

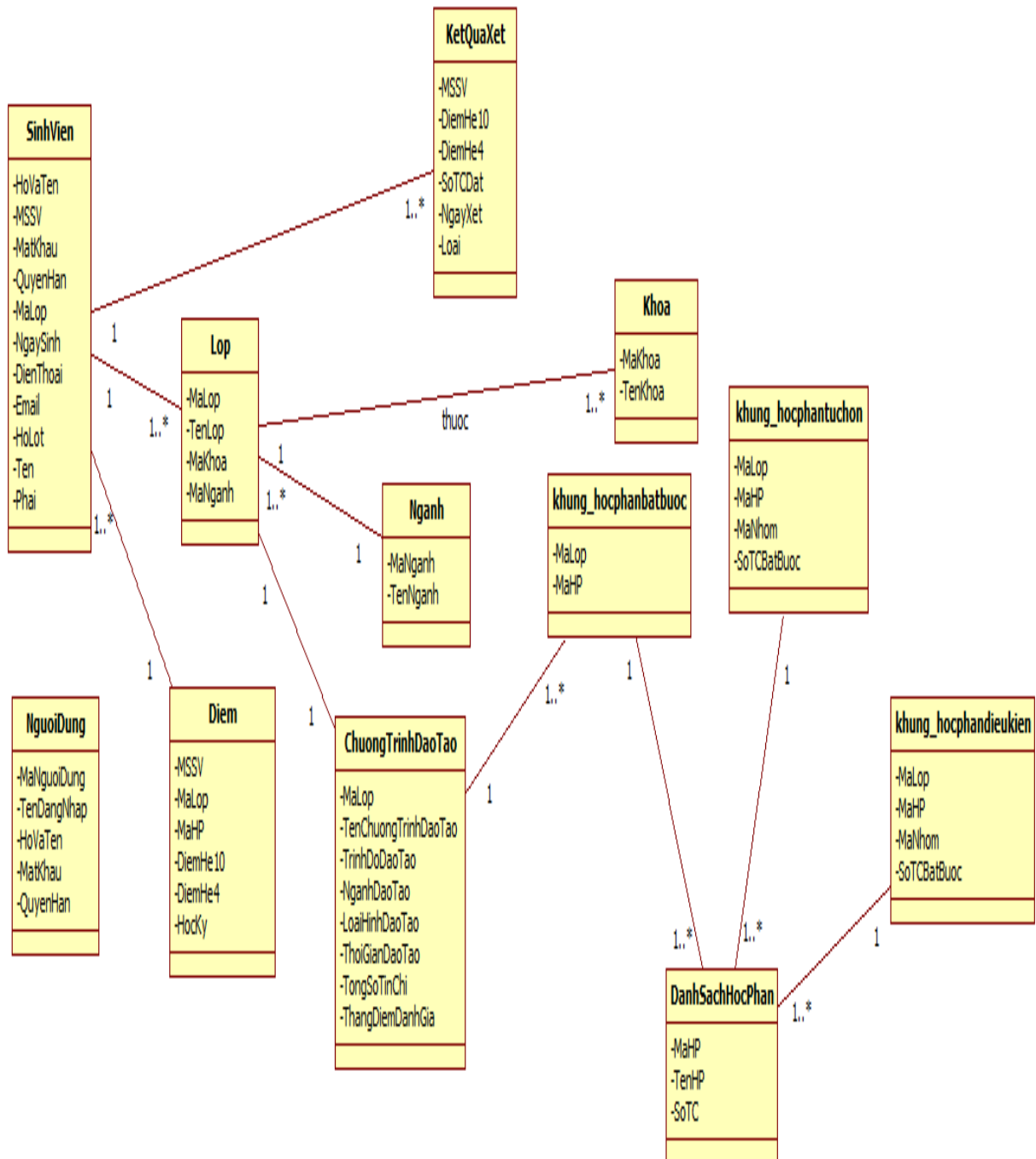
NỘI DUNG THỰC HÀNH BUỔI 3

* **Mục đích:** Hướng dẫn sinh viên sử dụng phần mềm StarUML để vẽ sơ đồ lớp và thực hành các kỹ năng phân tích bài toán để xây dựng sơ đồ lớp.

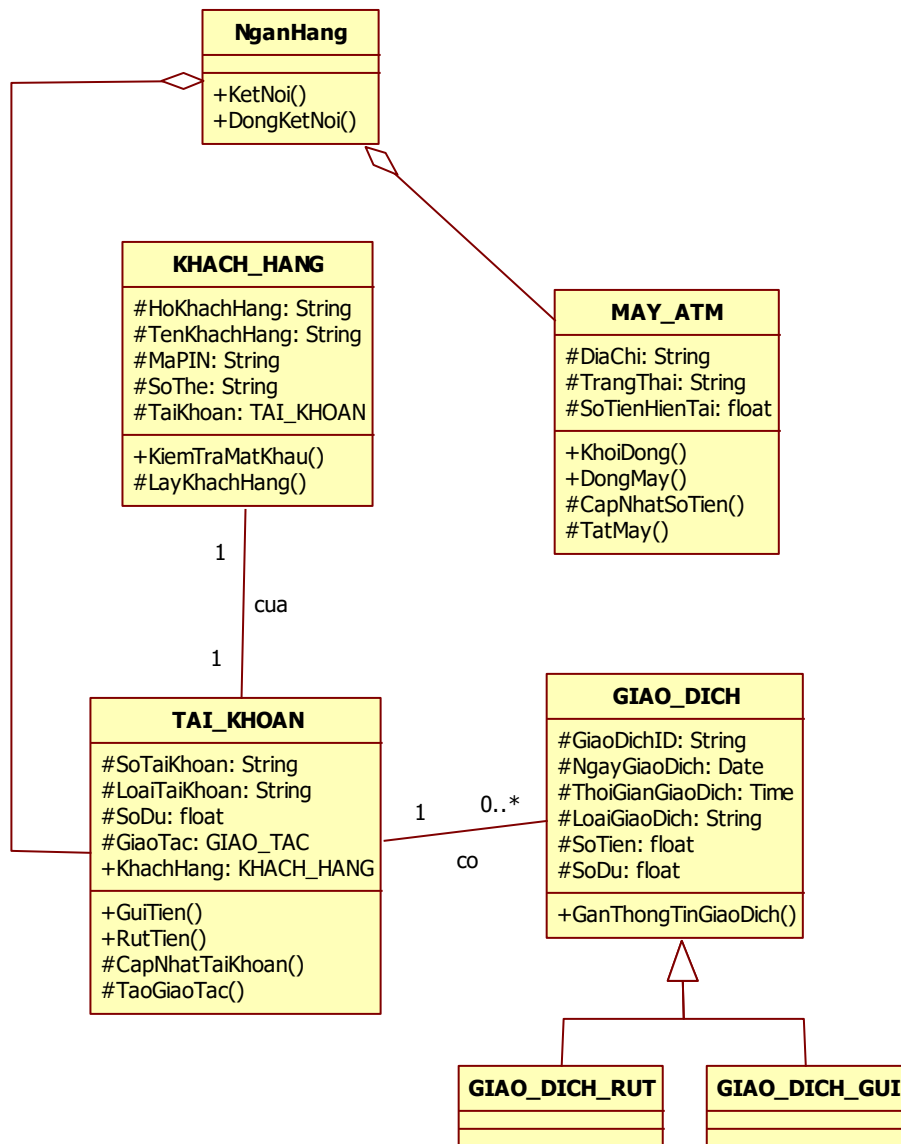
1. Sử dụng phần mềm để vẽ sơ đồ lớp (bài tập cá nhân)

Sinh viên sử dụng phần mềm tùy chọn (Rational Rose, Visio, PowerDesigner hoặc StarUML) để vẽ các sơ đồ lớp sau, lưu vào cùng một file với tên là **Buoi3_HoTenSV.*** (SV thay phần *HoTenSV* bằng họ tên của mình, phần mở rộng tùy phần mềm chọn vẽ):

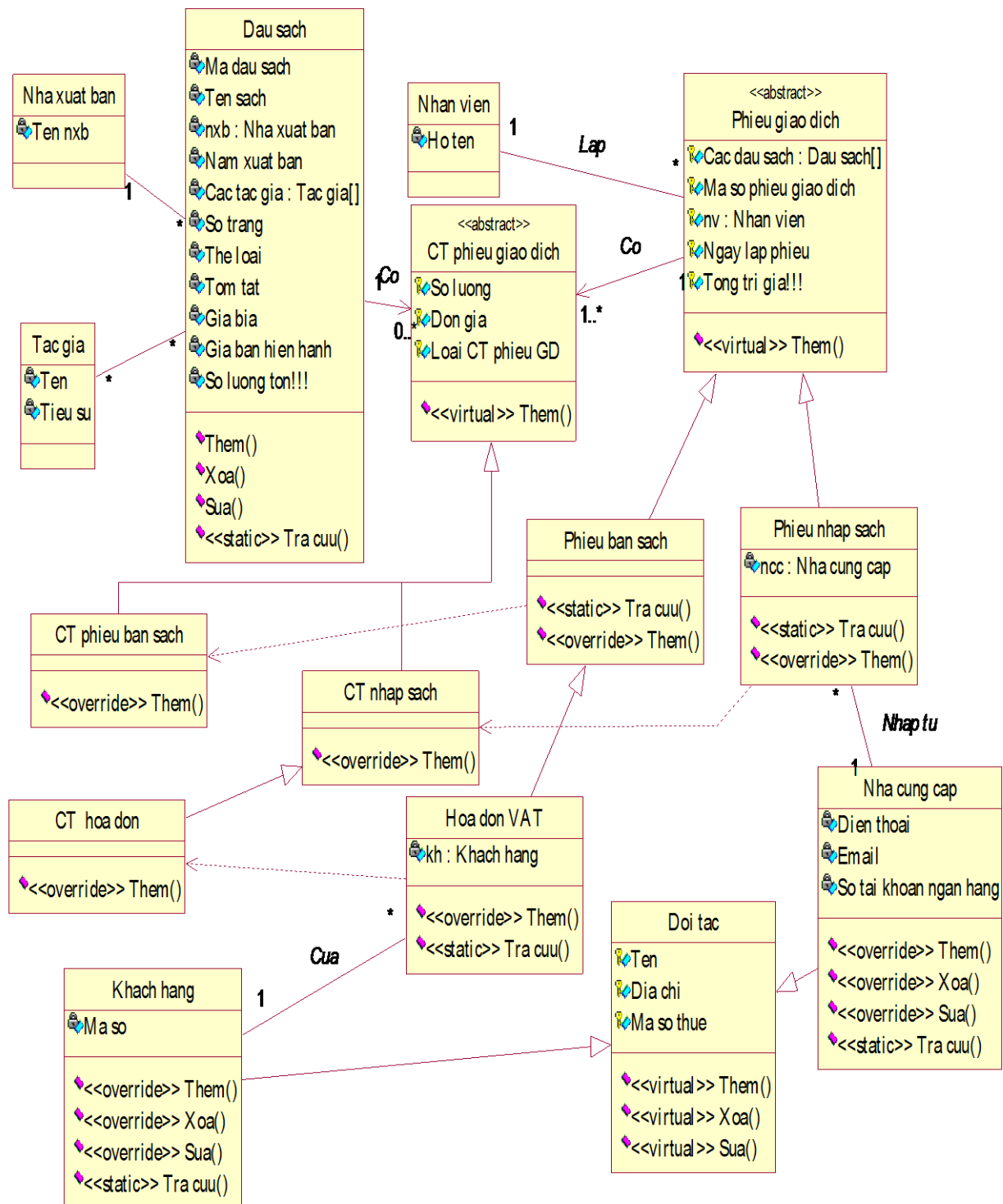
* **Sơ đồ 1:**



*** Sơ đồ 2:**



*** Sơ đồ 3:**



2. Xây dựng và vẽ sơ đồ lớp (Làm theo nhóm)

Sinh viên làm việc theo nhóm đã đăng ký. Mỗi nhóm thảo luận để xây dựng và vẽ sơ đồ lớp cho bài toán “Quản lý cửa hàng linh kiện máy tính” đã cho ở phần bài tập rồi lưu sơ đồ với tên là **Buoi3_nhom.*** (phần mở rộng tùy vào phần mềm sử dụng).

Nộp kết quả: Nén các kết quả làm được của các thành viên trong nhóm vào file **Buoi3.zip** rồi gửi kèm cho GV qua email nguyenminhvi@gmail.com vào cuối buổi thực hành (tiêu đề của email là **Kết quả thực hành Buổi 3**, nội dung của email ghi tên các thành viên trong nhóm).