DANH MỤC CÁC HÌNH VẼ

DANH MỤC CÁC BẢNG

DANH MỤC THUẬT NGỮ VÀ TỪ VIẾT TẮT

PHẦN MỞ ĐẦU

1. Lý do chọn đề tài

2. Mục đích và ý nghĩa của đề tài

2.1 Mục đích của đề tài

2.2 Ý nghĩa của đề tài

2.3 Đối tượng nghiên cứu

2.4 Phạm vi nghiên cứu

2.5 Phương pháp nghiên cứu

2.6 Đối tượng sử dụng

PHẦN I

CONCEIVE (Ý TƯỞNG)

1. ĐỀ XƯỚNG Ý TƯỞNG SẢN PHẨM (CÁ NHÂN)

1.1. Thành viên 1

1.2. Thành viên 2

1.3. Thành viên 3

1.4. Thành viên 4

2. ĐÁNH GIÁ Ý TƯỞNG SẢN PHẨM TRONG NHÓM

3. Ý TƯỞNG ĐỀ XUẤT

PHẦN II

DESIGN ( PHÂN TÍCH VÀ THIẾT KẾ HỆ THỐNG )

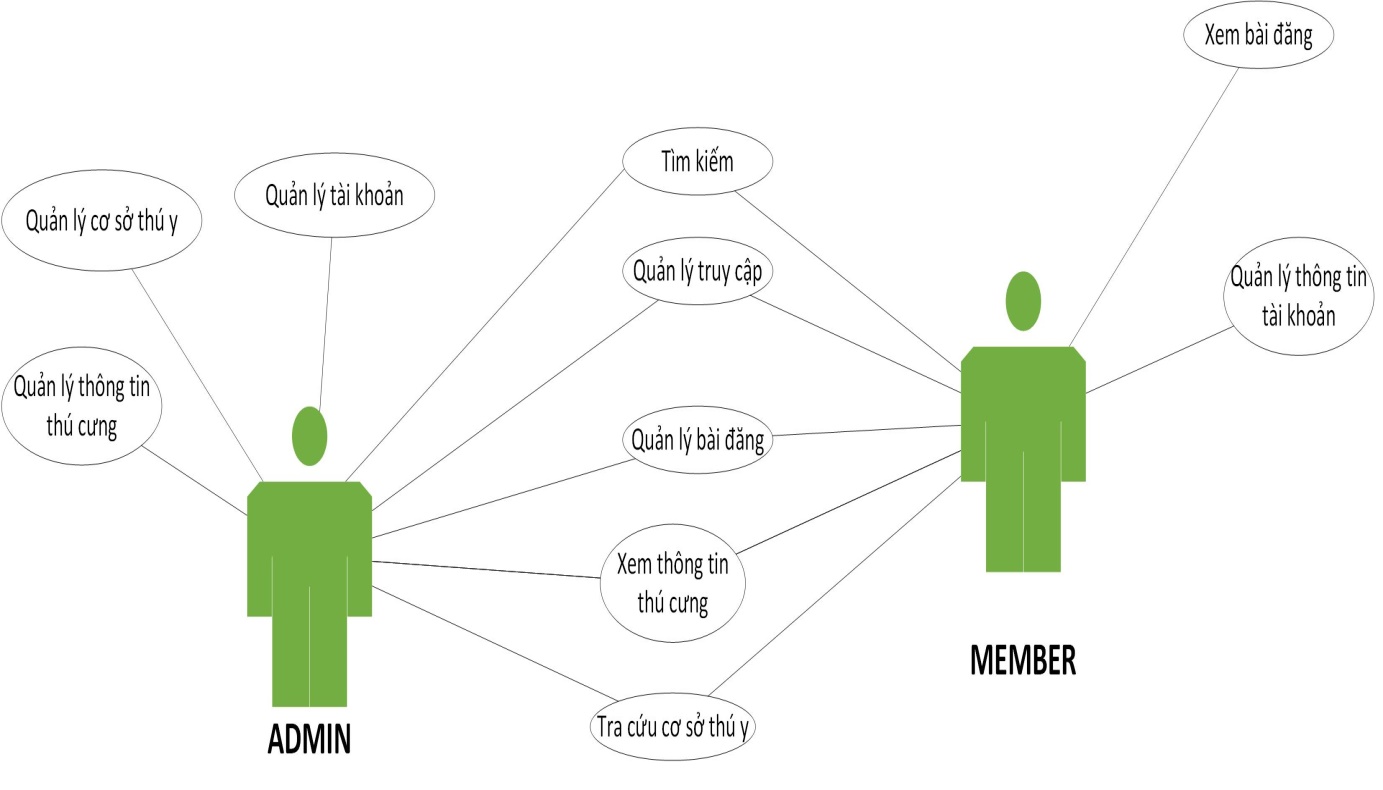
1. KHẢO SÁT HIỆN TRANG

2. PHÂN TÍCH HỆ THỐNG

2.2.5 Xác định yêu cầu của khách hàng

3.PHÂN TÍCH CHỨC NĂNG HỆ THỐNG

3.1 Biểu đồ Use case tổng quát



Hình 3.1. Biểu đồ Use Case tổng quát

|  |  |
| --- | --- |
| **Use case** | Tổng quát |
| **Tác nhân** | Admin, Customer, Member |
| **Mục đích** | Mô tả toàn bộ chức năng của từng đối tượng người dùng trong hệ thống |

Bảng 3.1 Đặc tả Use case tổng quát

3.2 Gói Use case quản lí truy cập

3.3 Gói Use case quản lí tìm kiếm

3.4 Gói Use case quản lí bài đăng

3.5 Gói Use case xem thông tin các loại thú cưng

3.6 Gói Use case tra cứu cứu cơ sỡ thú y

3.7 Gói Use case xem bài đăng

3.8 Gói Use case quản lí thông tin tài khoản

3.9. Gói Use case quản lý tài khoản member

3.10. Gói Use case quản lý cơ sỡ thú y

3.11. Gói Use case quản lý thông tin thú cưng.

2.4 BIỂU ĐỒ ĐÓNG GÓI

PHẦN III

IMPEMENTATION (Thực hiện)

1. BIỂU ĐỒ LỚP

2. MÔ HÌNH THỰC THỂ LIÊN KẾT

3. THIẾT KẾ CƠ SỞ DỮ LIỆU

3.1. Lược đồ cơ sở dữ liệu

3.2. Bảng dữ liệu

4. BIỂU ĐỒ ĐỐNG GÓI

5. BIỂU ĐỒ TRIỂN KHAI

6 THIẾT KẾ PROTOTYPE

6.1. Sơ đồ giao diện tổng quát

PHẦN IV

OPERATION (Vận hành và kiểm thử)

1 TRIỂN KHAI HỆ THỐNG

1.1. Giao diện

PHẦN V

KẾT LUẬN

TÀI LIỆU THAM KHẢO