ thống ngân hàng câu hỏi trắc nghiệm và tạo các bài thi trắc nghiệm theo ý muốn của mình. Ngoài ra người quản trị có thể làm các thao tác quản lý các người dùng làm bài trắc nghiệm.

* 1. Mục đích và phạm vi
  2. Mô tả mô hình
  3. Danh sách các liên kết liên quan đến hệ thống

1. Các cân nhắc về thiết kế

Mọi chi tiết về sản phẩm đề được miêu tả trong tài liệu này, bao gồm về các thiết kế kỹ thuật, giao diện và cơ sở dữ liệu…

* 1. Các giả định và sự phụ thuộc
  2. Liên quan đến phần mềm hoặc phần cứng
  3. Đặc điểm người dùng cuối
  4. Các ràng buộc chung
  5. Mục đích và hướng dẫn
  6. Các phương thức phát triển

1. Kiến trúc chiến lược
   1. Chiến lược 1.
   2. Chiến lược 2

* Sử dụng các thành phần của hệ thống: Ngôn ngữ, CSDL, các thư viện, ….
* Sử dụng lại các thành phần phần mềm để thực hiện các phần, tính năng của hệ thống.
* Kế hoạch để triển khai hoặc nâng cấp phần mềm.
* Ví dụ về giao diện (hoặc mô hình đầu vào đầu ra hệ thống)
* Ví dụ về phần cứng hoặc phần mềm
* Bắt lỗi và khôi phục
* Quản lý bộ nhớ
* Phân bố dữ liệu hoặc điều khiển qua Mạng

1. Chính sách và chiến lược

* Lựa chọn sản phẩm cụ thể để sử dụng (trình biên dịch, CSDL, thư viện, ..)
* Cân bằng kĩ thuật
* Hướng dẫn và quy ước cách viết mã checkstyle
* Giao thức của một hoặc nhiều hệ thống con, modules, hoặc chương trình con
* Lựa chọn thuật toán hoặc lập trình cụ thể (thiết kế mô hình) để thực hiện một phần chức năng của hệ thống
* Kế hoạch đảm bảo truy nguyên nguồn gốc yêu cầu
* Kế hoạch kiểm thử phần mềm
* Kế hoạch cho việc duy trì phần mềm
* Giao diện người dùng, phần mềm, phần cứng và thông tin liên lạc
* Cấu trúc tổ chức tài nguyên của mã nguồn thành các thành phần vật lý (file và thư mục)
* Làm thế nào để xây dựng, tạo ra các phân phối của hệ thống (làm thế nào để biên dịch, liên kết, tải…)

1. Kiến trúc hệ thống

Kiến trúc giao diện và basic.

1. Thiết kế hệ thống một cách chi tiết

Kiến trúc chi tiết và CSDL.

1. Thuật ngữ
2. Tài liệu tham khảo