b) thiết kế hệ thống:

Thiết kế dữ liệu:

Lớp đối tượng Teacher (Thầy) có các thuộc tính {teacher\_id, teacher\_name, teacher\_gender, teacher\_age, teacher\_code, teacher\_andress}

* Lớp Teacher sẽ ánh xạ thành vào bảng Teacher trong CSDl, các thuộc tính sẽ ánh xạ vào các cột tương ứng các thuộc tính.

Lớp đối tượng Student (Trò) có các thuộc tính {student\_id, student\_name, student\_gender, student\_age, student\_code, student\_andress, student\_class}

* Lớp Student sẽ ánh xạ thành vào bảng Student trong CSDl, các thuộc tính sẽ ánh xạ vào các cột tương ứng các thuộc tính.

Lớp đối tượng Meeting (gặp mặt) có các thuột tính{meeting\_id, teacher\_id, meeting\_title , student\_id, meeting\_date, meeting\_time, meeting\_where}

* Lớp Meeting sẽ ánh xạ thành vào bảng Metting trong CSDl, các thuộc tính sẽ ánh xạ vào các cột tương ứng các thuộc tính.

Lớp đối tượng Question (học sinh hỏi thầy trả lời) có các thuộc tính{question\_id, question\_title, teacher\_id, student\_id, question\_content, question\_time, feedback\_content, feedback\_time}

* Lớp Question sẽ ánh xạ thành vào bảng Question trong CSDl, các thuộc tính sẽ ánh xạ vào các cột tương ứng các thuộc tính.

Lớp đối tượng Post(đăng bài/học sinh/giáo viên) có các thuộc tính {post\_id, teacher\_id, student\_id, post\_title, post\_body}

* Lớp Post sẽ ánh xạ thành vào bảng Post trong CSDl, các thuộc tính sẽ ánh xạ vào các cột tương ứng các thuộc tính.

Lớp đối tượng Comment( trả lời bài đăng) có các thuộc tính{comment\_id, post\_id, comment\_content, comment\_time}

* Lớp Comment sẽ ánh xạ thành vào bảng Comment trong CSDl, các thuộc tính sẽ ánh xạ vào các cột tương ứng các thuộc tính.

Lớp đối tượng Comment (Đam mê/ học sinh với học sinh) có các thuộc tính{passion\_id, passion\_title, passion\_content, student\_id}

* Lớp Comment sẽ ánh xạ thành vào bảng Comment trong CSDl, các thuộc tính sẽ ánh xạ vào các cột tương ứng các thuộc tính.

Lớp đối tượng memories(kỷ niệm) có các thuộc tính{memory\_id, memory\_title, memory\_content, memory\_image, teacher\_id, student\_id }

* Lớp memories sẽ ánh xạ thành vào bảng memories trong CSDl, các thuộc tính sẽ ánh xạ vào các cột tương ứng các thuộc tính.