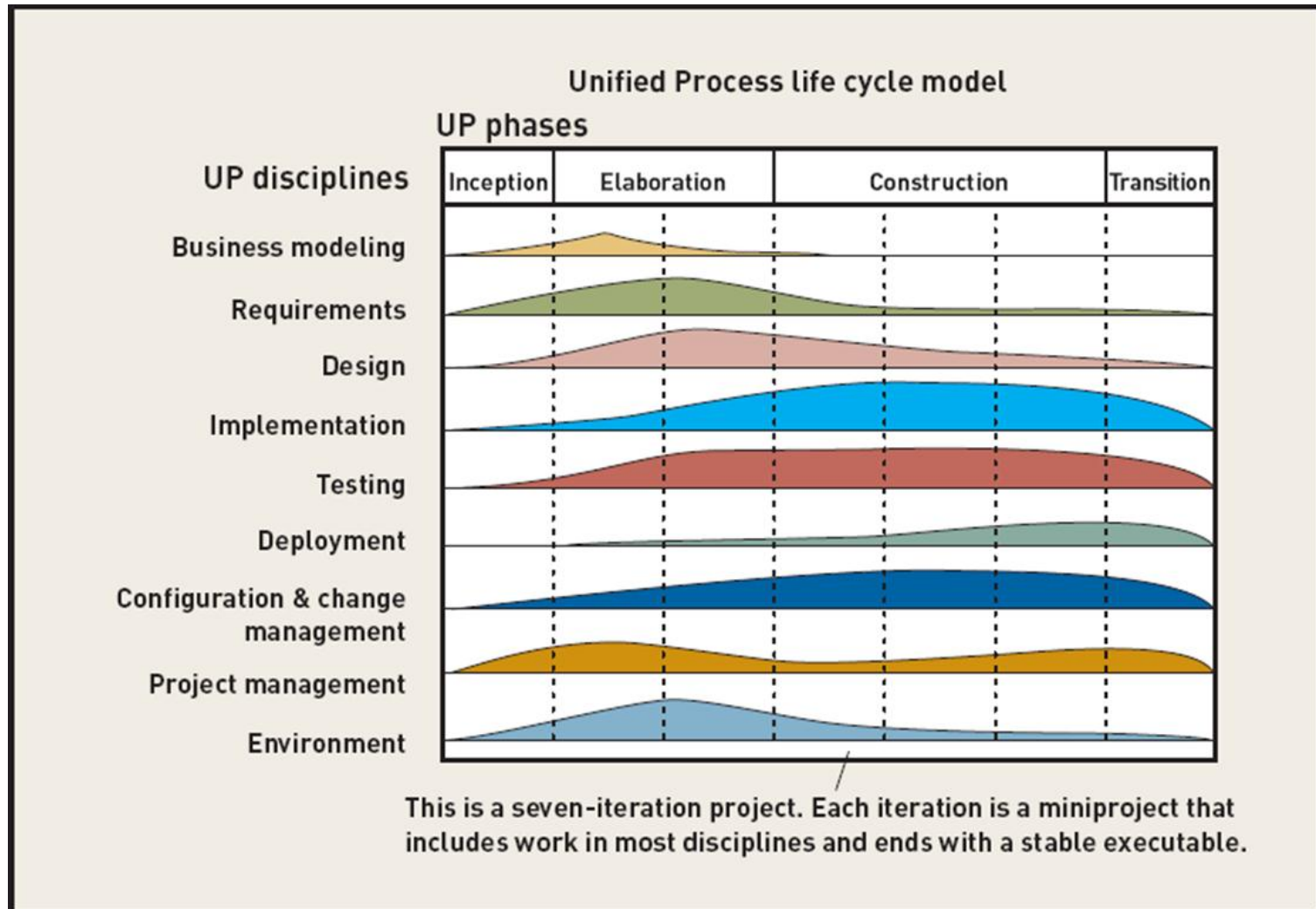


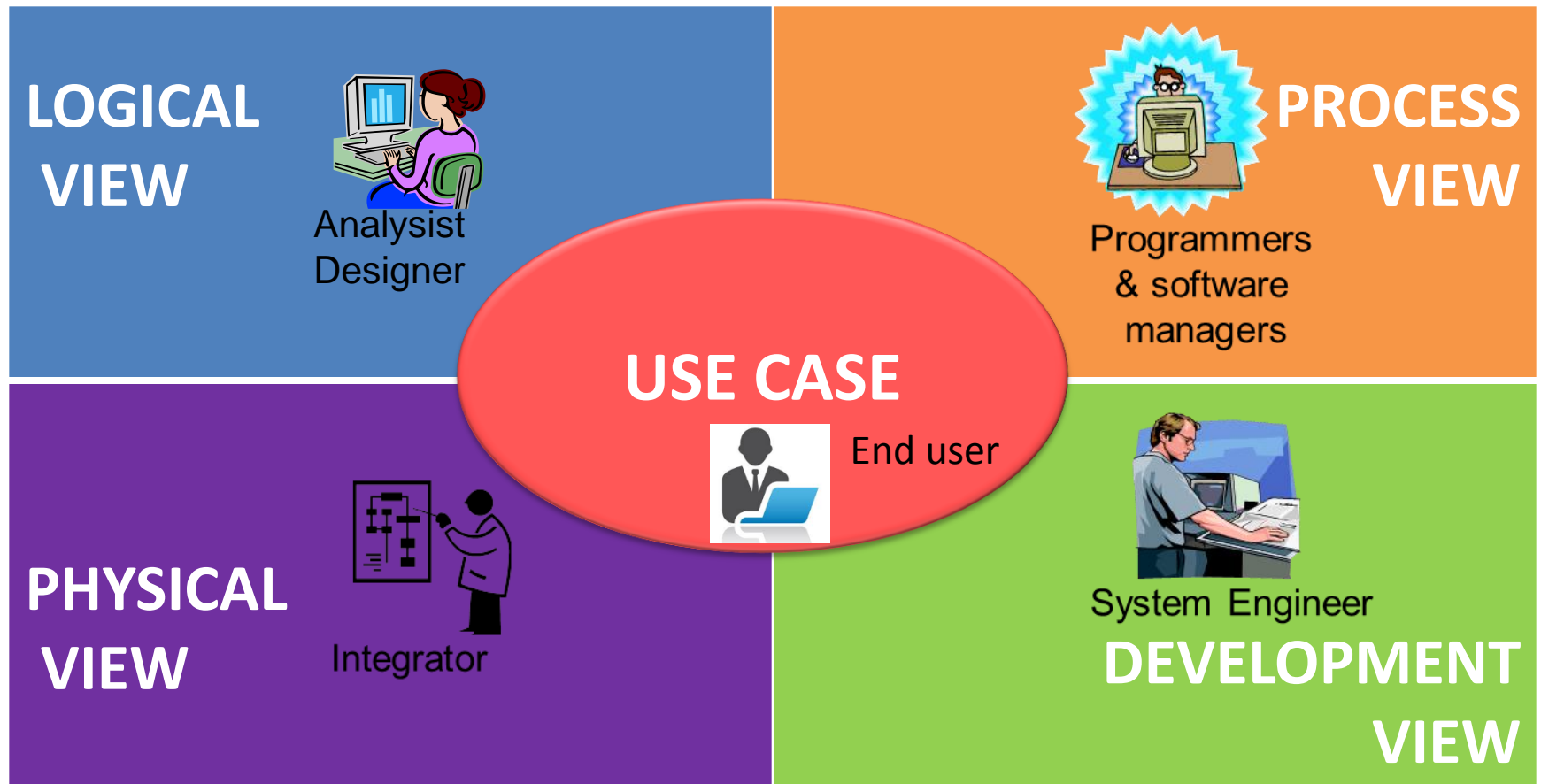
Review RUP



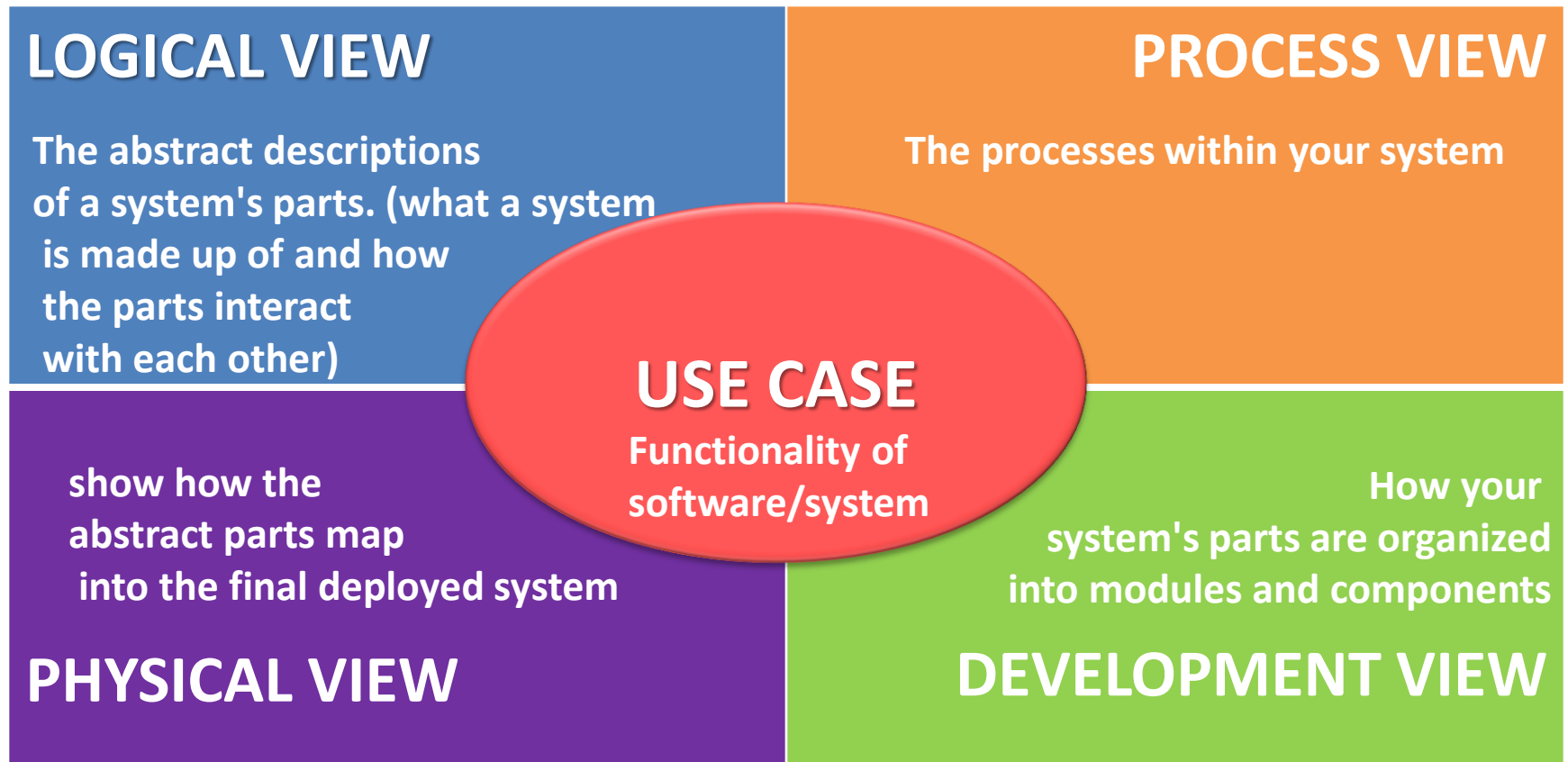


**** HÃY TRÌNH BÀY CHI TIẾT VỀ MÔ
HÌNH “4+1”VIEW**

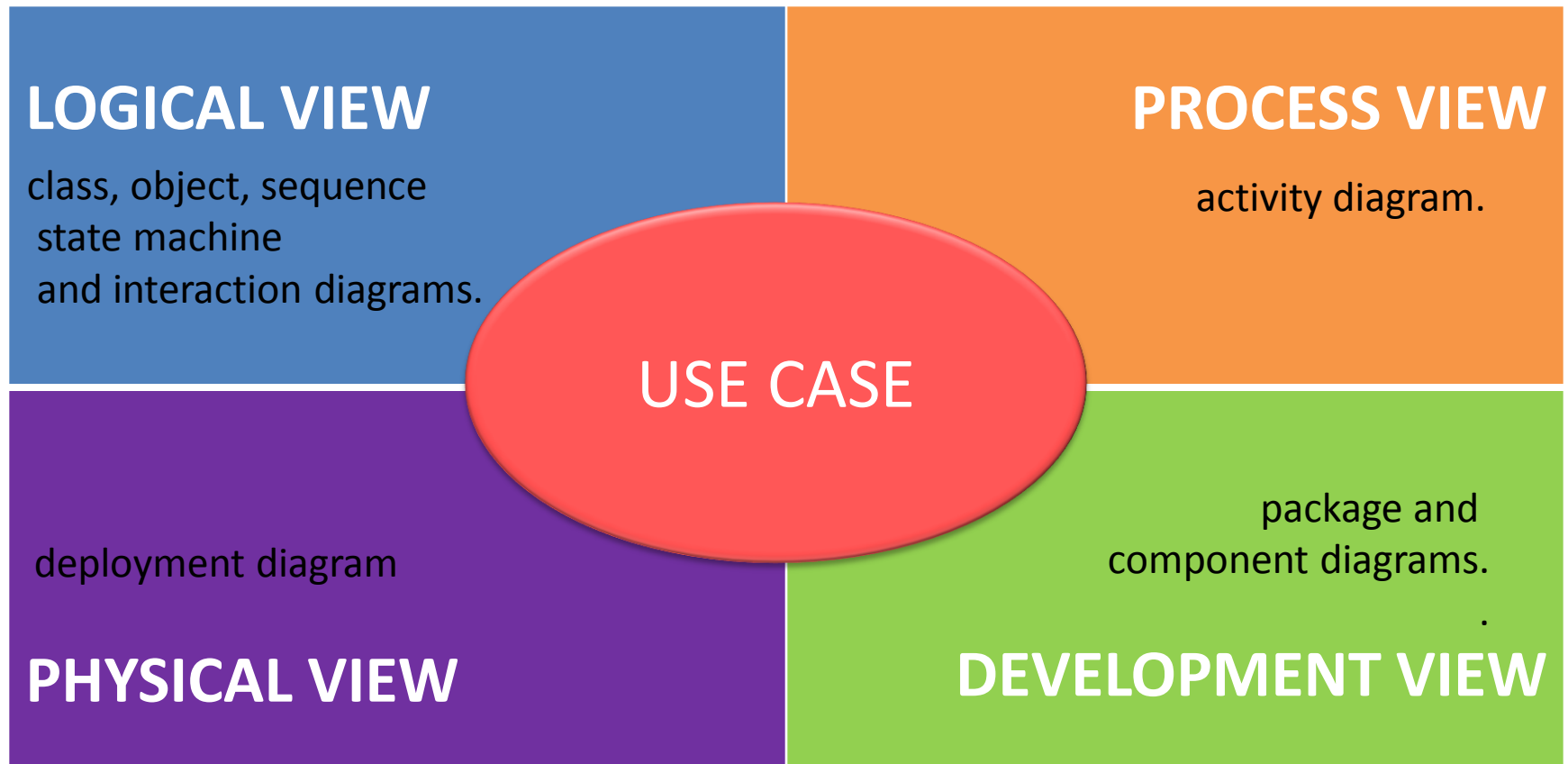
4 + 1 Views



4 + 1 Views



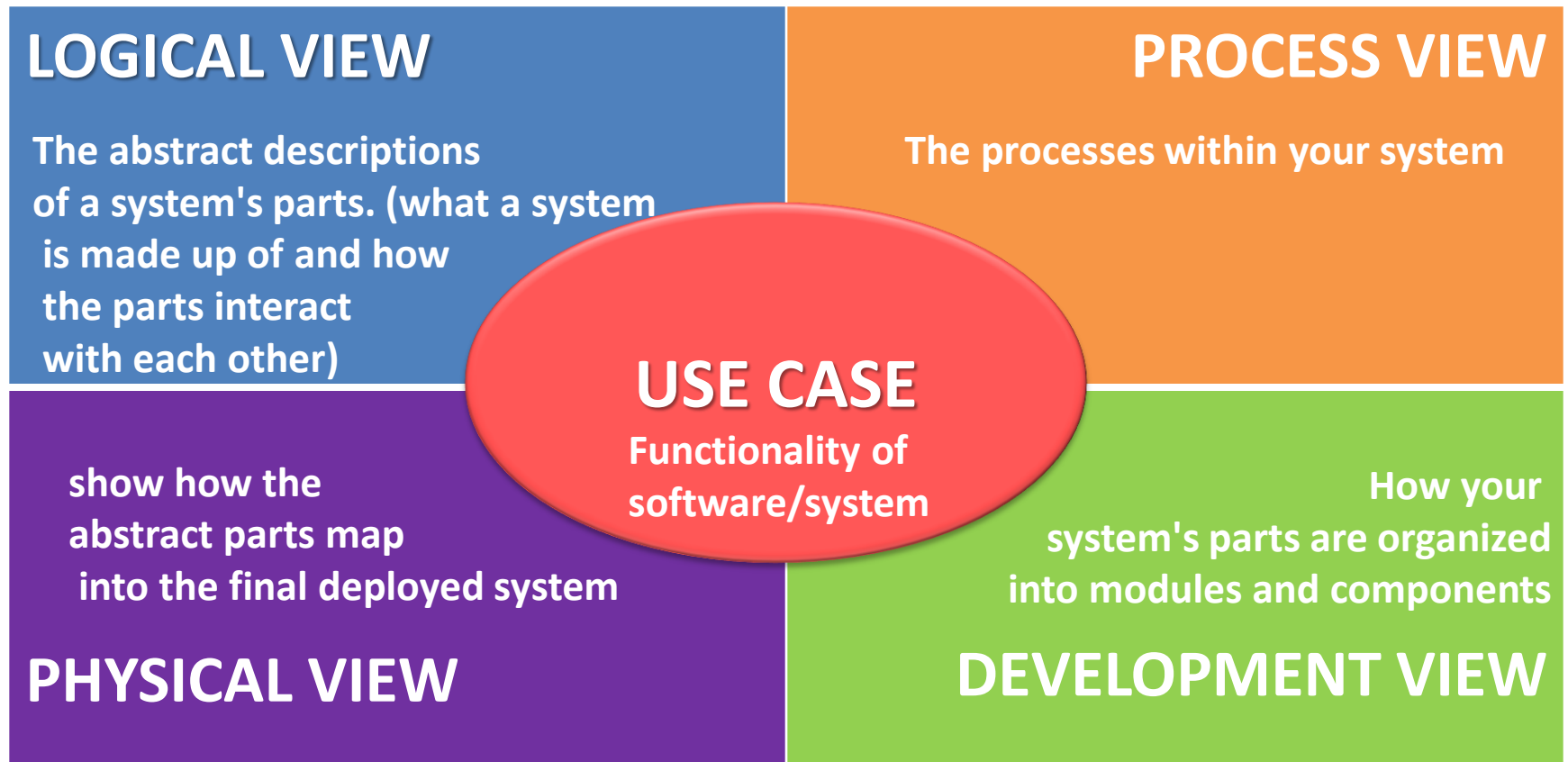
4 + 1 Views



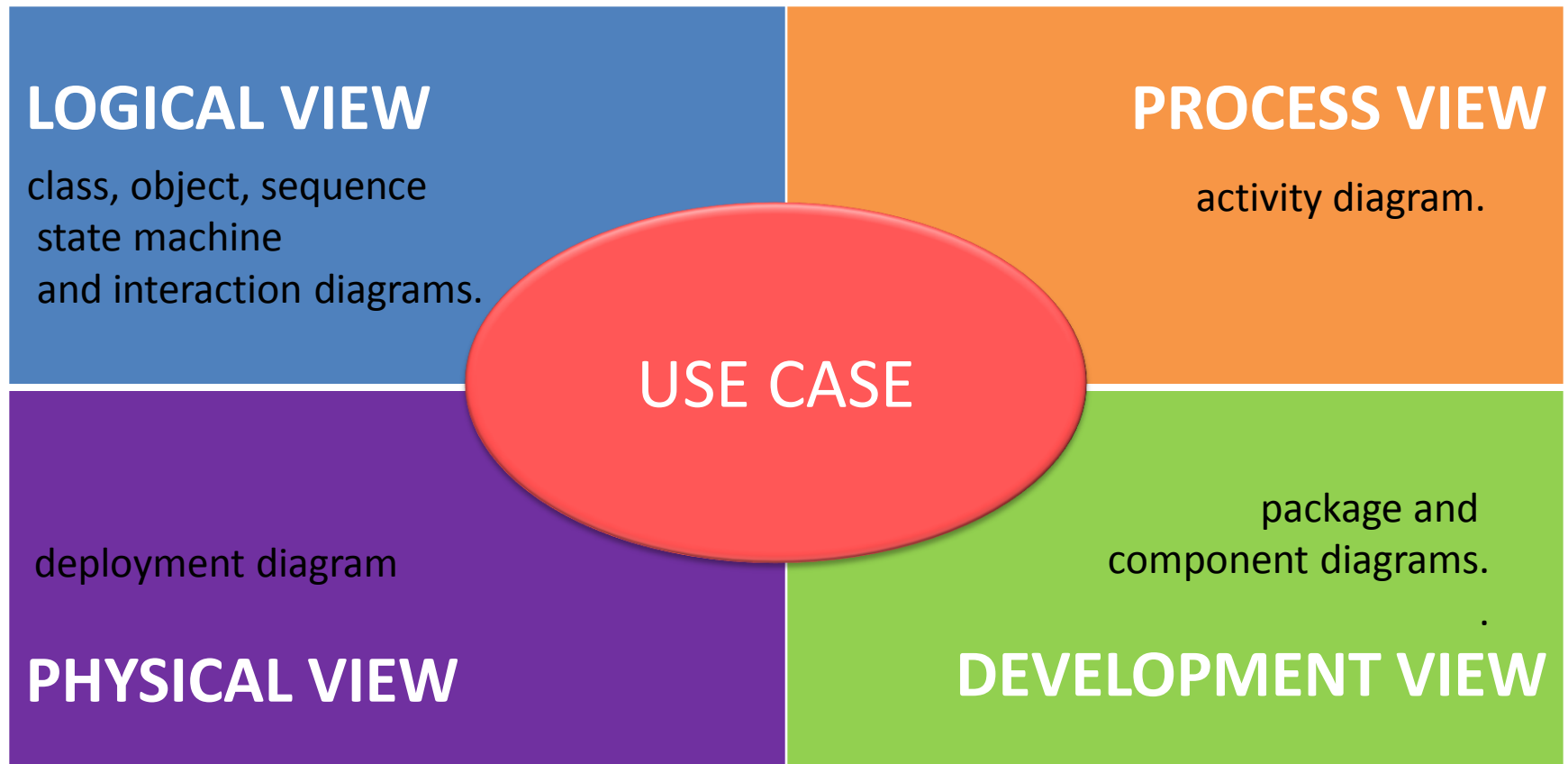
PHÂN TÍCH VÀ MÔ HÌNH HÓA YÊU CẦU



4 + 1 Views




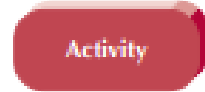
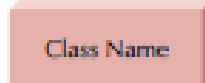





4 + 1 Views





ACTIVITY DIAGRAM

Cú pháp

An Action: <ul style="list-style-type: none">■ Is a simple, non-decomposable piece of behavior■ Is labeled by its name	
An Activity: <ul style="list-style-type: none">■ Is used to represent a set of actions■ Is labeled by its name	
An Object Node: <ul style="list-style-type: none">■ Is used to represent an object that is connected to a set of Object Flows■ Is labeled by its class name	
A Control Flow: <ul style="list-style-type: none">■ Shows the sequence of execution	
An Object Flow: <ul style="list-style-type: none">■ Shows the flow of an object from one activity (or action) to another activity (or action)	
An Initial Node: <ul style="list-style-type: none">■ Portrays the beginning of a set of actions or activities	
A Final-Activity Node: <ul style="list-style-type: none">■ Is used to stop all control flows and object flows in an activity (or action)	
A Final-Flow Node: <ul style="list-style-type: none">■ Is used to stop a specific control flow or object flow	

Cú pháp

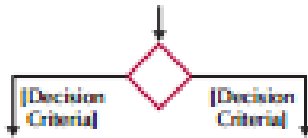
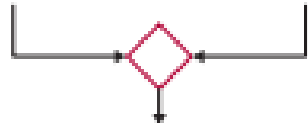


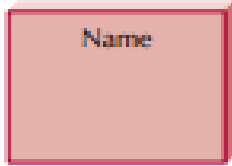
<p>A Decision Node:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Is used to represent a test condition to ensure that the control flow or object flow only goes down one path ■ Is labeled with the decision criteria to continue down the specific path 	
<p>A Merge Node:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Is used to bring back together different decision paths that were created using a decision-node 	
<p>A Fork Node:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Is used to split behavior into a set of parallel or concurrent flows of activities (or actions) 	
<p>A Join Node:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Is used to bring back together a set of parallel or concurrent flows of activities (or actions) 	
<p>A Swimlane:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Is used to break up an activity diagram into rows and columns to assign the individual activities (or actions) to the individuals or objects that are responsible for executing the activity (or action) ■ Is labeled with the name of the individual or object responsible 	

FIGURE 6-1 Syntax for an Activity Diagram

Ví dụ

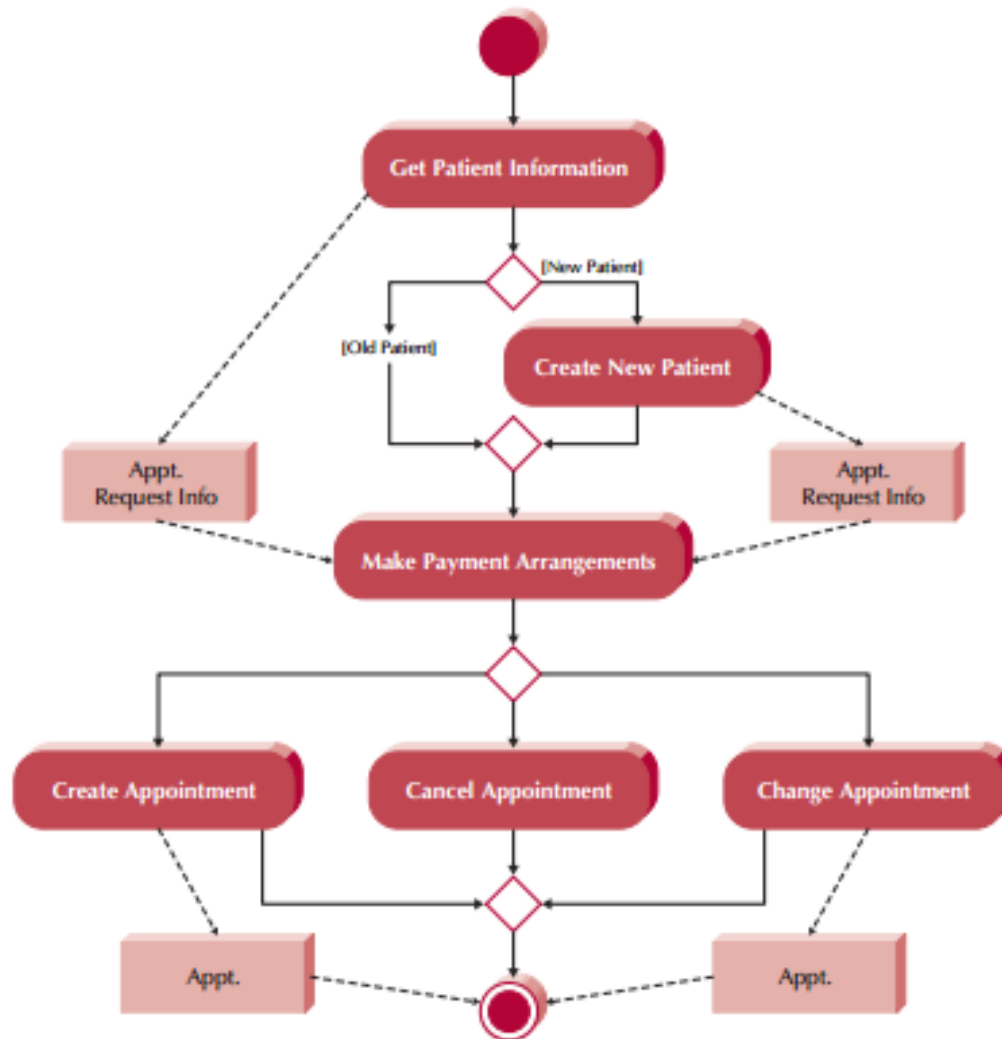


FIGURE 6-2
Activity Diagram for
Appointment System

Ví dụ

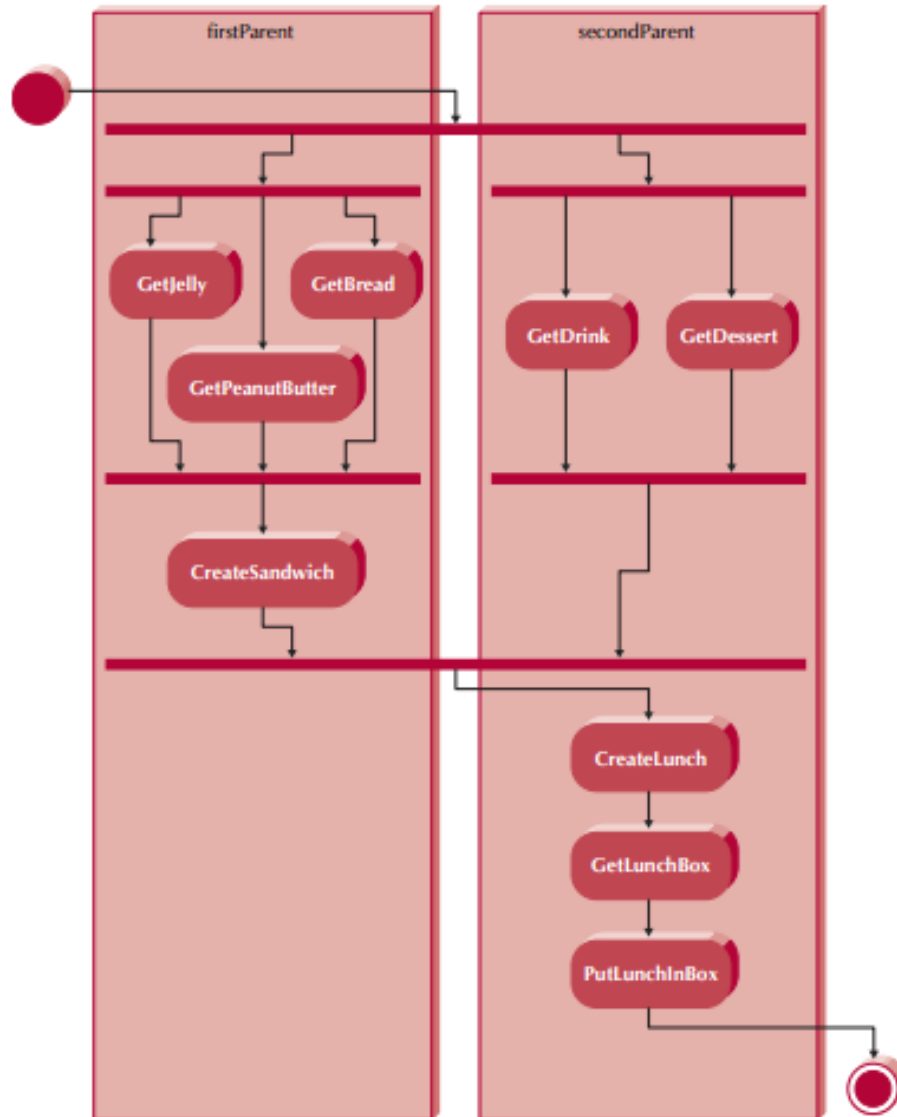


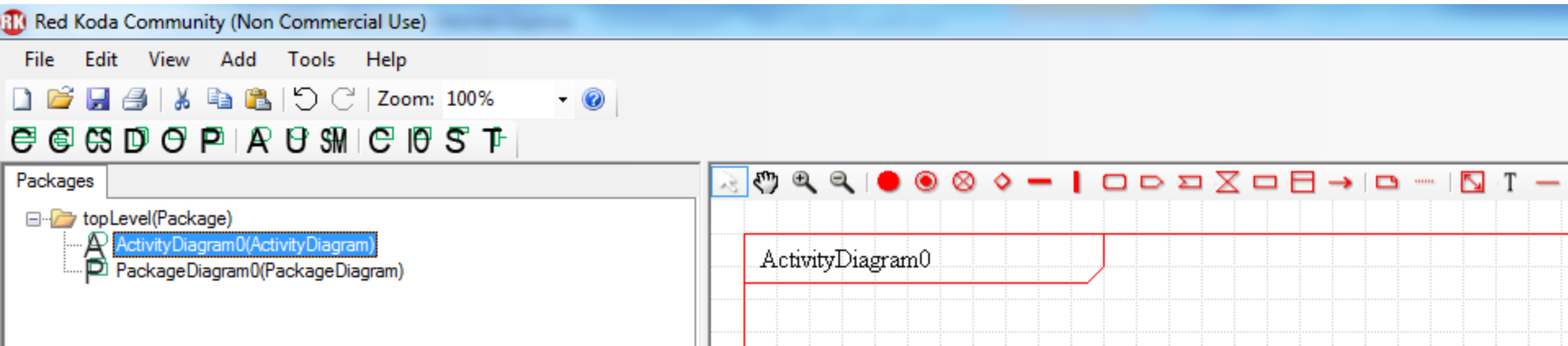
FIGURE 6-3
Activity Diagram for
Making a School Box
Lunch

Guidelines for Creating Activity Diagrams

- Scott Ambler has suggested the following guidelines when creating activity diagrams:
 - Since an activity diagram can be used to model any kind of process, you should set the context or scope of the activity being modeled. Once you have determined the scope, you should give the diagram an appropriate title.
 - You must identify the activities, control flows, and object flows that occur between the activities.
 - You should identify any decisions that are part of the process being modeled.
 - You should attempt to identify any prospects for parallelism in the process.
 - You should draw the activity diagram.

Yêu cầu bài tập

- Nhóm làm bài tập nộp 1 nhóm 4 bạn, mỗi bạn làm 1 chức năng. In ra nộp bài vào giờ lý thuyết.
- Bạn có thể vẽ tay đúng ký pháp hoặc dùng phần mềm cũng được (open source dùng RedKoda UML 2 ký pháp khá đủ. ArgoUML/ Star UML class diagram tốt)



Yêu cầu bài tập

- Viết user specification và vẽ activity diagram cho các chức năng dưới đây của bài quản lý cửa hàng bán thức ăn nhanh:
 - Đăng nhập (đã làm trên lớp)
 - Tạo tài khoản:
 - Khách hàng nhập thông tin về họ tên, địa chỉ, số điện thoại liên lạc, CMND, ngày cấp, địa chỉ email
 - Kiểm tra tính hợp lệ của số điện thoại
 - Kiểm tra tính hợp lệ của địa chỉ email.
 - Nếu 2 điều trên đúng, hệ thống sẽ gửi link đăng nhập vào email. Tên đăng nhập tài khoản sẽ là địa chỉ email, password mặc định gửi qua tin nhắn điện thoại. Trong vòng 48 giờ khách hàng không kích hoạt tài khoản sẽ tự hủy.
 - Đặt hàng

Yêu cầu bài tập

- Viết user specification và vẽ activity diagram cho các chức năng dưới đây của bài quản lý cửa hàng bán thức ăn nhanh:
 - Đặt hàng:
 - Khách hàng chọn thức ăn và nước uống với số lượng mong muốn vào giỏ hàng
 - Nhấn đặt hàng
 - Đặt hàng có hai hình thức là trả trước và trả sau
 - Khách hàng chọn hình thức thanh toán, cập nhật lại địa điểm giao hàng
 - Tiến hành thanh toán qua thẻ, ví nếu thanh toán trước. Trả sau thì nhận hàng mới trả. Lưu ý là trả sau tổng hóa đơn không vượt quá 500k

Yêu cầu bài tập

- Viết user specification và vẽ activity diagram cho các use case dưới đây của bài ATM:
 - Rút tiền:
 - Lưu ý: là precondition là đã đăng nhập hệ thống thành công
 - Vượt ngưỡng tiền thì như thế nào?
 - Máy ko đủ tiền thì sao?
 - Số tiền nhập vào không là bội số thì sao?
 - Rút thành công tài khoản ntn?

Yêu cầu bài tập

- Viết user specification và vẽ activity diagram cho các use case dưới đây của bài ATM:
 - Chuyển khoản
 - Lưu ý: là precondition là đã đăng nhập hệ thống thành công
 - Vượt ngưỡng tiền thì như thế nào?
 - Tài khoản cần chuyển không tồn tại ?
 - Sau khi đồng ý chuyển tài khoản ntn?

4. Thực hiện giao dịch rút tiền tại ATM BIDV

Bước 1: Đưa thẻ vào máy ATM theo chiều mũi tên trên thẻ hướng về phía máy.

Bước 2: Chọn ngôn ngữ để giao dịch: Tiếng Việt hoặc Tiếng Anh/Tiếng Trung bằng các phím tương ứng trên màn hình.

Bước 3: Nhập vào số PIN; Nhấn phím ENTER.

Bước 4: Chọn dịch vụ Rút tiền bằng các phím tương ứng trên màn hình

Bước 5: Chọn tài khoản rút tiền (trong trường hợp Quý khách có nhiều hơn 1 tài khoản)

Bước 6: Chọn số tiền cần rút bằng các phím tương ứng trên màn hình (Trường hợp Quý khách có nhu cầu rút số tiền khác thì nhấn phím Số khác và nhập số tiền cần rút rồi nhấn phím ENTER)

Bước 7: Chọn in hoá đơn hoặc không in hoá đơn bằng các phím tương ứng trên màn hình.

Bước 8: Nhận thẻ

Bước 9: Nhận tiền

Bước 10: Nhận hoá đơn (nếu có)

Lưu ý: Số tiền rút phải là bội số của 10.000 VND

5. Thực hiện giao dịch chuyển khoản tại ATM BIDV

Bước 1: Đưa thẻ vào máy ATM theo chiều mũi tên trên thẻ hướng về phía máy.

Bước 2: Chọn ngôn ngữ để giao dịch: Tiếng Việt hoặc Tiếng Anh/Tiếng Trung bằng các phím tương ứng trên màn hình.

Bước 3: Nhập vào số PIN; Nhấn phím ENTER.

Bước 4: Chọn dịch vụ Chuyển khoản bằng các phím tương ứng trên màn hình.

Bước 5: Chọn tài khoản để chuyển tiền (trong trường hợp Quý khách có nhiều hơn 1 tài khoản)

Bước 6.1: Chọn tài khoản nhận tiền (nếu Quý khách chuyển khoản giữa các tài khoản sử dụng thẻ);

Bước 6.2: Chọn phím Số khác và nhập số tài khoản nhận tiền; Nhấn phím ENTER.

Bước 7: Nhập số tiền cần chuyển. Kiểm tra số tài khoản và tên người nhận tiền trên màn hình. Nếu đúng thì nhấn phím Có; Nếu sai thì nhấn phím Không.

Bước 8: Chọn in hoá đơn hoặc không in hoá đơn bằng các phím tương ứng trên màn hình.

Bước 9: Nhận thẻ

Bước 10: Nhận hoá đơn (nếu có)

References

- Systems Analysis and Design, Ninth Edition
Gary B. Shelly, Harry J. Rosenblatt, 2012.
- Software Engineer 8th Edition, Ian Sommerville
- System Analysis and Design with UML Version 2.0, An Object-Oriented Approach, Second Edition, Alan Dennis, 2005



[illegible]