

GỢI Ý MỘT CÁCH VIẾT PHẦN MỀM THEO KIẾN TRÚC 3 LAYER

Bước 1. Tạo project mới.

Bước 2. Tạo ra hoặc sử dụng lại lớp DataProvider.

Bước 3. Tạo ra các lớp DTO cần thiết đã xác định được (có bao nhiêu bảng thì thành bấy nhiêu DTO). Sau này có nhu cầu chứa thông tin không thuộc các DTO này thì có thể dùng 2, 3 DTO có sẵn để chứa hoặc tạo DTO mới.

Bước 4. Xây dựng tất cả giao diện trong phần mềm (chưa cài đặt phần xử lý bên trong).

Bước 5. Với mỗi giao diện đã thiết kế nhưng chưa có xử lý, xác định tất cả những biến cố dự định sẽ phải cài đặt (không phải tất cả biến cố có khả năng có). Tạo ra các hàm (chưa cài đặt việc xử lý) tương ứng với mỗi biến cố này.

Bước 6. Với mỗi hàm xử lý biến cố, cài đặt mã nguồn để xử lý nhập/xuất biến cố. Những công việc còn lại không biết làm thì:

- Nếu lớp đối tượng xử lý chính tương ứng chưa có thì tạo ra.
- Nếu phương thức xử lý chính trong lớp đối tượng xử lý chính tương ứng chưa có thì tạo phương thức này ra.
- Tự quyết định cách truyền tham số (dataset, datatable, datareader, struct, arraylist, string, XML, con trỏ, ...).

Bước 7. Với mỗi hàm xử lý trong lớp đối tượng xử lý chính, viết mã cài đặt cho việc xử lý nghiệp vụ. Những công việc còn lại không biết làm thì:

- Nếu lớp đối tượng xử lý dữ liệu tương ứng chưa có thì tạo ra.
- Nếu phương thức xử lý dữ liệu trong lớp đối tượng xử lý dữ liệu tương ứng chưa có thì tạo phương thức này ra.
- Tự quyết định cách truyền tham số (dataset, datatable, datareader, struct, arraylist, string, XML, con trỏ, ...).

Bước 8. Với mỗi phương thức xử lý dữ liệu, chuẩn bị các tham số cần thiết để thực thi các phương thức trong DataProvider. Chuyển đổi kiểu dữ liệu nếu cần thiết.

Bước 9. Kiểm tra tính nhất quán và hợp lý trong toàn bộ project.