**BẢNG PHÂN CÔNG TUẦN 2**

**LƯU Ý : NHÓM NÀO HOK LÀM VIỆC THÌ MÌNH BUỘC PHẢI CHO 0% TUẦN ĐÓ,NỘP TRỄ CÒN 50%.**

**\*\*CHÚ Ý : chữ đỏ là chức năng mới thêm tuần này,các bạn làm use-case chú ý thêm chức năng đó vào use-case (nhóm 22).Các nhóm khác cũng xem để làm tài liệu cho phù hợp.**

**Các chức năng thực hiện :**

**+ Màn hình chính với 3 chức năng : Help,About,Nhập thông tin khách hàng.**

**+ Màn hình Help bao gồm hướng dẫn sử dụng phần mềm.**

**+Màn hình About về thông tin nhóm.**

**+ Màn hình nhập thông tin khách hàng để khách hàng nhập các thông tin cần thiết.**

**(Mọi combobox chọn đều có thông tin nhập sẵn,lưu ý là mặc định là thông tin “Không quan tâm” - nghĩa là khách hàng không cần tiêu chí đó).**

**+Màn hình chi tiết sản phẩm : Khi khách hàng đã nhập thông tin,sẽ show ra các sản phẩm có thể khách hàng cần nhất.Khi đó sẽ có nút Mua Hàng cho khách khi ưng ý.**

**+Khách hàng còn có thêm lựa chọn là chọn sản phẩm cùng loại mới hơn khi ưng ý một sản phầm nào đó.**

**+ Tìm kiếm sản phẩm theo các tiêu chí có sẵn : ram,dung lượng ổ cứng,……. ( xem thêm trong chi tiết sản phầm).Nhớ là các tiêu chí là combobox và luôn có phần “không quan tâm” – có nghĩa là người tìm kiếm hok quan tâm đến chi tiết này,chỉ search trên các tiêu chí khác).**

**+ Người quản lý : xóa hay bỏ xóa một sản phầm.Nên hiện tất cả sản phẩm ra ,rồi kế bên có nút check xóa hay hok.**

1. **Đặc Tả Yêu cầu :**

**Project Vision:**

Phỏng vấn khách hàng lấy yêu cầu: Các thông tin của khách hàng, các vấn đề cần giải quyết, đã có những giải pháp nào giải quyết vấn đề, các tính năng sẽ được làm, các tính năng nào bị loại bỏ.

Làm thế nào để tạo ra project vision: hỏi khách hàng, đưa ra giải định, đưa ra giao diện (vẽ tay)

**YÊU CẦU CHỨC NĂNG : USE-CASE**

Yêu cầu về chức năng: sử dụng U – C (u-c là tập hợp các kịch bản thành công hoặc thất bại của tác nhân với hệ thống). U – C là các tài liệu chữ bao gồm: tên u – c, các sự kiện làm u - c được khởi động, tiền điều kiện: là các điều kiện để thực hiện u –c này, hậu điều kiện: là những gì cần phải có sau khi thực hiện u – c.

Black box U – c không mô tả hoạt động gì của hệ thống.

Làm thế nào để tạo u –c: xác định những ai sẽ tác động vào hệ thống, tác động vào hệ thống làm gì, xác định các u – c bằng các động từ (đăng nhập, xoá, sửa, …).

**Bản đặc tả phụ** (supplementary)- yêu cầu phi thức năng: các yêu cầu phi chức năng (môi trường vật lý: chạy trên máy gì, hđh gì, …. Tốc độ yêu cầu là bao nhiêu. Yêu cầu về giao diện. Yêu cầu về bảo mật. Tài liệu: tài liệu thiết kế, sử dụng, cài đặt. Bản quyền)

**Glossary: (đặc tả tất cả những gì liên quan đến dữ liệu, khái niệm (các danh từ, các từ viết tắt, …),**

**Bussiness Rules - Quy tắc nghiệp vụ: (thuế, chữ ký điện tử, thanh toán trực tuyến, …)**

**Thiết kế mô hình nghiệp vụ (domain model)**

Biểu diễn trực quan các lớp đối tượng thực sự trong cuộc sống liên quan đến phần mềm ta phải làm.

Mô hình nghiệp vụ chỉ nêu lên các tính chất của đối tượng, không có phương thức, không có kiêu dữ liệu, … => *để cho những người không biết gì về phần mềm có thể hiểu.*

Làm thế nào để tạo ra mô hình nghiệp vụ:

* Tìm ra được các lớp khái niệm: dựa vào các từ khoá chính, khái niệm mà người trong lĩnh vực hay nói (danh từ). dựa vào u – c.

**Quy trình nghiệp vụ - business process model:**

1. **Kiến trúc :**

**Thiết kế kiến trúc về triển khai – deployment architecture**: Công việc này do Technical architecture làm. (TA)

**Kiến trúc hệ thống - Logical architecture**

**Cấu trúc khái niệm – conceptual structure**: dựa vào mô hình nghiệp vụ và yêu cầu.

**Thiết kế giao diện – UI design**

#region hộp đen

**3 > UI :**

**Phát triển giao diện**

Đầu vào là UI design

sử dụng standard control (button, textbox, …), hoặc các control của hãng thứ 3 (infragistic, telerik, …), framework

**không viết code xử lý ở đây.**

UI code

**System sequence diagram**

Có những sự kiện nào xảy ra với người sử dụng hệ thống (không thể hiện ra cụ thể hệ thống làm gì).

* Dựa vào usecase

**System operations:**

Cần phải xác định các phương thức và hành động của hệ thống. mỗi sự kiện sẽ là một phương thức của hệ thống.

**Operation contracts:**

Xác định hợp đồng cho các phương thức.

Xác định các u – c nào liên quan đến phương thức này.

Tiền điều kiện và hậu điều kiện với phương thức này.

**Class Sequence diagrams:** Chỉ vẽ tên và ý tưởng

**Class diagrams:** Sơ đồ có các lập trình viên, thêm vào kiểu, tính chất

**Thiết kế lược đồ csdl: ERD** nhớ là phải ghi rõ thuộc tính là nvarchar bao nhiêu,còn class diagram thì chỉ cần string cho tất cả

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Deadline | Duty | Group | Note |
| 5h00 sáng 13/04/2011 | Làm ERD nha,tuần rồi các bạn chưa làm.Cập nhật tiếp dữ liệu cho mình nha. | 23 |  |
| 5h00 sáng 12/04/2011 | Thiết kế màn hình ( thêm các màn hình phần bôi đỏ),sửa lại cái about và help nha(hok có button quay lại). | 29 | Có gì hok hiểu hỏi mình nha.  Y!M : boy\_one06071990 |
| 5h00 sáng 14/04/2011 | **Xem lại và chỉnh sửa cho phù hợp toàn bộ Requirements Specification.Các bạn làm thêm phần :** supplementary , **Glossary ( ví nhóm trước chưa làm).Và chỉnh use-case lại thêm chức năng mình mới thêm nha.(use-case còn thiếu nhiều đó,bạn chỉnh lại use-case sớm nhất có thể cho các nhóm khác tham khảo nha).** | 22 |  |
| 5h00 sáng 14/04/2011 | **Xem lại và chỉnh sửa cho phù hợp toàn bộ Architecture** | 24 |  |
| 5h00 sáng 14/04/2011 | **Xem lại và chỉnh sửa cho phù hợp toàn bộ UI** | 21,23 (nhóm 23 còn cái ERD) | Nhóm 23 phụ trách class diagram. |
| 5h00 sáng 15/04/2011 | Code thức năng tìm kiểm sản phầm theo một hay nhiều tiêu chí. | 26 | Có khó khăn về csdl thì liên hệ nhóm csdl  Y!M : ttkien\_it ,  nguyen\_dinhluyen.  (Nhóm nào nộp sau khi ghi đè lên nhóm trước nhớ kiểm tra lỗi nha) |
| 5h00 sáng 16/04/2011 | Code chức năng lấy sản phẩm mới hơn cùng loại. (thường ít nhất tiêu chí ram,màn hình,cpu phải giống nhau) | 28 | (Nhóm nào nộp sau khi ghi đè lên nhóm trước nhớ kiểm tra lỗi nha) |
| 5h00 sáng 14/04/2011 | Code chức năng cho quản trị viên xóa hoặc bỏ xóa một sản phầm bất kỳ.Nhớ là khi chọn chức năng đó phải phải đăng nhập dưới quyền admin (có thể làm ô đăng nhập nhỏ - user : admin,pass : 123456). | 25 | Trong csdl có thuộc tính để xóa sản phẩm ( liên hệ nhóm csdl)  Y!M : ttkien\_it ,  nguyen\_dinhluyen.  (Nhóm nào nộp sau khi ghi đè lên nhóm trước nhớ kiểm tra lỗi nha) |
| 5h00 sáng 17/04/2011 | Viết hướng dẫn sử dụng toàn bộ sản phầm đến thời điểm đã code thêm 3 chức năng trên.(có hình ảnh). | 27 |  |
| 5h00 sáng 14/04/2011 | Insert dữ liệu,nhóm 23 nhớ giao việc cho nhóm này.Insert càng nhiều càng tốt nha ( phải khoa học tí nha chứ hok phải lộn xộn). | 44 | Liên hệ nhóm 23 lấy nhiệm vụ.  Y!M : ttkien\_it ,  nguyen\_dinhluyen. |

**CHÚC CÁC BẠN NGHỈ LỄ VUI VẺ VÀ LÀM TỐT CÔNG VIỆC ĐƯỢC GIAO.**