

**YÊU CẦU BÀI TẬP
LỚN CHUYÊN ĐỀ TỐT NGHIỆP 2 - PTIT**

	Yêu cầu	Chi tiết	Ghi chú
THU THẬP YÊU CẦU			
	Xây dựng bảng thuật ngữ		
		lập bảng giải thích ngữ nghĩa chi tiết cho từng khái niệm trong lĩnh vực của ứng dụng	Làm cho hệ thống
Mô tả hệ thống bằng ngôn ngữ tự nhiên			
		Bước 1: Giới thiệu mục đích hệ thống	Làm cho hệ thống
		Bước 2: Phạm vi hệ thống: ai được dùng phần mềm/hệ thống? Mỗi người vào vào hệ thống được phép thực hiện các chức năng nào?	Làm cho hệ thống
		Bước 3: Với mỗi chức năng mà người dùng được phép thực hiện ở bước 2, mô tả chi tiết hoạt động nghiệp vụ của chức năng đầy diễn ra như thế nào? (làm cho module)	làm cho module
		Bước 4: Các đối tượng nào được quản lí, xử lí trong hệ thống? Mỗi đối tượng cần dùng/quản lí các thuộc tính nào?	Làm cho hệ thống
		Bước 5: Quan hệ (số lượng) giữa các đối tượng đã nêu ở bước 4?	Làm cho hệ thống
Mô tả hệ thống bằng ngôn ngữ UML - use case			
		vẽ biểu đồ use case tổng quan (có mô tả actor và từng use case)	Làm cho hệ thống
		vẽ biểu đồ use case chi tiết cho module (có mô tả từng use case)	làm cho module
Bổ xung Phác hoạ giao diện			
		xác định đủ các màn hình và các thành phần của màn hình	làm cho module
		bổ xung mô tả cho các trường, button	làm cho module
PHÂN TÍCH YÊU CẦU			
	Viết kịch bản		
		viết kịch bản cho module	làm cho module
Phân tích tĩnh - Vẽ sơ đồ lớp			
		Trích lớp thực thể (mô tả các lớp và quan hệ giữa các lớp	Làm cho hệ thống
		Biểu đồ lớp thực thể pha phân tích của hệ thống	làm cho hệ thống
		Trích các lớp biên và điều khiển cho module	làm cho module
		Biểu đồ lớp phân tích modul	làm cho module
	Phân tích động - vẽ biểu đồ trạng thái của modul		

	Yêu cầu	Chi tiết	Ghi chú
		Viết kịch bản phiên bản 2 từ biểu đồ lớp của modul	làm cho module
		Vẽ biểu đồ giao tiếp cho kịch bản chuẩn	làm cho module
		chuyển hóa biểu đồ giao tiếp thành biểu đồ tuần tự	làm cho module
THIẾT KẾ			
	Thiết kế lớp thực thể		
		Hoàn thiện biểu đồ lớp thiết kế từ biểu đồ lớp phân tích : -với đầy đủ thuộc tính, phương thức và kiểu dữ liệu tương ứng, -quan hệ asociation giữa các lớp đã được thay thế bằng aggregation/composition	làm cho hệ thống
	THIẾT KẾ CSDL		
		Biểu đồ thiết kế CSDL	làm cho hệ thống
	Thiết kế tĩnh -Biểu đồ lớp thiết kế module		
		Thiết kế giao diện	làm cho module
		Đề xuất các lớp giao diện tương ứng với ngôn ngữ lập trình	làm cho module
		Đề xuất các lớp truy xuất dữ liệu (DAO),	làm cho module
		Biểu đồ lớp thiết kế modul	làm cho module
	Thiết kế hoạt động		
		Vẽ biểu đồ hoạt động của modul	làm cho module
		Viết kịch bản phiên bản 3 và vẽ biểu đồ tuần tự cho modul	làm cho module
CÀI ĐẶT HỆ THỐNG			
	TỔ CHỨC DỰ ÁN		
		Tổ chức thư mục dự án web trong Eclipse	làm cho module + hệ thống (nếu cần)
	CÀI ĐẶT CÁC MODUL		
		Code module tương ứng với PTTK	làm cho module
	KIỂM THỬ ĐƠN VỊ		
		Xây dựng bộ test case cho kiểm thử đơn vị cho module	làm cho module
		Cài đặt kiểm thử đơn vị	làm cho module
RÀ SOÁT VÀ KIỂM THỬ HỆ THỐNG			
	THỰC HIỆN CÁC HOẠT ĐỘNG RÀ SOÁT		
		Lựa chọn và xây dựng checklist phù hợp với loại rà soát.	Làm cho hệ thống
		Thực hiện rà soát theo các câu hỏi trong checklist	THỰC HIỆN TẠI MỖI PHA LẤY YÊU CẦU, PHÂN TÍCH, THIẾT KẾ, CÀI ĐẶT LUÔN
	THỰC HIỆN TEST CHỨC NĂNG		

	Yêu cầu	Chi tiết	Ghi chú
		Xây dựng checklist các nội dung cần test	Làm cho hệ thống
		Thực hiện viết test cases và data test(nếu cần)	Làm cho module
		thực hiện test và ghi nhận kết quả pass/false	Làm cho module