

# MẪU THUYẾT MINH ĐỒ ÁN 1

(DÙNG CHO SV HỆ CLC NGÀNH CNTT)

DÀNH CHO CÁC ĐỀ TÀI THIẾT KẾ PHẦN MỀM

## 1. Mục đích yêu cầu

Mẫu này được sử dụng cho thuyết minh báo cáo đồ án 1, sinh viên bắt buộc thực hiện nghiêm ngặt theo mẫu này cả về nội dung lẫn hình thức.

Các qui định về nội dung trong mẫu này nhằm đảm bảo sinh viên hiểu rõ đồ án đang thực hiện ở hai khía cạnh: làm cái gì (what to do) và làm như thế nào (how to do). Ngoài ra, mẫu này cũng giúp giảng viên đảm bảo:

- SV hiểu được những gì các thành viên khác hoặc chính mình làm.
- Đối với những phần sinh viên không tự làm mà tham khảo ở nguồn khác, sinh viên cần phải hiểu rõ cơ chế hoạt động, chứ không copy thụ động.

**Lưu ý:** SV chỉ nộp file báo cáo theo mẫu này cho GVHD, không cần in ra.

## 2. Các qui định

### 2.1. Qui định về định dạng

- Font chữ: Times New Roman
- Kích thước chữ: 13
- Khoảng cách dòng: 1.5 lines
- Khoảng cách giữa 2 đoạn: 6 pt
- Các tiêu đề phải được định dạng bằng style heading (để có thể chèn mục lục tự động).
  - Heading 1: Times New Roman, kích thước 18, bold
  - Heading 2: Times New Roman, kích thước 16, bold, Italic
  - Heading 3: Times New Roman, kích thước 14, bold
  - Heading 4: Times New Roman, kích thước 13, bold
  - Heading 5: Times New Roman, kích thước 13, Italic
- Tiêu đề của hình phải đặt bên dưới hình
- Tiêu đề của bảng phải đặt trên bảng
- Đánh số các tiêu đề tự động dựa trên các heading, không đánh tiêu đề bằng tay.
- Chèn thứ tự trang ở góc dưới bên phải

## 2.2. Qui định về bố cục quyển/file báo cáo

Trang bìa

Trang lót

Mục lục

Danh mục các hình

Danh mục các bảng

=====

Nội dung

### I. Đặc tả

Mô tả project (what to do): Cần mô tả rõ sản phẩm của đồ án (thông thường là một phần mềm) muốn xây dựng là gì, cần có các thông tin sau:

- Phần mềm dùng làm gì: nêu ngữ cảnh sử dụng phần mềm.
- Dữ liệu, thông tin đầu vào
- Các tình huống sử dụng (mục đích, tính năng)
- Giao diện dự kiến

### II. Phân công công việc

Mô tả phân công công việc theo bảng

TT	Tên SV	Mô tả khái quát mảng công việc SV thực hiện trong đồ án.	Ước tính phần trăm đóng góp
----	--------	--	-----------------------------

### III. Thiết kế

Mô tả quá trình làm (how to do): Cần giải thích cách thức xây dựng hệ thống, đặc biệt chú trọng làm rõ thiết kế, và giải thích được tại sao thiết kế như vậy.

- Thuật toán
- Thiết kế lớp

Trình bày theo định dạng dưới:

A. Mẫu bảng danh mục các lớp được sử dụng trong chương trình

TT	Tên lớp Thừa kế hoặc dẫn xuất từ (ghi rõ tên lớp cơ sở) – nếu có	Mục đích	Tên các SV phụ trách viết (Nếu là code lấy từ nguồn khác thì phải chỉ rõ lấy từ nguồn nào).
----	---	----------	--

**Lưu ý:** Trong trường hợp nhiều lớp được viết bởi 1 sinh viên, sử dụng mẫu dưới

Sinh viên phụ trách: Nguyễn Văn A (Ghi rõ nguồn tham khảo nếu lấy từ nguồn khác)

TT	Tên lớp Thừa kế hoặc dẫn xuất từ (ghi rõ tên lớp cơ sở) – nếu có	Mục đích
----	---	----------

B. Mẫu bảng mô tả các phương thức trong một lớp (chỉ mô tả những phương thức mới do SV định nghĩa)

TT	Phương thức	Mục đích	Tên file, số thứ tự dòng chứa khai báo	Tên SV phụ trách viết
	<b>setPos(int x, int y)</b> Input: x,y Output: không có Pseudo code: (không cần mô tả nếu đơn giản)	Đặt vị trí điểm Tọa độ	Graphics.java (160)	

**Lưu ý:** Trong trường hợp tất cả các phương thức được viết bởi 1 sinh viên, sử dụng mẫu dưới

Sinh viên phụ trách: Nguyễn Văn A (Ghi rõ nguồn tham khảo nếu lấy từ nguồn khác)

TT	Phương thức	Mục đích	Tên file, số thứ tự dòng chứa khai báo
	<b>setPos(int x, int y)</b> Input: x,y Output: không có Pseudo code: (không cần mô tả nếu đơn giản)	Đặt vị trí điểm Tọa độ	Graphics.java (160)

### 3. Thiết kế cơ sở dữ liệu

Hình vẽ biểu diễn quan hệ giữa các bảng và multiplicity (có thể dùng mô hình thực thể kết hợp):

Mẫu bảng mô tả các Table trong CSDL

TT	Tên bảng	Mục đích
----	----------	----------

### 4. Bảng mô tả các Field trong 1 Table

TT	Tên trường	Kiểu dữ liệu	Mục đích
----	------------	--------------	----------

### 5. Thiết kế giao diện

TT	Màn hình/Cửa sổ/Dialog (Tên màn hình trên 1 dòng; dưới dòng này là hình chụp màn hình)	Mục đích	Giải thích ngắn gọn các quyết định thiết kế khi thiết kế màn hình (Người thiết kế ở trên 1 dòng. Sau dòng đó là phần giải thích.
----	---	----------	--

#### IV. Cài đặt và kiểm thử

Mô tả các tình huống kiểm thử:

TT	Tình huống 1 Dữ liệu vào Kết quả dự kiến ... Tình huống 2: Dữ liệu vào Kết quả dự kiến ...	Mục đích	Giải thích ngắn gọn quyết định lựa chọn tình huống và dữ liệu đầu vào
----	---	----------	---

#### V. Kết luận

SV tự đánh giá mức độ hoàn thành được mục tiêu. Các khó khăn gặp phải, khắc phục thế nào, ý tưởng phát triển đồ án. Những ưu điểm, hạn chế.

=====

Tài liệu tham khảo