TRƯỜNG ĐẠI HỌC BÁCH KHOA HÀ NỘI

Viện Công nghệ thông tin và Truyền thông

Tài liệu mô tả thiết kế phần mềm (Software Design Description)

EcoBikeRental

Môn: Thiết kế và xây dựng phần mềm

Nhóm 13

Phạm Hồng Phúc : 20173303

Ngô Minh Quang : 20173326

Trần Minh Quang : 20173329

Sư Hữu Vũ Quang : 20167972

Hà Nội, ngày 22 tháng 12 năm 2020

Mục lục

N	Iục lụ	c		1
1	Gić	ới thi	iệu	3
	1.1	Мų	c đích	3
	1.2	Pha	am vi	3
	1.3	Từ	điển thuật ngữ	3
	1.4	Tha	am khảo	4
2	Thi	iết k	ế kiến trúc	4
	2.1	Lựa	a chọn kiến trúc phần mềm	4
	2.2	Thi	ết kế tổng quan	5
	2.3	Thi	ết kế chi tiết gói	6
	2.4	Biể	tu đồ tương tác	7
	2.4	.1	Biểu đồ tương tác cho UC001 – Xem xe trong bãi xe và xem thông tin của xe	7
	2.4	.2	Biểu đồ tương tác cho UC002 – thuê xe	8
	2.4	.3	Biểu đồ tương tác cho UC003 – trả xe	9
3	Thi	iết k	ế giao diện	11
	3.1	Gia	o diện với thiết bị phần cứng	11
	3.2	Gia	o diện với phần mềm khác	11
	3.3	Gia	o diện người dùng	11
	3.3	.1	Biểu đồ dịch chuyển màn hình	11
	3.3	.2	Thiết kế giao diện	13
4	Thi	iết k	ế lớp	19
	4.1	Biể	tu đồ lớp thiết kế	19
	4.2	Thi	ết kế lớp chi tiết	20
	4.2	.1	Thiết kế lớp "View Bike And Station"	20
	4.2	.2	Thiết kế lớp "Rent Bike"	21
	4.2	.3	Thiết kế lớp "Return Bike"	22
5	Thi	iết k	ế mô hình dữ liệu	23
	5.1	Mô	hình dữ liệu mức khái niệm	23
	5.2	Mô	hình dữ liệu mức logic	23
	5.3	Thi	ết kế chi tiết	24

5.3.1	Thành phần User	24
5.3.2	Thành phần Card	25
5.3.3	Thành phần Transaction	25
5.3.4	Thành phần Bike	26
5.3.5	Thành phần ElectricBike	26
	Thành phần Tandem	
	Thành phần Stations	

1 Giới thiệu

1.1 Mục đích

Tài liệu này đưa ra mô tả chi tiết các chức năng cho hệ thống cho thuê xe đạp theo giờ ở khu đô thị Ecopark. Tài liệu mô tả mục đích và các tính năng của hệ thống, các giao diện, ràng buộc của hệ thống cần thực hiện để phản ứng tới các kích thích bên ngoài.

Tài liệu dành cho các bên liên quan (stakeholder) và các nhà phát triển phần mềm.

1.2 Pham vi

Trong thực tế, bất kỳ phần mềm nào cũng cần có các tính năng quản lý người dùng, nhóm người dùng, và cần phân quyền sử dụng các chức năng trong hệ thống một cách linh động. Mục đích của phần mềm nhằm tạo ra phân hệ quản lý người dùng (user), vai trò của người dùng (role) và các chức năng (function) mà người dùng / vai trò người dùng có thể sử dụng tại thời điểm chạy. Người dùng có thể đăng ký để tạo ra tài khoản cho mình, xác thực thông tin, thiết lập quyền truy cập ứng dụng và thiết lập phương thức thanh toán để trá phí thuê xe, sau đó người dùng có thể đăng nhập để sử dụng các chức năng của hệ thống. Sau khi đăng nhập vào hệ thống, hệ thống sẽ cung cấp ba chức năng chính cho người dùng là xem thông tin bãi xe, xem thông tin chi tiết của xe, chức năng thuê xe và trả xe. Người dùng có thể bấm chọn một bãi xe trong danh sách các bãi xe hoặc tìm kiếm bãi xe để xem thông tin chi tiết của bãi xe, đồng thời khách hàng có thể xem thông tin chi tiết của xe trong bãi Khi người dùng muốn thuê xe, họ cần nhập mã vạch của xe muốn thuê. Sau đó người dùng sẽ được yêu cầu chọn phương thức giao dịch, xác nhận giao dịch, sau khi xác nhận giao dịch thành công thì khóa xe sẽ tự động mở, bắt đầu quá trình thuê xe Khi muốn trả xe, khách hàng chọn bãi xe muốn trả xe, đưa xe vào vị trí trống bất kỳ trong bãi bất kỳ (thông thường là bãi xe gần nhất dựa vào vị trí thưc tế) và đóng khoá xe lai.

1.3 Từ điển thuật ngữ

STT	Thuật ngữ	Giải thích	Giải thích Ví dụ Gh	
1	SecurityKey	Một phần dữ liệu được tạo ở phía server	JSON Web	Token được thiết
		ra chứa thông tin về tài khoản ngân	Token (JWT)	kế dưới dạng mã
		hàng của người dùng và mã token.		hóa, nhỏ gọn, an
		Token được sử dụng để xác thực người		toàn
		dùng khi muốn thực hiện giao dịch với		
		token đã được cung cấp mà không phải		
		sử dụng trực tiếp tài khoản và mật khẩu		
2				

1.4 Tham khảo

Template "Tài liệu mô tả thiết kế phần mềm" – GV Nguyễn Thị Thu Trang

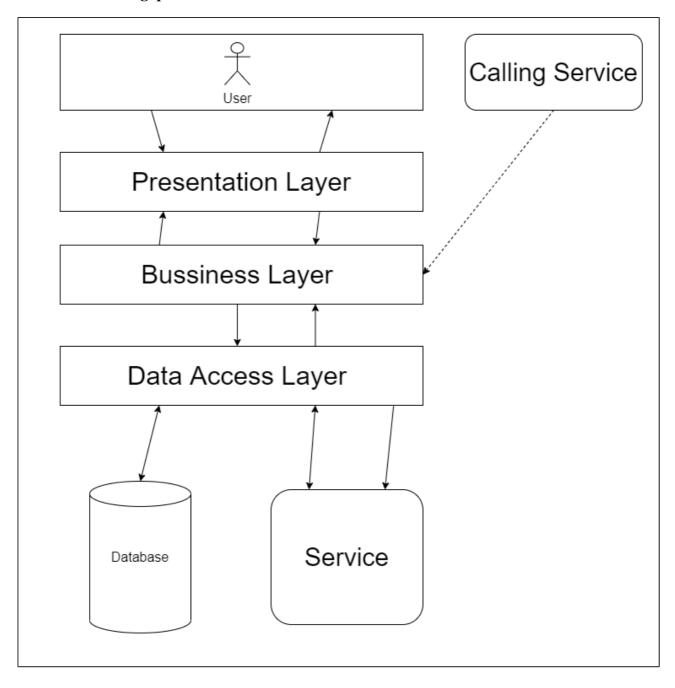
2 Thiết kế kiến trúc

2.1 Lựa chọn kiến trúc phần mềm

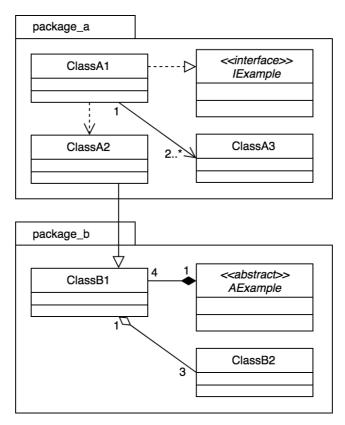
Mục này có độ dài từ một đến ba trang. Sinh viên cần lựa chọn kiến trúc phần mềm cho ứng dụng của mình như: kiến trúc ba lớp, MVC, MVP, SOA, Microservice, v.v. Minh hoạ kiến trúc phần mềm bằng hình ảnh trực quan, rồi giải thích về kiến trúc đó. Vẽ sự tương tác giữa các thành phần trong kiến trúc đó bằng biểu đồ tương tác (chỉ 1 biểu đồ tương tác chung cho kiến trúc này, chưa đi vào chi tiết use case nào).

Nhóm lựa chọn mô hình 3 layer, gồm ba layer là : business logic layer, data access layer và presentation layer để xây dựng phần mềm

2.2 Thiết kế tổng quan



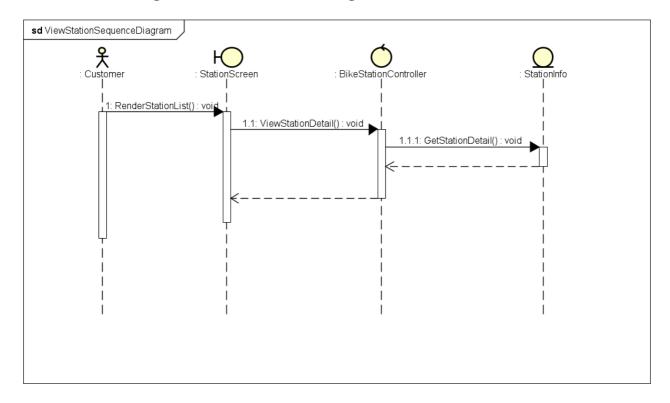
2.3 Thiết kế chi tiết gói



hình 1: Biểu đồ gói chi tiết

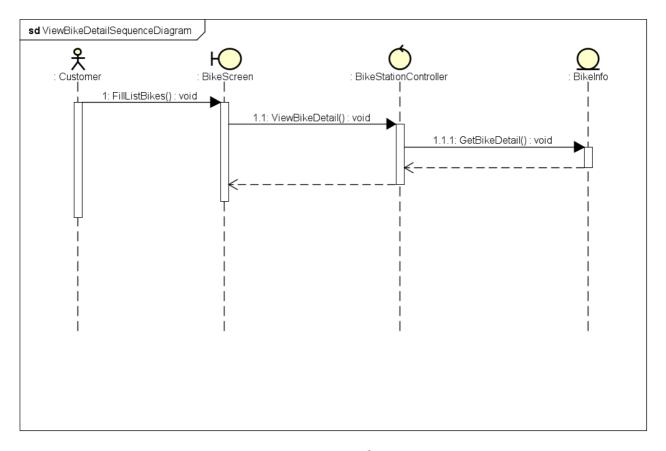
2.4 Biểu đồ tương tác

2.4.1 Biểu đồ tương tác cho UC001 – Xem thông tin của bãi xe



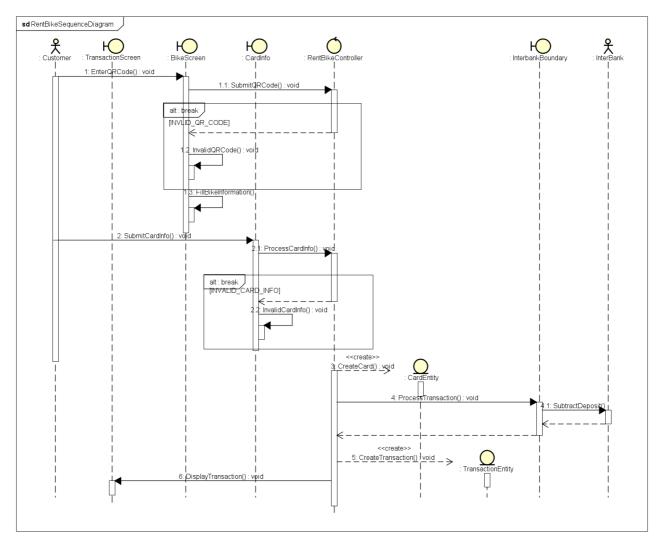
hình 2: Xem thông tin của bãi xe

2.4.2 Biểu đồ tương tác cho UC002 – xem thông tin chi tiết của xe trong bãi



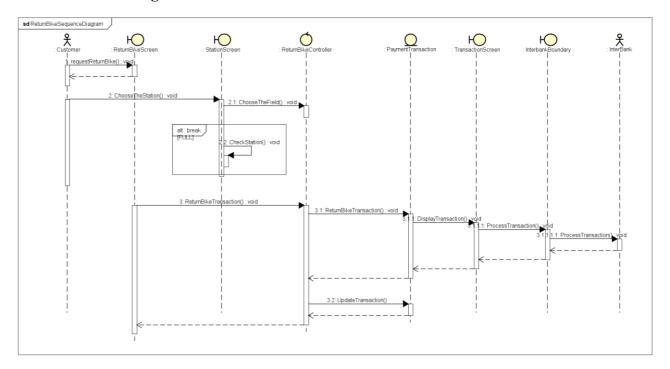
hình 3: Xem thông tin chi tiết của xe trong bãi

2.4.3 Biểu đồ tương tác cho UC003 – thuê xe



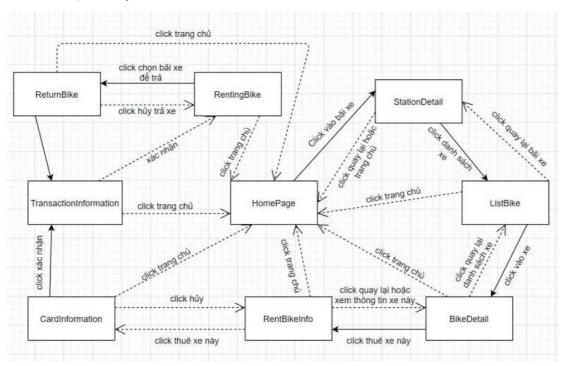
hình 4: Thuê xe

$2.4.4 \quad Biểu \,\, d\grave{o} \,\, tương \,\, tác \,\, cho \,\, UC004 - trả \,\, xe$

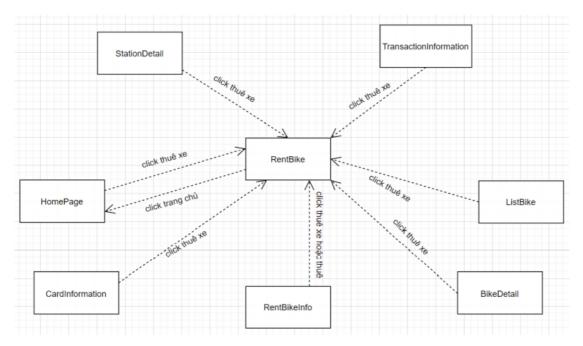


hình 5: trả xe

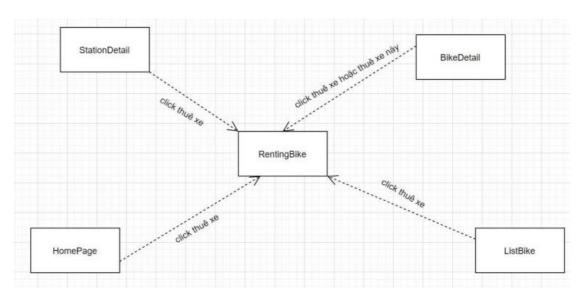
- 3 Thiết kế giao diện
- 3.1 Giao diện với thiết bị phần cứng
- 3.2 Giao diện với phần mềm khác
- 3.3 Giao diện người dùng
- 3.3.1 Biểu đồ dịch chuyển màn hình



hình 6: Biểu đồ dịch chuyển màn hình

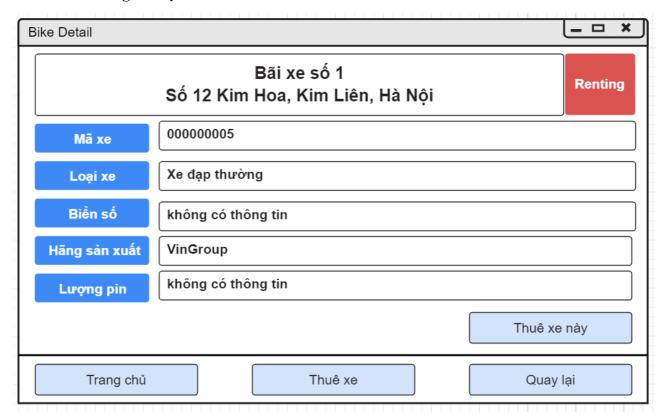


hình 7: Biểu đồ dịch chuyển màn hình khi chưa thuê xe

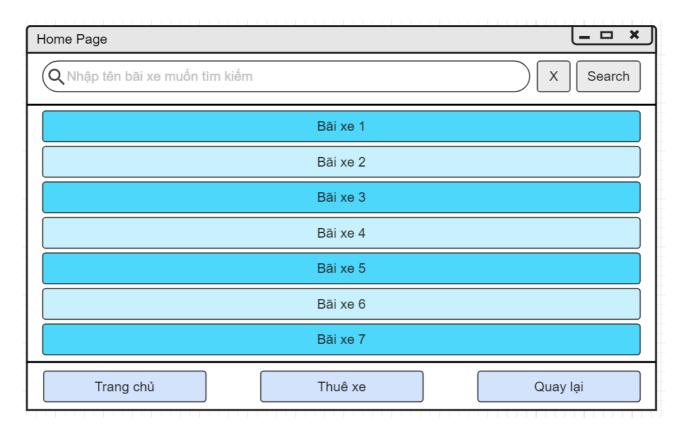


hình 8: Biểu đồ dịch chuyển màn hình khi đang thuê xe

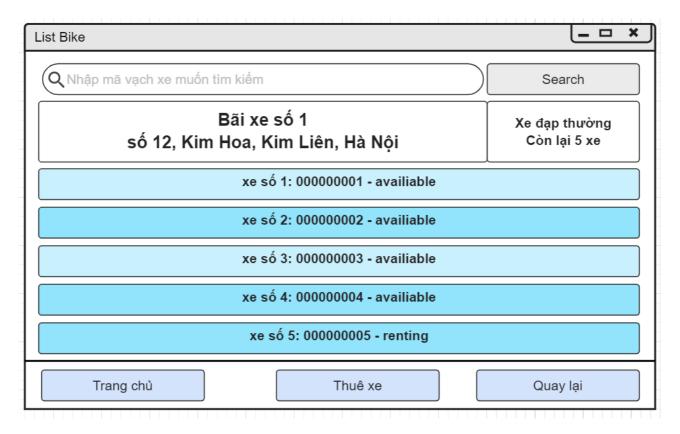
3.3.2 Thiết kế giao diện



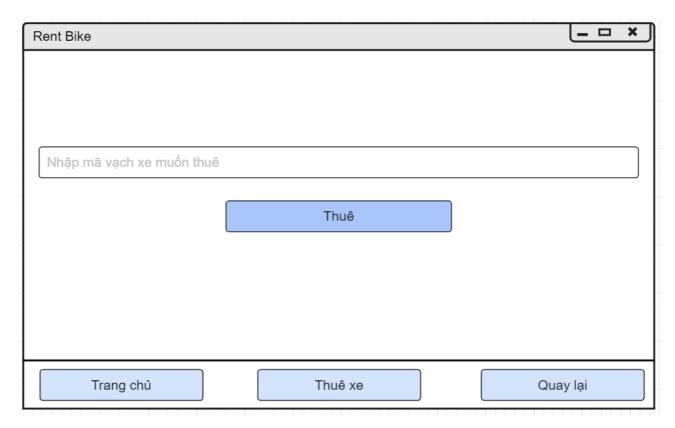
hình 9: Bike detail screen



hình 10: Home page screen



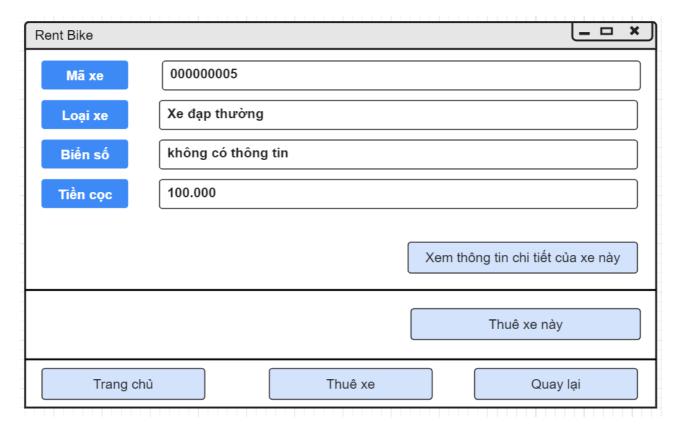
hình 11: List bike screen



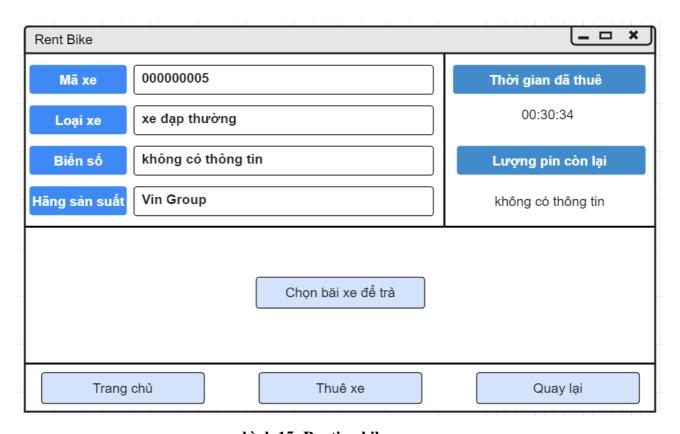
hình 12: Rent bike screen



hình 13: Card information screen



hình 14: Rent bikeInfo screen



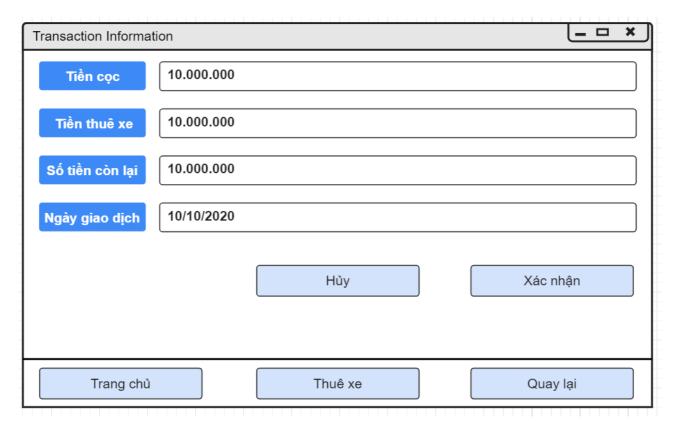
hình 15: Renting bike screen



hình 16: Return bike screen



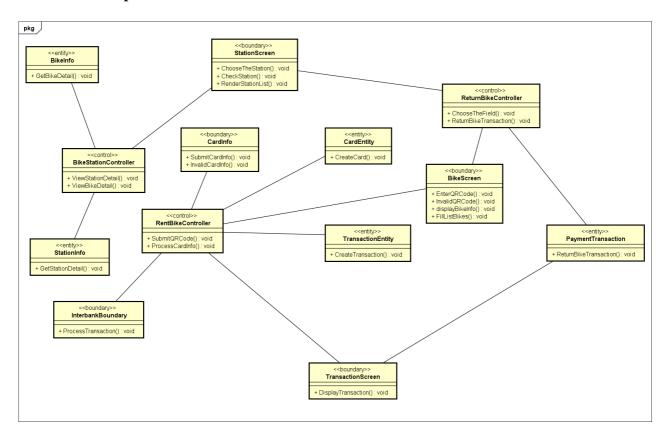
hình 17: Station detail screen



hình 18: Transaction information screen

4 Thiết kế lớp

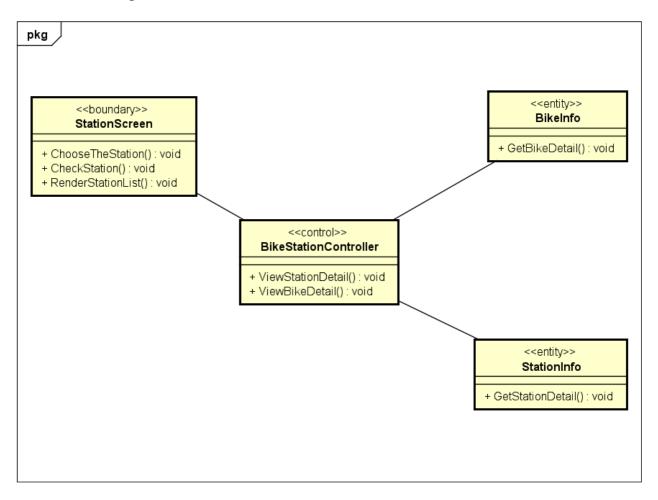
4.1 Biểu đồ lớp thiết kế



hình 19: Biểu đồ lớp thiết kế

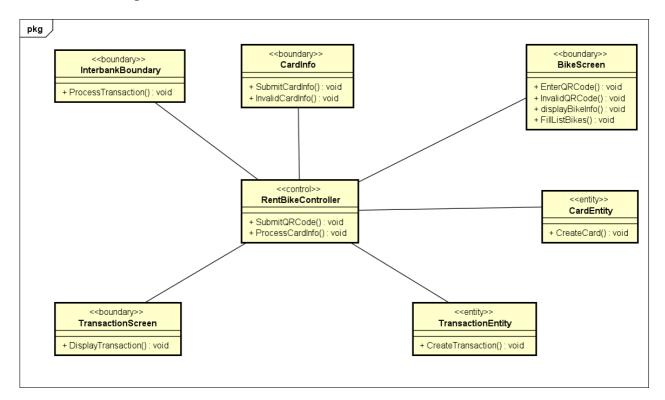
4.2 Thiết kế lớp chi tiết

4.2.1 Thiết kế lớp "View Bike And Station"



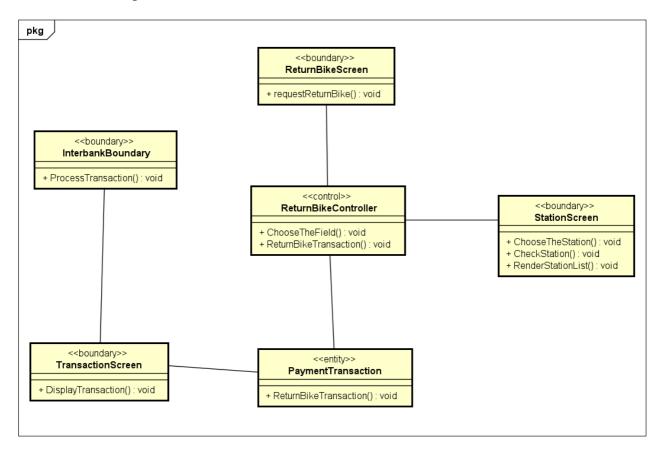
hình 20: Lớp View bike and station

4.2.2 Thiết kế lớp "Rent Bike"



hình 21: Rent bike

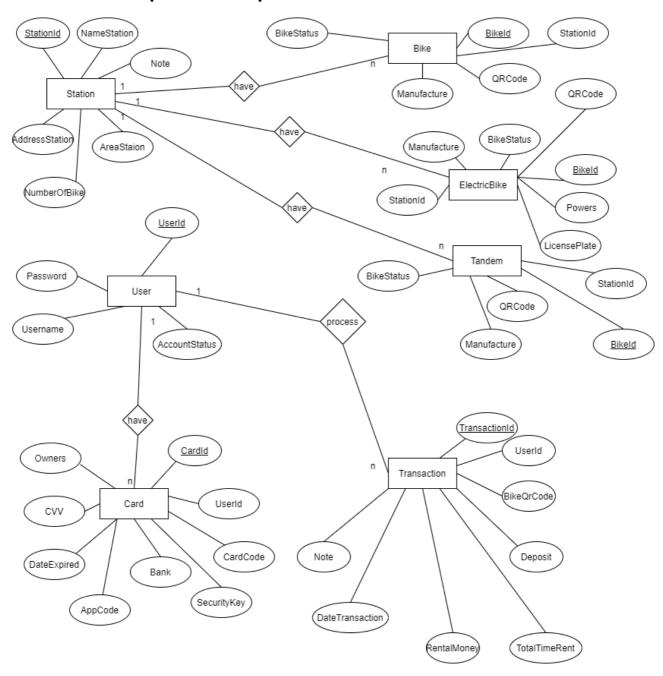
4.2.3 Thiết kế lớp "Return Bike"



hình 22: Return bike

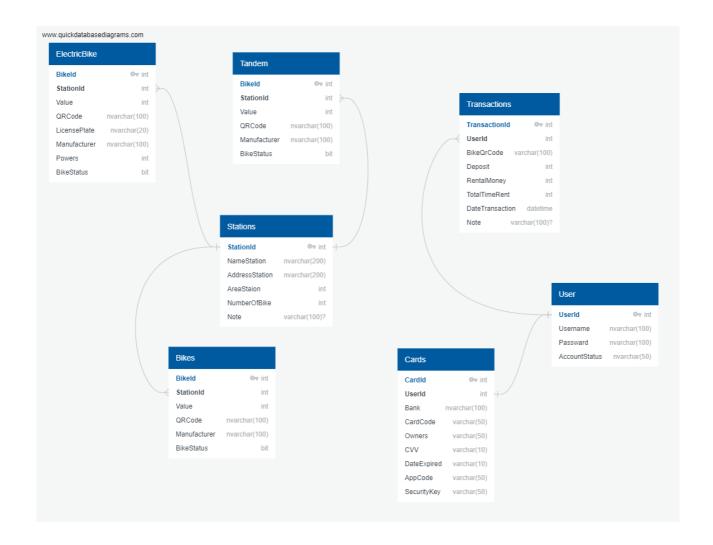
5 Thiết kế mô hình dữ liệu

5.1 Mô hình dữ liệu mức khái niệm



hình 23: Mô hình dữ liệu mức khái niệm

5.2 Mô hình dữ liệu mức logic



5.3 Thiết kế chi tiết

5.3.1 Thành phần User

Tên cột	Kiểu dữ liệu	Khóa	Duy nhất	Ràng buộc	Mô tả
UserId	int	Khóa chính		Not null	Id của user
Username	nvarchar(100)			Not null	Tên đăng nhập của user
Password	nvarchar(100)			Not null	Mật khẩu đăng nhập của user
Account Status	nvarchar(50)			Not null	Trạng thái của user có đang mượn xe hay không

5.3.2 Thành phần Card

Tên cột	Kiểu dữ liệu	khóa	Duy nhất	Ràng buộc	Mô tả
CardId	int	Khóa chính		Not null	id của card
UserId	int	Khóa ngoài		Not null	User id của ngườid sở hữu thẻ
Bank	Nvarchar(100)			Not null	Ngân hang phát hành thẻ
CardCode	nvarchar(50)			Not null	Mã thẻ
Owners	nvarchar(50)			Not null	Tên chủ sở hữu
DateExpired	nvarchar(10)			Not null	Ngày thẻ hết hạn
AppCode	Varchar(50)			Not null	Mã xác nhận
SecurityKey	Varchar(50)			Not null	Mã an ninh của thẻ

5.3.3 Thành phần Transaction

Tên cột	Kiểu dữ liệu	Khóa	Duy nhất	Ràng buộc	Mô tả
TransactionId	int	Khóa chính		Not null	id của giao dịch
UserId	int	Khóa ngoại		Not null	User id của user thực hiện giao dịch
BikeQrCode	int			Not null	Bike id của xe được giao dịch
Desposit	int			Not null	Tiền cọc của giao dịch
RentalMoney	int			Not null	Tiền thuê của giao dịch
TotalTimeRent	int				Thời gian thuê xe
DateTransaction	datetime			Not null	Ngày thực hiện giao dịch
Note	nvarchar(100)				Ghi chú về giao dịch nếu có

5.3.4 Thành phần Bike

Tên cột	Kiểu dữ liệu	Khóa	Duy nhất	Ràng buộc	Mô tả
BikeId	int	Khóa chính		Not null	Bike id của xe
StationId	int	Khóa ngoại		Not null	Id của bãi xe có xe này
QRCode	nvarchar(100)			Not null	Mã QR của xe
Manufacture	nvarchar(100)			Not null	Hãng sản xuất
BikeStatus	bit			Not null	Trạng thái xe có đang được mượn hay không

5.3.5 Thành phần ElectricBike

Tên cột	Kiểu dữ liệu	Khóa	Duy nhất	Ràng buộc	Mô tả
BikeId	int	Khóa chính		Not null	Bike id của xe
Powers	int			Not null	Lượng pin còn lại của xe
LicensePlate	Varchar(30)			Not null	Biển số xe
StationId	int	Khóa ngoại		Not null	Id của bãi xe có xe này
QRCode	nvarchar(100)			Not null	Mã QR của xe
Manufacture	nvarchar(100)			Not null	Hãng sản xuất
BikeStatus	bit			Not null	Trạng thái xe có đang được mượn hay không

5.3.6 Thành phần Tandem

Tên cột	Kiểu dữ liệu	Khóa	Duy nhất	Ràng buộc	Mô tả
BikeId	int	Khóa chính		Not null	Bike id của xe
StationId	int	Khóa ngoại		Not null	Id của bãi xe có xe này
QRCode	nvarchar(100)			Not null	Mã QR của xe
Manufacture	nvarchar(100)			Not null	Hãng sản xuất
BikeStatus	bit			Not null	Trạng thái xe có đang được mượn hay không

5.3.7 Thành phần Stations

Tên cột	Kiểu dữ liệu	khóa	Duy nhất	Ràng buộc	Mô tả
---------	--------------	------	----------	-----------	-------

StationId	int	Khóa chính	Not null	Id của bãi xe
NameStation	nvarchar(200)		Not null	Tên bãi xe
AddressStation	nvarchar(200)		Not null	Địa chỉ bãi xe
AreaStation	int		Not null	Diện tích bãi xe
NumberOfBike	int		Not null	Số lượng xe tối đa có trong bãi
Note	nvarchar(100)			Ghi chú nếu có