Nguyễn Công Cường

20Nh10

**BT01 View**

Ngoài góc nhìn 4+1 trong kiến trúc phần mềm em có tìm hiểu một số góc nhìn và mô hình khác như sau:

* **Các mô hình mà em đã được học ở các môn trên trường**

+ Môn Kiến trúc hướng doanh nghiệp: mô hình góc nhìn TOGAF (The Open Group Architecture Framework)

+ Môn Kiến trúc hướng dịch vụ: mô hình SOA - mô hình kiến trúc hướng dịch vụ (Service-Oriented Architecture)

+ Môn Công nghệ web: mô hình MVC – mô hình dựa trên 3 lớp

* **Ngoài ra còn các góc nhìn và mô hình khác mà em tìm hiểu trên mạng:**

+ Mô hình kiến trúc vi dịch vụ (Microservices Architecture)

+ Mô hình góc nhìn C4:

Context (Ngữ cảnh)

Containers (Các container)

Components (Các thành phần)

Code (Mã nguồn)

+ Mô hình góc nhìn SEI (Software Engineering Institute):

Module

Component-and-connector (Thành phần và kết nối)

Allocation (Phân bổ)

+Mô hình góc nhìn Zachman Framework:

Data (Dữ liệu)

Function (Chức năng)

Network (Mạng)

People (Con người)

Time (Thời gian)

Motivation (Động lực)

+ Mô hình góc nhìn RM-ODP (Reference Model of Open Distributed Processing):

Enterprise (Doanh nghiệp)

Information (Thông tin)

Computational (Tính toán)

Engineering (Kỹ thuật)

Technology (Công nghệ)

**Và một số các góc nhìn khác nữa:**

1. Góc nhìn bảo mật (Security View)

Mục tiêu: Đảm bảo rằng hệ thống được bảo vệ khỏi các lỗ hổng bảo mật và các cuộc tấn

công.

Nội dung: Mô tả các yếu tố bảo mật như xác thực, phân quyền, mã hóa dữ liệu, và kiểm

soát truy cập. Góc nhìn này cũng có thể mô tả các biện pháp bảo vệ khác như tường lửa,

hệ thống phát hiện và ngăn chặn xâm nhập (IDS/IPS).

2. Góc nhìn hiệu năng (Performance View)

Mục tiêu: Tập trung vào các khía cạnh liên quan đến hiệu suất của hệ thống.

Nội dung: Mô tả cách hệ thống đáp ứng các yêu cầu về thời gian phản hồi, tốc độ xử lý,

và khả năng chịu tải. Các chỉ số như độ trễ, băng thông, và tốc độ xử lý của hệ thống

cũng được đề cập trong góc nhìn này.

3. Góc nhìn trải nghiệm người dùng (User Experience View)

Mục tiêu: Đảm bảo rằng người dùng có trải nghiệm tốt khi tương tác với hệ thống.

Nội dung: Tập trung vào thiết kế giao diện người dùng (UI) và trải nghiệm người dùng

(UX). Mô tả cách thức giao diện hoạt động, các thành phần giao diện và cách người dùng

tương tác với chúng.

4. Góc nhìn quản trị (Governance View)

Mục tiêu: Đảm bảo rằng các quy trình phát triển và triển khai phần mềm tuân thủ các tiêu

chuẩn và chính sách của tổ chức.

Nội dung: Tập trung vào các yếu tố như quy trình phát triển phần mềm, chính sách tuân

thủ, kiểm tra chất lượng, và quy định quản lý dự án.

5. Góc nhìn thử nghiệm (Test View)

Mục tiêu: Đảm bảo rằng tất cả các phần của hệ thống đều được kiểm tra để đáp ứng yêu

cầu.

Nội dung: Mô tả các chiến lược và kế hoạch kiểm thử phần mềm, bao gồm cả kiểm thử

đơn vị, kiểm thử tích hợp, và kiểm thử hệ thống. Nó cũng có thể bao gồm các công cụ và

phương pháp tự động hóa kiểm thử.

6. Góc nhìn mở rộng (Scalability View)

Mục tiêu: Đảm bảo rằng hệ thống có khả năng mở rộng khi nhu cầu sử dụng tăng lên.

Nội dung: Mô tả cách hệ thống xử lý khi có nhiều người dùng hơn hoặc khi khối lượng

dữ liệu tăng lên. Các khía cạnh như cân bằng tải, khả năng mở rộng theo chiều ngang

(horizontal scaling) và chiều dọc (vertical scaling) cũng được đề cập.

7. Góc nhìn vận hành (Operational View)

Mục tiêu: Đảm bảo hệ thống hoạt động liên tục và có khả năng quản lý tốt trong môi

trường thực tế.

Nội dung: Tập trung vào các yếu tố như giám sát hệ thống, cảnh báo, khả năng phục hồi

sau sự cố, và việc duy trì, vá lỗi.

8. Góc nhìn kinh doanh (Business View)

Mục tiêu: Đảm bảo rằng kiến trúc phần mềm hỗ trợ mục tiêu và chiến lược kinh doanh

của tổ chức.

Nội dung: Tập trung vào việc làm thế nào phần mềm có thể đáp ứng và thúc đẩy các mục

tiêu kinh doanh, bao gồm việc đáp ứng nhu cầu khách hàng, cải thiện quy trình kinh

doanh, và tăng cường hiệu quả tổ chức.