# **LỜI CẢM ƠN**

(viết ngắn gọn, trên một trang)

# **MỤC LỤC**

(trình bày theo Phụ lục 3)

# **DANH MỤC CÁC THUẬT NGỮ, KÝ HIỆU VÀ CÁC CHỮ VIẾT TẮT**

(nếu có)

Tất cả các thuật ngữ, ký hiệu và các chữ viết tắt (được sử dụng nhiều hơn 3 lần trong báo cáo) được trình bày trong báo cáo thì cần giải thích tại đây.

# **DANH MỤC HÌNH VẼ**

(nếu có)

Tất cả các hình vẽ trong báo cáo cần được đánh chỉ số và được đặt tên (hay giải thích ngắn về hình vẽ đó và đặt phía dưới hình vẽ. Ví dụ về cách đánh chỉ số cho hình số 1 của chương 2: *Hình 2.1. Sơ đồ minh họa hoạt động của người dùng hệ thống ABC*)

# **DANH MỤC BẢNG BIỂU**

**(**nếu có)

Tất cả các bảng trong báo cáo cần được đánh chỉ số và được đặt tên (hay giải thích ngắn về bảng biểu đó và đặt phía trên bảng biểu. Ví dụ về cách đánh chỉ số cho bảng số 1 của chương 2: *Bảng 2.1. Bảng tổng hợp số liệu người*

# **MỞ ĐẦU**

(trình bày không quá 2 trang)

Phần mở đầu trình bày ngắn gọn về các nội dung:

1. **Lý do chọn chủ đề/đề tài**

Trình bày lý do để dẫn tới bạn chọn đề tài này, có hai lý do chính:

* Bản thân mình mong muốn gì về các kiến thức, kỹ năng, thái độ, .. gì sau khi thực hiện đề tài.
* Lĩnh vực hoạt động của đề tài, hỗ trợ cho ai? ở đâu? và mang lại lợi ích gì?

1. **Mục tiêu nghiên cứu:**

Lưu ý: Trình bày ngắn gọn về mục tiêu nghiên cứu, mỗi mục tiêu nghiên cứu cụ thể hóa thành một gạch đầu dòng, có thể có một số mục tiêu sau:

- Về mặt kiến thức: Công cụ, phương pháp, kỹ thuật, quy trình được vận dụng trong quá trình nghiên cứu và thực hiện đề tài (bao gồm cả giai đoạn Khảo sát, Thu thập YC, Phân tích, Thiết kế, Code, Kiểm thử).

- Về mặt nghiệp vụ của đề tài: hỗ trợ cho ai? ở đâu? và mang lại lợi ích gì?

- Vận dụng*…kể tên công cụ, phương pháp, kỹ thuật, quy trình ở đây….* để phát triển phần mềm *…kể tên phần mềm ở đây..*

3. Đối tượng và phạm vi nghiên cứu:

Nêu/chỉ ra đối tượng nghiên cứu của đề tài (như: Mô hình, phương pháp, công cụ, thuật toán, ngôn ngữ, lý thuyết cũng như vận dụng trong thực tế tại các doanh nghiệp hoạt động trong lĩnh vực công nghệ thông tin và truyền thông). Chỉ ra phạm vi nghiên cứu cụ thể về thời gian/không gian/địa điểm và lĩnh vực nghiên cứu.

Ví dụ:

- Nghiên cứu về mô hình quy trình phát triển phần mềm…*linh hoạt*…..

- ……

4. Kết quả mong muốn đạt được của đề tài: Trình bày ngắn gọn về kết quả mong muốn đạt được của đề tài và cụ thể hóa thành các gạch đầu dòng.

Nội dung ở đây chính là các mục tiêu đã đặt ra ở trên.

5. Cấu trúc của báo cáo:

Trình bày về cấu trúc của cuốn báo cáo thực tập (số phần, số chương, nội dung sẽ trình bày trong từng chương).

Ví dụ: Ngoài phần Mở đầu, phần Kết luận, cấu trúc quyển thuyết minh đồ án tốt nghiệp còn gồm …4.. chương:

- Nội dung Chương 1 trình bày về……

- Nội dung Chương 2 trình bày về…*quy trình kỹ thuật yêu cầu*..…

- Nội dung Chương 3 trình bày về……

- Nội dung Chương 4 trình bày về……

Nội dung trình bày phần Mở đầu cần ngắn gọn, tối đa không quá 2 trang.

# **CHƯƠNG 1 TỔNG QUAN VỀ DỰ ÁN PHẦN MỀM**

Giới thiệu chương: trình bày nội dung dự kiến sẽ trình bày ở chương 1.

Ví dụ: Nội dung Chương 1 trình bày về:…..

## 1.1. GIỚI THIỆU VỀ DỰ ÁN PHÁT TRIỂN PHẦN MỀM …..

### 1.1.1. Giới thiệu chung

Giới thiệu tổng quan về dự án. Lời giới thiệu làm sao để nổi bật được các vấn đề sau:

- Loại phần mềm và môi trường hoạt động

- Địa chỉ áp dụng (tổ chức/cá nhân sử dụng phần mềm)

- Các tác nhân ngoài của hệ thống: Con người, Thiết bị, Các hệ thống ngoài khác (Lưu ý CSDL không phải là tác nhân ngoài).

- Các yêu cầu (chức năng) gắn với mỗi tác nhân là gì?

- Các yêu cầu khác (phi chức năng).

### 1.1.2. Khảo sát và thu thập yêu cầu

Phần này phải đưa ra danh sách các yêu cầu của khách hàng về phần mềm dự kiến xây dựng.

## 1.2. CÔNG CỤ, PHƯƠNG PHÁP, KỸ THUẬT VẬN DỤNG

Giới thiệu ngắn gọn về lý do tại sao mình lại sử dụng các Công cụ, phương pháp, kỹ thuật này. Nó đem lại lợi ích gì

## KẾT LUẬN CHƯƠNG 1

Trình bày các nội dung Chương 1 đã trình bày về:….

# **CHƯƠNG 2 PHÂN TÍCH YÊU CẦU PHẦN MỀM**

Giới thiệu chương: trình bày nội dung dự kiến sẽ trình bày ở chương 1.

Ví dụ: Nội dung Chương 2 trình bày về:…..

## 2.1. CÁC TÁC NHÂN HỆ THỐNG

Giới thiệu về các tác nhân trong hệ thống và mối quan hệ giữa các tác nhân. Tác nhân ở đây bao gồm có:

- Con người;

- Phần cứng (nếu có);

- Hệ thống khác (nếu có);

- Hệ quản trị cơ sở dữ liệu ngoài (nếu có);

Lưu ý: Cơ sở dữ liệu của hệ thống không phải là tác nhân, tuyệt đối không được đưa cơ sở dữ liệu vào các biểu đồ. Việc truy/xuất/lưu trữ dữ liệu trên các biểu đồ thể hiện qua các đối tượng/lớp thực thể.

Có thể sử dụng biểu đồ UC tổng quan, biểu đồ tương tác tổng quan (Interaction Overview Diagrams) để trình bày về các tác nhân của hệ thống. Sau biểu đồ UC tổng quan, nhất thiết cần giới thiệu về từng tác nhân 1 và vai trò của tác nhân đó với hệ thống là gì?

Một số câu hỏi giúp nhận diện các Actor ngoài của hệ thống:

* **Ai** là người sử dụng chức năng chính của hệ thống?
* **Ai** cần sự hỗ trợ từ hệ thống để thực hiện công việc thường nhật của họ?
* **Ai** phải thực hiện công việc bảo dưỡng, quản trị và giữ cho hệ thống hoạt động?
* Hệ thống sẽ kiểm soát thiết bị **phần cứng nào**?
* Hệ thống đang xây dựng cần tương tác với những **hệ thống khác** hay không ?
* **Ai** hoặc **vật thể** nào quan tâm đến hay chịu ảnh hưởng bởi kết quả mà hệ thống phần mềm tạo ra?

## 2.2. CÁC YÊU CẦU CHỨC NĂNG

### 2.2.1. Giới thiệu về các yêu cầu chức năng hệ thống

Nội dung phần này giới thiệu về các tác nhân, yêu cầu chức năng nghiệp vụ, mối quan hệ giữa tác nhân với yêu cầu chức năng nghiệp vụ tương ứng và quy trình sử dụng phần mềm.

Có thể sử dụng biểu đồ phân rã UC (phân rã theo nhóm chức năng tổng quát hoặc theo tác nhân ngoài như đã xác định ở biểu đồ UC tổng quan trên); để minh họa cho các chức năng của hệ thống.

Biểu đồ use case có mục tiêu:

- Xác định được các Actor (tác nhân) trong hệ thống

- Xác định được các UC trong hệ thống và xác định được các mối quan hệ giữa các UC này.

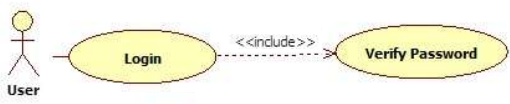
Mỗi yêu cầu chức năng được viết thành một đề mục.

##### 2.2.2. Yêu cầu …kể tên từng chức năng của phần mềm…

(Ví dụ: 2.1.2.2. Yêu cầu chức năng “Xem thông tin sản phẩm”)

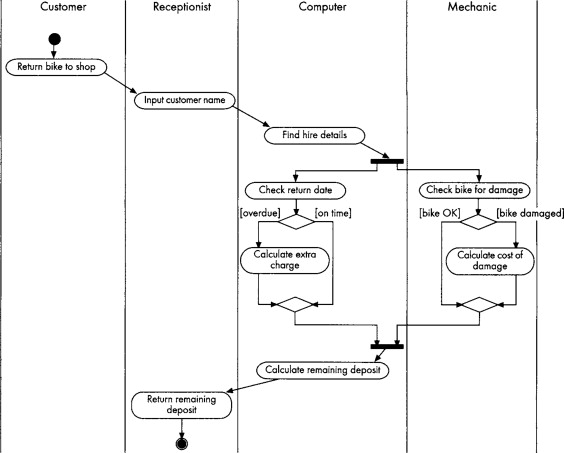
Lưu ý trình bày các nội dung sau:

Đầu tiên cần viết một đoạn Giới thiệu về yêu cầu đang đặc tả (ví dụ: Xem thông tin sản phẩm) và vai trò của nó trong hệ thống. Sử dụng biểu đồ chi tiết UC để minh họa cho chức năng này. Giúp mọi người hiểu được vai trò của chức năng này trong hệ thống và mối quan hệ của UC đang phân tích với các UC khác.



*Hình 2.i. Biểu đồ minh họa UC đăng nhập (Login)*

Phần tiếp theo trình bày về quy trình … kể tên yêu cầu chức năng… **(**sử dụng biểu đồ hoạt động Activity Diagram để minh họa cho quy trình hoạt động của UC**).** Biểu đồ này hỗ trợ quá trình đặc tả trên biểu mẫu.

****

*Hình 2.j. Biểu đồ minh họa quy trình hoạt động của UC ….*

*Hướng dẫn vẽ Activity Diagram:*

*Bước 1: Xác định các nghiệp vụ cần mô tả, xem lại biểu đồ UC để xác định nghiệp vụ cần mô tả;*

*Bước 2: Xác định trạng thái đầu tiên và trạng thái kết thúc;*

*Bước 3: Xác định các hoạt động tiếp theo*

*Hướng vẽ biểu đồ: Xuất phát từ điểm bắt đầu, phân tích để xác định các hoạt động tiếp theo cho đến khi gặp điểm kết thúc để hoàn tất biểu đồ này.*

Trình bày về đặc tả yêu cầu (use case) **… tên yêu cầu chức năng của phần mềm…** Sử dụng biểu để trình bày, nội dung biểu được trình bày như sau:

**Bảng 2.i.** Đặc tả chức năng Đăng nhập

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Mã Use case | …… | Tên Use case | ……. |
| Tác nhân | …….. | | |
| Mô tả | ……. (gợi ý: Tác nhân …. sử dụng chức năng này vào việc gì) | | |
| Sự kiện kích hoạt chức năng | …. (gợi ý: tác nhân thực hiện thao tác gì để chức năng được kích hoạt hoạt động.) | | |
| Tiền điều kiện | … (điều kiện để chức năng có thể hoạt động được, như: Dữ liệu, sự kiện) | | |
| Luồng sự kiện chính | |  |  |  | | --- | --- | --- | | **#** | **Thực hiện bởi** | **Hành động** | | 1 | Tên tác nhân/hệ thống | Mô tả hoạt động | | 2 |  |  | | … |  |  | | n |  |  | | | |
| Luồng sự kiện thay thế | |  |  |  | | --- | --- | --- | | **#** | **Thực hiện bởi** | **Hành động** | | 1a | Tên tác nhân/hệ thống | Mô tả hoạt động | | 1b |  |  | | … |  |  | | | |
| Hậu điều kiện | Sau khi kết thúc hoạt động | | |

Lưu ý: Khi mô tả dữ liệu đầu vào, đầu ra cần mô tả đầy đủ nhất có thể (phần này giúp xác định thuộc tính của các lớp thực thể, sau đó xây dựng CSDL). Không có phần này thì không thể thiết kế được CSDL.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **#** | **Trường dữ liệu** | **Mô tả** | **Bắt buộc (Y/N)** | **Điều kiện hợp lệ** | **Ví dụ** |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

##### 2.2.3. Yêu cầu …kể tên từng chức năng của phần mềm…

##### ……..

##### 2.2.n. Yêu cầu chức năng …kể tên từng chức năng của phần mềm…

## 2.3. YÊU CẦU PHI CHỨC NĂNG

##### 2.3.1. Giao diện người dùng

##### 2.3.2. Tính bảo mật và các ràng buộc

## KẾT LUẬN CHƯƠNG 2

Nội dung Chương 2 đã trình bày về:….

# **CHƯƠNG 3 THIẾT KẾ PHẦN MỀM**

Giới thiệu chương: trình bày nội dung dự kiến sẽ trình bày ở chương 1.

*Nội dung Chương 3 cần trình bày về đầy đủ về các hoạt động thiết kế phần mềm, bao gồm:*

*- Thiết kế kiến trúc phần mềm;*

*- Thiết kế cấu trúc phần mềm;*

*- Thiết kế giao diện;*

*- Thiết kế cơ sở dữ liệu.*

*Nội dung chương 3 có thể trình bày theo cấu trúc sau:*

## 3.1. THIẾT KẾ KIẾN TRÚC PHẦN MỀM

Nội dung phần này mô tả chi tiết về kiến trúc được lựa chọn để phát triển phần mềm (ví dụ: mô hình kiến trúc MVC).

Cần mô tả chi tiết về sự phân rã của từng thành phần. Có thể sử dụng bảng hoặc sơ đồ để minh họa cho các chi tiết này.

Có thể dùng biểu đồ thành phần và triển khai (Component Diagram & Deployment Diagram) để minh họa các thành phần trong kiến trúc hệ thống.

Phần mềm có thể chia thành 4 phần cơ bản:

* Data storage: thành phần lưu trữ dữ liệu của hệ thống
* Data access logic: thành phần giúp liên lạc với thành phần lưu trữ
* Application logic: thành phần xử lý các quy trình nghiệp vụ
* Presentation logic: thành phần xử lý giao diện

Phần cứng có thể chia thành 3 loại:

* Client: là thiết bị tiếp nhận input/output từ người dùng. Thường là máy tính để bàn, máy tính xách tay, điện thoại di động
* Server: là những máy tính đảm nhận 1 số nhiệm vụ xử lý quan trọng, là trung tâm của hệ thống
* Network: là những thiết bị đảm bảo các client và server kết nối với nhau

## 3.2. THIẾT KẾ CẤU TRÚC PHẦN MỀM

Phần này thiết kế tất cả các yêu cầu đã phân tích trong phần 2.1. Mỗi đề mục là một yêu cầu chức năng cần thiết kế

##### 3.2.1. Chỉ tên thành phần phần mềm cần thiết kế

Ví dụ:

##### 3.2.1. Chức năng “Đăng ký tài khoản”

Chức năng "Đăng ký tài khoản" cho phép người dùng mới tạo tài khoản trên hệ thống bằng cách cung cấp thông tin cá nhân, tạo thông tin đăng nhập, và xác minh qua email (các thông tin có được nhờ phân tích trong chương 2). Chức năng này đảm bảo người dùng cung cấp thông tin hợp lệ và tài khoản chỉ được kích hoạt sau khi xác thực. Các yêu cầu về chức năng được mô tả trên Bảng 2.y (bảng này đã trình bày ở giai đoạn phân tích):

- Người dùng cần nhập thông tin cá nhân cơ bản: tên, địa chỉ email và mật khẩu.

- Hệ thống phải kiểm tra tính hợp lệ của email và mật khẩu (email chưa được đăng ký, mật khẩu đủ mạnh).

- Hệ thống gửi email xác nhận đến người dùng.

- Tài khoản chỉ được kích hoạt khi người dùng xác nhận qua email.

(Lưu ý: Thay bằng việc liệt kê như trên, có thể dùng biểu đồ trạng thái để minh họa. )

Hình 3.u minh họa các lớp và đối tượng tham gia ca sử dụng “Đăng ký tài khoản” gồm:..kể tên các lớp… và …kể tên đối tượng…

|  |
| --- |
| Đưa hình vẽ về Biểu đồ lớp tham gia ca sử dụng về chức năng “Đăng ký tài khoản”  **Lưu ý:** Sử dụng biểu đồ lớp tham gia ca sử dụng (mục tiêu: xác định được các lớp liên quan đến yêu cầu chức đang thiết kế (hay là liên quan đến ca sử dụng)). Các lớp và cách xác định lớp: Bound, Control, Entity  - Tìm lớp Bound, theo nguyên tắc giữa Actor và Use case có một lớp Bound. Khi mô tả lớp Bound cần mô tả đầy đủ các nghiệp vụ (hay chính là các phương thức của lớp).  - Xác định lớp Control, theo nguyên tắc mỗi Use case có ít nhất một lớp Control. Khi mô tả lớp Control cần mô tả đầy đủ các nghiệp vụ (hay chính là các phương thức của lớp): create(), cancel(), update(), Register(), Getlist(),… Điều này giúp xác định được các dữ liệu cho lớp thực thể.  - Xác định các lớp thực thể (Entity), đọc kịch bản xác định các danh từ tham gia UC để tìm ra lớp thực thể. Khi mô tả lớp thực thể, cần mô tả chi tiết các dữ liệu (chính là thuộc tính của lớp). |

Hình 3.u. Biểu đồ lớp tham gia ca sử dụng “Đăng ký tài khoản”

Hình 3.v mô tả thứ tự các thông điệp và tương tác giữa các đối tượng thực hiện một ca sử dụng “Đăng ký tài khoản” tương tác với nhau theo thời gian của luồng chính.

|  |
| --- |
| Đưa hình vẽ về Biểu đồ Biểu đồ trình tự - Sequence Diagram mô tả về chức năng Đăng ký  *Lưu ý: Sử dụng biểu đồ tương tác theo thời gian (Biểu đồ trình tự - Sequence Diagram) để mô tả tương tác của các đối tượng để xác định các chức năng của hệ thống (****mục tiêu: để xác định thêm các thuộc tính và các phương thức khác cho lớp thực thể****). Biều đồ này còn giúp xây dựng biểu đồ cộng tác (Collaboration Diagram). Trên biểu đồ tuần tự chức năng đăng nhập nhấn F5 để chuyển tự động từ biểu đồ tuần tự sang biểu đồ cộng tác* |

Hình 3.v. Biểu đồ trình tự ca sử dụng “Đăng ký tài khoản”

Từ thông tin trên bảng đặc tả chức năng “Đăng ký tài khoản” (Bảng 2.y (bảng này các bạn đã trình bày ở giai đoạn phân tích)), biểu đồ lớp tham gia ca sử dụng (Hình 3….), biểu đồ trình tự (Hình 3…) xác định được các lớp thực thể trên Hình 3…. ( và các lớp thực thể mới (nếu có), vì đôi khi ta có thể phát hiện thêm lớp mới):

-----bao nhiêu lớp, mỗi lớp có bao nhiêu thuộc tính là do các bạn------

|  |
| --- |
| Đưa hình vẽ về Biểu đồ lớp thực thể mô tả về chức năng Đăng ký tài khoản.  **Lưu ý:** Xác định được các lớp thực thể và mối quan hệ giữa các lớp (đây là lớp thiết kế): **thu được biểu đồ lớp thực thể**, mỗi lớp cần đặc tả đầy đủ các thuộc tính (bao gồm: Tên; Kiểu dữ liệu; Kích thước) và các phương thức (bao gồm: Tên; Mô tả; Tham số đầu vào: Tên, kiểu dữ liệu, kích thước; Kết quả đầu ra: Tên, kiểu dữ liệu, kích thước; Luồng xử lý; Điều kiện bắt đầu; Điều kiện kết thúc). Mô tả bằng biểu đồ lớp thực thể, cần giải thích cụ thể vai trò của mỗi lớp trong sơ đồ. |

Hình 3.z. Biểu đồ xác định lớp thực thể từ chức năng “Đăng ký tài khoản”

(Kể tên các lớp thực thể và thiết kế thuật toán cho các phương thức trong các lớp thực thể. Dùng biểu đồ PDL (procedure description language)/biểu đồ luồng (Flowchart) hoặc giả mã để biểu diễn thuật toán, hoặc mô tả chi tiết các phương thức xử lý dữ liệu trong các lớp thực thể)

trong đó:

**- Account.** Lưu trữ thông tin tài khoản đăng nhập với các thuộc tính: Tên tài khoản, mật khẩu. Các phương thức xử lý dữ liệu:

+ validateEmail(email: String): Phương thức này kiểm tra xem địa chỉ email đã được sử dụng để đăng ký trước đó hay chưa.

* Đầu vào: Email người dùng cung cấp
* Đầu ra: Kết quả kiểm tra (hợp lệ hoặc không hợp lệ).

+ sendConfirmationEmail(user: User): Gửi email xác nhận với liên kết kích hoạt đến địa chỉ email của người dùng.

* Đầu vào: Đối tượng User chứa thông tin người dùng.
* Đầu ra: Email được gửi đến người dùng.

**- Profile.** Lưu trữ thông tin của người dùng trên hệ thống với các thuộc tính: Tên người dùng, địa chỉ, Email, Số điện thoại,….

**- Role.** Vai trò người dùng gồm các thuộc tính: Quản trị, nhân viên, khách hàng,….

##### 3.2.2 Thành phần 2 (chỉ tên của thành phần ở đây)

##### 3.2. n. Thành phần n (chỉ tên của thành phần ở đây)

## 3.3. THIẾT KẾ DỮ LIỆU

*Trình bày các nội dung liên quan đến các thực thể dữ liệu hoặc các dữ liệu chính của phần mềm cùng với kiểu và sự mô tả của chúng.*

*Cần đưa ra danh sách các đối tượng (mô hình lớp thực thể), thuộc tính, phương thức của các lớp cùng với các tham số.*

*Quy tắc thiết kế CSDL từ sơ đồ lớp thực thể thiết kế:*

*- Mỗi lớp thực thể thành 01 bảng dữ liệu (thuộc tính của lớp)*

*- Mối quan hệ giữa các lớp thành mối quan hệ giữa các bảng*

*- Chuẩn hóa CSDL về dạng 3NF.*

*Trước khi đưa ra các bảng dữ liệu cần trình bày sơ đồ lớp thực thể thiết kế đầy đủ.*

## 3.4. THIẾT KẾ GIAO DIỆN NGƯỜI SỬ DỤNG

##### 3.4.1. Thiết kế cho từng yêu cầu chức năng đã thiết kế ở trên

*Mô tả các chức năng của phần mềm từ quan điểm của người sử dụng. Giải thích làm thế nào người sử dụng sẽ có thể sử dụng phần mềm đang thiết kế để thực hiện tất cả các chức năng đã xác định và những thông tin phần mềm phản hồi cho người sử dụng khi thực hiện các chức năng đó.*

*Với mỗi chức năng, cần thực hiện các công việc sau:*

1. *Sử dụng biểu đồ trạng thái (State) giúp mô tả các trạng thái khác nhau mà giao diện có thể ở, chẳng hạn như trạng thái "Bắt đầu", "Đang tải", "Hoàn thành", "Lỗi", v.v. Các trạng thái này có thể phản ánh trạng thái hiện tại của quá trình hoặc tình trạng của giao diện.*

*A diagram of a program

Description automatically generated*

1. *Sử dụng sơ đồ cộng tác* *để mô tả các tương tác giữa các thành phần và giúp xác định các thông điệp và sự kiện.*

*A screen shot of a program

Description automatically generated*

1. *Sử dụng biểu đồ điều hướng (dòng chảy màn hình) để minh họa cho các trạng thái của phần mềm(loại biểu đồ:* *Collaboration diagrams).*

*A diagram of a event

Description automatically generated*

1. *Đưa ra hình ảnh màn hình hiển thị giao diện từ quan điểm của người sử dụng. Đây có thể là hình ảnh được minh họa phác thảo trên giấy vẽ hoặc được vẽ bằng công cụ hỗ trợ. Hình ảnh đưa ra càng gần với thực tế càng tốt. Cần mô tả các đối tượng (button, menu,…) trên giao diện và hoạt động đi kèm với các đối tượng đó.*

## KẾT LUẬN CHƯƠNG 3

Nội dung Chương 3 đã trình bày về:….

# **CHƯƠNG 4 KIỂM THỬ PHẦN MỀM**

Giới thiệu chương: trình bày nội dung dự kiến sẽ trình bày ở chương 1.

Ví dụ: Nội dung Chương ………… trình bày về:…..

…..

…..

Hình ….x Hình vẽ minh họa về…..

….

Kết luận chương ….

Nội dung Chương …. đã trình bày về:….

# **CHƯƠNG 5 GIỚI THIỆU SẢN PHẨM PHẦN MỀM**

Giới thiệu chương: trình bày nội dung dự kiến sẽ trình bày ở chương 1.

Ví dụ: Nội dung Chương ………… trình bày về:…..

…..

…..

Hình ….x Hình vẽ minh họa về…..

….

Kết luận chương ….

Nội dung Chương …. đã trình bày về:….

# **KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ**

(trình bày không quá 2 trang)