

# PHÂN TÍCH & THIẾT KẾ HỆ THỐNG THÔNG TIN

(Hướng đối tượng - UML)

GV biên soạn: TRẦN KIM HƯƠNG

Email: tkhuong@dthu.edu.vn

# GIỚI THIỆU MÔN HỌC



- Thời lượng: 30 tiết
  - ◆ Lý thuyết: 30
  - ◆ Tự học: 60
- Mục tiêu: cung cấp các kiến thức về
  - ◆ Các khái niệm cơ bản về HTTT, HĐT, UML
  - ◆ Các giai đoạn phân tích thiết kế HTTT
  - ◆ Mô hình hóa HTTT với UML
  - ◆ Công cụ sử dụng trong phân tích, thiết kế HTTT





## ■ Điểm giữa kỳ: 50%

- ◆ Chuyên cần
- ◆ Bài tập tập trên lớp
- ◆ Báo cáo nhóm

## ■ Điểm cuối kỳ: báo cáo nhóm 50%

- ◆ Nhóm: 3sv / 1 nhóm:

# HÌNH THỨC ĐÁNH GIÁ



- Nội dung Báo cáo
  - ◆ *Đặc tả yêu cầu hệ thống*
  - ◆ *Báo cáo mô hình hóa hệ thống hệ thống*
    - *Sơ đồ use-case*
    - *Đặc tả usecase (vb)*
    - *Sơ đồ hoạt động*
    - *Sơ đồ tuần tự*
    - *Sơ đồ cộng tác*
    - *Sơ đồ lớp đối tượng*
  - ◆ *Thiết kế giao diện*



# Yêu cầu đối với sinh viên



- Tham dự lớp đầy đủ, đi học đúng giờ
- Trật tự trong giờ học
- Đọc trước bài giảng (cung cấp theo tiến độ)
- Thảo luận nhóm bài tập trên lớp
- Tham gia nhóm thực hiện đề tài
- Nghiên cứu thêm về môn học trong các tài liệu tham khảo và từ nguồn internet

# NỘI DUNG MÔN HỌC



Bài 1: Tổng quan về HTTT

Bài 2: Tổng quan về Hướng đối tượng

Bài 3: Tổng quan về UML

Bài 4: Xác định và phân tích yêu cầu

Bài 5: Mô hình hóa hệ thống

Bài 6: Xây dựng sơ đồ lớp đối tượng hệ thống



# TÀI LIỆU THAM KHẢO



1. Giáo trình PT&TK HT HĐT sử dụng UML; TS. Phạm Nguyễn Cương, TS.Hồ Tường Vinh, ĐHKHTN TP.HCM
2. Phân tích thiết kế HTTT; Học viện công nghệ bưu chính viễn thông
3. Giáo trình Phân tích hệ thống HĐT; Phạm Thị Xuân Lộc, ĐH Cần Thơ
4. Object-Oriented Analysis & Design – Understanding System Development with UML 2.0; Mike O'Docherty
5. Nguồn internet



# Câu hỏi thảo luận

