

MỞ ĐẦU.....	5
CHƯƠNG 1. TỔNG QUAN VỀ ƯỚC LƯỢNG DỰ ÁN PHẦN MỀM VÀ ĐÁNH GIÁ CHẤT LƯỢNG PHẦN MỀM.....	7
1.1 Ước lượng dự án phần mềm.....	7
1.1.1 Ước lượng kích cỡ (LOC & FP).....	9
1.1.2 Ước lượng công sức.....	12
1.1.3 Ước lượng về tài nguyên.....	14
1.2 Đánh giá chất lượng phần mềm.....	16
1.2.1 Các nhân tố chất lượng phần mềm.....	16
1.2.2 Đánh giá thông qua tính đúng đắn.....	19
1.2.3 Đánh giá thông qua tần suất bảo trì.....	19
1.2.4 Đánh giá thông qua tính toàn vẹn.....	20
1.2.5 Đánh giá dựa trên khả năng tiếp cận người dùng.....	20
CHƯƠNG 2. KỸ THUẬT ƯỚC LƯỢNG DỰ ÁN PHẦN MỀM.....	21
2.1 Phương pháp Function Points.....	21
2.1.1 Giới thiệu.....	21
2.1.2 Tính hay ước tính.....	23
2.1.3 Mô hình điểm chức năng.....	23
2.1.4. Các bước thực hiện.....	29
2.1.5 Thí dụ áp dụng phương pháp Function Points.....	36
2.2 Phương pháp Use Case Points.....	37
2.2.1 Giới thiệu về phương pháp UCP.....	37
2.2.2 Vai trò của biểu đồ Use Case trong ước lượng phần mềm.....	38
2.2.3 Các bước thực hiện với phương pháp ước lượng UCP.....	40
2.2.4 Thí dụ áp dụng phương pháp UCP.....	45
2.3. Các mô hình ước lượng dự án phần mềm.....	47
2.3.1 Tổng quan về các mô hình ước lượng kinh nghiệm.....	47
2.3.2 Mô hình ước lượng COCOMO (Constructive Cost Model).....	48
2.3.3 Mô hình ước lượng Putnam.....	87
2.4 Công cụ ước lượng tự động.....	89
CHƯƠNG 3. KỸ THUẬT ĐÁNH GIÁ CHẤT LƯỢNG PHẦN MỀM.....	92
3.1 Độ đo chất lượng phần mềm.....	92
3.2 Khoa học phần mềm của HALSTEAD.....	93
3.3 Đo độ phức tạp của Thomas McCabe.....	95
3.4 Độ tin cậy phần mềm.....	96
3.5 Cách tiếp cận bảo đảm chất lượng phần mềm.....	97
CHƯƠNG 4. PHÁT TRIỂN CHƯƠNG TRÌNH ỨNG DỤNG.....	100
4.1 Mục tiêu.....	100

4.2 Tóm lược cơ sở khoa học	100
4.2.1 Các bước tính Function Points trong chương trình	100
4.2.2 Các bước tính Use Case Points trong chương trình	104
4.3 Cài đặt	105
KẾT LUẬN	108
TÀI LIỆU THAM KHẢO	109
PHỤ LỤC.....	110