Assignment 04

Xác định các thành phần thiết kế

Trả lời các câu hỏi sau

**Câu 1. Hãy giải thích ngắn gọn nội dung của các biểu đồ UC sau?**

Graphical user interface

Description automatically generated

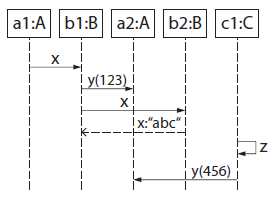
Trả lời:

Biểu đồ UC1:UC “Giao ở cửa hàng” và UC “Mang đến tận nhà” kế thừa từ UC “Giao hàng”

Biểu đồ UC2: UC “Bán hàng” bao gồm việc thực hiện UC “In hóa đơn” và UC “Xuất hàng”

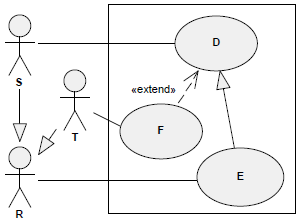
Biểu đồ UC3: Sau khi thực hiện UC “Bán hàng”, có thể thực hiện UC “Nhập hàng từ nhà cung cấp” và UC “Hết hàng”, sau khi thực hiện UC “Hết hàng” có thể thực hiện UC “Nhập hàng từ nhà cung cấp”

**Câu 2. Cho biểu đồ tuần tự (sequence diagram) như hình dưới đây, theo nội dung các thông điệp trên biểu đồ hãy cho biết các lớp A, B, C sẽ phải thực hiện các phương thức nào? Xây dựng sơ đồ lớp tương ứng.**



Trả lời:

**Câu 3. Cho biểu đồ ca sử dụng dưới đây, tác nhân S có thể tương tác với usecase nào? Giải thích ngắn gọn.**



Trả lời:

Tác nhân S có thể tương tác với usecase D (quan hệ association trực tiếp), usecase F (quan hệ extend từ usecase D cho phép), usecase E (do E kế thừa từ D, S kế thừa từ R)

**Câu 4. Cho sơ đồ giao tiếp như sau, hãy vẽ sơ đồ trình tự tương ứng với sơ đồ giao tiếp trên?**

Diagram

Description automatically generated

Trả lời:

D, E, F

Vì S kế thừa R nên sẽ tương tác được với các UC R tương tác. R tương tác với E -> S tương tác với E.

S tương tác với D.

F mở rộng từ D nên S có thể tương tác với D

**Câu 5. Hãy vẽ biểu đồ lớp tương ứng với biểu đồ trình tự sau và viết khung mã nguồn bằng Java cho các lớp không phải là lớp biên (non-boundary class). Lưu ý, chỉ cần thể hiện tất cả những gì biễu diễn trong biểu đồ.**

Diagram

Description automatically generated

Trả lời:

**Câu 6. Cho phần mã nguồn Java như dưới đây, hãy hoàn thiện biểu đồ trình tự cho lời gọi phương thức doMysteryA() trong phương thức main(). Xây dựng sơ đồ lớp cho phần mã nguồn java này.**

A screenshot of a computer code

Description automatically generated

Trả lời:

Hoàn thiện sơ đồ trình tự:

A screen shot of a computer

Description automatically generated

Xây dựng sơ đồ lớp:

Xác định các thành phần thiết kế

* Mục đích của pha phân tích là hình dung ra nghiệp vụ cần gì, trong khi mục đích của pha thiết kế là quyết định cách xây dựng hệ thống.
* Hay nói một cách khác, phân tích là nhằm trả lời câu hỏi “cái gì”, còn thiết kế là để trả lời câu hỏi “như thế nào”
* **Hãy xác định các thành phần thiết kế cho các UC: “Pay Order”, “Place Order” và “Place Rush Order” trong Project AIMS.**

Bài tập nhóm:

Thực hiện bước xác định các thành phần thiết kế cho bài tập lớn môn học

* Đối với từng Usecase:
  + 1. Xác định các lớp phân tích sẽ được ánh xạ / chuyển đổi sang thành phần thiết kế nào?
  + 2. Xây dựng sơ đồ gói (package diagram)
* Yêu cầu nộp bài:
  + Nộp bài vào thư mục ArchitectureDesign trên thư mục Google Drive mà thầy đã tạo
  + Tổng hợp các kết quả thiết kế bước đầu ở trên viết tiếp vào tài liệu SRS
  + Các tệp tin Astah

**HẾT**

**HẾT**