

Bài 6 - Phân giao bài tập chuẩn bị bài

6.1. Sơ

- Có 3 bước mô hình hoá màn hình:
 1. Xác định các màn hình (screen)
 2. Mô hình hoá các luồng màn hình
 3. Định nghĩa chuyển hướng màn hình

6.2.

Chi tiết: ~~Hai~~ Các bước mô hình hoá được lập lại
Với mỗi bước lập:

- a) Phân chỉnh các usecase storyboard
- b) Lập tài liệu cấu trúc tiền (tiền)

Usecase Storyboard - cách bản usecase

- Mô tả các màn hình (screen) người dùng hệ thống thực hiện mỗi usecase
- Một usecase storyboard được biểu diễn như 1 usecase realization
- Mỗi usecase storyboard bao gồm:
 - + Chung nhìn cấu trúc mô tả các màn hình (screen) và điều hướng giữa chúng. Chung nhìn này được biểu diễn: dưới lớp có tên là "Participants"
 - Chung nhìn đồng mô tả luồng màn hình xảy ra khi thực hiện usecase. Chung nhìn này được biểu diễn: 1 biểu đồ trình tự tên là "Basic flow"

6.3

Tạo mỗi màn hình cần xác định:

- Nội dung đồng: là nội dung được cung cấp bởi logic nghiệp vụ tại thời gian chạy

- Nội dung người dùng cung cấp: Nội dung người dùng nhập vào thông qua các form

b.4

Các nội dung mô hình hoá màn hình

- Mỗi màn hình được biểu diễn như một lớp có stereotype là <<screen>>.
- Nội dung đóng gói mô hình hoá như 1 tập các thuộc tính của lớp screen.
- Nội dung mà người dùng cung cấp trên một màn hình được mô hình hoá bằng một phần tử riêng gọi là "form".
- Hành động của người dùng được biểu diễn như một thao tác (operation) trong lớp màn hình hoặc lớp form.

b.5

Mô hình hoá form

- Form được mô hình như một lớp của UML với stereotype <<form>>
- Các thuộc tính của form được dùng để biểu diễn nội dung mà người dùng cung cấp
- Các thuộc tính có thể được mô tả với 1 kiểu dữ liệu chọn thể hiện kiểu phần tử vào (text, checkbox...)
- Form luôn là bộ phận của một screen, và không bao giờ tồn tại bên ngoài khung cảnh của một screen.
- Các quan hệ giữa các screen và các form của chúng được mô hình hoá như 1 qhệ kết tập - composition.

6.6.

- Mô hình hoá hành động của hệ thống
- Hành động của hệ thống được mô hình hoá như các thao tác trên các lớp screen có stereotype (à cc system)