

TÀI LIỆU MÔN HỌC - IS201

PHÂN TÍCH THIẾT KẾ HỆ THỐNG THÔNG TIN

GIỚI THIỆU NỘI DUNG HỌC PHẦN THỰC HÀNH

NHỮNG NGUYÊN TẮC CHUNG HỌC PHẦN THỰC HÀNH MÔN PHÂN TÍCH THIẾT KẾ HỆ THỐNG THÔNG TIN

- **Bắt đầu giờ học:** 7h45 (đối với buổi sáng). Có mặt tại lớp trước 5-10 phút để chuẩn bị, khởi động máy tính, mở công cụ thực hành.
- Có thể sử dụng laptop cá nhân để thực hành (yêu cầu cài sẵn công cụ thực hành).
- Làm bài tập theo từng cá nhân, nhóm (4 sinh viên/ nhóm). Mỗi nhóm sẽ tự chọn 1 đề tài để thực hiện đồ án môn học.
- Các bài tập do Trợ giảng thực hành (TGTH) đặt ra, nhóm thực hiện dựa trên đề tài mà nhóm đã chọn. Mỗi nhóm sẽ có 1 nhóm trưởng, đại diện nhóm liên lạc với TGTH và nộp các bài tập trên Moodle. Bài tập có thể nộp lại ngay sau kết thúc buổi học. Không nộp qua email, nộp trễ deadline hoặc nộp qua email xem như không nộp bài.
- Nhóm có thể tham khảo các đề tài, đồ án khác, nhưng cần phải hiểu đủ sâu về đề tài và đồ án tham khảo. Tuyệt đối KHÔNG sao chép, chỉnh sửa đề tài, đồ án tham khảo thành đồ án của mình. Bị phát hiện, tất cả thành viên trong nhóm đều 0đ đồ án.
- Các thành viên trong nhóm, không bắt buộc phải cùng chung 01 lớp thực hành, nhưng phải cùng chung 01 lớp lý thuyết. Ví dụ 02 bạn lớp IS201.N22.1 có thể cùng nhóm với 02 bạn lớp IS201.N22.2.
- Các thành viên trong cùng một nhóm nên lên lớp vào cùng một ngày (lớp cách tuần). Tránh trường hợp, 01 bạn đi học tuần này, 02 bạn còn lại đi học tuần sau.
- Các nhóm tự nghiên cứu, tự học cách sử dụng các bộ công cụ hỗ trợ. Hướng dẫn sử dụng những bộ công cụ phổ biến sẽ được cung cấp trên Moodle.

NỘI DUNG CÁC BUỔI HỌC THỰC HÀNH (DỰ KIẾN) MÔN PHÂN TÍCH THIẾT KẾ HỆ THỐNG THÔNG TIN

- Tuần 1: (BT1)

+ Giới thiệu nội dung thực hành môn học, các công cụ hỗ trợ thực hiện đồ án, giới thiệu đồ án mẫu, các yêu cầu của đồ án.

+ Tiến hành chia nhóm, chọn và mô phỏng đề tài dự kiến thực hiện.

- Khảo sát hiện trạng.
- Thu thập biểu mẫu.
- Xác định yêu cầu bài toán.
- Thiết kế mô hình DFD

- **Tuần 2: (BT2)** Thiết kế mô hình ERD, mô hình quan hệ. Thiết kế sơ đồ Use-case, đặc tả use-case.

- **Tuần 3: (BT3)** Thiết kế Activity diagram, Sequence diagram.

- **Tuần 4:** Nộp Báo cáo giữa kỳ **(BT4)**. Tự học: Thiết kế giao diện và cài đặt chương trình. Trao đổi, góp ý cho đồ án môn học

- **Tuần 5: (BT5)** Thiết kế Class diagram, State diagram. Trao đổi, góp ý cho đồ án môn học

- **Tuần 6:** Trao đổi, góp ý cho đồ án môn học. Báo cáo cuối kỳ

- **Tuần 7, 8:** Báo cáo cuối kỳ

NỘI DUNG BÁO CÁO ĐỒ ÁN MÔN PHÂN TÍCH THIẾT KẾ HỆ THỐNG THÔNG TIN

- Tài liệu báo cáo đồ án (đáp ứng đầy đủ các yêu cầu đặt ra, phân công công việc)
- Sản phẩm Demo các nhóm chức năng: Tra cứu, Lưu trữ, Tính toán, Thống kê – Báo cáo
- Khi báo cáo, tất cả các thành viên trong nhóm đều phải báo cáo. Các thành viên đều phải nắm được nội dung công việc của cả nhóm. TGTH có thể hỏi bất kỳ thành viên nào của nhóm để trả lời.

CÁCH TÍNH ĐIỂM THỰC HÀNH MÔN PHÂN TÍCH THIẾT KẾ HỆ THỐNG THÔNG TIN

Điểm đồ án bao gồm:

50% * Điểm Tài liệu báo cáo + 30% * Demo + 20% Bài tập hàng tuần

Điểm thực hành bao gồm:

Điểm đồ án + Điểm cộng lý thuyết (nếu có, tối đa 01 đ)

CẤU TRÚC TÀI LIỆU BÁO CÁO ĐỒ ÁN MÔN PHÂN TÍCH THIẾT KẾ HỆ THỐNG THÔNG TIN

- 1. Trang bìa**
- 2. Tóm tắt** (*Không bắt buộc*)
 - Không quá 2 trang A4.
 - Đưa ra cái nhìn tổng quan về báo cáo và kết quả đồ án.

3. Mục lục

4. Cấu trúc nội dung báo cáo

CHƯƠNG 1: GIỚI THIỆU

- Provide an overview of the project

1.1. Đặt vấn đề

1.2. Mục tiêu

1.3. Phạm vi

CHƯƠNG 2: XÁC ĐỊNH VÀ PHÂN TÍCH YÊU CẦU

- Identify software requirements.

2.1. Khảo sát hiện trạng

2.1.1 Kế hoạch phỏng vấn

2.1.2. Khảo sát cơ cấu tổ chức

2.1.3. Các quy trình, nghiệp vụ

2.1.4. Khảo sát hệ thống hiện có

2.2. Yêu cầu phần mềm

2.2.1. Yêu cầu chức năng

2.2.2. Yêu cầu phi chức năng

CHƯƠNG 3: PHÂN TÍCH VÀ THIẾT KẾ

- Create requirements model (use case models, use case description, activity diagram used to describe the flow of main use case)

- Create class diagrams, sequence diagrams, and state diagrams.

3.1. Sơ đồ Use-case

3.1.1 Danh sách các actor

3.1.2 Danh sách các use-case

3.2. Đặc tả các Use-case và sơ đồ hoạt động (Activity Diagram)

3.3. Sơ đồ tuần tự và sơ đồ lớp của các use-case

3.4. Sơ đồ lớp

3.5. Sơ đồ trạng thái

3.6. Ánh xạ từ sơ đồ lớp thành mô hình quan hệ

CHƯƠNG 4: CÀI ĐẶT

- Show some main user interfaces used for typical user's tasks

- Describe some test cases.

4.1. Môi trường cài đặt

4.2. Màn hình giao diện

CHƯƠNG 5: TỔNG KẾT

- Your group opinions after building your software.

5. Tài liệu tham khảo.

6. Bảng phân công công việc.