

TỪ PHÂN TÍCH ĐẾN THIẾT KẾ

Phụ lục dành cho môn học Phân tích và Thiết kế HTTT, HK1 (2023-2024)

tdque@yahoo.com

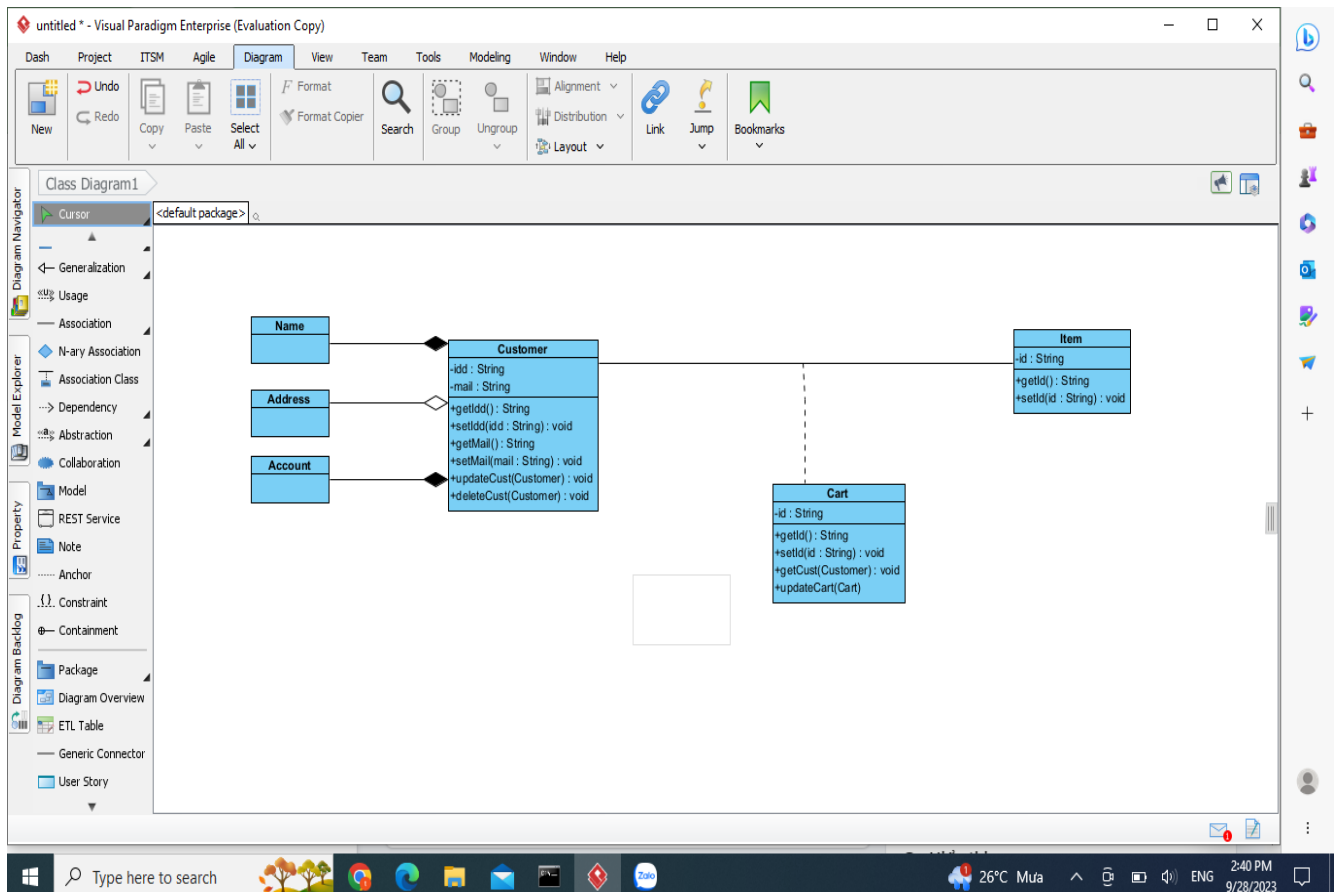
Tùy theo kiểu Hệ phần mềm mà có thể được thiết kế theo các kiểu khác nhau. Thông thường các hệ trên web-internet như e-commerce được thiết kế theo kiểu layer và bao gồm 3 layers dạng MVC. Phụ lục này sẽ làm mẫu cho lớp Cart con các lớp khác Customer, Item....như trao đổi trên lớp thì sinh viên hãy tự làm lấy. Tuần sau chúng ta sẽ kiểm tra:

1. DAO, MVC là gì? Giải thích theo hiểu biết của bạn
2. Cho 2 ví dụ code Java và chạy như link. Sinh viên code với SPRING
3. Xây dựng biểu đồ lớp thiết kế Hệ e-commerce với mẫu layers MVC

BƯỚC 1: Thêm phương thức **method** vào lớp. Nhiều người cho rằng Bước này nên tạo trong pha PHÂN TÍCH hợp lý hơn. Hợp lý nghĩa là nó thể hiện quan điểm của khách hàng. Lớp Cart gọi là lớp liên kết (association class)

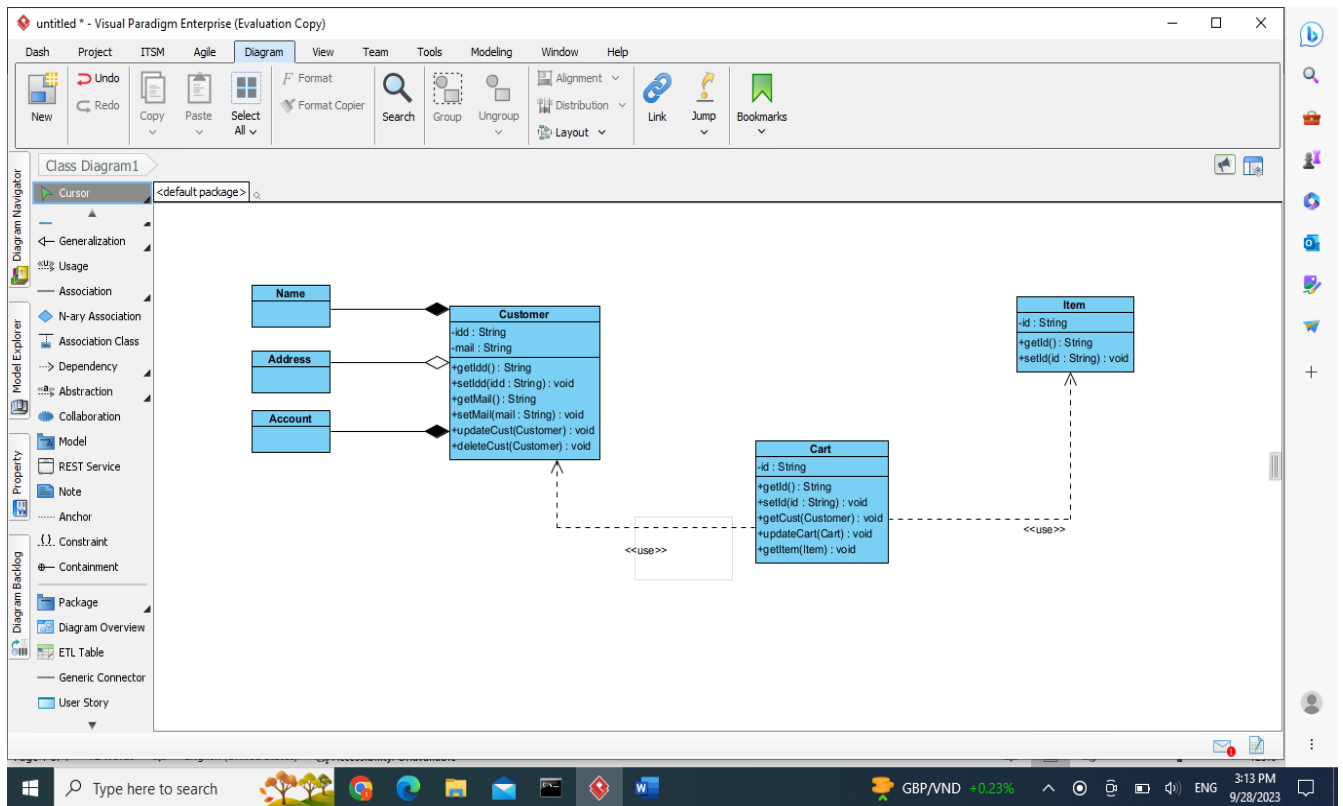
Chú ý: có 2 loại method:

- Method cho chính bản thân lớp đó. Ví dụ *updateCust(Customer)* trong lớp *Customer*, *updateCart(Cart)* trong lớp *Cart*
- Method liên kết với lớp khác. Ví dụ *getCust(Customer)*, *getItem(Item)* trong lớp *Cart*



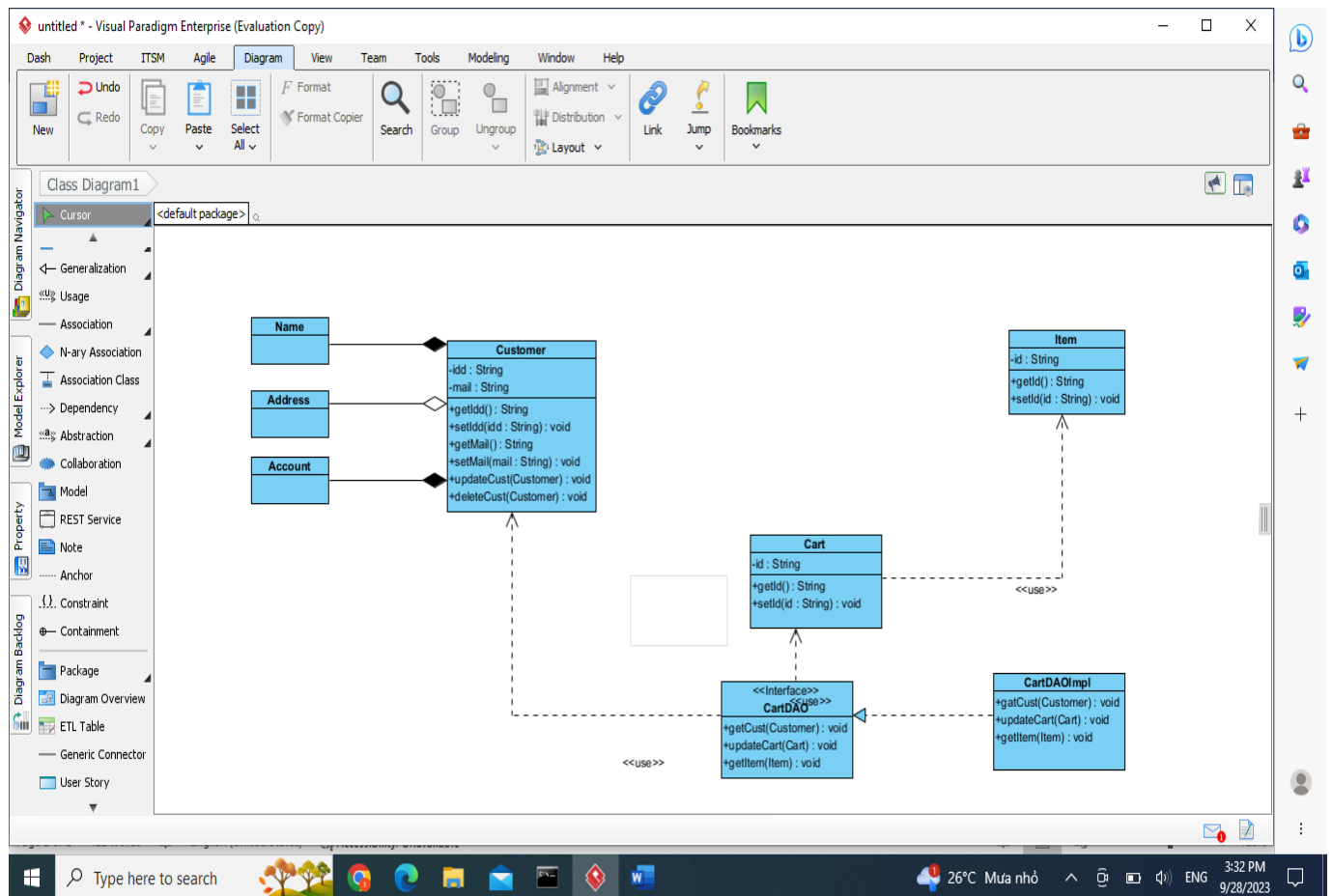
BƯỚC 2

Thay quan hệ association bởi quan hệ use. Quan hệ use trong thiết kế nghĩa là khi lớp A có phương thức *method(B)* sử dụng thuộc tính của B



BƯỚC 3:

Sử dụng DAO



BƯỚC 4

Sử dụng architecture pattern MVC. Mô hình MVC cho hệ e-commerce thường gồm 3 layer: model, controller, interface. Bạn cần tiếp tục DAO cho lớp *Customer* và *Item* như lớp *Cart*. Package order sẽ chứa các lớp *Order*, *Payment*, *Shipment*. Ta có thể tách gói cho *Payment* tùy quan điểm thiết kế. Các lớp *Name*, *Address*, *Account* có thể để trong tầng model mà không có methods. Nếu bạn muốn thiết kế các method như *changePass(Customer)* thì có thể đặt trong *CustomerDAO* hay thiết kế riêng *AccountDAO*.

