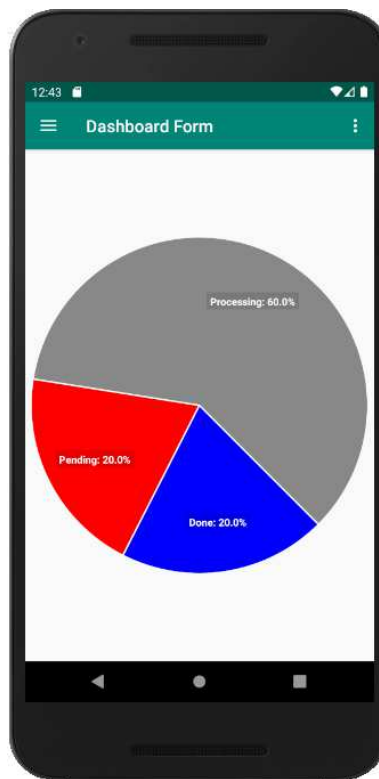


Software Requirement Specification

(Đặc tả yêu cầu phần mềm)

-----oOo-----

Dự án: Quản lý ghi chú cá nhân



Mục lục

1. Mô tả ứng dụng	3
2. Yêu cầu kỹ thuật	3
3. Hướng dẫn xây dựng ứng dụng	3
a. Ngày 1: Thiết kế giao diện	3
b. Ngày 2: Xử lý sự kiện	29
c. Ngày 3: Xử lý cơ sở dữ liệu	29
d. Ngày 4: Kiểm thử, hoàn thiện sản phẩm và báo cáo	29

1. Mô tả ứng dụng

Note Management System (NMS) là ứng dụng giúp người dùng ghi chú những công việc mà mình phải thực hiện trong tương lai.

Qua đó, chúng ta sẽ tránh quên những công việc quan trọng như họp, phỏng vấn, gặp khách hàng, tham dự sự kiện, ...

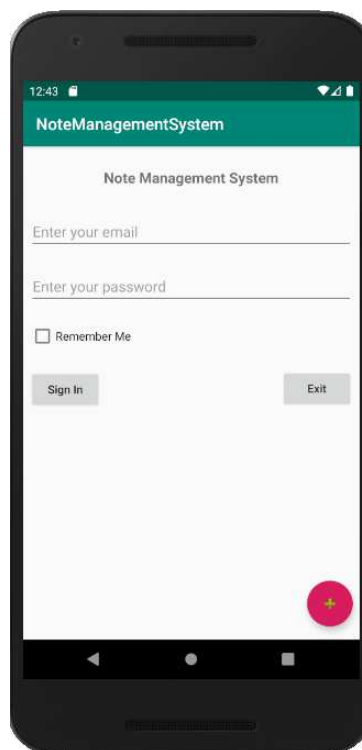
2. Yêu cầu kỹ thuật

- JDK 8+
- Ngôn ngữ lập trình: Java
- Cơ sở dữ liệu: SQLite

3. Hướng dẫn xây dựng ứng dụng

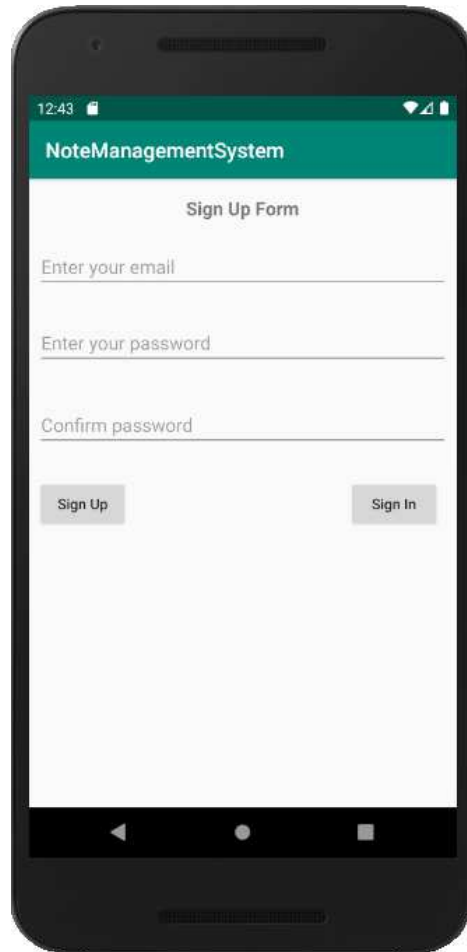
a. Ngày 1: Thiết kế giao diện

Giao diện ứng dụng khi chạy là màn hình đăng nhập



Để tạo tài khoản mới, người dùng sẽ chọn vào biểu tượng (+) ở góc dưới bên phải. Màn hình đăng ký tài khoản mới sẽ được hiển thị.

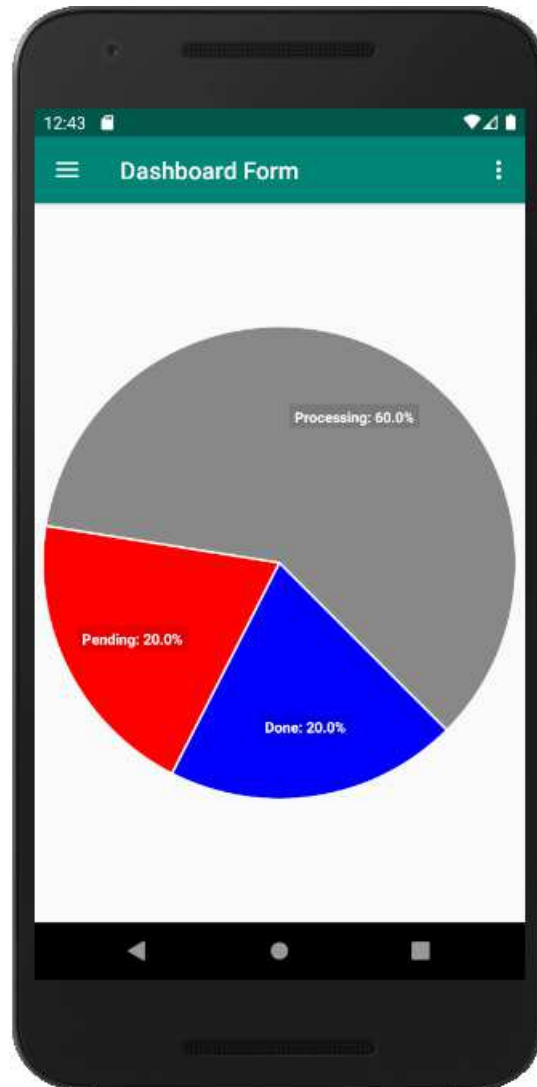
Xử lý của nút ‘Sign Up’ là tạo tài khoản và lưu vào database. Xử lý của nút ‘Sign In’ sẽ quay về màn hình đăng nhập



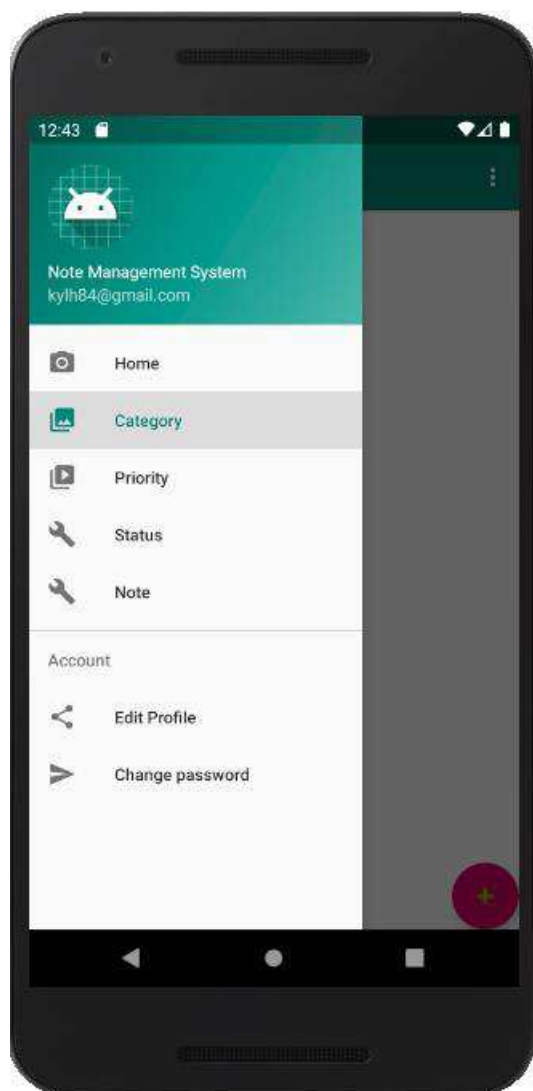
Đăng nhập thành công, người dùng sẽ được sử dụng các tính năng như sau

1. Bảng điều khiển (Dashboard)
2. Quản lý danh mục (Category)
3. Quản lý mức độ ưu tiên (Priority)
4. Quản lý trạng thái (Status)
5. Quản lý ghi chú (Note)
6. Thay đổi thông tin người dùng (Edit Profile, Change Password)

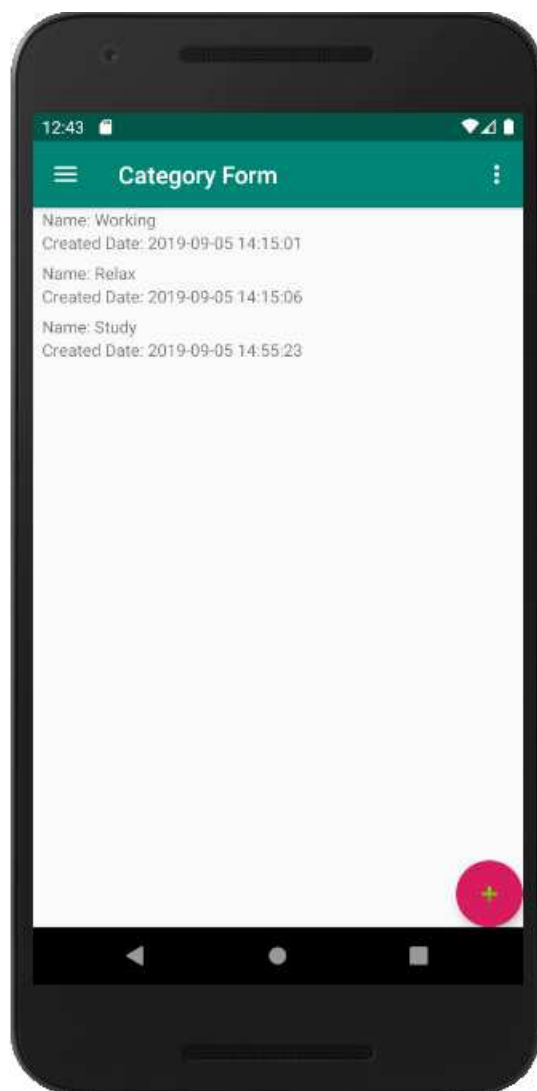
Bảng điều khiển (Dashboard): Thống kê tỷ lệ phần trăm những công việc đã hoàn thành (Done), những công việc đang xử lý (Processing) và những công việc đang tạm hoãn (Pending)



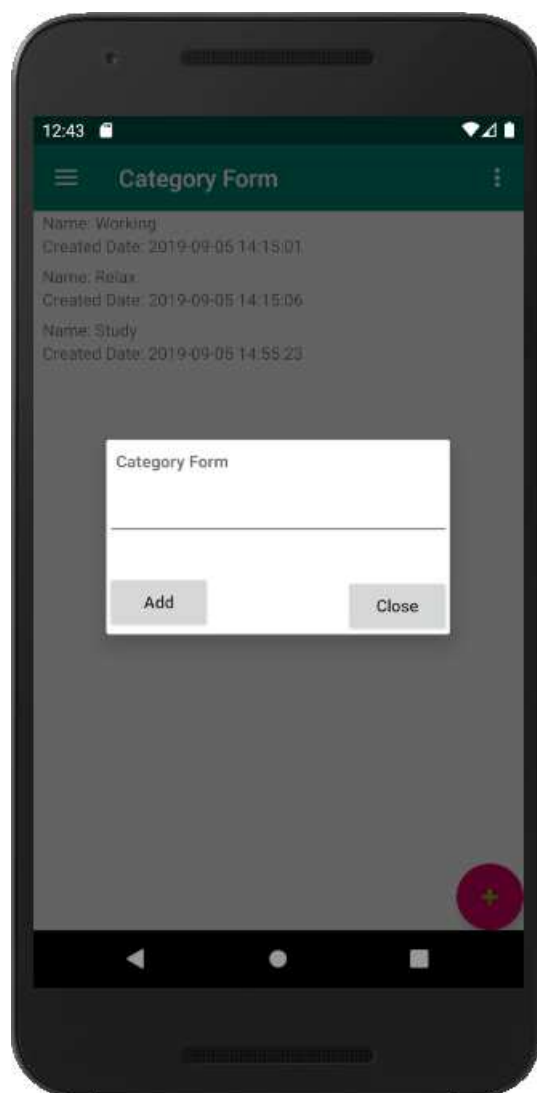
Quản lý danh mục (Category): Hiển thị danh sách chuyên mục hiện có



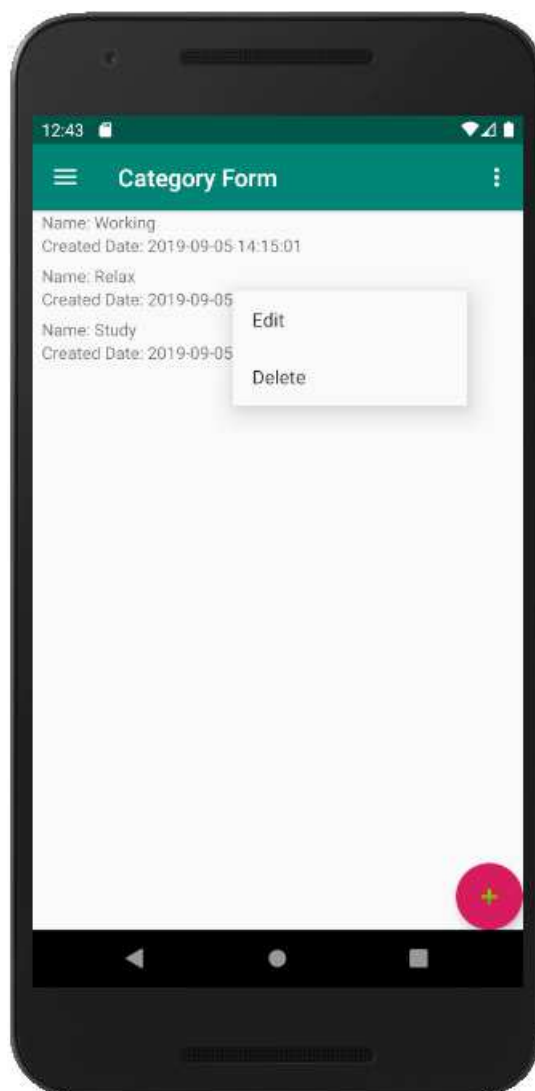
Người dùng chọn vào **Category** thuộc Slide Menu để thiến thị màn hình quản lý danh mục



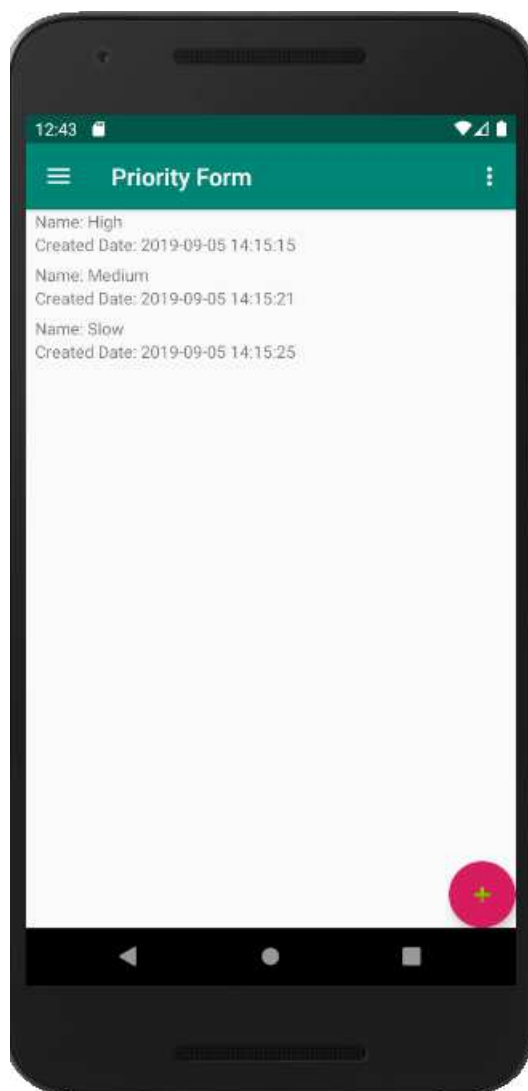
Để thêm mới người dùng chọn vào biểu tượng (+) ở góc dưới bên phải, ứng dụng sẽ hiển thị hộp thoại cho phép người dùng nhập tên danh mục



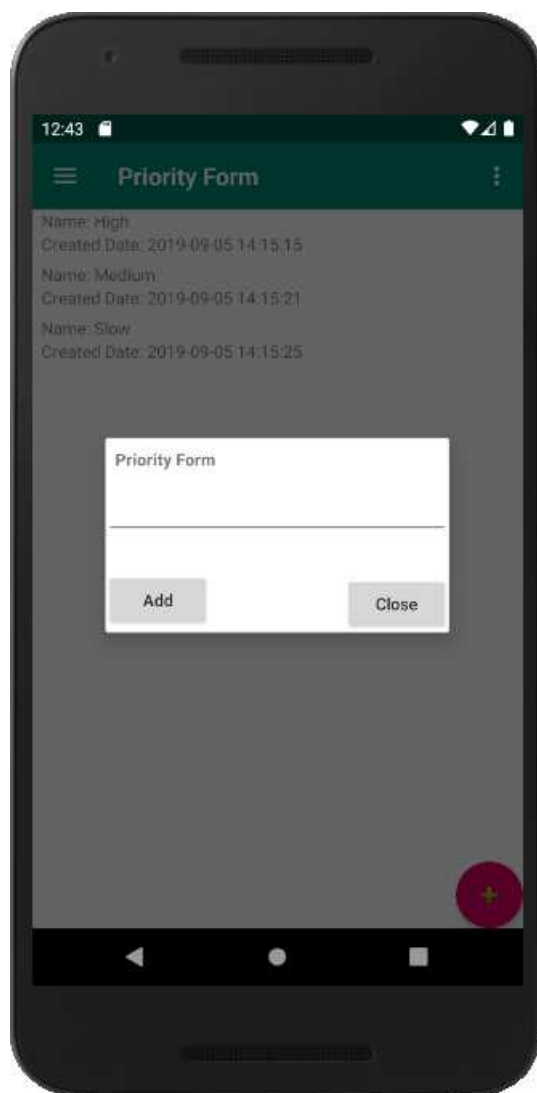
Nếu muốn thay đổi hoặc xóa một danh mục thì người dùng sẽ chạm và giữ, một menu sẽ hiển thị bao gồm Edit và Delete tương ứng cho xử lý thay đổi và xóa



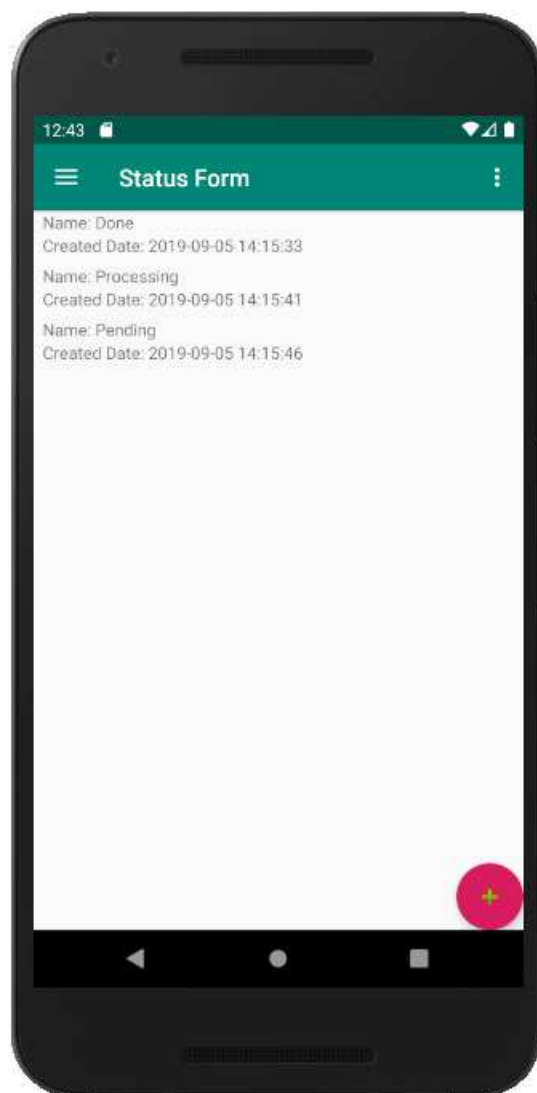
Quản lý mức độ ưu tiên (Priority): Hiển thị danh sách các mức độ ưu tiên hiện có đồng thời cho phép thêm mới, thay đổi và xóa một mức độ ưu tiên



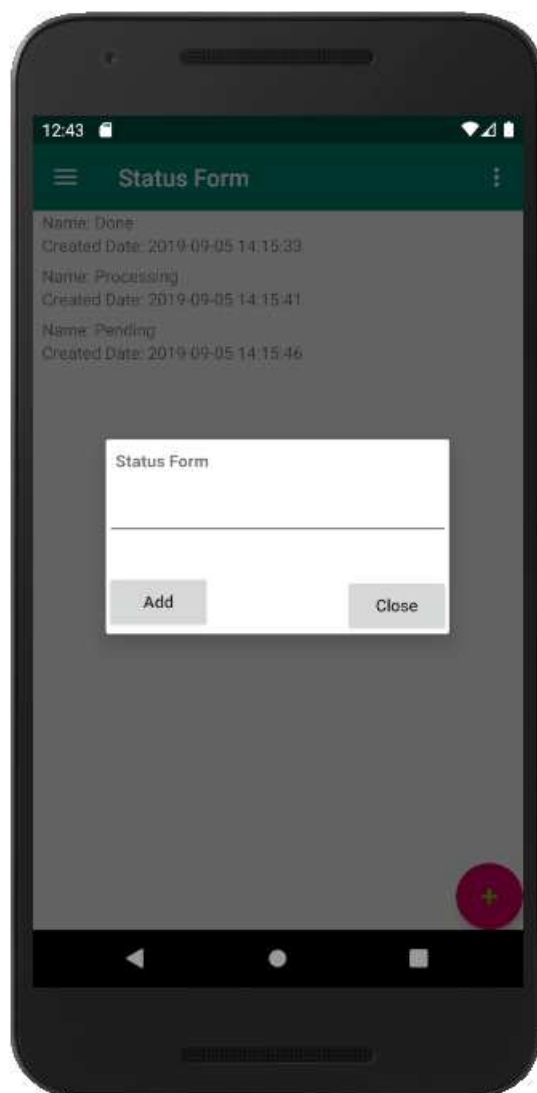
Thêm mới độ ưu tiên



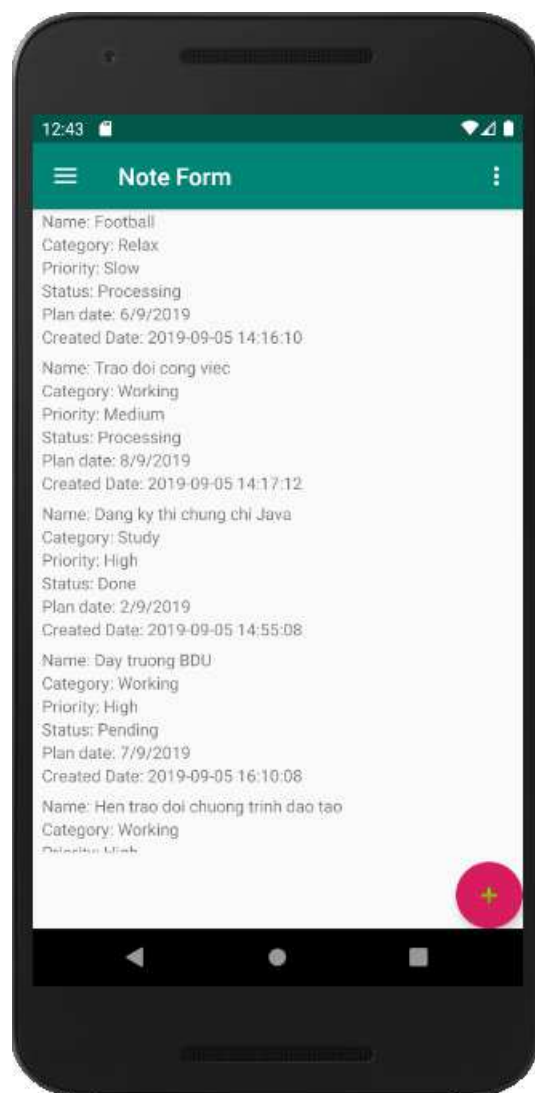
Quản lý trạng thái (Status): Hiển thị danh sách trạng thái hiện có đồng thời cho phép người dùng thêm mới, thay đổi và xóa một trạng thái



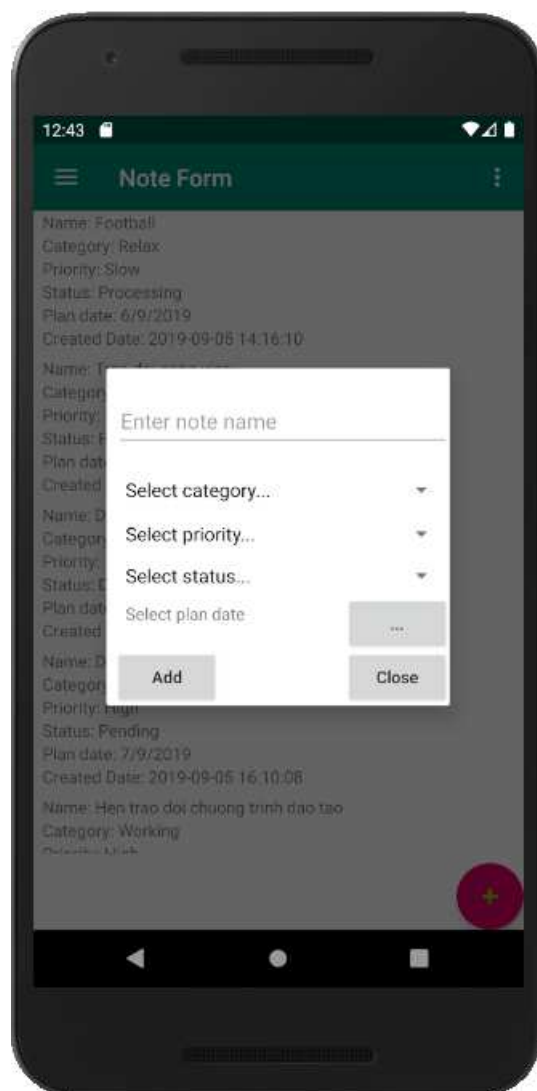
Thêm mới một trạng thái



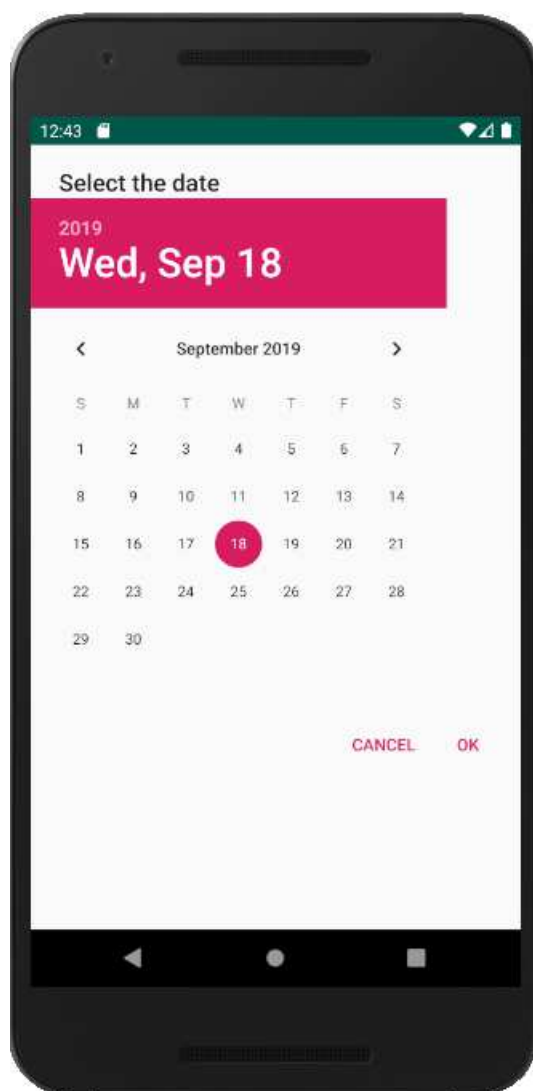
Quản ký ghi chú (Note): Hiện thị danh sách công việc hiện có bao gồm các công việc đã hoàn thành, đang xử lý và tạm dừng.



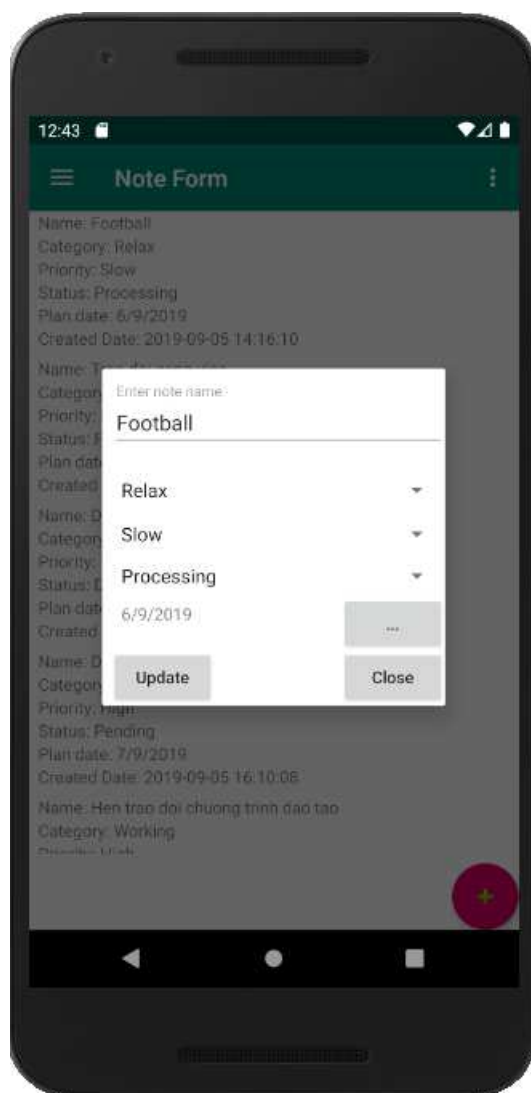
Thêm mới một công việc cần ghi chú bao gồm tên, chọn danh mục, chọn độ ưu tiên, chọn trạng thái và chọn ngày dự kiến thực hiện.



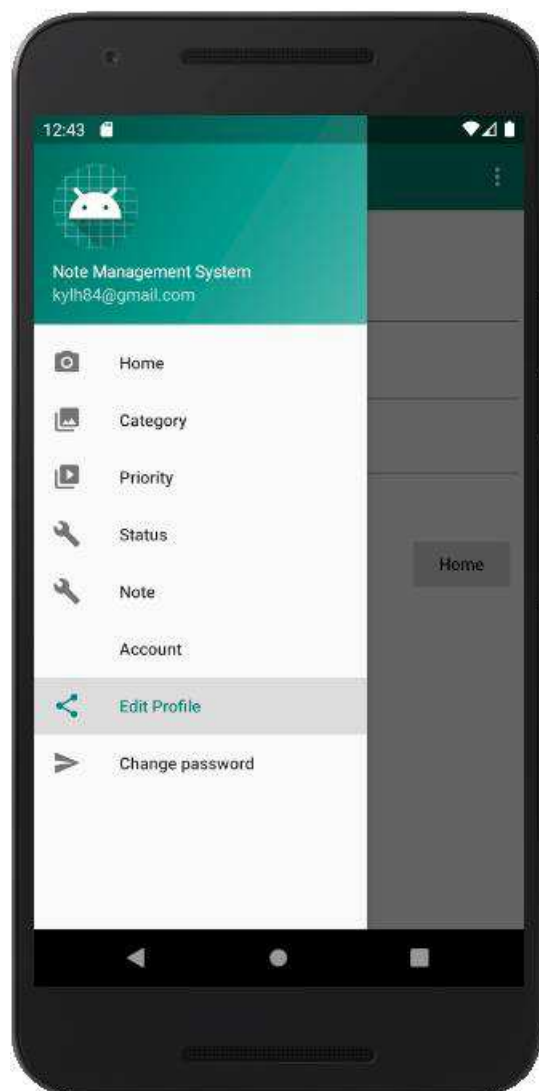
Khi người dùng chọn vào nút ...



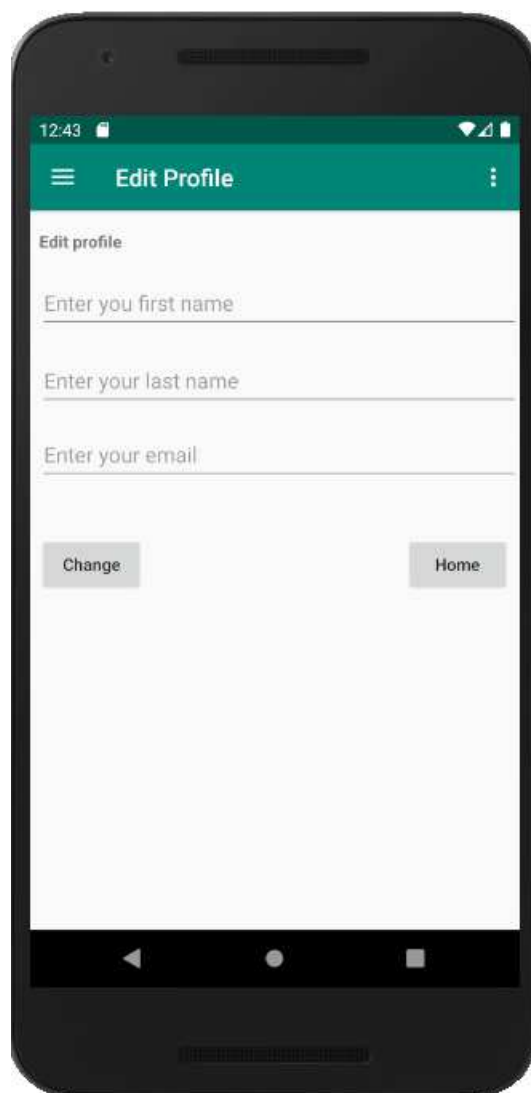
Muốn thay đổi ghi chú, người dùng chỉ cần chạm và giữ vào dòng ghi chú mà mình muốn thay đổi -> chọn Edit



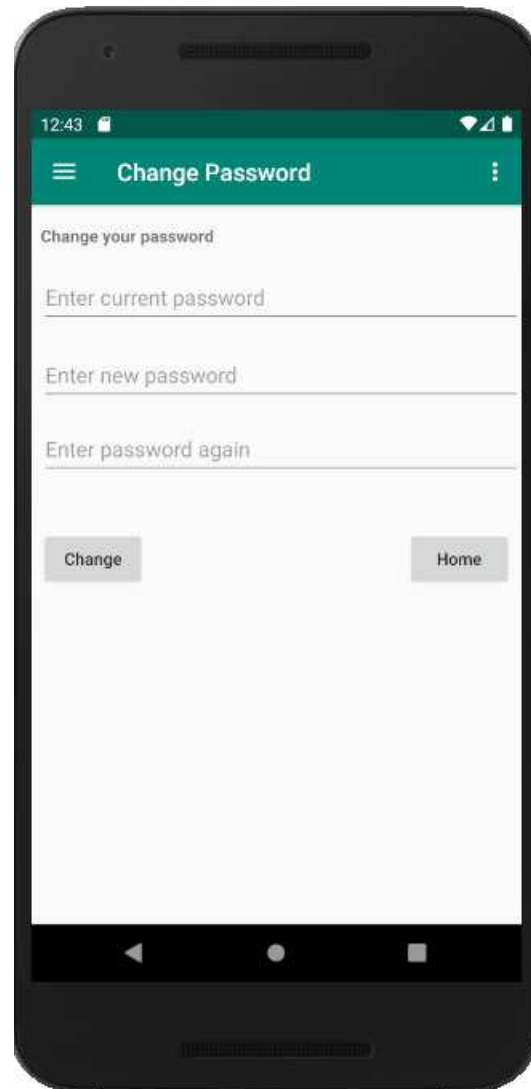
Quản lý tài khoản người dùng: Bao gồm thay đổi họ, tên và email



Thay đổi thông tin



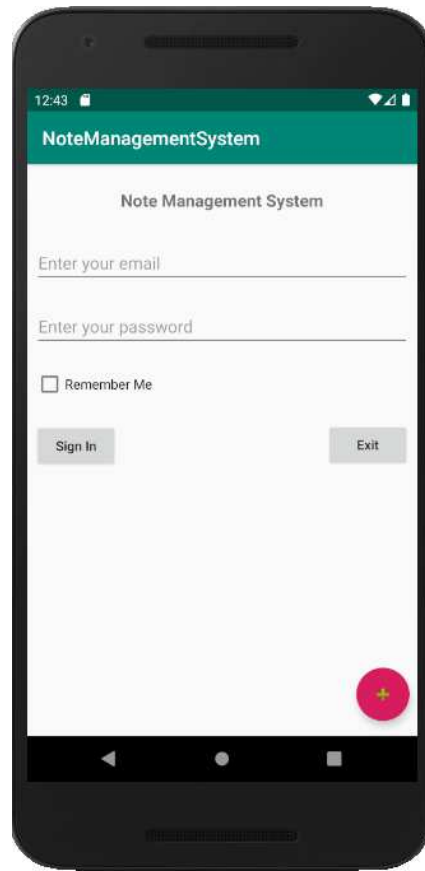
Thay đổi mật khẩu

**Gợi ý:****1. Tạo một Android project**

- Tên: NoteManagementSystem
- Hướng dẫn: <http://giasutinhoc.vn/labs/lab-android-co-ban/huong-dan-tao-project-android-studio-2/>

2. Thiết kế giao diện màn hình đăng nhập

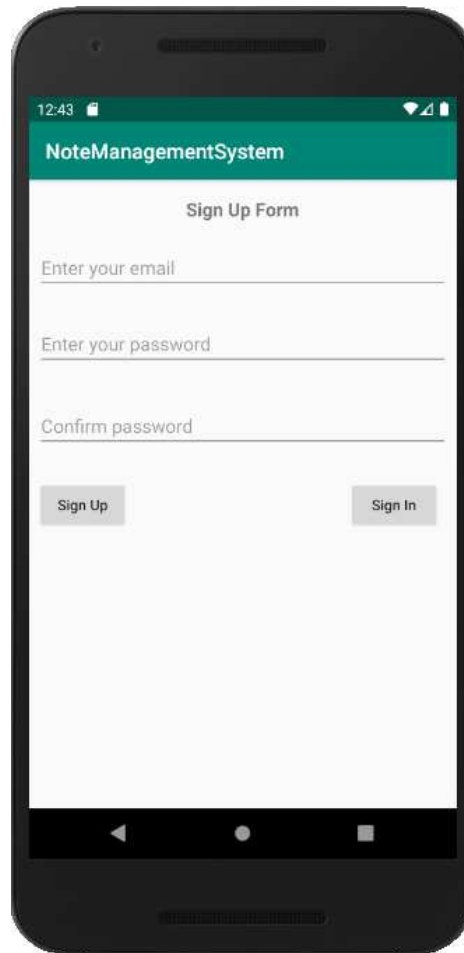
- Giao diện màn hình



- Hướng dẫn:
 - Sử dụng Activity dạng Empty Activity
 - <http://giasutinhoc.vn/lap-trinh/lap-trinh-android-co-ban/thiet-ke-giao-dien-android-bai-2-2/>
 - <http://giasutinhoc.vn/labs/lab-android-co-ban/thiet-ke-giao-dien-va-xu-ly-su-kien-trong-android-2/>

3. Thiết kế giao diện màn hình đăng ký

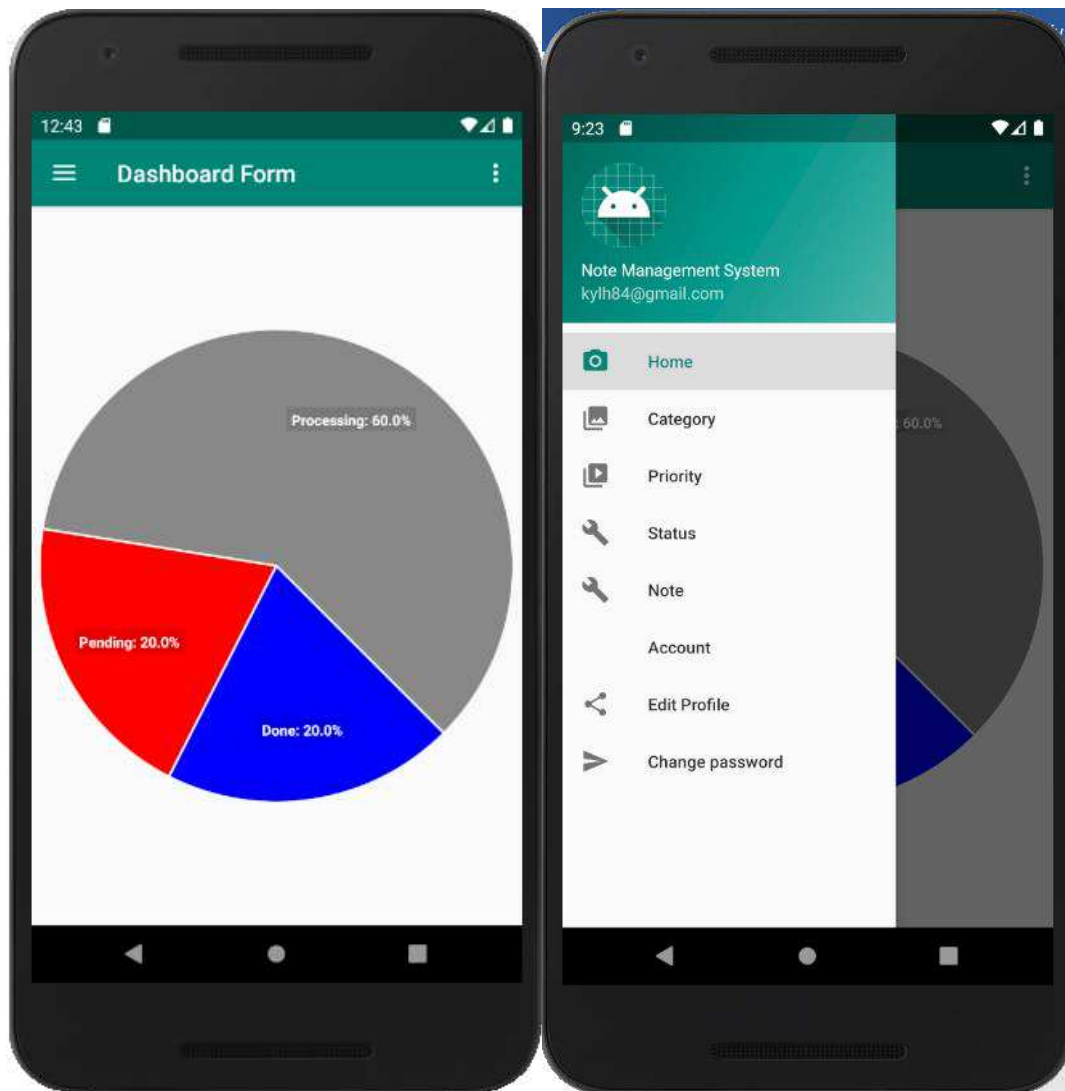
- Giao diện màn hình



- Hướng dẫn:
 - Sử dụng Activity dạng Empty Activity
 - <http://giasutinhoc.vn/lap-trinh/lap-trinh-android-co-ban/intent-trong-android-bai-4-2/>

4. Thiết kế giao diện màn hình chính

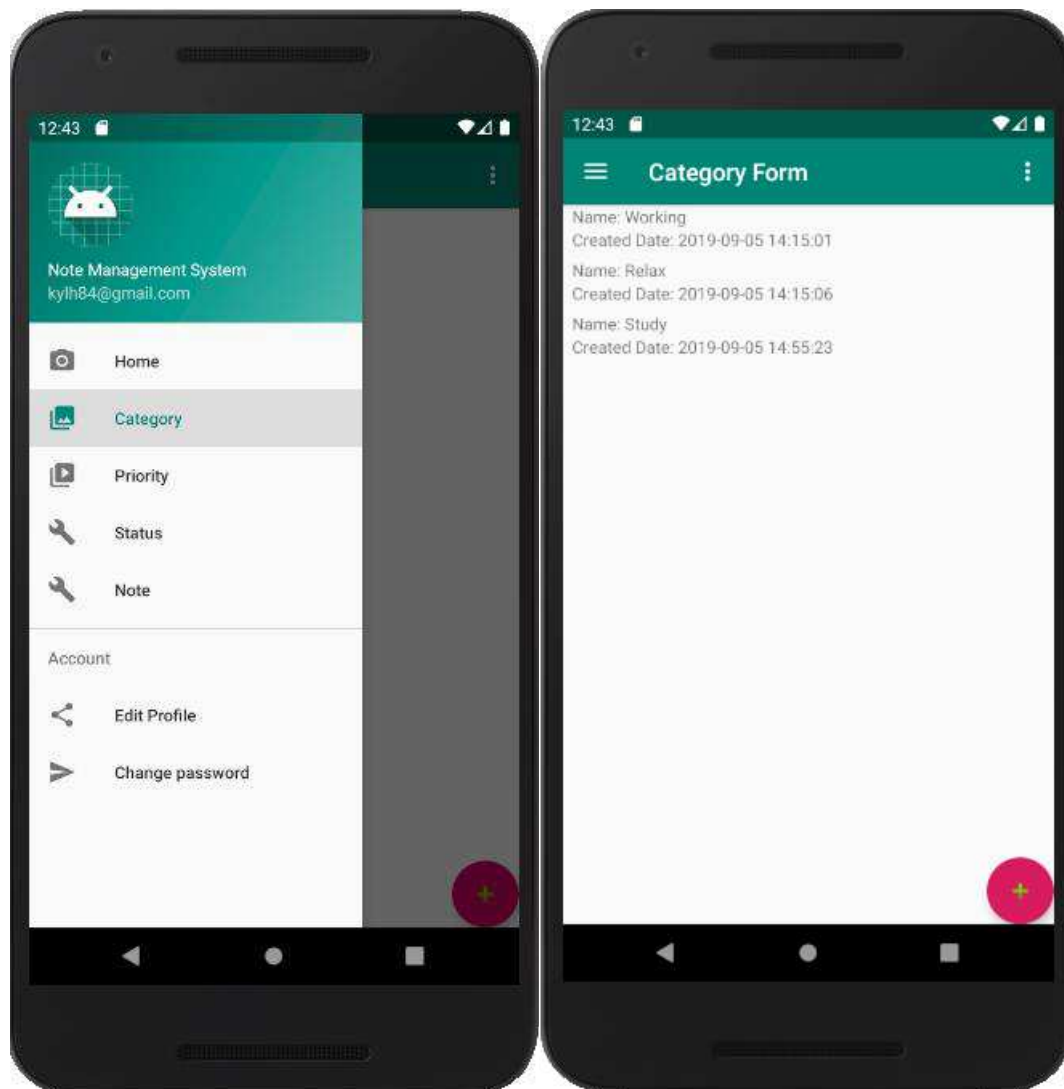
- Giao diện màn hình



- Hướng dẫn:
 - Sử dụng Activity dạng Navigation Drawer Activity
 - <http://giasutinhoc.vn/huong-dan-thuc-hanh/huong-dan-android/huong-dan-su-dung-slide-menu-trong-android-2/>

5. Thiết kế giao diện màn hình danh mục

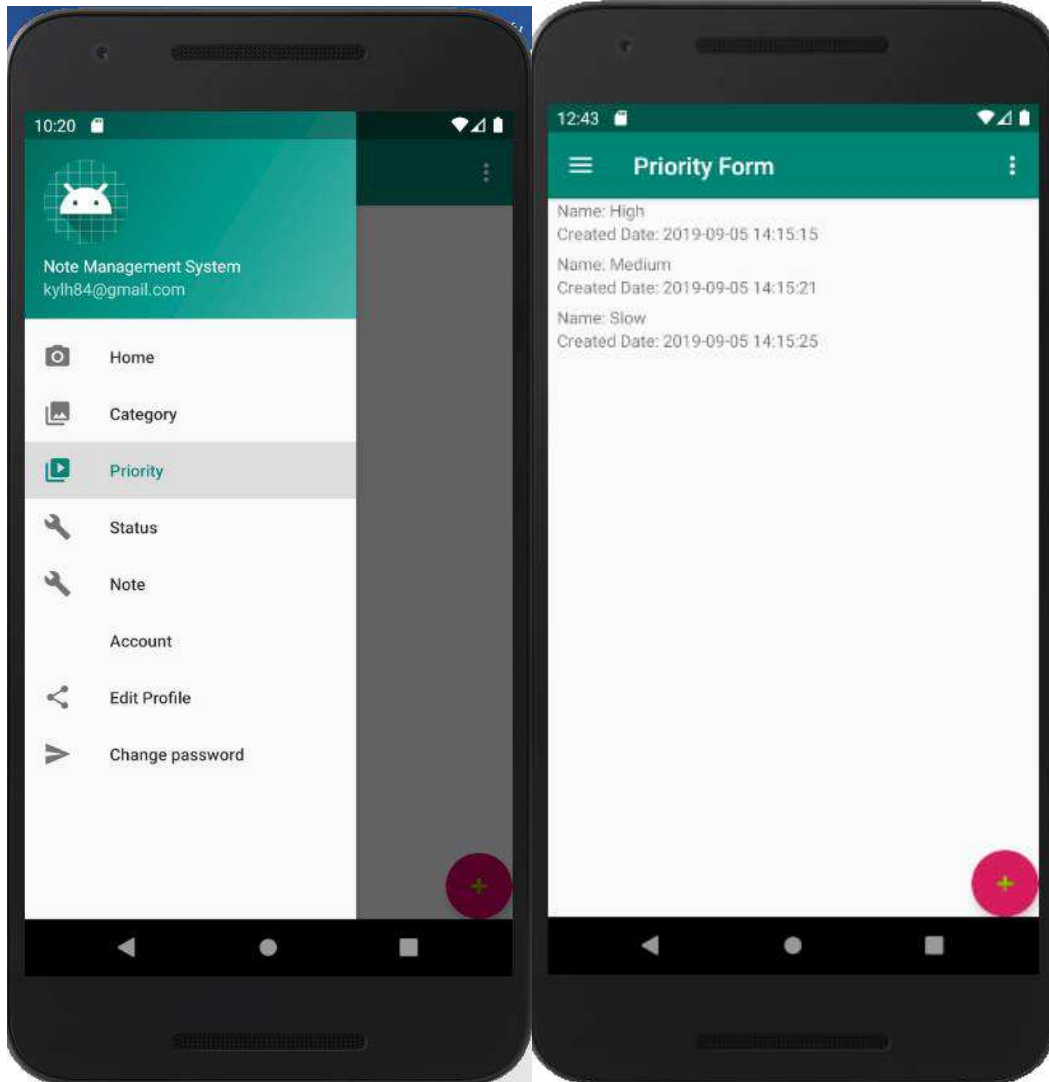
- Giao diện màn hình



- Hướng dẫn:
 - Sử dụng Fragment
 - Sử dụng Float Action Button
 - Sử dụng Dialog

6. Thiết kế giao diện màn hình độ ưu tiên

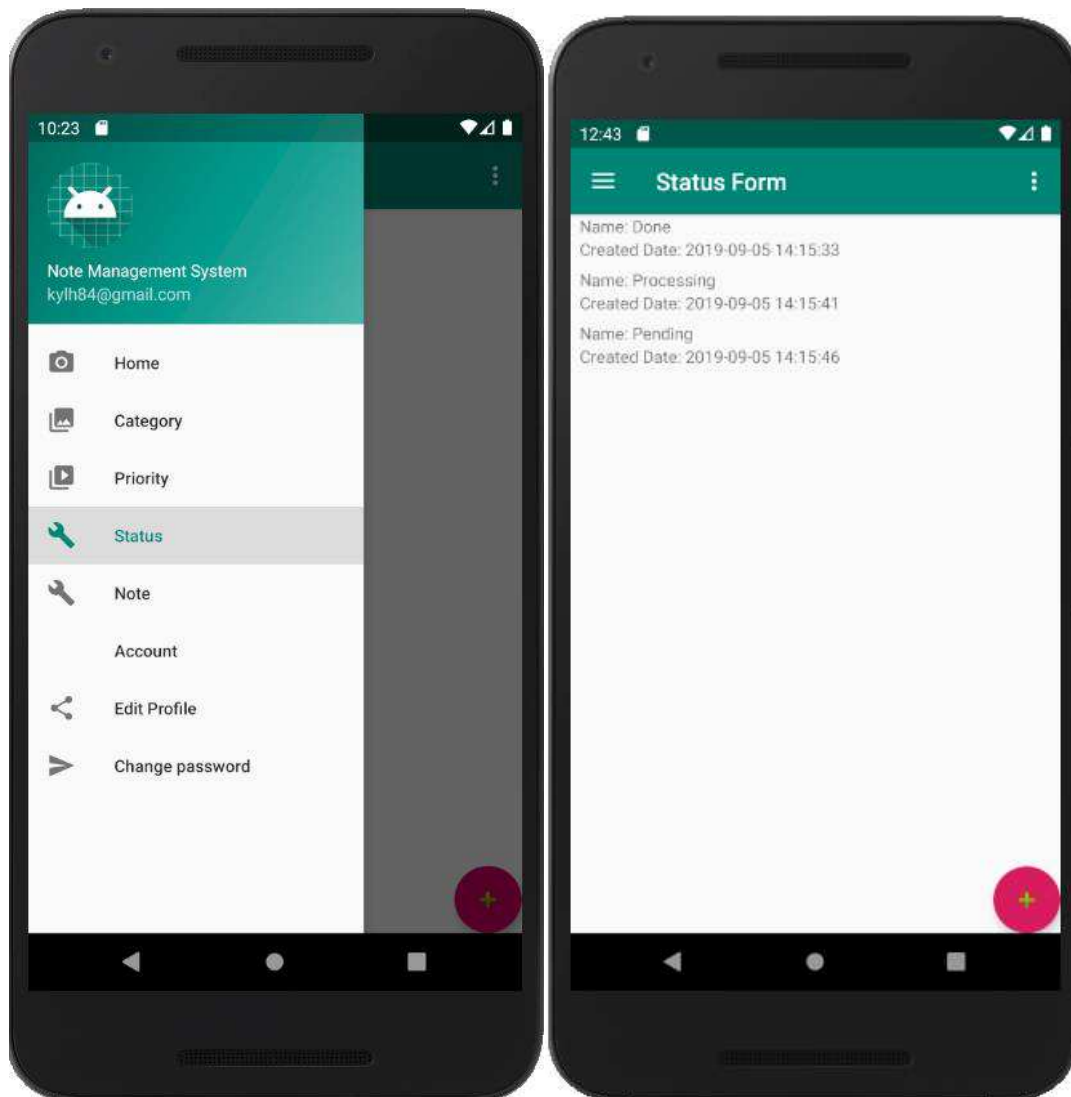
- Giao diện màn hình



- Hướng dẫn:
 - Sử dụng Fragment
 - Sử dụng Float Action Button
 - Sử dụng Dialog

7. Thiết kế giao diện màn hình trạng thái

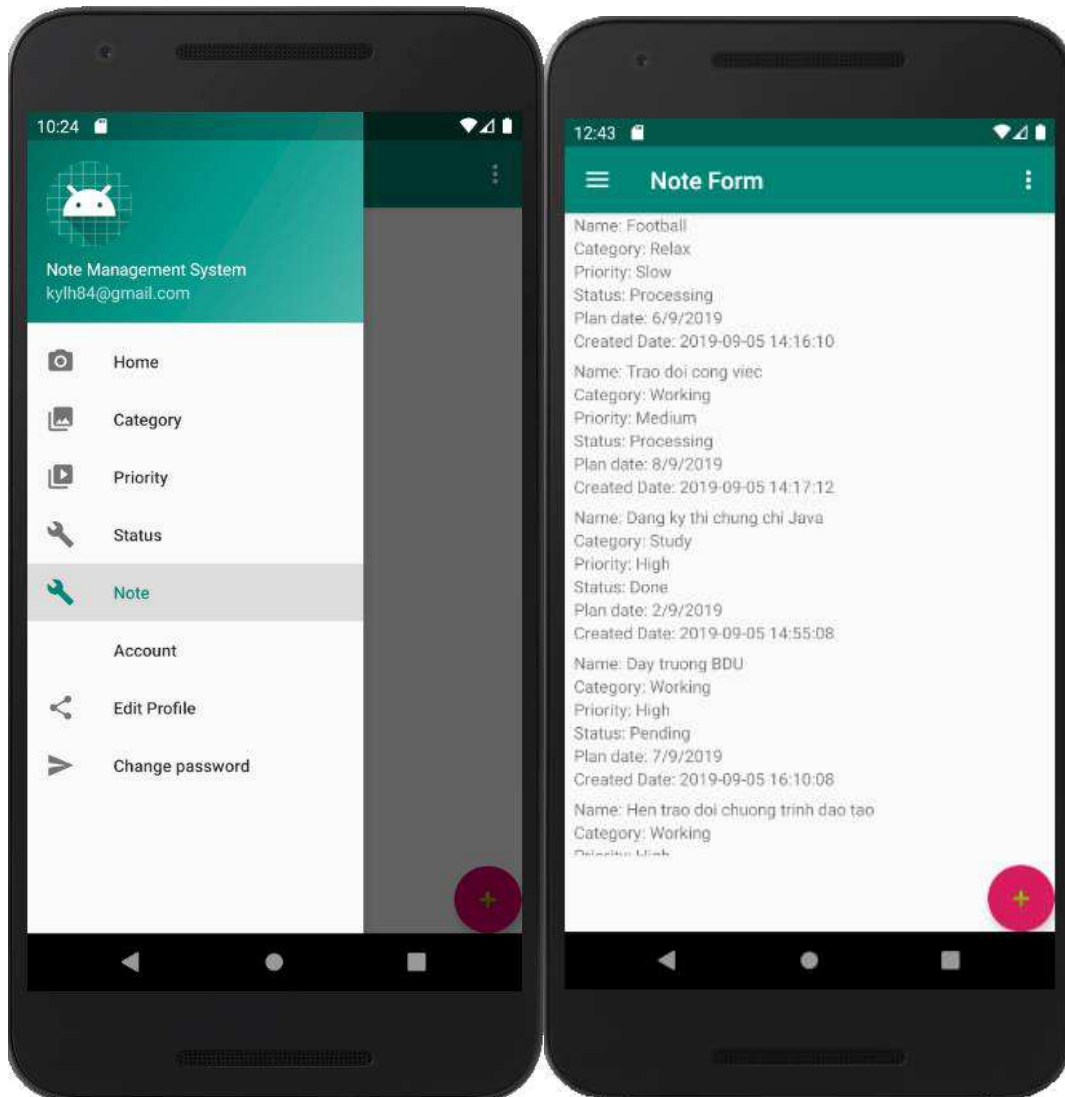
- Giao diện màn hình



- Hướng dẫn:
 - Sử dụng Fragment
 - Sử dụng Float Action Button
 - Sử dụng Dialog

8. Thiết kế giao diện màn hình ghi chú

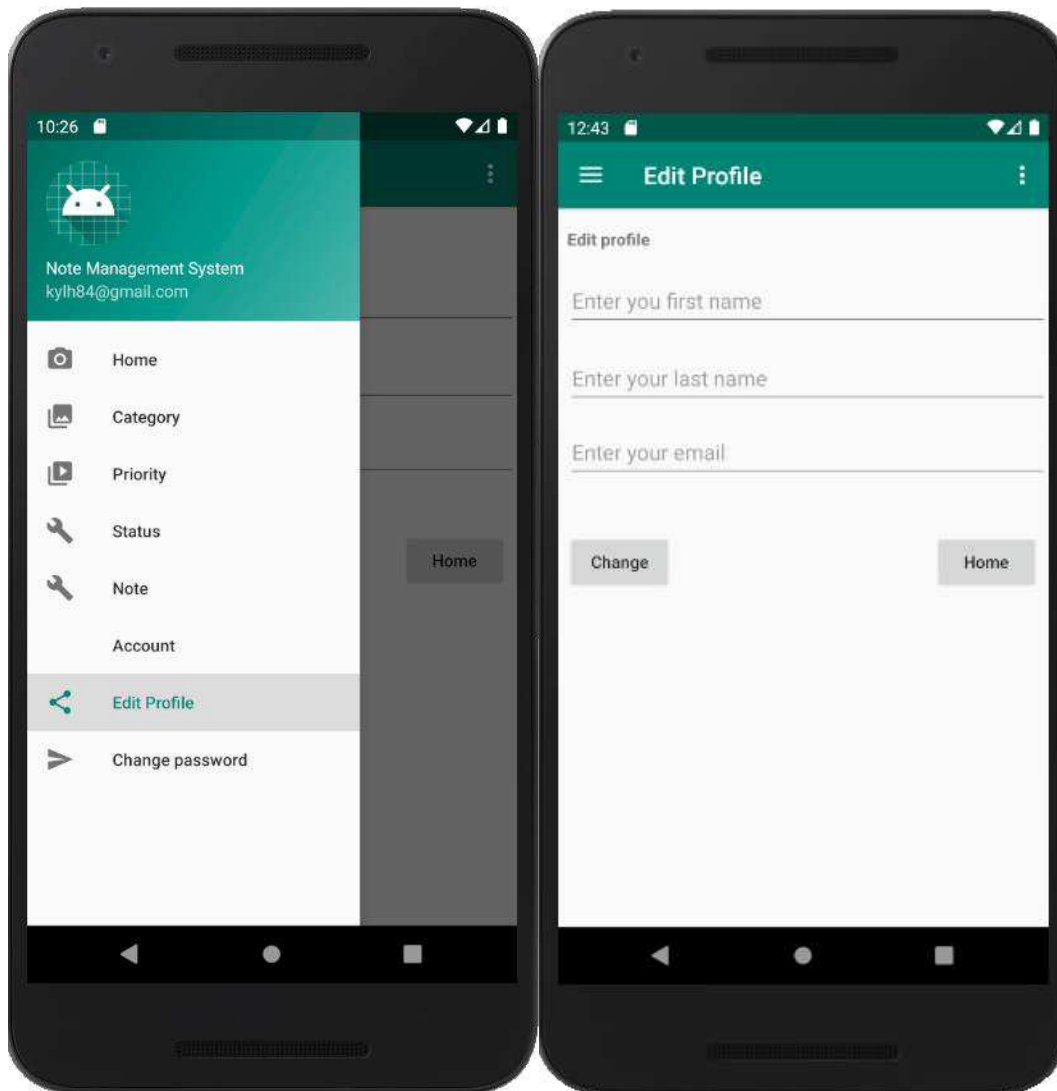
- Giao diện màn hình



- Hướng dẫn:
 - Sử dụng Fragment
 - Sử dụng Float Action Button
 - Sử dụng Spinner

9. Thiết kế giao diện màn hình thay đổi thông tin

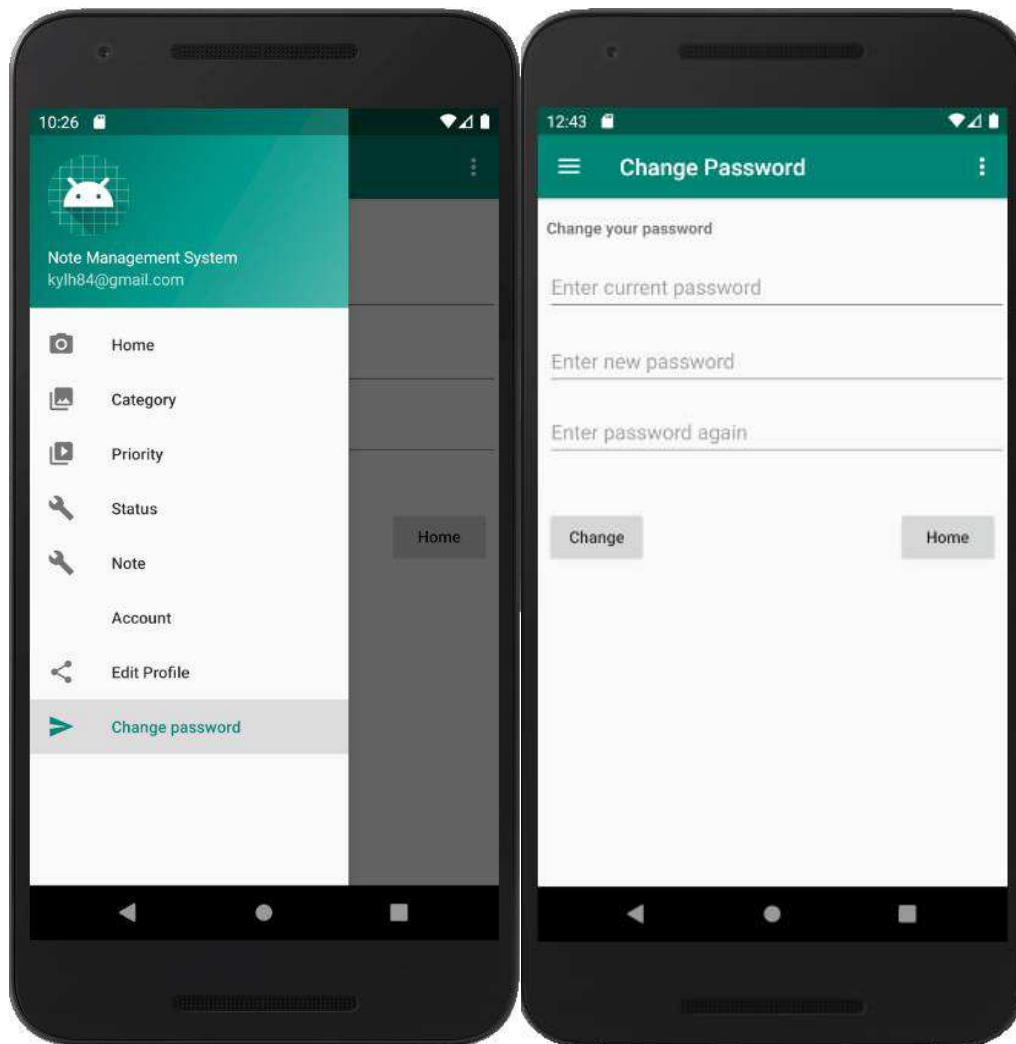
- Giao diện màn hình



- Hướng dẫn:
 - Sử dụng Fragment

10. Thiết kế giao diện màn hình thay đổi mật khẩu

- Giao diện màn hình



- Hướng dẫn:
 - Sử dụng Fragment

b. Ngày 2: Xử lý sự kiện

Làm theo lab

c. Ngày 3: Xử lý cơ sở dữ liệu

Làm theo lab

d. Ngày 4: Kiểm thử, hoàn thiện sản phẩm và demo