BÌA

BÌA LÓT

# MỤC LỤC

[MỤC LỤC 1](#_Toc199600636)

[LỜI NÓI ĐẦU 3](#_Toc199600637)

[DANH MỤC HÌNH VẼ, BẢNG BIỂU 4](#_Toc199600638)

[1. Danh mục hình vẽ 4](#_Toc199600639)

[2. Danh mục bảng biểu 5](#_Toc199600640)

[CHƯƠNG I: KHẢO SÁT HỆ THỐNG 6](#_Toc199600641)

[1.1 Mô tả về môi trường hoạt động 6](#_Toc199600642)

[1.2 Khảo sát bài toán 6](#_Toc199600643)

[1.3 Ưu, nhược điểm của hệ thống cũ 6](#_Toc199600644)

[1.4 Yêu cầu của đề tài 6](#_Toc199600645)

[1.5 Công cụ lập trình 6](#_Toc199600646)

[CHƯƠNG II: PHÂN TÍCH HỆ THỐNG 7](#_Toc199600647)

[2.1 Biểu đồ Use case tổng quát 7](#_Toc199600648)

[2.2 Biểu đồ Use case Phân rã 7](#_Toc199600649)

[2.2.1 Xây dựng biểu đồ Usecase Phân rã 7](#_Toc199600650)

[2.2.2 Đặc tả yêu cầu 7](#_Toc199600651)

[2.3 Biểu đồ hoạt động 7](#_Toc199600652)

[2.4 Biểu đồ trạng thái 7](#_Toc199600653)

[2.5 Biểu đồ lớp tổng quát 8](#_Toc199600654)

[2.5.1 Lớp dự kiến 8](#_Toc199600655)

[2.5.2 Xác định thuộc tính cho lớp 8](#_Toc199600656)

[2.5.3 Xác định phương thức cho lớp 8](#_Toc199600657)

[2.5.4 Xác định mối quan hệ giữa các lớp 8](#_Toc199600658)

[2.6 Biểu đồ tuần tự 8](#_Toc199600659)

[2.7 Biểu đồ lớp chi tiết 8](#_Toc199600660)

[CHƯƠNG III: THIẾT KẾ HỆ THỐNG 9](#_Toc199600661)

[3.1 Thiết kế cơ sở dữ liệu 9](#_Toc199600662)

[3.2 Xây dựng, thiết kế biểu đồ thành phần 9](#_Toc199600663)

[3.3 Xây dựng, thiết kế biểu đồ triển khai 9](#_Toc199600664)

[3.4 Thiết kế giao diện 9](#_Toc199600665)

[CHƯƠNG IV: CÀI ĐẶT VÀ CHẠY THỬ 10](#_Toc199600666)

[4.1 cài đặt 10](#_Toc199600667)

[4.1.1 Các công cụ cần cài đặt 10](#_Toc199600668)

[4.1.2 Các thao tác để cài đặt chương trình 10](#_Toc199600669)

[4.2 Kiểm thử 10](#_Toc199600670)

[TÀI LIỆU THAM KHẢO 11](#_Toc199600671)

[KẾT LUẬN 12](#_Toc199600672)

[PHỤ LỤC 13](#_Toc199600673)

# LỜI NÓI ĐẦU

…

# DANH MỤC HÌNH VẼ, BẢNG BIỂU

## 1. Danh mục hình vẽ

[Hình 2.1: Ảnh mẫu 7](#_Toc199599381)

## 2. Danh mục bảng biểu

[Bảng 2.1: Bảng mẫu 7](#_Toc199599387)

# CHƯƠNG I: KHẢO SÁT HỆ THỐNG

## 1.1 Mô tả về môi trường hoạt động

…

## 1.2 Khảo sát bài toán

…

## 1.3 Ưu, nhược điểm của hệ thống cũ

…

## 1.4 Yêu cầu của đề tài

…

## 1.5 Công cụ lập trình

…

# CHƯƠNG II: PHÂN TÍCH HỆ THỐNG

## 2.1 Biểu đồ Use case tổng quát

A grey square with a black and white image

AI-generated content may be incorrect.

Hình 2.1: Ảnh mẫu

|  |  |
| --- | --- |
| xxx | xxx |
| xxx | xxx |
| xxx | xxx |

Bảng 2.1: Bảng mẫu

…

## 2.2 Biểu đồ Use case Phân rã

…

### 2.2.1 Xây dựng biểu đồ Usecase Phân rã

…

### 2.2.2 Đặc tả yêu cầu

…

## 2.3 Biểu đồ hoạt động

…

## 2.4 Biểu đồ trạng thái

…

## 2.5 Biểu đồ lớp tổng quát

…

### 2.5.1 Lớp dự kiến

…

### 2.5.2 Xác định thuộc tính cho lớp

…

### 2.5.3 Xác định phương thức cho lớp

…

### 2.5.4 Xác định mối quan hệ giữa các lớp

…

## 2.6 Biểu đồ tuần tự

…

## 2.7 Biểu đồ lớp chi tiết

…

# CHƯƠNG III: THIẾT KẾ HỆ THỐNG

## 3.1 Thiết kế cơ sở dữ liệu

…

## 3.2 Xây dựng, thiết kế biểu đồ thành phần

…

3.3 Xây dựng, thiết kế biểu đồ triển khai  
…

## 3.4 Thiết kế giao diện

…

# CHƯƠNG IV: CÀI ĐẶT VÀ CHẠY THỬ

## 4.1 cài đặt

…

### 4.1.1 Các công cụ cần cài đặt

…

### 4.1.2 Các thao tác để cài đặt chương trình

…

## 4.2 Kiểm thử

…

# TÀI LIỆU THAM KHẢO

**Tiếng Việt**

[1] Tác giả, Nhan đề, Nhà xuất bản, Năm xuất bản.

[2] Tác giả, Nhan đề - Tập, Nhà xuất bản, Năm xuất bản.

[..]

**Tiếng Anh/ Tiếng nước ngoài khác**

[1] Author, Tile, Publisher, Pub. year.

[..]

# KẾT LUẬN

…

# PHỤ LỤC

…