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?**

có 3 bc mô hình hóa màn hình

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

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

Trong mi màn hình c xác nh s có các thông tin sau: – Ni dung ng – là ni dung c cung cp bi logic nghip v ti

thi gian chy (ni dung tnh không c quan tâm trong mô hình giao din ngi dùng)

– Ni dung ngi dùng cung cp – Ni dung c ngi dùng nhp vào thông qua các form vào

– Các hành ng ca ngi dùng – các hành ng mà ngi dùng có th thc hin trên màn hình xác nhn và trình các yêu cu cho h thng - ví d kích vào nút lnh hay chn mt menu.

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

Các ni dung mô hình hóa màn hình:

– Mi màn hình c biu din nh mt lp có stereotype là

<<screen>>

– Ni dung ng c mô hình hóa nh mt tp các thuc tính ca lp screen

– Ni dung mà ngi dùng cung cp trên mt màn hình c mô hình hóa bng mt phn t riêng gi là “form”

– Hành ng ca ngi dùng c biu din nh mt thao tác (operation) trong lp màn hình hoc lp form.

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

• Mô hình hóa form trong UML

– Form c mô hình hóa nh mt lp ca UML vi stereotype

<<form>>

– Các thuc tính ca form c dùng biu din ni dung mà ngi dùng cung cp.

– Các thuc tính có th c mô t vi mt kiu d liu la chn th hin kiu phn t vào (text, checkbox…)

– Form luôn là b phn ca mt screen, và không bao gi tn ti bên ngoài khung cnh ca mt screen.

– Các quan h gia các screen và các form ca chúng c mô hình hóa nh mt quan h kt tp - composition.

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

• Mô hình hóa hành ng ca h thng

– Hành ng ca h thng c mô hình hóa nh các thao tác trên các lp screen có stereotype là <<system>>