

# Nhập môn công nghệ phần mềm Lấy yêu cầu

GV: ThS. Ngô Tiến Đức



# Nội dung chính

- Luồng lấy yêu cầu
- Biểu đồ use case
- Actor
- Các use case
- Ví dụ minh họa



# Luồng lấy yêu cầu (1)

Mục tiêu: Xác định rõ cái khách hàng cần

- Không phải cái khách hàng muốn
- Trả lời câu hỏi: "Phần mềm có thể làm được những gì?"
- Rất khó để hình dung ra toàn bộ phần mềm
- -> Cần chuyên viên phân tích có kinh nghiệm



# Luồng lấy yêu cầu (2)

#### Cách thực hiện:

- Tìm hiểu lĩnh vực của phần mềm (Application Domain)
- Xây dựng mô hình nghiệp vụ (Business Model)
- Xác định rõ yêu cầu của khách hàng dựa trên BM
- Lặp lại các bước cho đến khi khách hàng đồng ý



# Luồng lấy yêu cầu (3)

#### Tìm hiểu domain:

- Các thành viên trong nhóm phát triển phải hiểu về domain của ứng dụng thông qua các thuật ngữ (terminology)
- Xây dựng bảng thuật ngữ (glossary)
  - Các từ ngữ chuyên môn phải được liệt kê và giải thích rõ ràng
- Các chuyên viên cấp cao phải có kiến thức chuyên sâu



# Luồng lấy yêu cầu (4)

Xây dựng mô hình nghiệp vụ (BM):

- BM: Mô tả các quy trình nghiệp vụ của một tổ chức
- Phỏng vấn với đại diện khách hàng -> đưa ra bản mô tả nghiệp vụ toàn bộ các hoạt động
  - Xác định các phần sẽ được đưa vào hệ thống
- Sử dụng UML để biểu diễn các yêu cầu chức năng: Use case



### Biểu đồ use case (1)

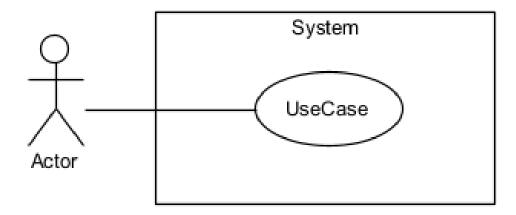
Use case - Biểu đồ ca sử dụng:

- Biểu diễn các yêu cầu chức năng của phần mềm
- Mô hình hóa sự tương tác giữa:
  - Các tác nhân bên ngoài với phần mềm
  - Các chức năng trong phần mềm với nhau
- Sử dụng ngôn ngữ tự nhiên



## Biểu đồ use case (2)

- Trong VP: Từ navigation bar chọn *Diagram > New > Use Case Diagram*
- Thành phần chính: actor và use case





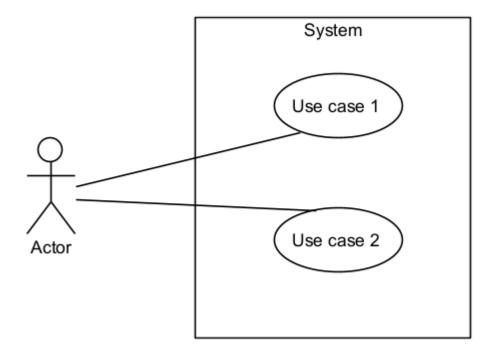
### Actor (1)

- Actor: Các tác nhân bên ngoài có khả năng tương tác với hệ thống
- Thường là người dùng
- Ngoài ra có thể là một thiết bị đầu cuối
- Một người dùng có thể đóng vai trò nhiều actor



### Actor (2)

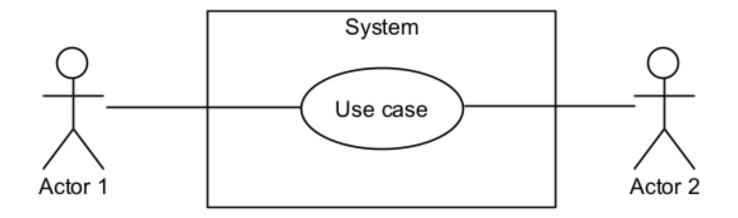
• Một actor có thể tham gia vào nhiều use case





### Actor (3)

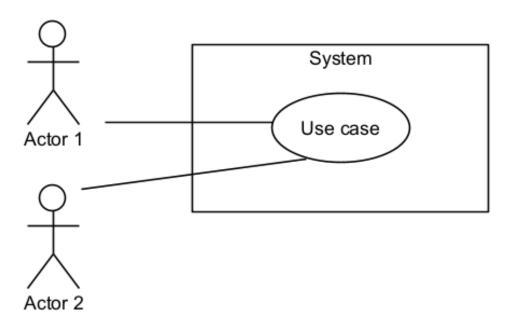
• Use case có thể có nhiều actor: Trường hợp này use case yêu cầu sự tham gia của các actor liên quan





### Actor (4)

• Trường hợp nhiều actor có cùng hoạt động liên quan đến 1 use case

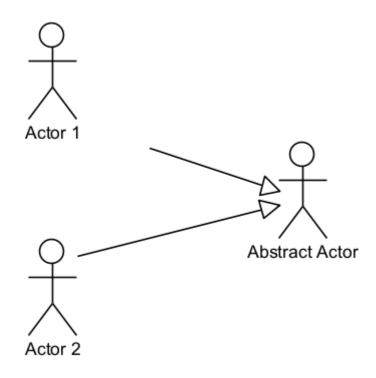


<- Cách biểu diễn sai



### Actor (5)

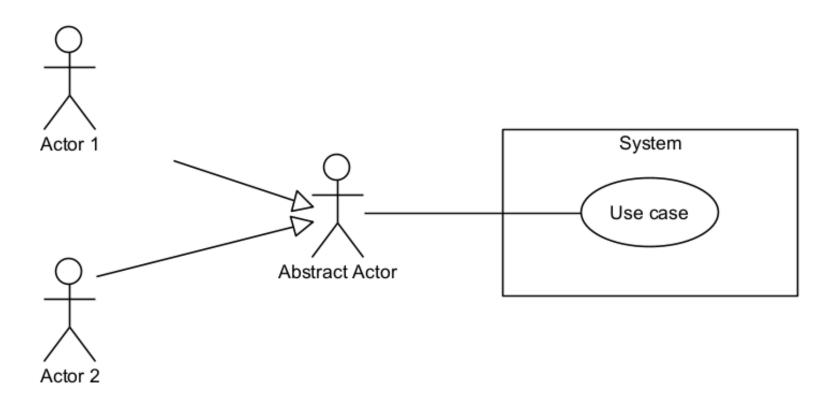
Actor có thể có quan hệ kế thừa





### Actor (6)

• Trường hợp nhiều actor có cùng hoạt động liên quan đến 1 use case





### Các use case (1)

- Mỗi use case (UC) đại diện cho một chức năng
- Các UC trong biểu đồ có thể được phân rã theo nhiều mức
- Đặt tên UC:
  - Động từ, ngắn gọn
  - Chỉ hành động của actor
  - Không trùng nhau
- Mỗi UC tương tác ít nhất với 1 actor



### Các use case (2)

Quan hệ giữa các UC:

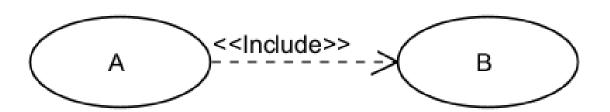
- Include (Bao gồm)
- Extend (Mở rộng)
- Generalize (Kế thừa)



### Các use case (3)

#### Quan hệ giữa các UC: Include

- UC A include UC B nếu việc hoàn thành B là một phần để hoàn thành A
  - Nếu không hoàn thành B -> không thể hoàn thành A

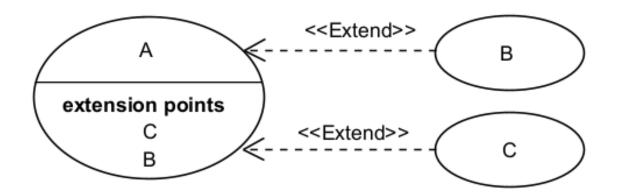




### Các use case (4)

#### Quan hệ giữa các UC: Extend

- UC A extend UC B nếu việc hoàn thành B là một tùy chọn để hoàn thành
  A (optional)
  - Việc hoàn thành B không nhất thiết phải diễn ra để hoàn thành A





### Các use case (5)

Quan hệ giữa các UC: Generalize

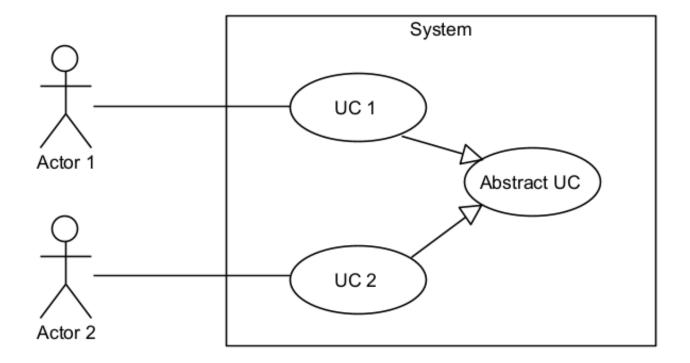
 UC A kế thừa UC B nếu A là thể hiện chi tiết của B (hay B là dạng tổng quát của A)





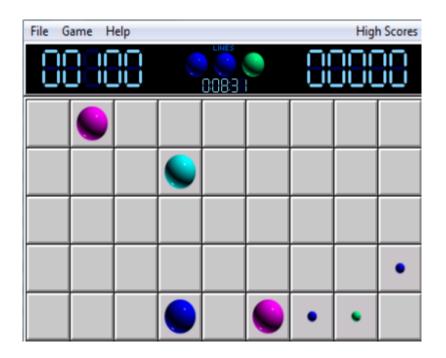
### Các use case (6)

• Trường hợp nhiều actor có cùng hoạt động liên quan đến 1 use case





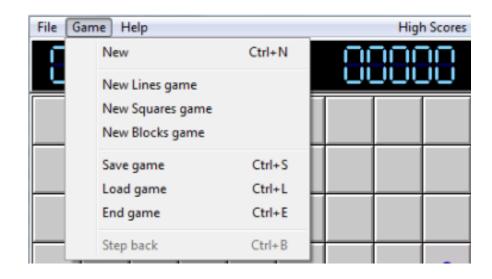
Game Line 98 - Chức năng chính: Chơi game





**Game Line 98 -** Các chức năng khác: Click vào các tùy chọn trên menu, hiện các lựa chọn save, load, thay đổi skin, âm thanh, ...

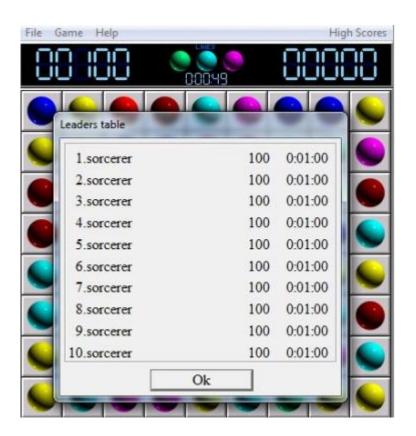






#### Game Line 98 - Chức năng xem bảng xếp hạng:

- Sau khi kết thúc game, hiện BXH
- Click nút High Scores trên menu, hiện BXH



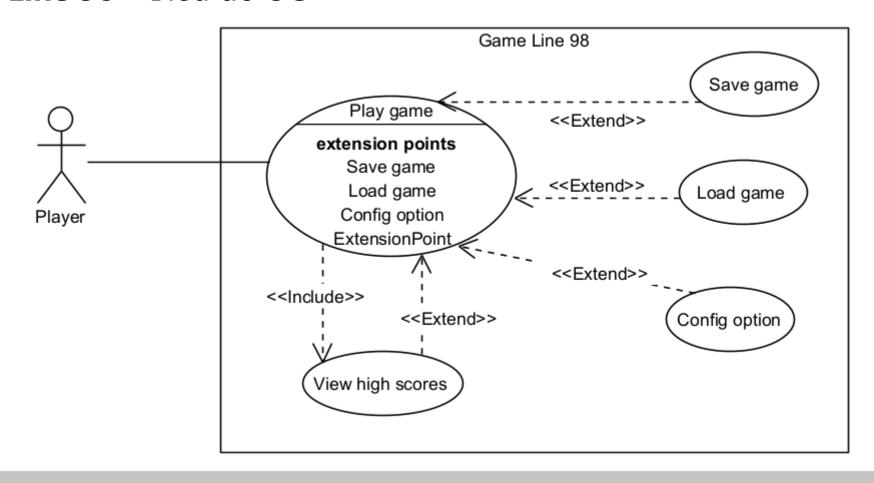


Game Line 98 – Các chức năng nghiệp vụ:

- Chỉ có 1 chức năng chính là chơi game
- Các chức năng khác là tùy chọn trong khi chơi game
- Xem BXH vừa là tùy chọn (click vào menu) vừa là bắt buộc (khi game over)

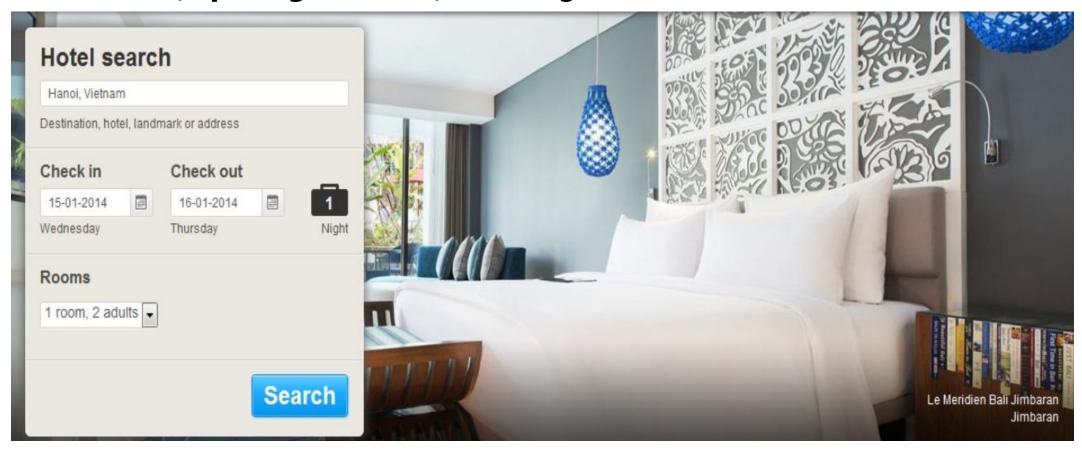


#### Game Line 98 – Biểu đồ UC



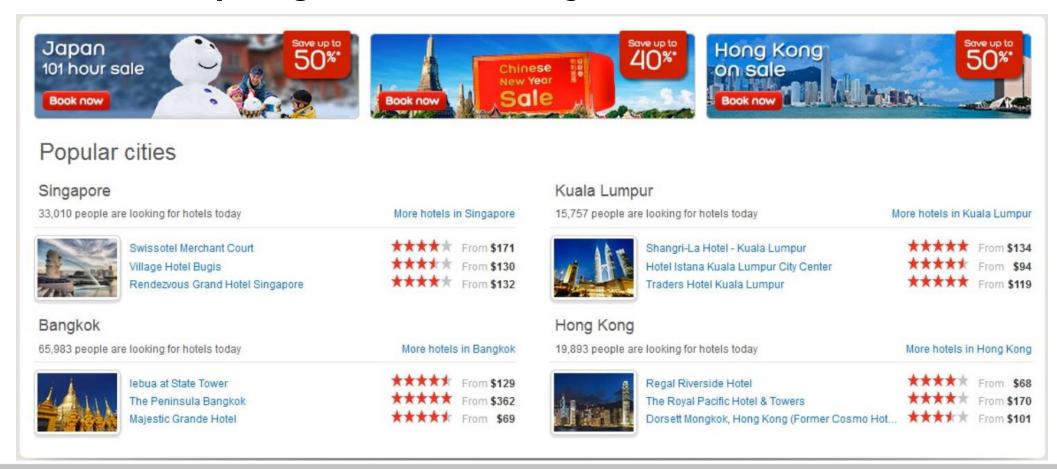


#### Website đặt phòng khách sạn – Trang chủ (1)





#### Website đặt phòng khách sạn – Trang chủ (2)

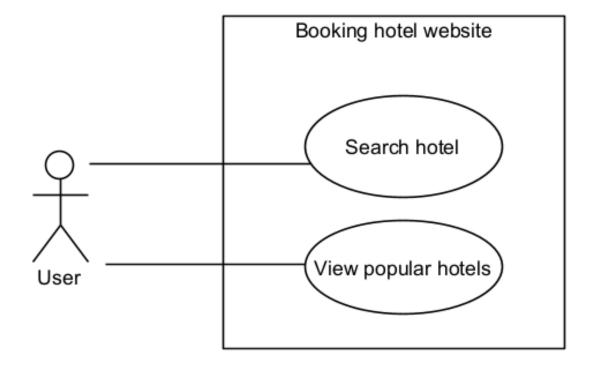




Website đặt phòng khách sạn – Các UC ban đầu

Khi vào trang chủ có thể thực hiện 2 việc:

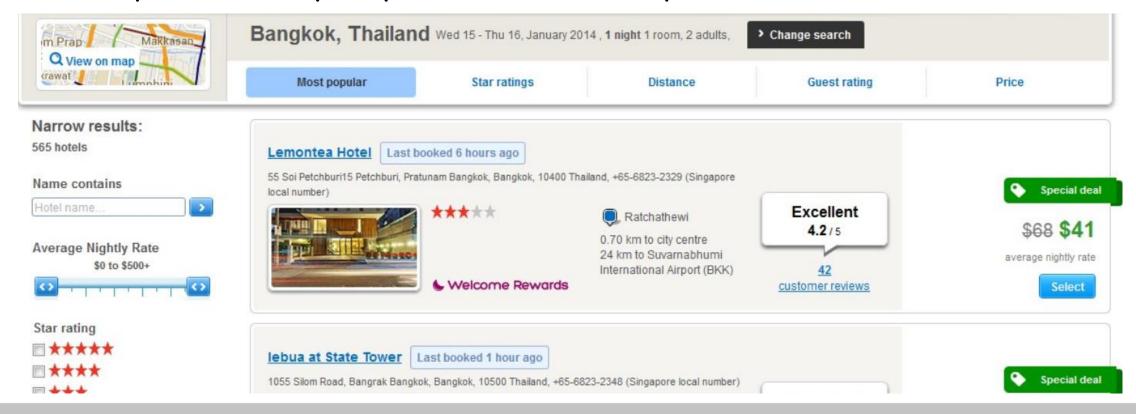
- Tìm kiếm khách sạn
- Xem khách sạn phổ biến





#### Website đặt phòng khách sạn – Chi tiết các UC

Giao diện sau khi thực hiện tìm kiếm khách sạn:





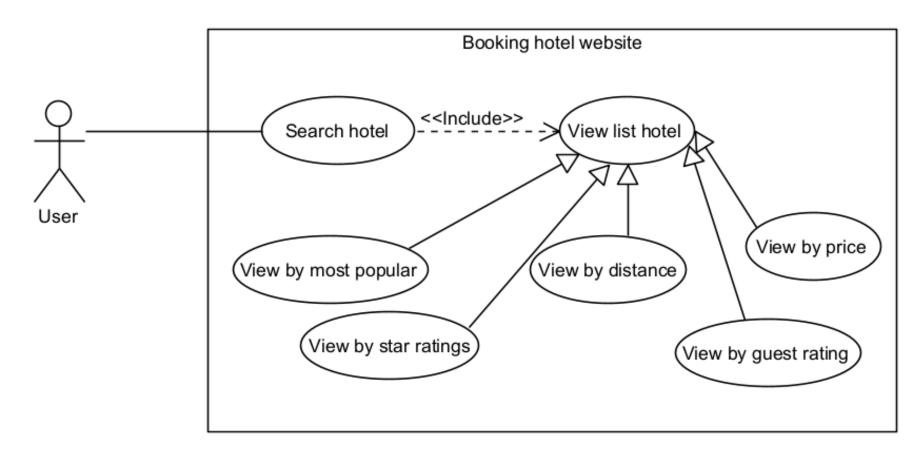
Website đặt phòng khách sạn – Chi tiết các UC

Thực hiện tìm kiếm khách sạn, hiện ra kết quả:

- Phía trên là tùy chọn cho phép xem kết quả sắp xếp theo: most popular,
  star ratings, distance, guest rating, price
- Phía dưới là danh sách chi tiết các khách sạn còn phòng
- -> Các UC liên quan đến tìm kiếm khách sạn: Xem danh sách khách sạn, xem danh sách theo các tiêu chí



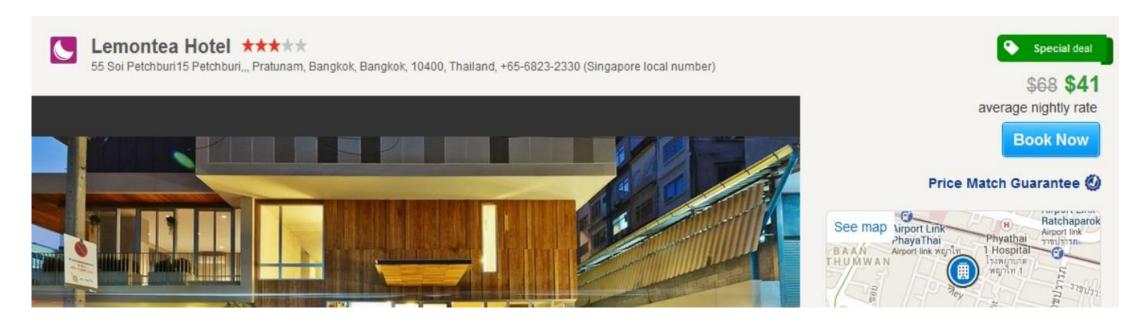
Website đặt phòng khách sạn – Các UC liên quan đến tìm kiếm





#### Website đặt phòng khách sạn – Chi tiết các UC

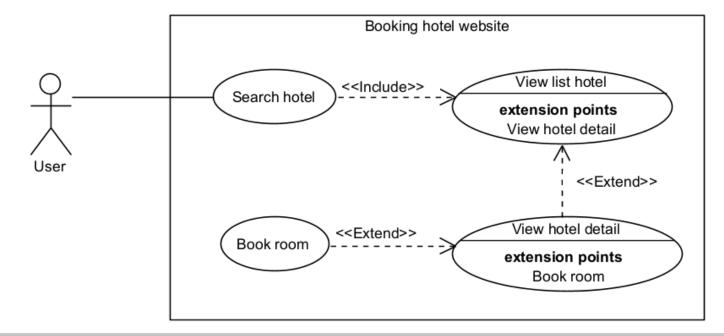
Từ trang danh sách, click vào tên một khách sạn: Hiển thị thông tin chi tiết của khách sạn, bên phải là nút đặt chỗ





#### Website đặt phòng khách sạn – Chi tiết các UC

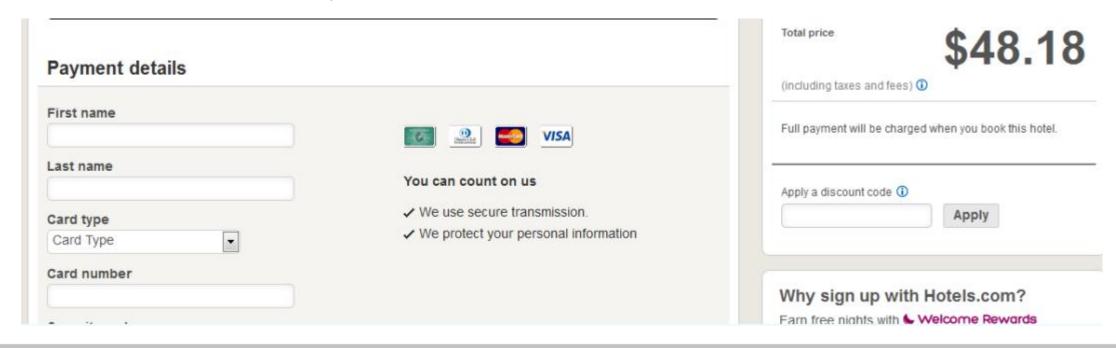
- Xem chi tiết khách sạn là một tùy chọn từ xem danh sách khách sạn
- Đặt chỗ là một tùy chọn từ xem chi tiết khách sạn





#### Website đặt phòng khách sạn – Chi tiết các UC

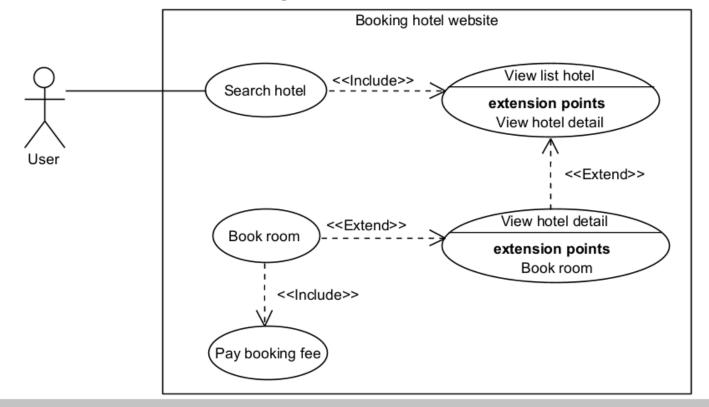
Click vào nút đặt phòng: Trang thanh toán hiện ra yêu cầu nhập thông tin thanh toán và xác nhận thanh toán





#### Website đặt phòng khách sạn – Chi tiết các UC

Thanh toán là hành động bắt buộc để hoàn thành việc đặt phòng





### Bài tập

- Bài tập nhóm: Tìm hiểu về một hệ thống (có sẵn trong thực tế) tương tự
  với hệ thống đã đăng ký bài tập lớn (web, app,...)
  - Mô tả các hoạt động nghiệp vụ và vẽ sơ đồ use case (sử dụng VP) tương ứng cho từng chức năng của hệ thống (format tương tự ví dụ minh họa trong slide)
  - Nộp file pdf qua email, title: NMCNPM nhóm lớp nhóm BTL BT
    nhóm số 1 (VD: NMCNPM 1 2 BT nhóm số 1)
  - Tên file là số thứ tự nhóm BTL (VD: 1.pdf), trong file ghi tên các thành viên nhóm, tên đề tài và tên hệ thống mà nhóm tìm hiểu



### Tài liệu tham khảo

- Stephen R. Schach. *Object-Oriented and Classical Software Engineering*. 8th Edition, WCB/McGraw-Hill, 2010
- T. Đ. Quế, N. M. Hùng. *Bài giảng Nhập môn công nghệ phần mềm*. HVCNBCVT, 2020