

Nhập môn công nghệ phần mềm Lấy yêu cầu

GV: ThS. Ngô Tiến Đức



Nội dung chính

- Luồng lấy yêu cầu
- Biểu đồ use case
- Actor
- Các use case
- Ví dụ minh họa



Luồng lấy yêu cầu (1)

Mục tiêu: Xác định rõ cái khách hàng cần

- Không phải cái khách hàng muốn
- Trả lời câu hỏi: "Phần mềm có thể làm được những gì?"
- Rất khó để hình dung ra toàn bộ phần mềm
- -> Cần chuyên viên phân tích có kinh nghiệm



Luồng lấy yêu cầu (2)

Cách thực hiện:

- Tìm hiểu lĩnh vực của phần mềm (Application Domain)
- Xây dựng mô hình nghiệp vụ (Business Model)
- Xác định rõ yêu cầu của khách hàng dựa trên BM
- Lặp lại các bước cho đến khi khách hàng đồng ý



Luồng lấy yêu cầu (3)

Tìm hiểu domain:

- Các thành viên trong nhóm phát triển phải hiểu về domain của ứng dụng thông qua các thuật ngữ (terminology)
- Xây dựng bảng thuật ngữ (glossary)
 - Các từ ngữ chuyên môn phải được liệt kê và giải thích rõ ràng
- Các chuyên viên cấp cao phải có kiến thức chuyên sâu



Luồng lấy yêu cầu (4)

Xây dựng mô hình nghiệp vụ (BM):

- BM: Mô tả các quy trình nghiệp vụ của một tổ chức
- Phỏng vấn với đại diện khách hàng -> đưa ra bản mô tả nghiệp vụ toàn bộ các hoạt động
 - Xác định các phần sẽ được đưa vào hệ thống
- Sử dụng UML để biểu diễn các yêu cầu chức năng: Use case



Biểu đồ use case (1)

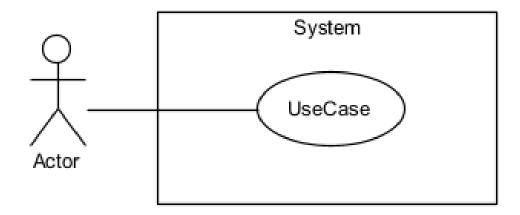
Use case - Biểu đồ ca sử dụng:

- Biểu diễn các yêu cầu chức năng của phần mềm
- Mô hình hóa sự tương tác giữa:
 - Các tác nhân bên ngoài với phần mềm
 - Các chức năng trong phần mềm với nhau
- Sử dụng ngôn ngữ tự nhiên



Biểu đồ use case (2)

- Trong VP: Từ navigation bar chọn *Diagram > New > Use Case Diagram*
- Thành phần chính: actor và use case





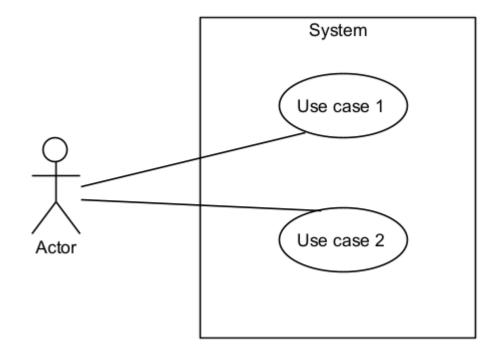
Actor (1)

- Actor: Các tác nhân bên ngoài có khả năng tương tác với hệ thống
- Thường là người dùng
- Ngoài ra có thể là một thiết bị đầu cuối
- Một người dùng có thể đóng vai trò nhiều actor



Actor (2)

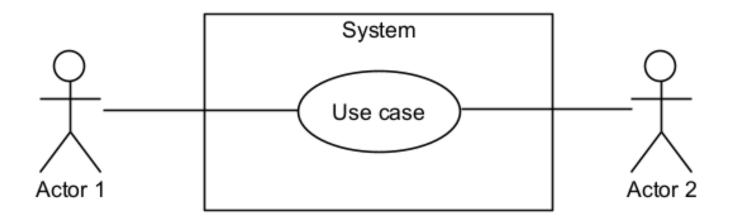
• Một actor có thể tham gia vào nhiều use case





Actor (3)

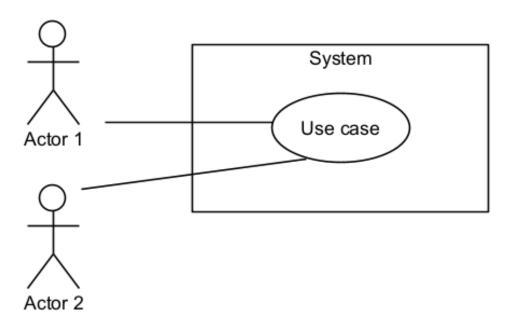
• Use case có thể có nhiều actor: Trường hợp này use case yêu cầu sự tham gia của các actor liên quan





Actor (4)

• Trường hợp nhiều actor có cùng hoạt động liên quan đến 1 use case

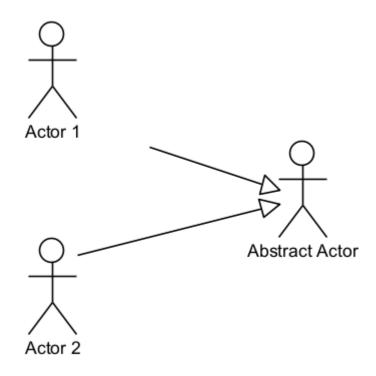


<- Cách biểu diễn sai



Actor (5)

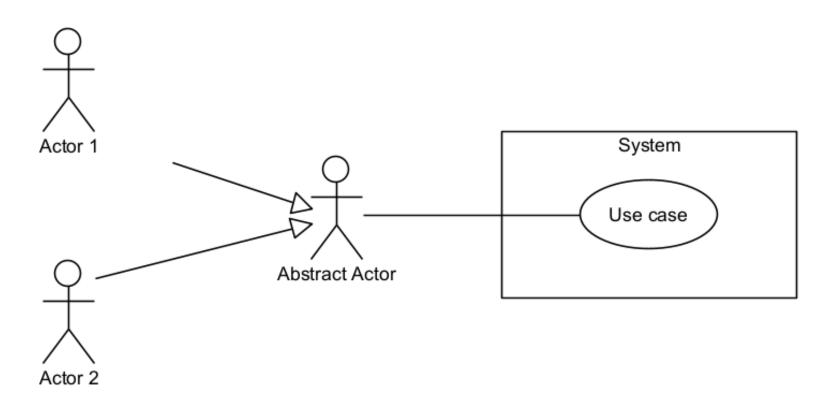
Actor có thể có quan hệ kế thừa





Actor (6)

• Trường hợp nhiều actor có cùng hoạt động liên quan đến 1 use case





Các use case (1)

- Mỗi use case (UC) đại diện cho một chức năng
- Các UC trong biểu đồ có thể được phân rã theo nhiều mức
- Đặt tên UC:
 - Động từ, ngắn gọn
 - Chỉ hành động của actor
- Mỗi UC tương tác ít nhất với 1 actor



Các use case (2)

Quan hệ giữa các UC:

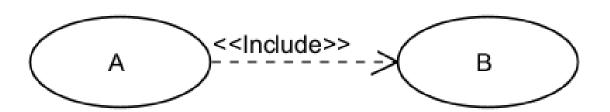
- Include (Bao gồm)
- Extend (Mở rộng)
- Generalize (Kế thừa)



Các use case (3)

Quan hệ giữa các UC: **Include**

- UC A include UC B nếu việc hoàn thành B là một phần để hoàn thành A
 - Nếu không hoàn thành B -> không thể hoàn thành A

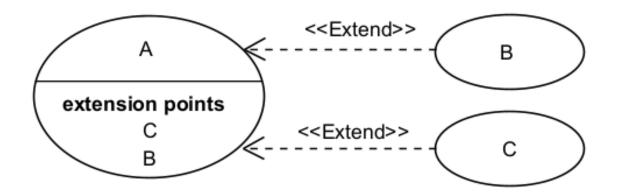




Các use case (4)

Quan hệ giữa các UC: Extend

- UC A extend UC B nếu việc hoàn thành B là một tùy chọn để hoàn thành
 A (optional)
 - Việc hoàn thành B không nhất thiết phải diễn ra để hoàn thành A





Các use case (5)

Quan hệ giữa các UC: Generalize

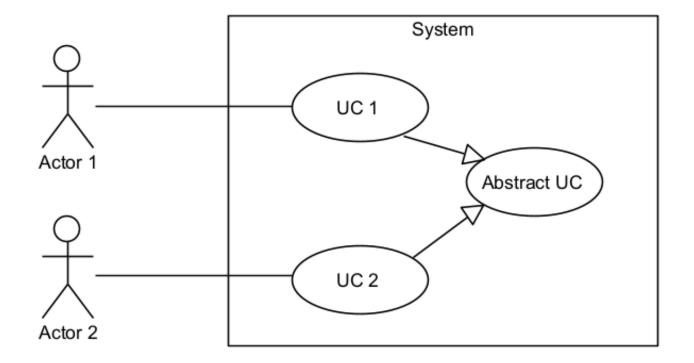
 UC A kế thừa UC B nếu A là thể hiện chi tiết của B (hay B là dạng tổng quát của A)





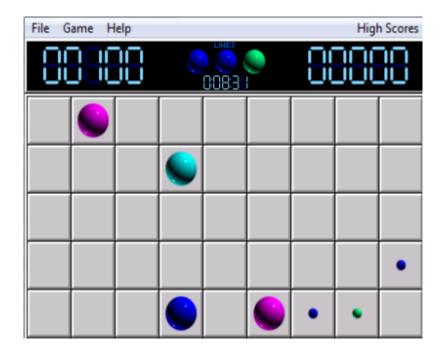
Các use case (6)

• Trường hợp nhiều actor có cùng hoạt động liên quan đến 1 use case





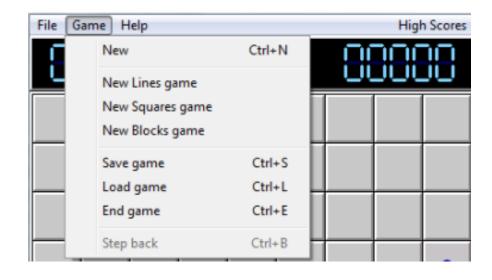
Game Line 98 - Chức năng chính: Chơi game





Game Line 98 - Các chức năng khác: Click vào các tùy chọn trên menu, hiện các lựa chọn save, load, thay đổi skin, âm thanh, ...

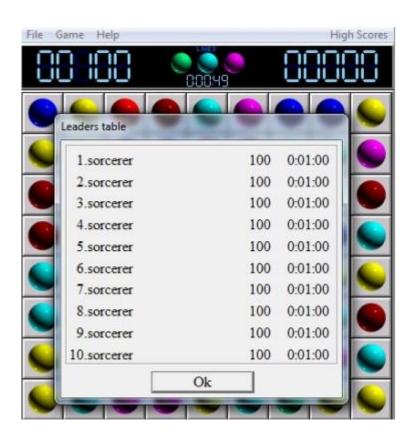






Game Line 98 - Chức năng xem bảng xếp hạng:

- Sau khi kết thúc game, hiện BXH
- Click nút High Scores trên menu, hiện BXH



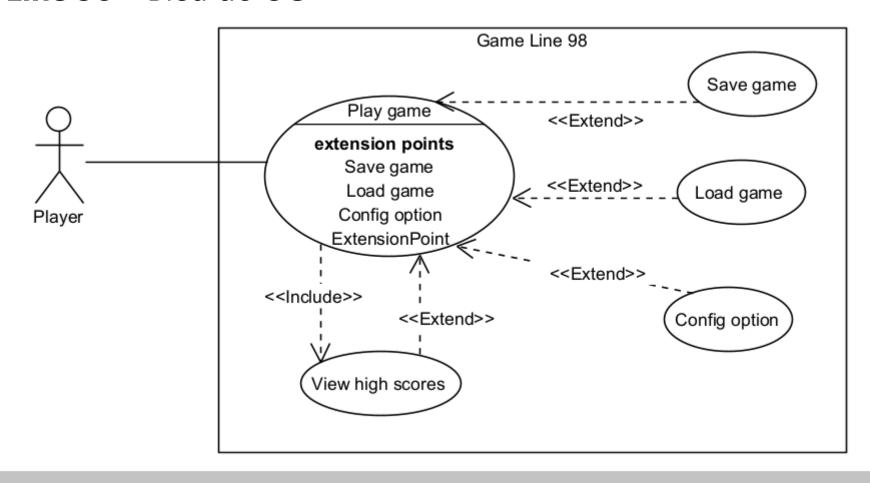


Game Line 98 – Các chức năng nghiệp vụ:

- Chỉ có 1 chức năng chính là chơi game
- · Các chức năng khác là tùy chọn trong khi chơi game
- Xem BXH vừa là tùy chọn (click vào menu) vừa là bắt buộc (khi game over)

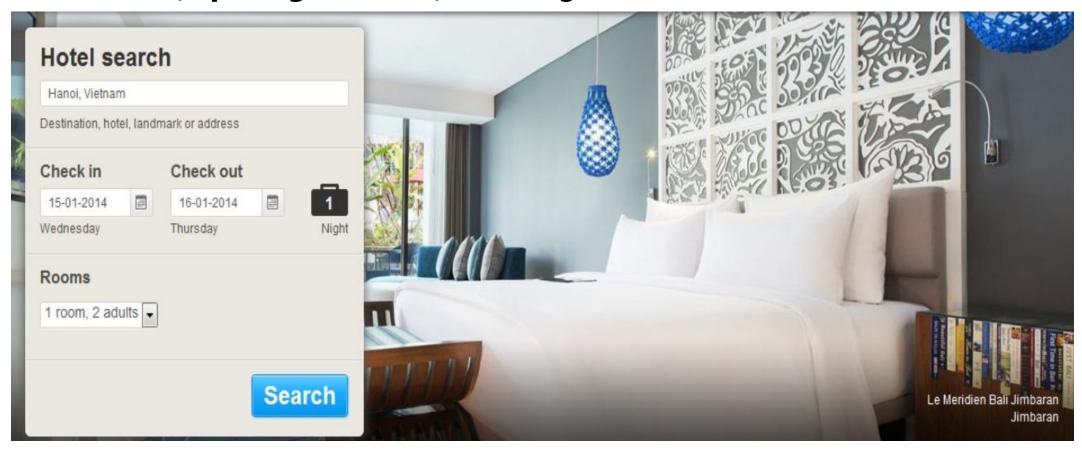


Game Line 98 – Biểu đồ UC



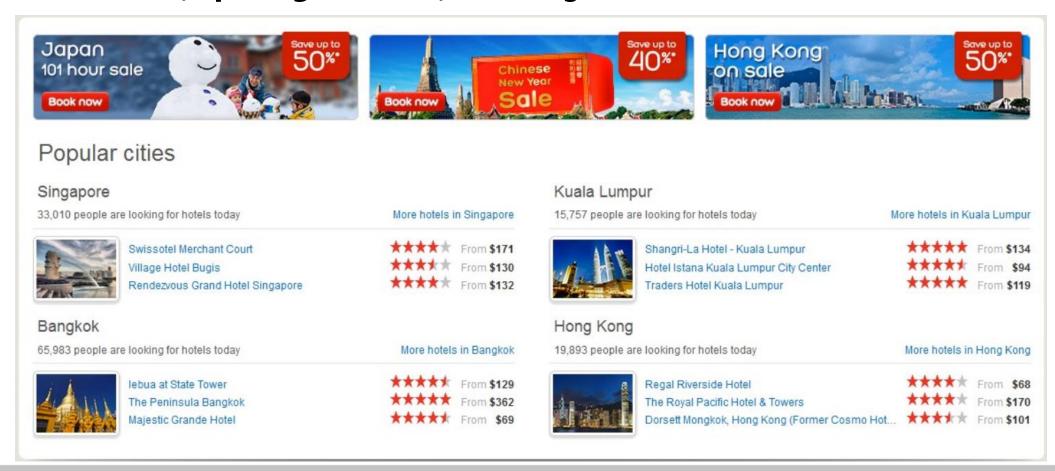


Website đặt phòng khách sạn – Trang chủ (1)





Website đặt phòng khách sạn – Trang chủ (2)

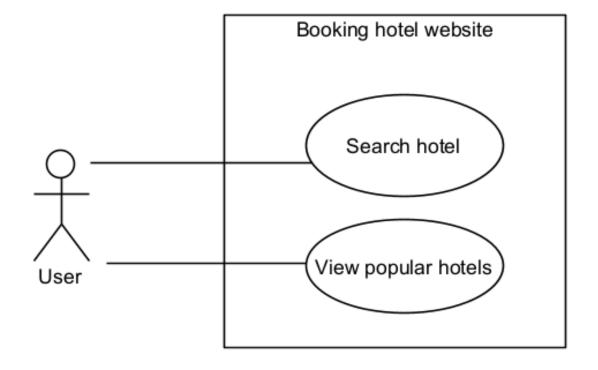




Website đặt phòng khách sạn – Các UC ban đầu

Khi vào trang chủ có thể thực hiện 2 việc:

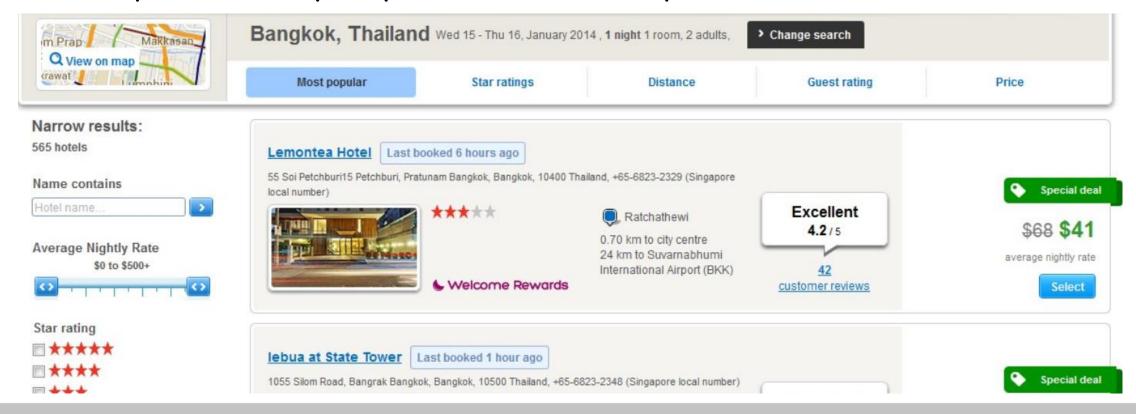
- Tìm kiếm khách sạn
- Xem khách sạn phổ biến





Website đặt phòng khách sạn – Chi tiết các UC

Giao diện sau khi thực hiện tìm kiếm khách sạn:





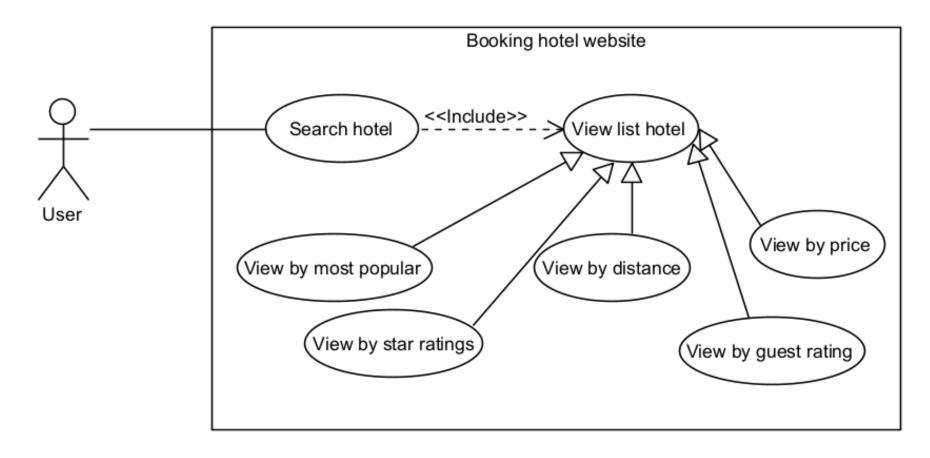
Website đặt phòng khách sạn – Chi tiết các UC

Thực hiện tìm kiếm khách sạn, hiện ra kết quả:

- Phía trên là tùy chọn cho phép xem kết quả sắp xếp theo: most popular,
 star ratings, distance, guest rating, price
- Phía dưới là danh sách chi tiết các khách sạn còn phòng
- -> Các UC liên quan đến tìm kiếm khách sạn: Xem danh sách khách sạn, xem danh sách theo các tiêu chí



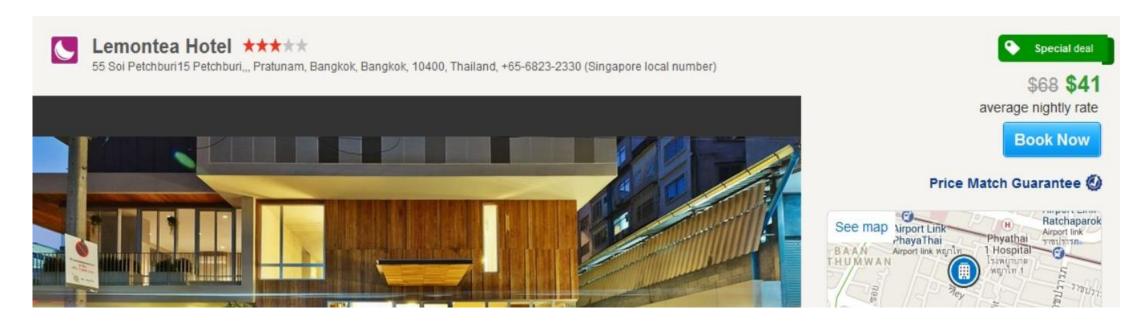
Website đặt phòng khách sạn – Các UC liên quan đến tìm kiếm





Website đặt phòng khách sạn – Chi tiết các UC

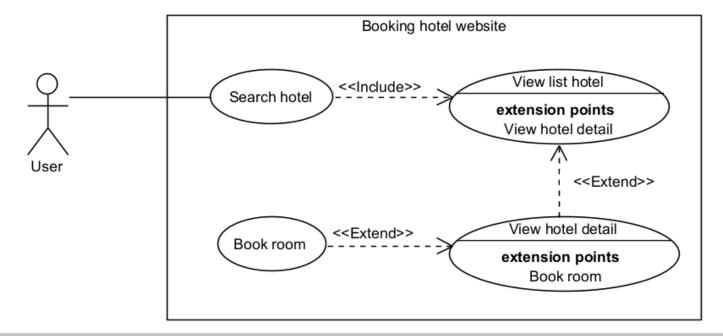
Từ trang danh sách, click vào tên một khách sạn: Hiển thị thông tin chi tiết của khách sạn, bên phải là nút đặt chỗ





Website đặt phòng khách sạn – Chi tiết các UC

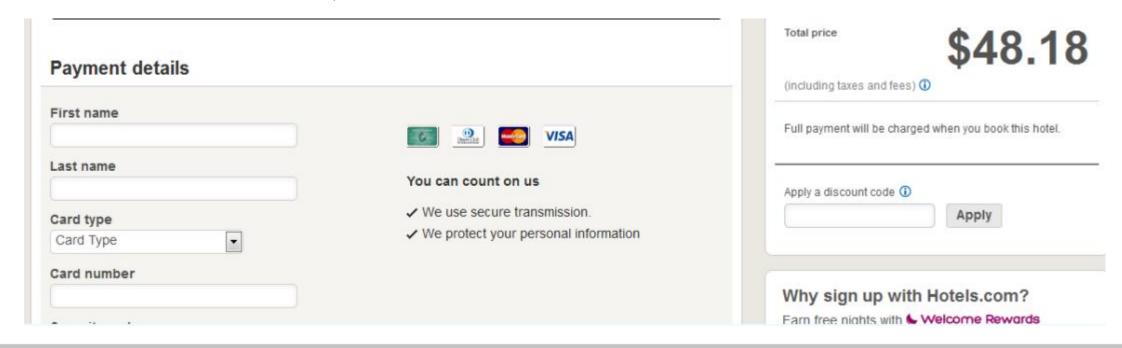
- Xem chi tiết khách sạn là một tùy chọn từ xem danh sách khách sạn
- Đặt chỗ là một tùy chọn từ xem chi tiết khách sạn





Website đặt phòng khách sạn – Chi tiết các UC

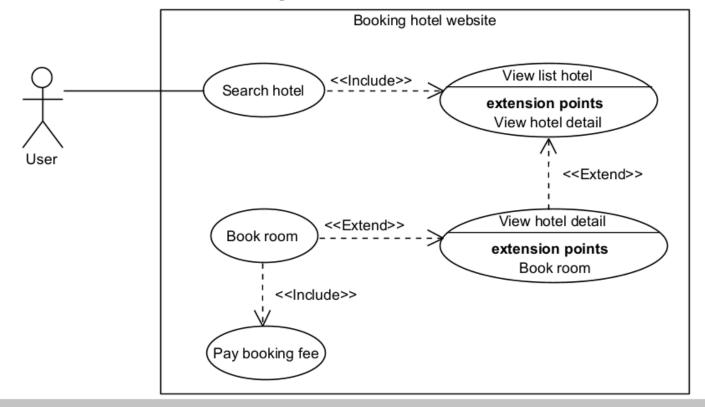
Click vào nút đặt phòng: Trang thanh toán hiện ra yêu cầu nhập thông tin thanh toán và xác nhận thanh toán





Website đặt phòng khách sạn – Chi tiết các UC

Thanh toán là hành động bắt buộc để hoàn thành việc đặt phòng





Bài tập

- Bài tập nhóm: Tìm hiểu về một hệ thống (có sẵn trong thực tế) tương tự
 với hệ thống đã đăng ký bài tập lớn
 - Mô tả các hoạt động nghiệp vụ và vẽ sơ đồ use case tương ứng cho từng chức năng của hệ thống (format tương tự ví dụ trong slide)
 - Nộp file (doc hoặc pdf) qua email, title: NMCNPM nhóm lớp nhóm
 BTL BT nhóm số 1. Tên file là số thứ thự nhóm BTL
 - Trong file ghi tên các thành viên nhóm, tên đề tài và tên hệ thống
- Trả lời câu hỏi từ 51 đến 60 trong ngân hàng câu hỏi thi



Tài liệu tham khảo

- Stephen R. Schach. *Object-Oriented and Classical Software Engineering*. 8th Edition, WCB/McGraw-Hill, 2010
- T. Đ. Quế, N. M. Hùng. *Bài giảng Nhập môn công nghệ phần mềm*. HVCNBCVT, 2020