Form Báo cáo

Hạn nộp 10/1/2016 Nộp bản mềm

Yêu cầu: báo cáo dài khoảng 15-16 trang, nộp đề tài phải có tên thành viên, số điện thoại, email )

1. Giới thiệu đề tài (**Tiến's writing** )
   1. Tên

Tìm hiểu đặc tả yêu cầu, phân tích thiết kế hệ thống và thiết kế một số trường hợp kiểm thử cho hệ thống Quản lý sinh viên với đầy đủ các chức năng cơ bản ( quản lý đăng ký, quản lý điểm, lớp, thông tin chung … )

* 1. Mục đích

Quản lý hệ thống sinh viên bao gồm các thông tin cá nhân, thông tin điểm, lớp, địa chỉ...

* 1. Mô tả

Thực hiện các chức năng về quản lý sinh viên:

* 1. Chi tiết ( Nhân sự, thời gian, giá thành)

Nhân sự :

* + - Nhóm phân tích và thiết kế
    - Nhóm code, cài đặt mã
    - Nhóm kiểm thử, test, kết luận

Thời gian :

* + - 15 ngày: phân tích, thiết kế, tham khảo phù hợp nhu cầu khách hàng
  1. Rủi ro

Thiết kế cơ sở dữ liệu không chuẩn xác dẫn đến kích thước lớn hoặc trả về kết quả sai, dữ liệu nhập xuất không đúng như mong muốn . Hoặc bị mất mát thông tin, bị xóa...

1. Đặc tả ( Ai làm phần này thế :để t làm:Khiêm )
   1. Giới thiệu về hệ thống

- Hệ thống Quản lý sinh viên gồm các chức năng:

+ Thông tin về người quản lý(Tên,tuổi,email,số điện thoại...)

+ Thông tin về sinh viên (Tên,tuổi,email,số điện thoại...)

+ Người quản lý sẽ có chức năng là Update,Delete,Edit sinh viên(Có thể sử dụng MySQL).Người quản lý quản lý điểm,lớp, thông tin của sinh viên...

+ Người quản lý có thể tìm kiếm thông tin sinh viên dựa vào công cụ tìm kiếm(Search)

* + - Người sử dụng có thể tìm kiếm tất cả CSDL hoặc một tập con của CSDL
    - Hệ thống sẽ có những giao diện thích hợp cho việc tra cứu của người sử dụng
    - Tất cả thông tin của sinh viên khi người sử dụng đăng nhập sẽ được hiển thi ra.
  1. Công cụ đặc tả

- Đặc tả chức năng với DFD (data flowdiagram )

- Đặc tả trạng thái với FSM - Finite State Machines

- Đặc tả dữ liệu với mô hình thực thể liên kết - ERD

+ Đặc tả tốt sẽ :

- Dễ hiểu với người dùng

- Có ít điều kiện nhập nhằng

- Có ít quy ước khi mô tả,có thể tạo đơn giản

- Dễ triển khai cho những pha sau của vòng đời:thiết kế hệ thống và thiết kế chương trình và giao diện dễ làm, đảm bảo tính nhất quán, . . .

1. PTTK
   1. Biểu đồ Use Case
   2. Biểu đồ hoạt động
   3. Biểu đồ tương tác
   4. Biểu đồ lớp
2. Code(**Duy**:T làm phần vậy.Có ai cho phần khác không.)
3. Kiểm thử
   1. Test case
      1. Kiểm thử hộp đen(dựa vào cái gì để kiểm thử)
      2. Kiểm thử hộp trắng(Viết 1 đoạn code phần hệ thống)

( [Form](https://excel.office.live.com/x/ExcelView.aspx?FBsrc=https%3A%2F%2Fwww.facebook.com%2Fattachments%2Ffile_preview.php%3Fid%3D1391887424451298%26time%3D1452240593%26metadata&access_token=100004031843513%3AAVIMv4S1yI-j71fPA3yQ51LDXinX1UMRQCEtWvctCg5PEQ&title=Test_Case_Template.xls) : Bấm Ctrl + Left mouse)