BÀI 6- PHIẾU GIAO BÀI TẬP CHUẨN BỊ BÀI

*Chú ý: Các file bài tập cần đặt tên theo mẫu TKPM\_STTBai\_TenSV\_MaSV (Ví dụ: TKPM\_6.1\_NguyenVanAn\_123456)*

**Bài tập 6.1. Có mấy bước mô hình hóa màn hình?**

**Bài tập 6.2. Nêu chi tiết từng bước mô hình hóa màn hình.**

**Các bước thực hiện:**

**Với mỗi Use Case trong lần lặp hiện tại:**

**1. Xác định các màn hình (screen)**

**2. Mô hình hóa các luồng màn hình**

**3. Định nghĩa chuyển hướng màn hình**

**Với mỗi lần lặp:**

**(1) Điều chỉnh các Use-Case Storyboard**

**(2) Lập tài liệu yêu cầu về tính tiện lợi Use Case Storyboard – kịch bản use case**

**• Mô tả các màn hình (Screen) người sử dụng hướng tới khi thực hiện mỗi Use Case.**

**• Một Use Case Storyboard được biểu diễn như một use case realization.**

**• Mỗi Use Case Storyboard gồm.**

**– Khung nhìn cấu trúc mô tả các màn hình (screen) và điều hướng giữa chúng. Khung nhìn này được biểu diễn bằng biểu đồ lớp có tên là “Participants”**

**– Khung nhìn động mô tả luồng màn hình xảy ra khi thực hiện Use Case. Khung nhìn này được biểu diễn bằng một biểu đồ trình tự (sequence diagram) có tên là “Basic Flow”**

**Bài tập 6.3. Trong mỗi màn hình cần xác định những thông tin gì?**

**• Trong mỗi màn hình được xác định sẽ có các thông tin sau:**

**– Nội dung động – là nội dung được cung cấp bởi logic nghiệp vụ tại thời gian chạy (nội dung tĩnh không được quan tâm trong mô hình giao diện người dùng)**

**– Nội dung người dùng cung cấp – Nội dung được người dùng nhập vào thông qua các form vào**

**– Các hành động của người dùng – các hành động mà người dùng có thể thực hiện trên màn hình để xác nhận và đệ trình các yêu cầu cho hệ thống - ví dụ kích vào nút lệnh hay chọn một menu.**

**Bài tập 6.4. Nêu nội dung mô hình hóa màn hình screen**

**• Các nội dung mô hình hóa màn hình:**

**– Mỗi màn hình được biểu diễn như một lớp có stereotype là <<screen>>**

**– Nội dung động được mô hình hóa như một tập các thuộc tính của lớp screen – Nội dung mà người dùng cung cấp trên một màn hình được mô hình hóa 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.**

**Bài tập 6.5. Nêu nội dung mô hình hóa màn hình form.**

**• Mô hình hóa form trong UML – Form được mô hình hóa 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 một kiểu dữ liệu lựa 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 hóa như một quan hệ kết tập - composition.**

**Bài tập 6.6. Nêu nội dung mô hình hóa hành động của hệ thống.**

**• Mô hình hóa hành động của hệ thống**

**– Hành động của hệ thống được mô hình hóa như các thao tác trên các lớp screen có stereotype là <<system>>**