ĐẶC TẢ YÊU CẦU PHẦN MỀM

ỨNG DỤNG THEO DÕI VÀ QUẢN LÍ CHI TIÊU CÁ NHÂN

**Phiên bản: <x.x>**

**Mã dự án: <mã dự án>**

**Mã tài liệu: <Project code>\_SRS\_<version>.doc**

|  |  |
| --- | --- |
| Tác giả | Tên: Ngày: <dd/mm/yyyy>  Vai trò: |
| **Xem xét** | Tên: Ngày: <dd/mm/yyyy>  Vai trò: |
|  | Tên: Ngày: <dd/mm/yyyy>  Vai trò: |
| **Phê duyệt** | Tên: Ngày: <dd/mm/yyyy>  Vai trò: |

MỤC LỤC

[1. Giới thiệu 3](#_Toc167052037)

[1.1. Tổng quan 3](#_Toc167052038)

[1.2. Mục đích 3](#_Toc167052039)

[1.3. Phạm vi 4](#_Toc167052040)

[1.4. Thuật ngữ viết tắt 4](#_Toc167052041)

[1.5. Tài liệu tham khảo 4](#_Toc167052042)

[2. Mô tả tổng quan 4](#_Toc167052043)

[2.1. Kiến trúc tổng thể 5](#_Toc167052044)

[2.1.1 Sơ đồ tổng thể phần mềm 5](#_Toc167052045)

[2.1.2 Phân tích chi tiết 5](#_Toc167052046)

[2.2. Các chức năng của sản phẩm 6](#_Toc167052047)

[3. Yêu cầu chức năng 7](#_Toc167052048)

[3.1. Các tác nhân 7](#_Toc167052049)

[3.2. Các chức năng của hệ thống 7](#_Toc167052050)

[3.3. Biểu đồ UseCase tổng quát 7](#_Toc167052051)

[3.4. Biểu đồ UseCase phân rã 8](#_Toc167052052)

[3.4.1 Phân rã use case Guess 8](#_Toc167052053)

[3.4.2 Phân rã use case User 8](#_Toc167052054)

[3.4.3 Phân rã use case Thêm chi tiêu 9](#_Toc167052055)

[3.4.4 Phân rã use case Xóa chi tiêu 9](#_Toc167052056)

[3.5. Quy trình nghiệp vụ 10](#_Toc167052057)

[3.5.1 Quy trình sử dụng tổng quát phần mền 10](#_Toc167052058)

[3.5.2 Quy trình sử dụng chi tiết 11](#_Toc167052059)

[3.6. Đặc tả use case 12](#_Toc167052060)

[3.6.1 Đăng nhập 12](#_Toc167052061)

[3.6.2 Đăng ký 12](#_Toc167052062)

[3.6.3 Đổi mật khẩu 13](#_Toc167052063)

[3.6.4 Thêm mục chi tiêu 13](#_Toc167052064)

[3.6.5 Thêm chi tiêu 13](#_Toc167052065)

[3.7. Sơ đồ lớp 14](#_Toc167052066)

[3.8. Biểu đồ tuần tự 15](#_Toc167052067)

[3.8.1 Chức năng đăng nhập 15](#_Toc167052068)

[3.8.2 Thêm mục chi tiêu 15](#_Toc167052069)

[3.8.3 Xóa mục chi tiêu 16](#_Toc167052070)

[3.8.4 Sửa chi tiêu 16](#_Toc167052071)

[4. Yêu cầu phi chức năng 16](#_Toc167052072)

[4.1. Giao diện người dùng 16](#_Toc167052073)

[4.2. Tính bảo mật 17](#_Toc167052074)

[4.3. Ràng buộc 17](#_Toc167052075)

[4.4. Yêu cầu hiệu suất 17](#_Toc167052076)

[4.5. Yêu cầu khả năng hỗ trợ & bảo trì 17](#_Toc167052077)

[4.5.1 Quy định về khoản trắng 17](#_Toc167052078)

[4.5.2 Một vài ước hoa thường trong đặt tên 19](#_Toc167052079)

[4.5.3 Các quy tắt đặt tên Java tiêu chuẩn 19](#_Toc167052080)

[TÀI LIỆU THAM KHẢO 21](#_Toc167052081)

# Giới thiệu

## Tổng quan

Tài liệu này được viết dựa theo chuẩn của Tài liệu đặc tả yêu cầu phần mềm (Software

Requirements Specifications - SRS) được giải thích trong "IEEE Recommended Practice

for Software Requirements Specifications" và " IEEE Guide for Developing System

Requirements Specifications".

**Phần I - Giới Thiệu**: Mục này bao gồm mục tiêu tổng quát của hệ thống, phạm vi của dự án, và các định nghĩa cơ bản. Nó cung cấp một cái nhìn bao quát và giới thiệu ngữ cảnh mà trong đó hệ thống sẽ được triển khai.

**Phần 2: Mô Tả Tổng Quan**: Mô tả tổng quan cung cấp cái nhìn rộng lớn về hệ thống, bao gồm: Mô tả môi trường hoạt động của hệ thống. Mô tả về các hành động của người dùng. Mô tả tổng quan về chức năng của hệ thống. Mô tả cách hệ thống phù hợp vào trong môi trường kinh doanh và nhu cầu của người dùng.

**Phần 3: Đặc Tả Yêu Cầu Chức Năng**: Phần này cung cấp một đặc tả chi tiết về các yêu cầu chức năng của hệ thống, bao gồm: Liệt kê chi tiết các tác vụ mà hệ thống phải thực hiện. Mô tả các trường hợp sử dụng, cả bình thường và ngoại lệ, và mô tả cách hệ thống xử lý. Phác thảo các luồng dữ liệu và thông tin chi tiết về các giao diện người dùng.

**Phần 4: Yêu Cầu Phi Chức Năng**: Trong phần này, sẽ được nêu rõ các yêu cầu không liên quan trực tiếp đến các chức năng cụ thể của hệ thống như: Hiệu năng và thời gian đáp ứng. Độ tin cậy, khả năng phục hồi sau sự cố và yêu cầu bảo mật. Khả năng mở rộng, bảo trì và hỗ trợ của hệ thống. Các ràng buộc thiết kế và tiêu chuẩn tuân thủ.

ứng dụng theo dõi và quản lý chi tiêu là một ứng dụng giúp người dùng có thể thống kê và theo dõi việc chi tiêu của mình nhằm đưa ra các quyết định chi tiêu hợp lý

## Mục đích

[Nói rõ mục đích của tài liệu yêu cầu mức cao là dành để thống nhất các yêu cầu chi tiết về nghiệp vụ. Tài liệu này sẽ là cơ sở chi tiết ràng buộc giữa bên A và bên B về mặt phạm vi thực hiện hợp đồng]. Ví dụ:

Tài liệu mô tả các vai trò và các tình huống sử dụng của chương trình. Một tình huống sử dụng tốt thường chứa từ 5 -7 các mô hình chi tiết.

Mục đích của tài liệu đặc tả yêu cầu phần mềm này là cung cấp một cái nhìn tổng quan, dễ hiểu về các yêu cầu, thành phần của dự án.

…

## Phạm vi

[Nêu ngắn gọn phạm vi của tài liệu yêu cầu chi tiết, những cái mà hệ thống cần phải tham chiếu tới và những thứ sẽ bị ảnh hưởng bởi tài liệu này]

Tài liệu đặc tả yêu cầu phần mềm này được xây dựng nhằm phục vụ cho dự án Xây dụng ứng dụng theo dõi và quản lí chi tiêu cá nhân .

Việc phát triễn ứng dụng này giúp cho khách hàng , cá nhân sử dụng ứng dụng dễ dàng quản lí và theo dõ chi tiêu của bản thân .Nó bao gồm các chức năng ghi chép chi tiêu hằng ngày , phân loại chi tiêu theo mục đích , báo cáo và thống kê chi tiêu , đặt mục tiêu tiết kiệm , nhắc nhở và cảnh báo các khoản thanh toán tài chính sắp tới từ đó giúp cho người dùng quản lí tài chỉnh một cách tự động.

## Thuật ngữ viết tắt

[Liệt kê các giả thiết, từ viết tắt, nên sử dụng dạng bảng]

|  |  |
| --- | --- |
| Software Requirements Specifications- SRS | Đặc tả yêu cầu phần mềm |
| Use Case(s) | Biểu đồ mô tả những yêu cầu của hệ thống |
| E-learning | Phương thức học tập trực tuyến sử dụng kết nối mạng |
| Web server | Phần mềm máy chủ cung cấp các chức năng, tài nguyên cho máy khách |
| JavaScript | Ngôn ngữ lập trình sử dụng trên các trình duyệt web |
| Hypertext Markup Language (HTML) | Ngôn ngữ đánh dấu siêu văn bản |
| GV-QTV | Giảng viên, Quản trị viên |

**Bảng 1-1: Từ điển thuật ngữ**

## Tài liệu tham khảo

[Liệt kê các văn bản, giáo trình hoặc quy định về nghiệp vụ hay luật pháp]

# Mô tả tổng quan

[Phần này của tài liêu SRS mô tả các yếu tố chính ảnh hưởng tới sản phẩm và các yêu cầu của nó. Phần này không mô tả chi tiết về các yêu cầu. Vào đó nó là cở sở các yêu cầu, và sẽ được mô tả chi tiết tại phần 3, để dễ đọc hơn nên mô tả theo dạng

• Tổng quan sản phẩm

• Các chức năng của sản phẩm

• Các đặc điểm của người dùng

• Các dàng buộc

• Giả thiết và các phụ thuộc

• Requirements subsets]

## Kiến trúc tổng thể

### Sơ đồ tổng thể phần mềm

A diagram of a data server

Description automatically generated

Kiến trúc tổng thể phần mềm là kiến trúc 3 tầng, các tầng có liên quan và gắng kết chặt chẻ với nhau, dữ liệu được truyền từ trên xuống và dưới lên theo sơ đồ trên.

### Phân tích chi tiết

Kiến trúc tổng thể của phần mền là kiến trúc 3 tầng:

* Presentation Tier (Tầng giao diện): là tầng giao tiếp trực tiếp với người dùng, hiển thị các giao diện của chương trình để người dùng thao tác và điều khiển. Ở đây gồm các giao diện như đăng nhập, đăng ký,… Dữ liệu được người dùng nhập vào được gửi xuống các tầng phía dưới để xử lý
* Business Tier (Tầng nghiệp vụ): là tầng xử lý các vấn đề logic, thuật toán từ dữ liệu người dùng đưa vào và gửi kết quả lên tầng phía trên để hiển thị cho người dùng. Thêm vào đó, tầng này giao tiếp trực tiếp với cơ sở dữ liệu nhằm truy suất, cập nhật dữ liệu từ cơ sở dữ liệu kết hợp với dữ liệu từ phía người dùng. Bao gồm thuật toán và các câu lệnh giao tiếp với cơ sở dữ liệu
* Database Tier (Tầng cơ sở dữ liệu): là tầng lưu trữ dữ liệu

## Các chức năng của sản phẩm

1. Đăng nhập và đăng ký: chức năng này nhằm mục đích để người dùng có thể truy cập vào ứng dụng
2. Thêm mục chi tiêu: chức năng này nhằm mục đích để người dùng tạo và quản lý chi tiêu của mình
3. Quản lý chi tiêu: chức năng này bao gồm các chức năng con như thêm, sửa, xóa, xem chi tiêu
4. Thống kê: chức năng giúp người dùng thấy được chi tiêu của bản thân dưới dạng một biểu đồ thống kê

# Yêu cầu chức năng

## Các tác nhân

Hệ thống chỉ bao gồm 2 tác nhân là Khách và Người dùng. Khách có vai trò là đăng nhập vào hệ thống khi đã có tài khoản, nếu không thì có thể đăng ký tài khoản mới. Khách đăng nhập vào hệ thống và hệ thống truy suất dữ liệu từ Database để người dùng sử dụng.

## Các chức năng của hệ thống

1. Đăng nhập: chức năng này nhằm mục đích để hệ thống truy xuất đúng dữ liệu của người dùng đó.
2. Đăng ký: để người dùng mới có thể truy cập vào hệ thống khi chưa có tài khoản hoặc cần tạo một tài khoản mới.
3. Thêm mục chi tiêu: chức năng dùng để thêm mục chi tiêu để lưu trử các chi tiêu, người dùng tạo một hoặc nhiều hơn các mục chi tiêu khác nhau để quản lý các việc chi tiêu có tính chất khác nhau.(Ví dụ, một người có 2 loại chi tiêu là chi tiêu cho công việc và chi tiêu cá nhân)
4. Theo dõi quá trình chi tiêu: gồm các chức năng như lọc, sắp xếp, tìm kiếm, thống kê chi tiêu.
5. Cập nhật tình hình chi tiêu: chức năng thực hiện việc thêm, sửa, xóa chi tiêu trong một mục chi tiêu.
6. Thêm loại chi tiêu: là chức năng giúp người dùng thêm một loại chi tiêu cụ thể. (ví dụ chi tiêu cho việc ăn uống, việc đi lại,…)

## Biểu đồ UseCase tổng quát

A diagram of a diagram

Description automatically generated

## Biểu đồ UseCase phân rã

### Phân rã use case Guess

A diagram of a person with text

Description automatically generated

### Phân rã use case User

A diagram of a person's diagram

Description automatically generated

### Phân rã use case Thêm chi tiêu

A diagram of a company

Description automatically generated

### Phân rã use case Xóa chi tiêu

A diagram of a diagram

Description automatically generated

## Quy trình nghiệp vụ

### Quy trình sử dụng tổng quát phần mền

A diagram of a flowchart

Description automatically generated

### Quy trình sử dụng chi tiết

A diagram of a flowchart

Description automatically generated

## Đặc tả use case

### Đăng nhập

|  |  |
| --- | --- |
| Tên use case | Đăng nhập |
| **Tác nhân** | Khách |
| **Mô tả** | Tác nhân đăng nhập vào hệ thống để sử dụng các chức năng của hệ thống |
| **Sự kiện kích hoạt** | Khi click vào nút đăng nhập trên dao diện |
| **Tiền điều kiện** | Tác nhân đã có tài khoản trên hệ thống |
| **Luồng sự kiện chính** | |  |  |  | | --- | --- | --- | | STT | Thực hiện bởi | Hành động | | 1 | Khách | Chọn chức năng đăng nhập | | 2 | Hệ Thống | Hiển thị giao diện đăng nhập | | 3 | Khách | Nhập tên đăng nhập và mật khẩu | | 4 | Khách | Yêu cầu đăng nhập bằng cách click nút đăng nhập trên màn hình | | 5 | Hệ Thống | Kiểm tra xem khách đã nhập đầy đủ thông tin hay chưa | | 6 | Hệ Thống | Kiểm tra xem tên đăng nhập và mật khẩu của khách đã nhập có và đúng trong csdl hay không | | 7 | Hệ Thống | Hiển thị giao diện, chức năng tương ứng | |
| **Luồng sự kiện thay thế** | |  |  |  | | --- | --- | --- | | STT | Thực hiện bởi | Hành động | | 5a | Hệ Thống | Thông báo lỗi: Yêu cầu khách nhập đầy đủ thông tin để có thể tiếp tục nếu khách nhập bị thiếu | | 6a | Hệ Thống | Thông báo lỗi: Nếu tên đăng nhập/mật khẩu không chính xác | |
| **Hậu điều kiện** | Tác nhân đăng nhập được vào hệ thống |

### Đăng ký

|  |  |
| --- | --- |
| Tên use case | Đăng ký |
| **Tác nhân** | Khách |
| **Mô tả** | Tác nhân đăng ký tài khoản để sử dụng chức năng của hệ thống |
| **Sự kiện kích hoạt** | Khi click vào nút đăng ký trên dao diện |
| **Tiền điều kiện** | Không |
| **Luồng sự kiện chính** | |  |  |  | | --- | --- | --- | | STT | Thực hiện bởi | Hành động | | 1 | Khách | Chọn chức năng đăng ký | | 2 | Hệ Thống | Hiển thị giao diện đăng ký | | 3 | Khách | Nhập các thông tin yêu cầu | | 4 | Khách | Yêu cầu đăng ký bằng cách click nút đăng ký | | 5 | Hệ Thống | Kiểm tra xem khách đã nhập đầy đủ thông tin hay chưa | | 6 | Hệ Thống | Kiểm tra tên đăng nhập đã tồn tại hay chưa | | 7 | Hệ Thống | Kiểm tra mật khẩu nhập lại và mật khẩu có trùng nhau hay không | | 8 | Hệ Thống | Lưu thông tin tài khoản và thông báo đăng ký thành công | |
| **Luồng sự kiện thay thế** | |  |  |  | | --- | --- | --- | | STT | Thực hiện bởi | Hành động | | 5a | Hệ Thống | Thông báo lỗi: Yêu cầu nhập đầy đủ thông tin | | 6a | Hệ Thống | Thông báo lỗi: Tên tài khoản đã tồn tại | | 7a | Hê Thống | Thông báo lỗi: Mật khẩu không trùng khớp | |
| **Hậu điều kiện** | Tài khoản được tạo và lưu trữ vào hệ thống |

### Đổi mật khẩu

|  |  |
| --- | --- |
| Tên use case | Đăng ký |
| **Tác nhân** | Người dùng |
| **Mô tả** | Tác nhân muốn thiết lập lại mật khẩu |
| **Sự kiện kích hoạt** | Tác nhân click vào nút thay đổi mật khẩu trong phần thông tin cá nhân |
| **Tiền điều kiện** | Tài khoản đã được đăng nhập |
| **Luồng sự kiện chính** | |  |  |  | | --- | --- | --- | | STT | Thực hiện bởi | Hành động | | 1 | Người Dùng | Chọn chức năng thay đổi mật khẩu | | 2 | Hệ Thống | Hiển thị giao diện thay đổi mật khẩu | | 3 | Người Dùng | Nhập các thông tin yêu cầu | | 4 | Người Dùng | Yêu cầu thay đổi mật khẩu bằng cách click nút thay đổi mật khẩu | | 5 | Hệ Thống | Kiểm tra xem người dùng đã nhập đầy đủ thông tin hay chưa | | 6 | Hệ Thống | Kiểm tra mật khẩu đã trùng nhau hay không | | 7 | Hệ Thống | Gửi mã OTP về số điện thoại đã đăng ký | | 8 | Người Dùng | Nhập mã OTP | | 9 | Hệ Thống | Kiểm tra xem mã OTP có đúng hay không | | 10 | Hệ Thống | Lưu mật khẩu đã thay đổi vào csdl | |
| **Luồng sự kiện thay thế** | |  |  |  | | --- | --- | --- | | STT | Thực hiện bởi | Hành động | | 5a | Hệ Thống | Thông báo lỗi: Yêu cầu nhập đầy đủ thông tin | | 6a | Hệ Thống | Thông báo lỗi: Mật khẩu không trùng khớp | | 9a | Hê Thống | Thông báo lỗi: Mã OTP không trùng khớp, yêu cầu nhập lại hoặc gửi lại mã khác | |
| **Hậu điều kiện** | Mật khẩu của người dùng được thay đổi |

### Thêm mục chi tiêu

|  |  |
| --- | --- |
| Tên use case | Đăng ký |
| **Tác nhân** | Người dùng |
| **Mô tả** | Tác nhân thêm mục chi tiêu để quản lý chi ti |
| **Sự kiện kích hoạt** | Tác nhân click vào nút thêm mục chi tiêu ở màn hình chính |
| **Tiền điều kiện** | Tài khoản đã được đăng nhập |
| **Luồng sự kiện chính** | |  |  |  | | --- | --- | --- | | STT | Thực hiện bởi | Hành động | | 1 | Người Dùng | Chọn chức năng thêm mục chi tiêu | | 2 | Hệ Thống | Hiển thị giao diện thêm mục chi tiêu | | 3 | Người Dùng | Nhập các thông tin yêu cầu | | 4 | Hệ Thống | Kiểm tra xem người dùng đã nhập đầy đủ thông tin hay chưa | | 5 | Hệ Thống | Thêm mục chi tiêu | |
| **Luồng sự kiện thay thế** | |  |  |  | | --- | --- | --- | | STT | Thực hiện bởi | Hành động | | 4a | Hệ Thống | Thông báo lỗi: Yêu cầu nhập đầy đủ thông tin | |
| **Hậu điều kiện** | Thêm mục chi tiêu |

### Thêm chi tiêu

|  |  |
| --- | --- |
| Tên use case | Đăng ký |
| **Tác nhân** | Người dùng |
| **Mô tả** | Tác nhân thêm chi tiêu vào mục chi tiêu |
| **Sự kiện kích hoạt** | Tác nhân click vào nút thêm chi tiêu của một mục chi tiêu nào đó trong các mục chi tiêu của mình |
| **Tiền điều kiện** | Mục chi tiêu mà chi tiêu thêm vào đã tồn tại |
| **Luồng sự kiện chính** | |  |  |  | | --- | --- | --- | | STT | Thực hiện bởi | Hành động | | 1 | Người Dùng | Chọn chức năng thêm chi tiêu | | 2 | Hệ Thống | Hiển thị giao diện thêm chi tiêu | | 3 | Người Dùng | Nhập các thông tin yêu cầu | | 4 | Người Dùng | Chọn loại chi tiêu cho chi tiêu đó | | 5 | Hệ Thống | Kiểm tra xem người dùng đã nhập đầy đủ thông tin hay chưa | | 6 | Hệ Thống | Thêm chi tiêu vào mục chi tiêu và csdl | |
| **Luồng sự kiện thay thế** | |  |  |  | | --- | --- | --- | | STT | Thực hiện bởi | Hành động | | 5a | Hệ Thống | Thông báo lỗi: Yêu cầu nhập đầy đủ thông tin | |
| **Hậu điều kiện** | Thêm chi tiêu |

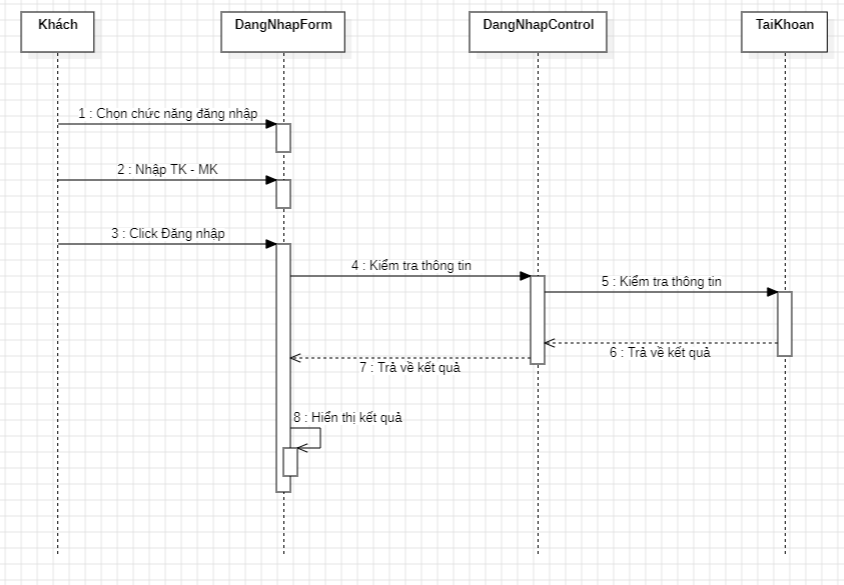
## Sơ đồ lớp

A diagram of a computer

Description automatically generated

## Biểu đồ tuần tự

### Chức năng đăng nhập



### Thêm mục chi tiêu

A diagram of a diagram

Description automatically generated

### Xóa mục chi tiêu

A diagram of a project

Description automatically generated

### Sửa chi tiêu

A diagram of a project

Description automatically generated with medium confidence

# Yêu cầu phi chức năng

## Giao diện người dùng

Giao diện hiển thị tốt trên nền tảng di động.

Vì để tiện dụng và có thể thao tác với hệ thống mọi lúc thì khuyến khích sử dụng hệ thống trên nền tảng di động.

## Tính bảo mật

Người dùng cần có tài khoản để đăng nhập mới có được dữ liệu và sử dụng các chứ năng của hệ thống. Người dùng có thể chọn chức năng bảo mật 2 lớp để tăng tính bảo mật của hệ thống.

## Ràng buộc

Hệ thống đơn người dùng và có thể truy cập được khi không có internet và dữ liệu sẽ được lưu trên thiết bị của người dùng nên sẽ không có server. Do đó, hầu như hệ thống không có bất kì ràng buộc nào.

## Yêu cầu hiệu suất

Vì hệ thống đơn người dùng nên độ lớn của dữ liệu chỉ đến từ dữ liệu của người dùng đó, nên sẽ không có quá nhiều dữ liệu được tạo ra. Vì vậy hiệu suất của hệ thống luôn ở mức cao và có thể đáp ứng được nhu cầu thời gian của người dùng.

## Yêu cầu khả năng hỗ trợ & bảo trì

Hệ thống được viết bằng ngôn ngữ lập trình Java.

### Quy định về khoản trắng

* **Thụt đầu dòng .**

Xác định một chuẩn thụt đầu dòng cho toàn bộ mã nguồn của chương trình.

* 1 đơn vị thụt đầu dòng = 1 tab(\*)
* Hoặc, 1 đơn vị thụt đầu dòng = 5 khoảng trắng

Dòng code thứ 20 dùng 2 đơn vị thụt đầu dòng nghĩa là bấm tab 2 lần(\*)

Nên dùng tab thay cho khoảng trắng

* Đỡ tốn công nhập quá nhiều lần khoảng trắng
* Có thể tùy chỉnh một đơn vị tab ứng với bao nhiêu khoảng trắng tùy ý.

Hai dòng code cách nhau một bậc thì sẽ cách nhau một đơn vị thụt đầu dòng.

**Ảnh có chứa văn bản, ảnh chụp màn hình, Phông chữ, số

Mô tả được tạo tự động**

* **Dòng trống .**
* Những dòng code có quan hệ với nhau( cùng thực hiện chung một công việc ) thì gom thành 1 block . Nghĩa là không có dòng trống giữa các đoạn code như trên.
* Hai block code thì cách nhau ít nhất một dòng trống.
* Đặt khoảng trắng sau dấu phẩy và dấu chấm phẩy.
* Đặt khoảng trắng xung quanh các toán tử.
* **Ngoặc tròn.**
* Dùng dấu ngoặc tròn để:
* Người đọc hiểu rõ mục đích của bạn.
* Chắc chắn là trình biên dịch sẽ thực hiện đúng theo ý của bạn.
* Hãy quyết định dùng dấu ngoặc tròn khi bạn đang phân vân là có nên dùng dấu ngoặc tròn hay không.
* **Dấu ngoặc nhọn .**
* Theo tiêu chuẩn Java: dấu “{” phải được đặt cùng dòng với các câu if, for, while,… Nếu bạn nào đã code với C# thì sẽ thấy ngược lại, dấu “{” phải được đặt ở dòng mới.
* **Commment.**
* Không viết các comment chỉ lặp code, comment thừa. Một số vấn đề gặp phải khi comment không tốt:
* Các comment chỉ mô tả là lặp code, chứ không cung cấp thêm thông tin gì cho người đọc.
* Làm code dài hơn.
* Người đọc tốn thời gian đọc nhiều hơn.
* Viết các comment không cầu kì; càng đơn giản càng tốt.
* Khi dùng nhiều endline comment trên các dòng code liên tiếp nhau thì các comment này phải được canh lề như nhau.
* Nên vừa code vừa viết comment. Tránh trường hợp viết code xong rồi mới viết comment.
* Không nên đụng chỗ nào cũng comment, chỉ viết comment khi bạn cảm nhận là đoạn code của mình quá phức tạp.

### Một vài ước hoa thường trong đặt tên

- Sử dụng chữ cái Viết Hoa đúng là chìa khóa để tuân theo quy ước đặt tên:

- Lowercase: Là tên mà tất cả các chữ cái trong một từ được viết mà không Viết Hoa (ví dụ: while, if, mypackage).

- Uppercase: Là tên trong đó tất cả các chữ cái trong một từ được viết bằng chữ HOA. Khi có nhiều hơn hai từ trong tên, hãy sử dụng dấu gạch dưới để phân tách chúng (ví dụ: MAX\_HOURS, FIRST\_DAY\_OF\_WEEK).

- CamelCase: (còn được gọi là Upper CamelCase) là tên mà mỗi từ mới bắt đầu bằng chữ in hoa (ví dụ: CamelCase, CustomerAccount, PlayingCard).

- Mixed case: (còn được gọi là Lower CamelCase) giống như CamelCase ngoại trừ chữ cái đầu tiên của tên được viết bằng chữ thường (ví dụ: hasChildren, customerFirstName, customerLastName).

### Các quy tắt đặt tên Java tiêu chuẩn

1. **Quy ước đặt tên Packages tiêu chuẩn .**

* Tên **packages** nên được **viết thường**. Với các dự án nhỏ chỉ có một vài package, bạn chỉ cần đặt cho chúng những cái tên đơn giản (nhưng có ý nghĩa!)
* package pokeranalyzer package mycalculator
* Nhưng trong các công ty phần mềm và các dự án lớn nơi các package có thể được nhập vào các package khác, các tên thường sẽ được chia nhỏ.
* Thông thường, điều này sẽ bắt đầu với domain công ty trước khi được chia thành các lớp hoặc tính năng .
* package com.mycompany.utilities
* package org.bobscompany.application.userinterface

1. **Quy ước đặt tên Class Java tiêu chuẩn** .

* Tên class trong Java phải áp dụng CamelCase. Cố gắng sử dụng danh từ vì một class thường đại diện cho một cái gì đó trong thế giới thực:
* class Customer
* class Account

1. **Quy ước đặt tên Interface tiêu chuẩn.**

* Tên Interfaces trong Java phải có áp dụng CamelCase. Chúng có xu hướng có một tên có thể mô tả một hoạt động mà một class có thể làm:
* interface Comparable
* interface Enumerable

- Lưu ý rằng một số lập trình viên thường muốn phân biệt các Interfaces bằng cách bắt đầu tên bằng 'I':

* interface IComparable
* interface IEnumerable

1. **Quy ước đặt tên phương thức tiêu chuẩn trong Java**.

* Tên Method trong Java nên được áp dụng quy tắc Mixed case. Và nên sử dụng các động từ để mô tả những gì phương thức sẽ làm:
* void calculateTax()
* string getSurname()

1. **Quy tắt đặt tên biến tiêu chuẩn trong Java.**

* Tên biến trong Java nên tuân theo quy tắc Mixed case. Các tên biến sẽ đại diện cho những gì giá trị của biến đại diện:
* String firstName
* int orderNumber
* Chỉ sử dụng tên biến ngắn khi các biến tồn tại ngắn, chẳng hạn như trong vòng lặp for .
* for (int i=0; i<20;i++) {   //i only lives in here }

1. **Quy ước đặt tên biến cho Hằng số (Constant) tiêu chuẩn trong Java .**

* Tên hằng số tiêu chuẩn trong Java nên được Viết Hoa (quy tắc uppercase):
* static final int DEFAULT\_WIDTH
* static final int MAX\_HEIGHT

1. **Biến static, enum .**

* Tất cả các từ được viết hoa và phân cách bằng dấu gạch dưới (\_).

1. **Một số quy tắt khác :**

* Tránh tình trạng khai báo biến mà không sử dụng: nhiều trình biên dịch warning khi complie (Eclipse IDE).
* Các lệnh if, while, for không nên lồng nhau hơn 3 bậc.
* Chỉ import thư viện sử dụng cần thiết. Không sử dụng import tất cả.
* Ví dụ: sử dụng import java.util**.List**; thay cho import java.util**.\***;

# TÀI LIỆU THAM KHẢO