

MỘT SỐ THÔNG TIN BAN ĐẦU VỀ MÔN NHẬP MÔN CÔNG NGHỆ PHẦN MỀM

- 1. Nội dung slide bài giảng lý thuyết gồm 14 chương, mỗi chương được trình bày trong 1 file PDF từ file Chuong1.pdf đến Chuong14.pdf. Tất cả các file PDF được để trong thư mục địa chỉ <http://www.cse.hcmut.edu.vn/~hiep/CNPM> :**

Chương 1 : Tổng quát về công nghệ phần mềm

Chương 2 : Mô hình hướng đối tượng trong tổ chức cấu trúc phần mềm

Chương 3 : Hiện thực mô hình hướng đối tượng trên Java

Chương 4 : Quy trình phát triển phần mềm RUP

Chương 5 : Ngôn ngữ đặc tả tài liệu UML

Chương 6 : Năm bắt yêu cầu phần mềm

Chương 7 : Phân tích yêu cầu

Chương 8 : Thiết kế kiến trúc & Thiết kế chi tiết

Chương 9 : Các mẫu thiết kế phục vụ tổ chức cấu trúc các đối tượng (Structural

Patterns)

Chương 10 : Các mẫu thiết kế phục vụ khởi tạo đối tượng (Creational Patterns)

Chương 11 : Các mẫu thiết kế phục vụ che dấu hành vi, thuật giải trong đối tượng

(Behavioral Patterns)

Chương 12 : Sinh mã tự động và cập nhật bảng thiết kế tự động

Chương 13 : Các vấn đề viết code

Chương 14 : Kiểm thử phần mềm

Ông tập và làm thử 1 số câu hỏi trắc nghiệm

- 2. Dự kiến nội dung các bài thực hành cho từng chương như sau (thầy hướng dẫn thực hành sẽ tăng/giảm theo tình hình thực tế) :**

Chương 1 : chưa có

Chương 2 : Cài đặt và làm quen sử dụng tiện ích hỗ trợ phát triển phần mềm có tên là Rational Rose (cụ thể Rational Rose 7).

Chương 3 : Xem thử các artifacts của dự án quản lý chuỗi các cửa hàng bán các mặt hàng cổ điển có tên là OPFS của hãng Classics (hãng giả định).

Chương 4 : Thử tạo mới Project quản lý dự án Project, tạo các mô hình use-case, analysis, design, component của dự án

Chương 5 : Tiếp tục xây dựng các biểu đồ cho dự án OPFS

Chương 6 : Tập trung vào việc xây dựng và duy trì 1 số biểu đồ use-case có dự định phân tích, thí dụ biểu đồ liên quan đến chức năng quản lý học tiền bán hàng (Till Management)...

Chương 7 : Xây dựng lược đồ class phân tích và các lược đồ động phục vụ chức năng quản lý học tiền bán hàng.

Chương 8 : Thiết kế kiến trúc module phục vụ chức năng quản lý học tiền bán hàng, thiết kế chi tiết chi tiết từng class và tác vụ trong module phục vụ chức năng quản lý học tiền bán hàng.

Chương 9 : Tạo project quản lý hệ thống cung cấp pin sạc, xây dựng các lược đồ class miêu tả cấu trúc các class đối tượng pin theo yêu cầu.

Chương 10 : Tiếp tục xây dựng các lược đồ class miêu tả cấu trúc các class đối tượng pin theo yêu cầu.

Chương 11 : Sinh mã tự động các class trong các biểu đồ thành các class Java tương ứng. Hoàn chỉnh nội dung các class dưới dạng mã nguồn Java.

Chương 12 : Cập nhật lại bảng thiết kế tự động theo thông tin hiện trạng của mã nguồn. Quan sát kết quả.

Chương 13 : Thử đề nghị và thực hiện việc kiểm thử các class đối tượng đã xây dựng.

Chương 14 : Lập tài liệu về dự án cung cấp pin sạc đã xây dựng.

Ông tập và làm thử 1 số câu hỏi trắc nghiệm