

Nhập môn công nghệ phần mềm

Giới thiệu môn học

GV: ThS. Ngô Tiến Đức

Giới thiệu môn học

Ngô Tiến Đức (MSc) – Khoa CNTT1

- KS: Học viện Công nghệ Bưu chính Viễn thông – Công nghệ Phần mềm
- ThS:
 - Học viện Công nghệ Bưu chính Viễn thông – Hệ thống Thông tin
 - JAIST – Khoa học Thông tin
- Email: ngotienduc2512@gmail.com, ducnt@ptit.edu.vn



- 3

Giới thiệu môn học

- Tài liệu tham khảo:
 - [Object-Oriented and Classical Software Engineering](#)
 - [Bài giảng Nhập môn công nghệ phần mềm PTIT](#)
- [Ngân hàng câu hỏi thi](#)
- Công cụ hỗ trợ: [Visual Paradigm](#)

Giới thiệu môn học

Nội dung chính (1):

- Phạm vi của Công nghệ phần mềm
- Các mô hình vòng đời phát triển phần mềm
- Tiến trình phần mềm
- Nhóm phát triển phần mềm
- Kiểm thử phần mềm

Giới thiệu môn học

Đánh giá kết quả:

- Chuyên cần: 10%
- Bài tập nhóm: 20%
- Bài tập cá nhân: 20%
- Thi kết thúc học phần: 50%

Giới thiệu môn học

Điểm chuyên cần:

- Điểm danh
- Không làm ảnh hưởng đến lớp học
- Phát biểu xây dựng bài
- Nộp bài đầy đủ, đúng hạn, không sao chép
- Cộng điểm có giải các cuộc thi lập trình cấp Học viện trở lên



- 9



- 10



- Bài làm gồm 1 file word/pdf duy nhất,
- Khi nộp bài nén thành định dạng zip/rar và nộp trên PTIT CODE CLIENT
- **Kiểm tra kỹ file trước khi nộp bài và lưu ý thời gian**
- Thời gian: 75 phút + 5 phút nộp bài
- Không kịp nộp hoặc nộp file trống: 0 điểm và không giải quyết thêm
- Có điểm 0 = Không đủ ĐKDT



- Các trường hợp cố tình vi phạm: Trừ 2 điểm chuyên cần và không được cộng bất kỳ điểm nào trong quá trình học



- Software: Phần mềm
- Software engineering: Công nghệ phần mềm
- Software development: Phát triển phần mềm
- Software process: Tiến trình phần mềm
- Software life-cycle model: Mô hình vòng đời phần mềm
- Phase: Một pha/giai đoạn trong phát triển phần mềm



- Requirements: Yêu cầu, lấy yêu cầu
- Description/specification: Đặc tả
- Analysis: Phân tích yêu cầu
- Design: Thiết kế



- Implementation: Cài đặt
- Test/Testing: Kiểm thử
- Delivery: Triển khai
- Maintenance: Bảo trì

Các khái niệm

- UML: Ngôn ngữ mô hình hóa thống nhất
- Sử dụng Visual Paradigm để vẽ biểu đồ UML



Các khái niệm

- Development team: Đội phát triển phần mềm
- Developer: Người phát triển phần mềm
- Tester: Người kiểm thử
- Quality Assurance: (Đội) Đảm bảo chất lượng phần mềm
- Business Analyst: Chuyên viên phân tích nghiệp vụ

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