**NHẬP MÔN CÔNG NGHỆ PHẦN MỀM**

**Project Proposal**

Yêu cầu nhóm sinh viên hoàn thành tài liệu Project Proposal cho đồ án đã được giao theo biểu mẫu đính kèm.

C:\Users\tdqua_000\Dropbox\SS-Slides\DeCuong-CDIO\Template CDIO v4.2\Templates\Hinh anh\LogoTruong.png

Bộ môn Công nghệ phần mềm

Khoa Công nghệ thông tin

Đại học Khoa học tự nhiên TP HCM

**MỤC LỤC**

[Các nội dung chính 1](#_Toc413938717)

[1 Thông tin nhóm 2](#_Toc413938718)

[2 Phát biểu bài toán sơ lược 3](#_Toc413938719)

[3 Giải pháp đề xuất 4](#_Toc413938720)

[4 Kế hoạch phát triển 5](#_Toc413938721)

[5 Kế hoạch nhân sự & chi phí 6](#_Toc413938722)

**Project Proposal**

# Các nội dung chính

Mục tiêu tài liệu tập trung vào các chủ đề:

* Tạo ra tài liệu Project Proposal.
* Hoàn chỉnh tài liệu Project Proposal với các nội dung:

Hiển thị dữ liệu phức tạp

* DataGridView
  + Phát biểu bài toán sơ lược
  + Giải pháp đề xuất
  + Kế hoạch phát triển
  + Kế hoạch nhân sự & chi phí
* Đọc hiểu tài liệu Project Proposal.

# Thông tin nhóm

**Website / Facebook nhóm:** <https://www.facebook.com/>Group

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **MSSV** | **Họ Tên** | **Email** | **Điện thoại** |
| 1742037 | Nguyễn Trần Hoàng Nam |  |  |
| 1742059 | Nguyễn Văn Tâm |  |  |

# Phát biểu bài toán sơ lược

* *Nhóm sinh viên phát biểu bài toán tại đây, mô tả khoảng 1 - 2 trang nghiệp vụ bài toán của phần mềm, bao gồm cả môi trường hoạt động (Ví dụ: Web browser hỗ trợ HTML5, server: Apache…) và các ràng buộc về thiết kế & triển khai (Ví dụ: ngôn ngữ lập trình Java, cơ sở dữ liệu Oracle, chuẩn tài liệu…)*
* *Phần mềm luyện gõ chữ trên điện thoại*
* *Là một người mới dùng smartphone việc gõ chữ khá là khó khăn cộng thêm việc gõ dấu trên smartphone còn khó hơn nữa*
* *Việc làm ra phần mềm này giúp cho người dung cải thiện tốc độ gõ chữ và độ chính xác khi đã thành thạo thì có thể không cần nhìn vào màn hình đễ gõ, phương pháp này giúp người dùng nhập dự liệu nhanh hơn*
* *Mỗi bài học đều có mỗi khoảng thời gian xác định giúp cho người dung có thể thấy được sự tiến bộ của mình qua mỗi bài học, bài tập càng về sau càng khó.*
* *Ngôn ngữ lập trình:* 
  + *Java – nền tảng Android*
  + *CSDL – SQLlite*
* *Lưu ý: phần này sinh viên chỉ phát biểu bài toán ở mức độ sơ lược. Phát biểu bài toán chi tiết sẽ được trình bày trong tài liệu phân tích.*

# Giải pháp đề xuất

#### Phần mềm

#### Danh sách các chức năng phần mềm

*Nhóm sinh viên liệt kê danh sách các chức năng của phần mềm cùng các quy định liên quan (nếu có).*

* *Tiền yêu cầu:*
  + *Đăng ký*
  + *Đăng nhập*
* *Yêu cầu:*
  + *Đăng ký: Người dùng phãi đăng ký tài khoản*
  + *Đăng nhập: Người dung phải đăng nhập tài khoản đề sử dụng phần mềm*
  + *Chọn bài tập luyện: Mỗi bài tập sẽ có một khoảng thời gian xác định, người dung phải hoàn thành trước khi hết thời gian nếu không sẽ thua*
  + *Kết thúc: Sẽ báo điễm sau khi tập luyện của người dung, mỗi lượt chơi sẽ được vàng và kinh nghiệm dùng để mua các nhân vật và unlock các màn chơi tiếp theo*
  + *Chơi lại: Cho phép người dùng chơi lại sau khi đã hoàn thành*

#### Kiến trúc tổng thể phần mềm

*Nhóm sinh viên trình bày kiến trúc tổng thể của hệ thống phần mềm mà nhóm sẽ xây dựng nhằm đáp ứng được danh sách các chức năng được liệt kê ở mục 3.1.1.*

#### Phần cứng

*Nhóm sinh viên mô tả các yêu cầu về máy móc, thiết bị mà phần mềm cần để hoạt động.*

* Smartphone Android 4.0 trở lên

# Kế hoạch phát triển

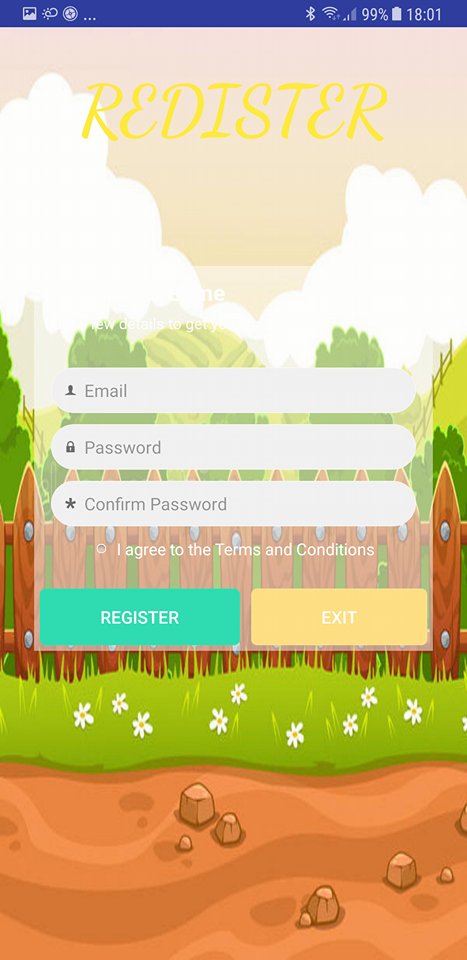
* *Nhóm sinh viên trình bày cụ thể kế hoạch phát triển phần mềm, cùng thành phẩm cụ thể của từng giai đoạn.*

#### Phân tích yêu cầu

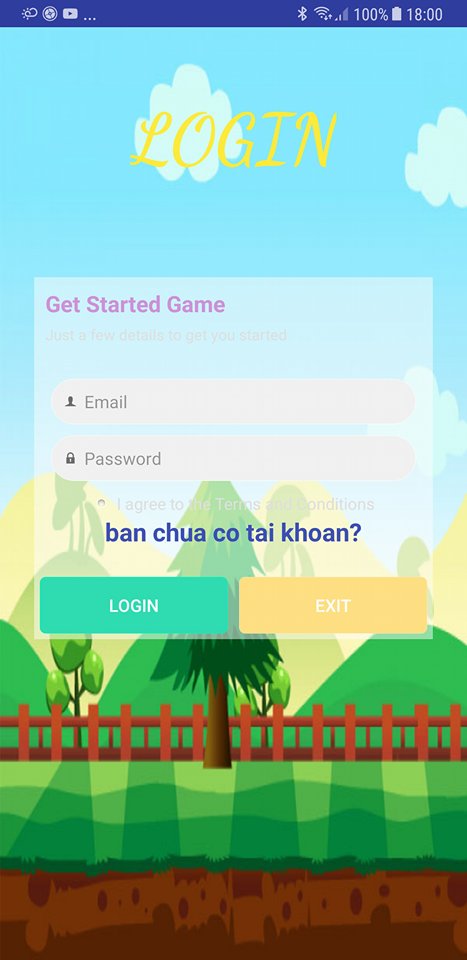
* Thành viên thực hiện:
  + Nguyễn Trần Hoàng Nam
  + Nguuyễn Văn Tâm
* Các yếu cầu đã phân tích
  + Form đăng ký
  + Form đăng nhập
  + Form chọn bài tập
  + Màn hình luyện tập
  + Màn hình kết quả luyện tập

#### Thiết kế phần mềm

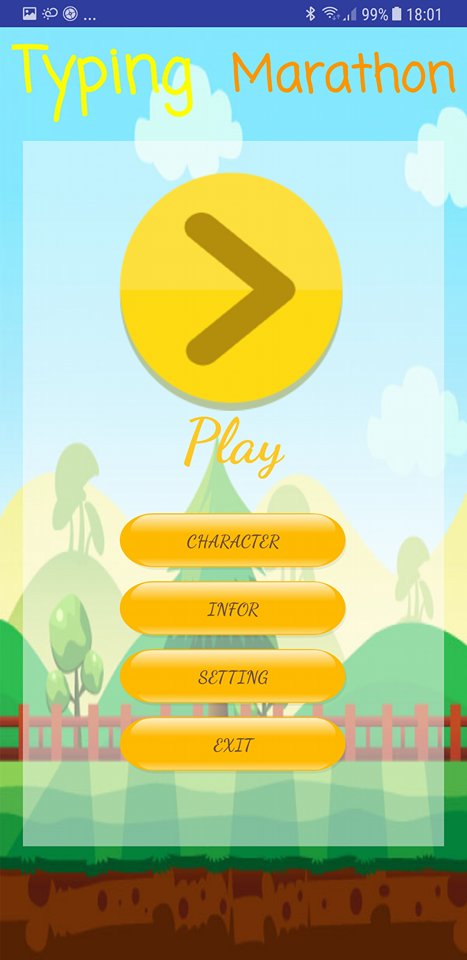
* Người thực hiện :
  + Nguyễn Văn Tâm
  + Nguyễn Trần Hoàng Nam
* Các màn hình game :
* Trang Đăng Ký :



* Đăng Nhập :



* Trang chủ:



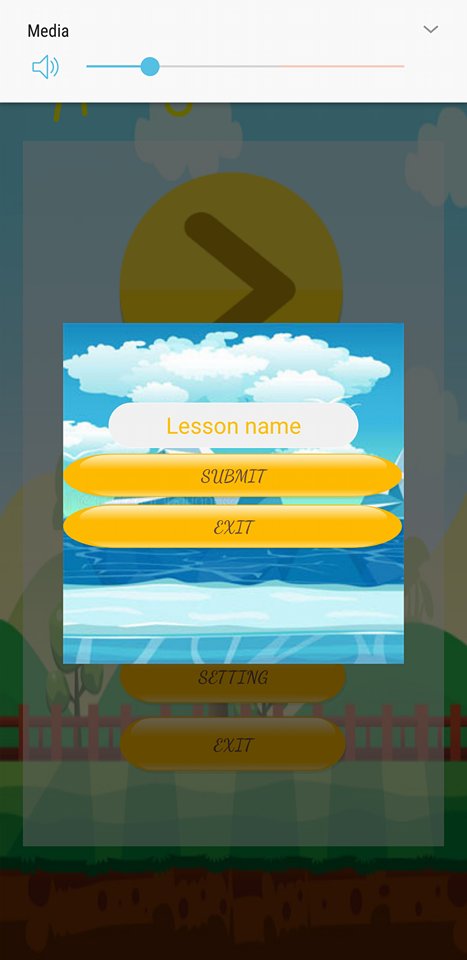
* Chọn Màn chơi:



* Màn Hình Start Game :



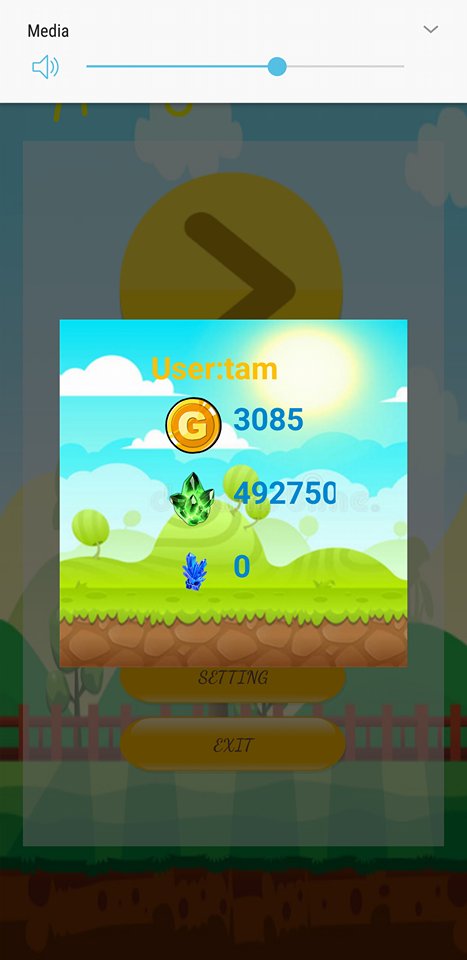
* + Thêm Bài Học



* + Màn hình Tổng kết



* + Thông tin User



#### Kiểm thử phần mềm

* Kiểm thử chức năng của người dùng (Functionality Testing) : Thực hiện kiểm thử các test case sao cho phần mềm :
* Test Case : Đăng Ký .
  + Username : viết liền không dấu không khoản trắng, không có các kí tự đặt biệt.
  + Password : phải từ 6 kí tự trở lên
  + ConfirmPassword : phải khớp với Password

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ID | Test Case Name | Test Step | Expected Result |
| Đăng ký | | | |
| 01-001 | 01 | Bước 1 : Nhập Username : “”  Bước 2 : Nhập Password :””  Bước 3 : Nhập ConfirmPassword : “”  Bước 4: Click Submit | Hiện thông báo : đăng ký không thành công |
| 01-001 | 01 | Bước 1 : Nhập Username : “admin”  Bước 2: Nhập Password : “admin”  Bước 3 : Nhập ConfirmPassword : “admin”  Bước 4 : Click Submit | Hiện thông báo : đăng ký thành công |
| 01-001 | 01 | Bước1: Nhập Username : “admin\*\*\*\*\*”  Bước 2 : Nhập Password : “admin”  Bước 3 : Nhập ConfirmPassword : “admin”  Bước 4 : Click Submit | Hiện thông báo : đăng ký không thành công |
| 01-001 | 01 | Bước 1 : Nhập Username : “””  Bước 2: Nhập Password : “admin”  Bước 3 : Nhập ConfirmPassword : “admin”  Bước 4 : Click Submit | Hiện thông báo : đăng ký không thành công |
| 01-001 | 01 | Bước 1 : Nhập Username : “admin”  Bước 4 : Nhập Password : “”  Bước 5 : Nhập ConfirmPassword : “”  Bước 7 : Click Submit | Hiện thông báo : đăng ký không thành công |
| 01-001 | 01 | Bước 1 : Nhập Username : “admin”  Bước 4 : Nhập Password : “admin”  Bước 5 : Nhập ConfirmPassword : “admin123”  Bước 7 : Click Submit | Hiện thông báo : đăng ký không thành công |
| 01-001 | 01 | Bước 1 : Nhập Username : “()}{+\_”  Bước 4 : Nhập Password : “admin”  Bước 5 : Nhập ConfirmPassword : “admin”  Bước 7 : Click Submit | Hiện thông báo : đăng ký không thành công |

* Test Case : Đăng Nhập với Username và Password : admin

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ID | Test Case Name | Test step | Expected Result |
| Đăng nhập | | | |
| 02-001 | 01 | Bước 1 : Nhập Username : “ ”  Bước 2 : Nhập Password : “ ”  Bước 3 : Click nút Login | Hiện thông báo đăng nhập không thành công |
| 02-002 | 01 | Bước 1 : Nhập Username : “Admin”  Bước 2 : Nhập Password : “ ”  Bước 3 : Click nút Login | Hiện thông báo đăng nhập không thành công |
| 02-003 | 01 | Bước 1 : Nhập Username : “”  Bước 2 : Nhập Password : “Admin”  Bước 3 : Click nút Login | Hiện thông báo đăng nhập không thành công |
| 02-003 | 01 | Bước 1 : Nhập Username : “Khác Admin”  Bước 2 : Nhập Password : “Khác Admin”  Bước 3 : Click nút Login | Hiện thông báo đăng nhập không thành công |
| 02-004 | 01 | Bước 1 : Nhập Username : “Admin”  Bước 2 : Nhập Password : “Admin”  Bước 3 : Click nút Login | Hiện thông báo đăng nhập thành công và vào màn hình trang chủ |

* Test case : Thêm một bài học (lesson).
* Bài học phải là chuỗi ký tự không dấu
* Bài học không được chứa các kí tự đặc biệt
* Bài học không được để trống
* Bài học phải dài hơn 20 kí tự

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ID | Test Case Name | Test step | Expected Result |
| Thêm 1 bài học mới | | | |
| 03-001 | 01 | Bước 1 : Đăng nhập với tài khoản admin  Bước 2 :Chọn button Admin  Bước 3 : Chọn button them lesson  Bước 4 : Nhâp lesson:” Beauty is in the eye of the beholder Beauty is in the eye of the beholder”  Bước 5 : Click nút thêm. | Hiển thị thông báo: thêm thành công |
| 03-002 | 01 | Bước 1 : Đăng nhập với tài khoản admin  Bước 2 :Chọn button Admin  Bước 3 : Chọn button them lesson  Bước 4 : Nhâp lesson:””  Bước 5 : Click nút thêm. | Hiển thị thông báo: Thêm Không thành công |
| 03-003 | 01 | Bước 1 : Đăng nhập với tài khoản admin  Bước 2 :Chọn button Admin  Bước 3 : Chọn button them lesson  Bước 4 : Nhâp lesson:” Cái nết đánh chết cái đẹp Cái nết đánh chết cái đẹp”  Bước 5 : Click nút thêm. | Hiên thị thông báo : Thêm không thành công |
| 03-004 | 01 | Bước 1 : Đăng nhập với tài khoản admin  Bước 2 :Chọn button Admin  Bước 3 : Chọn button them lesson  Bước 4 : Nhâp lesson:” Diamond cut diamond”  Bước 5 : Click nút thêm | Hiên thị thông báo : Thêm không thành công |
| 03-005 | 01 | Bước 1 : Đăng nhập với tài khoản admin  Bước 2 :Chọn button Admin  Bước 3 : Chọn button them lesson  Bước 4 : Nhâp lesson:” Beauty is in the eye of \*()\*)(&\*&)&”  Bước 5 : Click nút thêm  . | Hiên thị thông báo : Thêm không thành công |

* Test case : Sữa một bài học (lesson).
* Bài học phải là chuỗi ký tự không dấu
* Bài học không được chứa các kí tự đặc biệt
* Bài học không được để trống
* Bài học phải dài hơn 20 kí tự

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ID | Test Case Name | Test step | Expected Result |
| Sữa 1 bài học mới | | | |
| 03-001 | 01 | Bước 1 : Đăng nhập với tài khoản admin  Bước 2 :Chọn button Admin  Bước 3 : Chọn button them lesson  Bước 4 : Nhâp lesson:” Beauty is in the eye of the beholder Beauty is in the eye of the beholder”  Bước 5 : Click nút thêm. | Hiển thị thông báo: sữa thành công |
| 03-002 | 01 | Bước 1 : Đăng nhập với tài khoản admin  Bước 2 :Chọn button Admin  Bước 3 : Chọn button them lesson  Bước 4 : Nhâp lesson:””  Bước 5 : Click nút thêm. | Hiển thị thông báo: sữa Không thành công |
| 03-003 | 01 | Bước 1 : Đăng nhập với tài khoản admin  Bước 2 :Chọn button Admin  Bước 3 : Chọn button them lesson  Bước 4 : Nhâp lesson:” Cái nết đánh chết cái đẹp Cái nết đánh chết cái đẹp”  Bước 5 : Click nút thêm. | Hiên thị thông báo : sữa không thành công |
| 03-004 | 01 | Bước 1 : Đăng nhập với tài khoản admin  Bước 2 :Chọn button Admin  Bước 3 : Chọn button them lesson  Bước 4 : Nhâp lesson:” Diamond cut diamond”  Bước 5 : Click nút thêm | Hiên thị thông báo : sữa không thành công |
| 03-005 | 01 | Bước 1 : Đăng nhập với tài khoản admin  Bước 2 :Chọn button Admin  Bước 3 : Chọn button them lesson  Bước 4 : Nhâp lesson:” Beauty is in the eye of \*()\*)(&\*&)&”  Bước 5 : Click nút thêm  . | Hiên thị thông báo : sữa không thành công |

* Test case : Mở Khóa Màn Chơi Bằng Exp
  + Exp hiện có phải >= exp mỗi màn chơi muốn unclock

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ID | Test Case Name | Test Step | Expected Result |
| Mở khóa màn chơi | | | |
| 04-001 | 01 | Bước 1 : Đăng nhập vào game( exp hiện co = 500)  Bước 2 : Nhấn vào button play  Bước 3 : Nhấn vào màn chơi muốn unclock (exp màn choi = 300)  Bước 4 :Bấm vào button đồng ý | Hiện thông báo : unclock màn chơi thành công |
| 04-002 | 01 | Bước 1 : Đăng nhập vào game( exp hiện co = 500)  Bước 2 : Nhấn vào button play  Bước 3 : Nhấn vào màn chơi muốn unclock (exp màn choi = 900)  Bước 4 :Bấm vào button đồng ý | Hiện thông báo : unclock màn chơi không thành công |

* Test case : Mở Khóa Nhân Vật Bằng Exp
  + Exp hiện có phải >= exp mỗi màn chơi muốn unclock

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ID | Test Case Name | Test Step | Expected Result |
| Mở khóa màn chơi | | | |
| 04-001 | 01 | Bước 1 : Đăng nhập vào game( gold hiện co = 500)  Bước 2 : Nhấn vào button play  Bước 3 : Nhấn vào màn chơi muốn unclock (gold unclock nhân vật = 300)  Bước 4 :Bấm vào button đồng ý | Hiện thông báo : unclock nhân vật thành công |
| 04-002 | 01 | Bước 1 : Đăng nhập vào game( gold hiện co = 500)  Bước 2 : Nhấn vào button play  Bước 3 : Nhấn vào màn chơi muốn unclock (gold unclock nhân vật = 900)  Bước 4 :Bấm vào button đồng ý  ý | Hiện thông báo : unclock nhân vật không thành công |

# Kế hoạch nhân sự & chi phí

* *Nhóm sinh viên trình bày cấu trúc nhân sự cho toàn dự án hoặc từng giai đoạn phát triển & liệt kê các khoản chi phí dự kiến.*
* Giai đoạn 1 : Phân tích và thiết kế dữ liệu.
  + - Nguyễn Trần Hoàng Nam
    - Nguyễn Văn Tâm
* Giai đoạn 2 : Thiết kế giao diện.
  + - Nguyễn Trần Hoàng Nam
    - Nguyễn Văn Tâm
* Giai đoạn 3 : Thiết kế giao diện.
  + - Nguyễn Trần Hoàng Nam
    - Nguyễn Văn Tâm
* Giai đoạn 4 : Cài đặt.
  + - Nguyễn Trần Hoàng Nam
    - Nguyễn Văn Tâm
* Giai đoạn 5 : Kiểm thử phần mềm.
  + - Nguyễn Trần Hoàng Nam
    - Nguyễn Văn Tâm