TÀI LIỆU ĐẶC TẢ YÊU CẦU

**GIẢ LẬP CÂY ATM TRÊN NỀN WEB**

Trương Tiến Phúc – Lớp TH11A

Lê Văn Thứ - Lớp TH11A

Phạm Hồng Thuận – Lớp TH11A

Dương Hồ Minh Tú – Lớp TH11A

*06/2015*

# Giới thiệu

## Mục tiêu tài liệu

Tài liệu phân tích, đặc tả yêu cẩu phần mềm cung cấp một cách đầy đủ các thông tin, mô tả của các chức năng, và đặc tả của Hệ thống giả lập cây ATM trên nền tảng web. Tài liệu được sử dụng nhằm mục đích cung cấp phương pháp tiếp cận đối với các yêu cầu của hệ thống ATM để từ đó các thành viên trong đội phát triển sẽ triển khai làm việc và xác định đúng các chức năng của hệ thống.

## Phạm vi tài liệu

Nội dung của tài liệu là kết quả của việc khảo sát yêu cầu, tìm hiểu các tài liệu liên quan. Nó là cơ sở giao tiếp giữa các thành viên trong nhóm, là căn cứ để thiết kế: tài liệu thiết kế CSDL, tài liệu thiết kế phần mềm, tài liệu testcase.

## Thuật ngữ và các từ viết tắt

| **Thuật ngữ** | **Định nghĩa** | **Giải thích** |
| --- | --- | --- |
| CSDL | Cơ sở dữ liệu | Nơi lưu trữ thông tin và cho phép truy cập. |
| Bên B | n/a | Đơn vị đặt hàng phần mềm |
| YC | Yêu cầu | Yêu cầu cần thực hiện |
| n/a | Not Available | Chưa có thông tin |
| PIN | Personal Identification Number | Mật khẩu truy cập account |

## Các tài liệu tham khảo

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **STT** | **Tên tài liệu** | **Nguồn** | **Ngày phát hành** |
| 1 | [mau-bm-qtpm-cnpm-dac-ta-yeu-cau-phan-memsrs-v2-0.doc](file:///C:\Users\Dat%20Soc\Downloads\mau-bm-qtpm-cnpm-dac-ta-yeu-cau-phan-memsrs-v2-0.doc) | <https://hienngong.files.wordpress.com/2012/09/mau-bm-qtpm-cnpm-dac-ta-yeu-cau-phan-memsrs-v2-0.doc> | n/a |
| 2 | YourBank\_CRM\_SRS\_v1.0.1.docx | FPT GST Program | n/a |
| 3 | ATMRequirement.docx | FPT GST Program | n/a |
| 4 | Software Requirements Specification Amazing Lunch Indicator | Internet | n/a |

## Tổng quan

Cấu trúc của tài liệu đặc tả bao gồm các phần:

* **Phần 1 - Giới thiệu**: phần này giới thiệu chung về tài liệu, giúp người đọc hình dung được nội dung, mục đích và bố cục chung của tài liệu.
* **Phần 2 - Tổng quan về phần mềm**: Xác định các yêu cầu chung, mục tiêu, các đối tượng người dùng và xây dựng mô hình tổng thể của phần mềm.
* **Phần 3 – Đặc tả các yêu cầu của phần mềm:** Trình bày các yêu cầu về mặt chức năng, phi chức năng mà phần mềm cần đáp ứng.
* **Phần 4 - Các tiêu chuẩn nghiệm thu phần mềm và kế hoạch phát hành**: Trình bày các tiêu chuẩn nghiệm thu phần mềm xem có đạt yêu cầu hay không.

# Mô tả tổng quan

* 1. Yêu cầu chung của phần mềm

Yêu cầu của khách hàng

Giới thiệu dịch vụ ATM để cung cấp cho khách hàng của mình. Khách hàng có thể nhận được thẻ ATM theo yêu cầu. Người sử dụng chỉ có thể xem số dư hoặc rút tiền sử dụng các thẻ. Thẻ được trao cho một tài khoản, nhưng một tài khoản có thể được truy cập bằng cách sử dụng thẻ khác nhau. Một thẻ có thể bị chặn tạm thời hoặc vĩnh viễn bởi Ngân hàng (ví dụ: Nếu nó bị mất hoặc nhập sai PIN quá 3 lần). Một PIN được kết hợp với mỗi thẻ để xác minh tính xác thực của người sử dụng. Có một Over Draft (OD) giới hạn kết hợp với mỗi tài khoản kiểm tra. Về mặt lý thuyết, một số tiền bất kỳ là bội của 50,000 VNĐ được rút ra từ một tài khoản, bất cứ lúc nào (miễn là nó là ít hơn so với hạn mức dư + OD và giả sử luôn đủ tiền còn lại trong máy), nhưng có một giới hạn rút tiền (trong một ngày) cho mỗi tài khoản tiết kiệm. Không có cơ sở OD cho một tài khoản tiết kiệm.

**Hệ thống ATM để đáp ứng các nhu cầu trên phải cung cấp ít nhất các hoạt động sau đây:**

* Kiểm tra tính hợp lệ của thẻ, tính xác thực của người dùng
* Xem số dư tài khoản
* Xem số tiền được rút từ tài khoản
* Thông tin các hoạt động sẽ được lưu trữ để sử dụng sau (Bao gồm: ngày, giờ, ATMID, CardNo, và số lượng)
* Đổi mã PIN của thẻ

**Các yêu cầu chung của phần mềm Giả Lập ATM:**

* Ứng dụng có đầy đủ các tính năng giao dich đối với cây ATM: Rút tiền, kiểm tra tài khoản, xem lịch sử, chuyển tiền, thay đổi mã pin, xác nhận thẻ, ghi lại thao tác giao dịch.
* Ứng dụng viết trên nền .Net ngôn ngữ C#.
* Thời gian thực hiện: 3 tháng
  1. Các chức năng của phần mềm
  2. Đối tượng người dùng

- Hệ thống Ngân Hàng: Cung cấp tài nguyên phục vụ hệ thống (gồm có các dữ liệu thông tin khách hàng, internet)

- Khách hàng: Là người trực tiếp sử dụng các tính năng: rút tiền, chuyển tiền, kiểm tra tài khoản, thay đổi mã PIN, xem lại lịch sử giao dịch.

* 1. Các ràng buộc

Cơ sở dữ liệu là một trong các ràng buộc của hệ thống, cơ sở dữ liệu này chứa các thông tin về người dùng, các cây ATM, các tài khoản, lịch sử giao dịch.

Do hệ thống hoạt động trên nền web nên một ràng buộc nữa của hệ thống là Internet, cơ sở dữ liệu phải được kết nối với mạng Internet để có thể tiến hành giả lập các giao dịch cũng như các thao tác khác.

Cuối cùng, người sử dụng hệ thống giả lập buộc phải sử dụng một máy tính để sử dụng hệ thống, kết nối Internet được thiết lập giữa CSDL của ngân hàng với máy tính sử dụng phần mềm giả lập ATM.

* 1. Giả định và phụ thuộc

Giả định ở đây là kết nối Internet giữa máy tính sử dụng hệ thống giả lập với máy chủ chứa CSDL của ngân hàng là luôn ổn định.

Một giả định khác nữa, ở đây coi máy tính sử dụng phần mềm giả lập cây ATM hoạt động gần giống như một cây ATM thực sự, các giao dịch, thao tác từ người sử dụng, các kịch bản trên giao diện sẽ diễn ra như trên một cây ATM.

* Giả định 6 nút ảo trên màn hình trình duyệt chính là 6 nút chức năng trên cây ATM,
* Bàn phím số ảo trên màn hình trình duyệt chính là bàn phím số của cây ATM
* Chức năng in hóa đơn khi được lệnh in hóa đơn, nhả tiền khi người dùng thực hiện thao tác rút tiền thành công cũng không có trên hệ thống giả lập.
* Thao tác đưa thẻ vào khe đọc thẻ trên máy ATM sẽ tương đương với thao tác nhập số thẻ (CardNo) trên hệ thống giả lập, thao tác nuốt thẻ khi nhập sai mã PIN 3 lần trên cây ATM sẽ ngầm định là được thực hiện trên hệ thống giả lập; Thao tác nhả thẻ khi kết thúc giao dịch trên cây ATM cũng sẽ ngầm định là được thực hiện trên hệ thống.
* Các thao tác bằng tay sẽ tương đương với các thao tác bằng chuột.

# Đặc tả yêu cầu

## Yêu cùa giao diện

* + 1. Giao diện người dùng
    2. Giao diện phần cứng
    3. Giạo diện phàn mềm
    4. Giao diện két nối

## Yêu cầu chức năng

### User class 1 - Khách hàng sử dụng dịch vụ

#### 3.2.x.y Yêu cầu chức năng x.y

ID:[FR]10 (cứ theo thứ tự từ 1 đến hết)

Tên chưs năng: Đổi mật khẩu

Mô tả: Người dùng tahy mật khẩu cũ bằng mật khẩu mới

Tính năng: Thay đổi mật khẩu tăng tính bảo mật

Phu thuộc vào Yêu cầu chức năng a.b.c

Các kịch bản tiến hành:

Kịch bản 1: Yêu cầu pass hiện tại, mới

Kịch bản 2: Xác nhận đổi pass

### User class 2 - Người quản trị

## Yêu cầu hiệu năng

### 3.3.x Yêu cầu hiệu năng x

ID: [PR] 1

Tên:

Mô tả:

Tính năng:

Phục thuộc:

## Ràng buộc thiết kế

## Đặc tính hệ thống phần mềm

ID:

# Những ưu tiên và kế hoạch phát hành

## Lựa chọn những phương pháp ưu tiên

## Kế hoạch phát hành