

NHẬP MÔN CÔNG NGHỆ PHẦN MỀM

Project Proposal

Lớp 16/32

Nhóm ABC



Bộ môn Công nghệ phần mềm
Khoa Công nghệ thông tin
Đại học Khoa học tự nhiên TP HCM

MỤC LỤC

Các nội dung chính	1
1 Thông tin nhóm	2
2 Phát biểu bài toán sơ lược	3
3 Giải pháp đề xuất	4
4 Kế hoạch phát triển	6
5 Kế hoạch nhân sự & chi phí.....	7

Project Proposal

Các nội dung chính

Mục tiêu tài liệu tập trung vào các chủ đề:

- ✓ Tạo ra tài liệu Project Proposal.
- ✓ Hoàn chỉnh tài liệu Project Proposal với các nội dung:
 - Phát biểu bài toán sơ lược
 - Giải pháp đề xuất
 - Kế hoạch phát triển
 - Kế hoạch nhân sự & chi phí
- ✓ Đọc hiểu tài liệu Project Proposal.

1

Thông tin nhóm

Website / Facebook nhóm: <https://www.facebook.com/groups/1951350164946080/>

MSSV	Họ Tên	Email	Điện thoại
1612548	Nguyễn Thị Thu Quyền	ntquyen98@gmail.com	0353692406
1612533	Nguyễn Trương Quang	ntquang17021998@gmail.com	0965776866
1612559	Huỳnh Lâm Phú Sĩ	phusidcn@gmail.com	0888279957
1612539	Lê Quốc Duy Quang	duyquangbtx@gmail.com	0899480835

2

Phát biểu bài toán sơ lược

Đầu vào bài toán:

- Số tiền thu nhập của người dùng
- Thông tin về đối tượng người dùng(sinh viên, học sinh, người lao động, người già, ... tuổi tác, nhu cầu cuộc sống,...)
- Nhu cầu của người dùng trong tương lai

Đầu ra bài toán:

- Từng khoản chi cho các nhu cầu cuộc sống
- Đảm bảo người dùng có thể đạt được mục tiêu đã đề ra trước đó

Mô tả phần mềm - Phần mềm cung cấp những tính năng về nghiệp vụ như sau:

- Đề xuất khoản chi tiêu cho từng nhu cầu theo từng loại người dùng
- Quản lý số tiền tiết kiệm của người dùng cho nhu cầu nào đó trong tương lai
- Làm báo cáo theo từng tháng, năm để người dùng thống kê được nhu cầu chi tiêu của họ (có vẽ biểu đồ cho từng báo cáo và tính toán sự thay đổi của các yếu tố đối với lần báo cáo vừa rồi)
- Đánh giá mức độ chi tiêu của người dùng (đạt yêu cầu đề ra, chi tiêu quá nhiều hay nợ quá nhiều)
- Đánh giá mức sống của người dùng (mức sống cao, mức sống thấp, ...)
- Quản lý các khoản vay, và nợ của người dùng
- Quản lý thông tin người dùng

Môi trường cài đặt:

- Môi trường lập trình và môi trường sử dụng : Windows
- Cơ sở dữ liệu: SQL server
- Ngôn ngữ sử dụng: C#

Phần mềm quản lý phiên bản: Git

3

Giải pháp đề xuất

3.1 Phần mềm

3.1.1. Danh sách các chức năng phần mềm

- Đăng ký.
- Đăng nhập.
- Đăng xuất.
- Thêm chi tiêu.
- Sửa chi tiêu.
- Xóa chi tiêu.
- Thiết kế hệ thống chi tiêu hoặc đề xuất mô hình JARS.
- Hệ thống các ví, chuyển tiền lưu thông giữa các ví.
- Chi tiêu được sắp xếp theo các nhóm. Vd: Nợ, vay, Chi phí, mua sắm . . etc . .
- Sổ nợ để lưu các khoản vay nợ và có hệ thống nhắc nhở.
- Thống kê chi tiêu theo nhóm dưới dạng biểu đồ theo nhóm hoặc thời gian.
- Lập báo cáo chi tiêu hàng tháng.
- Có thể kết nối với máy in để in ra báo cáo.
- Tính toán trước các yêu cầu thiết yếu như điện, nước, tiền nhà, xăng, gas.
- Gợi ý việc sử dụng tiền hợp lý dự theo số tiền hiện có.
- Xem lịch sử chi tiêu các tháng trước tối đa 12 tháng.
- Tài khoản cá nhân có thêm ảnh đại diện.
- Đổi mật khẩu.
- Quản lý dạng gia đình, tài khoản cha mẹ có thể xem được lịch sử chi tiêu của con cái.

3.1.2. Kiến trúc tổng thể phần mềm

- Theo mô hình 3-layers, bao gồm 3 lớp:
 - Layer 1: Giao diện người dùng
 - Layer 2: Xử lý nghiệp vụ
 - Layer 3: Cơ sở dữ liệu

3.2 *Phần cứng*

PC cá nhân hoặc laptop có hệ điều hành window.

4 Kế hoạch phát triển

4.1 Phân tích yêu cầu

Tên công việc	Chi tiết công việc	Thời gian thực hiện	Thành phẩm
Làm rõ yêu cầu	Giao tiếp với khách hàng để xác định yêu cầu rõ ràng	7/10/2018 – 10/10/2018	Danh sách chi tiết các yêu cầu
Xem xét yêu cầu	Xác định những yêu cầu nào rõ ràng, yêu cầu mơ hồ và giải quyết các mâu thuẫn, xem xét các ràng buộc liên quan tới yêu cầu.	7/10/2018 - 12/10/2018	Danh sách các yêu cầu chức năng và phi chức năng.
Viết kịch bản cho phần mềm	Xây dựng các trường hợp có thể xảy ra khi sử dụng phần mềm, kịch bản của phần mềm.	12/10/2018 – 16/10/2018	Vẽ được use case

4.2 Thiết kế phần mềm

- Thời gian dự định thực hiện: 17/10/2018-20/11/2018
- Từ các thành phẩm của quá trình phân tích yêu cầu xây dựng diagram để thiết kế và thực thi.

4.3 Cài đặt (implement) phần mềm (chưa có)

4.4 Kiểm thử phần mềm (chưa có)

4.5 Triển khai, bảo trì (chưa có)

5

Kế hoạch nhân sự & chi phí

- Nhân sự:
 - Leader: Huỳnh Lâm Phú Sĩ.
 - Dev: Nguyễn Trương Quang, Lê Quốc Duy Quang, Nguyễn Thị Thu Quyên.
 - Tester: Leader + Dev
- Kinh phí: 320 giờ làm việc