Bài 1

Giao dịch bán hàng: TPS

Phân tích xu hướng kinh doanh: DSS

Bảng tổng quan hiệu suất hàng tháng dành cho CEO : EIS

Bài 2

A: waterfall vì phầm mềm quản lý điểm ổn định, ít thay đổi

B: agile vì lịch khám bệnh cần thay đổi theo phía người dùng

C: spiral vì dự án yêu cầu bảo mật cao

Bài 3

Con người : khách hàng , nhà hàng, nhân viên giao hàng

Dữ liệu : thông tin người dùng, đơn hàng

Quy trình:

* Chọn món
* Nhà hàng xác nhận và chuẩn bị món
* Giao món tới tài xế
* Tài xế giao hàng tới cho khách
* Thanh toán và gửi thông báo hoàn thành

Phần mềm: ứng dụng cho khách hàng, tài xế, nhà hàng

Phần cứng: điện thoại, thiết bị mạng

Bài 4

1. Planning: tạo ứng dụng để điểm danh
2. Analysis: giáo viên tạo lớp và điểm danh, sinh viên xem trạng thái điểm danh
3. Design: làm giao diện, cấu trúc dữ liệu
4. Implementation: viết code để tạo ứng dụng
5. Testing: chạy thử để kiểm tra
6. Deployment & Maintenance: Áp dụng sau đó theo dõi và cập nhật nếu có lỗi

Bài 5

Planning: dự án là giúp điểm danh nhanh hơn, đỡ tốn thời gian và tránh gian lận. Xác định người dùng chính gồm giảng viên, sinh viên và phòng đào tạo.

Requirement Analysis:  
Giảng viên cần tạo buổi học và xem danh sách điểm danh, sinh viên cần quét mã QR để xác nhận có mặt, phòng đào tạo xem thống kê tổng hợp

System Design:  
Nhóm em sẽ bắt đầu vẽ sơ đồ và thiết kế hệ thống. Sẽ có sơ đồ Use Case để mô tả 3 vai trò (giảng viên, sinh viên, phòng đào tạo) cùng chức năng của họ. Thiết kế database gồm các bảng như SinhVien, GiangVien, LopHoc, BuoiHoc, DiemDanh. Ngoài ra còn thiết kế giao diện app gồm màn hình đăng nhập, quét mã, tạo buổi học và xem thống kê.

Bài 6

A Use Case Diagram

B Class Diagram

C Activity Diagram

D Deployment Diagram

E Sequence Diagram.