**NHẬP MÔN CÔNG NGHỆ PHẦN MỀM**

**PHÂN TÍCH YÊU CẦU**

C:\Users\tdqua_000\Dropbox\SS-Slides\DeCuong-CDIO\Template CDIO v4.2\Templates\Hinh anh\LogoTruong.png

Bộ môn Công nghệ phần mềm

Khoa Công nghệ thông tin

Đại học Khoa học tự nhiên TP HCM

**MỤC LỤC**

[Các nội dung chính 1](#_Toc383891031)

[1 Thông tin nhóm 2](#_Toc383891032)

[2 Mô tả bài toán 3](#_Toc383891033)

[3 Tổng quan yêu cầu 4](#_Toc383891034)

[4 Đặc tả yêu cầu 5](#_Toc383891035)

[5 Bản mẫu (Prototype) 6](#_Toc383891036)

**PHÂN TÍCH YÊU CẦU**

# Các nội dung chính

Mục tiêu tài liệu tập trung vào các chủ đề:

* Tạo ra tài liệu phân tích yêu cầu
* Hoàn chỉnh tài liệu phân tích yêu cầu với các nội dung:
  + Mô tả phát biểu bài toán
  + Tổng quan về các yêu cầu (chức năng và phi chức năng), Stakeholders.
  + Mô hình use case
  + Đặc tả use case
  + Vẽ mô hình prototype, mockups giao diện của hệ thống
* Đọc hiểu tài liệu phân tích yêu cầu.

# Thông tin nhóm

**Github:** <https://github.com/hoangsang160898/ISE_NMH_13>

**Trello:** <https://trello.com/b/TrFDiZMB>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **MSSV** | **Họ Tên** | **Email** | **Điện thoại** |
| 1612556 | Nguyễn Hoàng Sang | 1612556@student.hcmus.edu.vn | 0399029922 |
| 1612557 | Lê Hoàng Sang | 1612557@student.hcmus.edu.vn | 0979279932 |
| 1612534 | Trần Ngọc Quang | 1612534@student.hcmus.edu.vn | 0354186777 |
| 1512383 | Nguyễn Thùy Nhiên | 1512383@student.hcmus.edu.vn | 0981864424 |

# Mô tả bài toán

Hệ thống quản lí học sinh về cơ bản được phát triển dựa trên các nội dung sau:

1. **Mô tả bài toán**
2. **Tiếp nhận học sinh:**

* Nội dung: khi có học sinh nhập học tại trường, sau khi hoàn tất các thủ tục nhập học, thì admin sẽ nhập thông tin học sinh vào hệ thống.
* Điều kiện ban đầu: mỗi khi có sự thay đổi về hồ sơ học sinh như chuyển trường, lên lớp, bỏ học, chuyển lớp,…
* Thông tin đầu vào: khi học sinh đủ điều kiện vào trường thì cung cấp đủ thông tin về bản thân của học sinh bao gồm: họ tên, giới tính, ngày sinh, số CMT.
* Kết quả đầu ra: thông tin cá nhân hiện tại của học sinh.
* Nơi sử dụng: phòng tuyển sinh.
* Tần suất: không cố định, tùy thuộc vào thông tin đến.
* Quy định: tuổi học sinh từ 15 đến 20.

1. **Lập danh sách lớp:**

* Nội dung: Sau khi nhận học sinh và nhận quyết định từ nhà trường, admin sẽ sắp xếp các học sinh vào các lớp theo thông báo của nhà trường.
* Điều kiện ban đầu:
* Thông tin đầu vào:
* Kết quả đầu ra: thông tin lớp.
* Nơi sử dụng: phòng quản lí học sinh.
* Tần suất: mỗi năm học hoặc có sự thay đổi thành viên lớp.
* Quy định: có 3 khối lớp (10, 11, 12). Khối 10 gồm có 4 lớp (10A1, 10A2, 10A3, 10A4). Khối 11 có 3 lớp (11A1, 11A2, 11A3). Khối 12 có 2 lớp (12A1, 12A2). Mỗi lớp không quá 40 học sinh.

1. **Tra cứu học sinh:**

* Nội dung: Trong quá trình học tập tại trường thì giáo viên chắc chắn sẽ có lúc cần tra cứu học sinh để biết thông tin hay là xem điểm quá trình học của học sinh.
* Điều kiện ban đầu: không có.
* Thông tin đầu vào: người dùng nhập mã học sinh hoặc họ tên học sinh.
* Kết quả đầu ra: mã học sinh, họ tên, lớp, điểm trung bình các môn học và các kì.
* Nơi sử dụng: người dùng (giáo viên).
* Tần suất: không cố định, tùy thuộc người dùng.
* Quy định: nhập đúng mã số học sinh hoặc tên học sinh.

1. **Nhập bảng điểm môn học:**

* Nội dung: trong quá trình học tập, thì giáo viên sẽ nhập điểm của các bài kiểm tra theo kì học.
* Điều kiện ban đầu:
* Thông tin đầu vào:
* Kết quả đầu ra:
* Nơi sử dụng:
* Tần suất:
* Quy định: chỉ có 2 học kỳ trong 1 năm. (I, II). Có 9 môn học (Toán, Lý, Hóa, Sinh, Sử, Địa, Văn, Đạo Đức, Thể Dục). 0 <= điểm <= 10.

1. **Lập báo cáo tổng kết:**

* Nội dung: khi cuối kì, admin sẽ tổng hợp tỉ lệ học sinh đạt và không đạt theo từng môn học và theo từng lớp học.
* Điều kiện ban đầu:
* Thông tin đầu vào:
* Kết quả đầu ra:
* Nơi sử dụng:
* Tần suất:
* Quy định: thực hiện đúng yêu cầu báo cáo. Trình bày in, xem đúng mẫu qui định, sạch sẽ, rõ ràng.

1. **Thay đổi qui định:**

* Nội dung: tùy theo tình hình thực tế, thì nhà trường có thể thay đổi các quy chế và qui định mà đang hiện hành để phù hợp hơn. Thì admin cần phải cập nhật lại các qui định cho phù hợp theo những quyết định của nhà trường.
* Các quy định có thể thay đổi bao gồm:
* Tuổi tối thiểu, tuổi tối đa của học sinh.
* Sỉ số tối thiểu, sỉ số tối đa của lớp học.
* Số lượng và tên môn học;
* Điểm chuẩn đạt môn.

1. **Học sinh cập nhật thông tin và xem điểm:**

* Nội dung: trong quá hình học tập, học sinh sẽ đăng nhập để cập nhật lại thông tin cá nhân (chỉ được sửa địa chỉ, email, số điện thoại) của mình và được xem điểm quá trình học.
* Điều kiện ban đầu:
* Thông tin đầu vào:
* Kết quả đầu ra:
* Nơi sử dụng:
* Tần suất:
* Quy định: nhập đúng tên đăng nhập và mật khẩu.

1. **Cơ sở hoạt động**
2. Phần cứng
3. Phần mềm
4. Con người

# Tổng quan yêu cầu

#### Danh sách các stakeholder

*Nhóm sinh viên liệt kê (hoặc vẽ Context Diagram) và giải thích vai trò của từng Stakeholder của phần mềm.*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **STT** | **Stakeholder** | **Mô tả** |
| *1* | *<Ban giám đốc>* |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

#### Danh sách yêu cầu

* + 1. ***Đặc tả yêu cầu chức năng***

*[Mô tả các yêu cầu chức năng của hệ thống bằng ngôn ngữ tự nhiên. Có thể sử dụng kết hợp các biểu mẫu, quy định.* ***Đánh số và phân nhóm các yêu cầu****]*

* + 1. ***Đặc tả yêu cầu phi chức năng***

*[Mô tả các yêu cầu phi chức năng của hệ thống bằng ngôn ngữ tự nhiên]*

# Đặc tả yêu cầu

#### Sơ đồ Use Case

*Sơ đồ Use Case của hệ thống (sinh viên có thể vẽ bằng các phần mềm: StarUML, Visio, Rational Rose, ...)*

#### Đặc tả Use Case

* + 1. ***Đặc tả Use Case 1***

|  |  |
| --- | --- |
| ***Use case ID*** | **U001** |
| *Tên Use Case* |  |
| *Tóm tắt* |  |
| *Tác nhân* |  |
| *Điều kiện tiên quyết* |  |
| *Kết quả* |  |
| *Kịch bản chính* |  |
| *Kịch bản phụ* |  |
| *Ràng buộc phi chức năng* |  |

# Bản mẫu (Prototype)

* *Nhóm sinh viên trình bày hình vẽ prototype, wireframe của phần mềm ở mục này, có thể sử dụng các công cụ Pencil, Axure RP, Balsamiq Mockups, … để thực hiện.*