## TRƯỜNG ĐẠI HỌC BÁCH KHOA HÀ NỘI VIỆN CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG



# BÁO CÁO **MÔN HỌC**

## NHẬP MÔN CÔNG NGHỆ PHẦN MỀM

Đề tài: Xây dựng menu điện tử phục vụ nhà hàng

### Nhóm sinh viên thực hiện:

Họ và tên	MSSV	Lớp
Đỗ Thanh Bình	20130325	84307
Nguyễn Tuấn Đạt	20130856	84307
Trần Văn Đức		84307
Đặng Quang Trung	20134145	84307
Phan Anh Tú	20134501	84307

Giáo viên hướng dẫn: TS. Nguyễn Thanh Hùng

## Mục lục

Mở đầu		3
1	Giới thiệu Project	4
2	Đặc tả	5
3	Phân tích thiết kế	6
4	Code	7
5	Kiểm thử	8
6	Kết luận	9
7	Version Control	10
Tà	ai liệu tham khảo	11

## Mở đầu

Công nghệ phần mềm là lĩnh vực được chú trọng, thu hút đông đảo kĩ sư nhất trong ngành công nghệ thông tin hiện nay. Nó đòi hỏi sự sáng tạo trong ý tưởng, nghiêm khắc trong các quy trình, chăm chỉ, bền bỉ trong công việc, và rất nhiều yếu tố khác nữa. Học phần "Nhập môn công nghệ phần mềm" là học phần tất yêu đối với sinh viên, kĩ sư công nghệ phần mềm. Được học học phần này là niềm thú vị đối với chúng em.

Trong quá trình học tập, chúng em đã chọn đề tài bài tập lớn "Tìm hiểu đặc tả yêu cầu, phân tích thiết kế hệ thống và thiết kế một số trường hợp kiểm thử cho menu điện tử phục vụ nhà hàng (đặt món ăn, huỷ món ăn, báo nhà bếp, thống kê theo ngày)." Nhóm chúng em bao gồm:

Họ và tên	email	Di động
Đỗ Thanh Bình	magic10995@gmail.com	$0167\ 461\ 1215$
Nguyễn Tuấn Đạt	20130856	84307
Trần Văn Đức		84307
Đặng Quang Trung	20134145	84307
Phan Anh Tú	20134501	84307

Chúng em cảm ơn thầy đã giảng dạy học phần và hướng dẫn chúng em làm bài tập lớn.

## Giới thiệu Project

- Đề tài: Xây dựng menu điện tử phục vụ nhà hàng.
- Mục đích: Xây dựng phần mềm cho nhân viên phục vụ, nhà bếp và thu ngân, ứng dụng công nghệ thông tin vào đời sống hàng ngày.
- Mô tả: Tìm hiểu đặc tả yêu cầu, phân tích thiết kế hệ thống và thiết kế một số trường hợp kiểm thử cho menu điện tử phục vụ nhà hàng (đặt món ăn, huỷ món ăn, báo nhà bếp, thống kê theo ngày). Mô hình chi tiết sẽ trong phần đặc tả hệ thống.

#### • Chi tiết:

- Nhân sự: đội ngũ kỹ sư, lập trình phần mềm (4 người) và một designer.
- Thời gian bàn giao sản phẩm dự kiến 3 tháng.
- Giá thành phần mềm: 50 triệu đồng. Mỗi thiết bị andoird cho nhân viên: 4 triệu. Server: 10 triệu. PC cho thu ngân: 5 triệu. (Coi như các thiết bị cơ bản wifi, router nhà hàng đã có sẵn).
- Rủi ro và cách giải quyết:
  - Giữ nguồn điện ổn định cho nhà hàng, có giải pháp thay thế khi mất điện.
  - Sẵn sàng cập nhập server khi cơ sở dữ liệu ngày càng lớn dần.
  - Thường xuyên bảo trì hệ thống, sửa lỗi phần mềm.

Đặc tả

# Chương 3 Phân tích thiết kế

Code

Chương 5 Kiểm thử

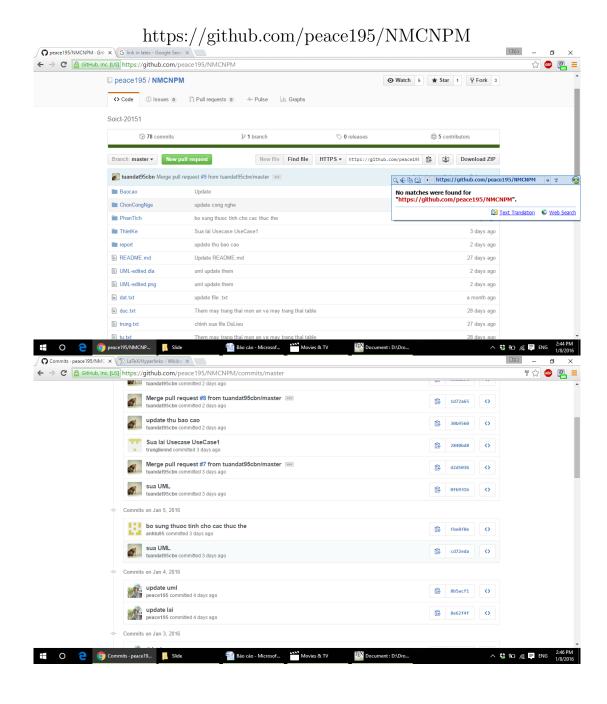
## Kết luận

Hệ thống menu điện tử xây dựng còn khá hạn chế, đối với từng mô hình nhà hàng khác nhau cần sửa đổi nhiều về nhân sự, kích thước bàn,...Ngoài ra, trong quá trình code sẽ phát sinh ra rất nhiều trường hợp, tiểu tiết mà chúng em chưa xét đến được.

Qua bài tập lớp này, chúng em đã rèn luyện được kiến thức:

- Làm việc nhóm, kỹ năng quản lý dự án thông qua github.com.
- Bổ trợ kỹ năng phân tích, thiết kế hướng đối tượng.
- Phát triển dự án theo hệ thống, từng bước một: phân tích, đặc tả, thiết kế, lập trình, kiểm thử.
- Sử dụng các công cụ, biểu đồ trong từng khâu thiết kế như DFD, FSO, Use-case, UML classes.

### Version Control



## Tài liệu tham khảo

[1]Slide "Nhập môn công nghệ phần mềm", TS. Nguyễn Thanh Hùng