Hệ thống chính:

+ Đối tượng sử dụng: chủ nhà hàng hoặc nhân viên quản lý của nhà hàng, khách hàng.

+ Người dùng (nhà hàng và khách hàng) có thể:

- Tiến hành đăng nhập (đăng ký nếu chưa có tài khoản), tự động đăng nhập lần tiếp theo

- Nhà hàng upload, chỉnh sửa, xoá món, cập nhật các sự kiện khuyến mãi.

- Khách hàng xem danh sách các nhà hàng, tra cứu thực đơn, xem chi tiết món ăn (chất lượng món ăn, giá cả, thành phần, cách chế biến,...),

đánh giá nhà hàng, món ăn, đánh dấu món ưa thích.

**Use case Sign up:**

+ Đối tượng sử dụng: Nhà hàng và khách hàng.

+ Các bước thực hiện:

- Khi người dùng nhấn vào nút đăng ký, hệ thống sẽ hiển thị form để người dùng lựa chọn đối tượng đăng ký

- Nếu đối tượng là chủ nhà hàng thì hiển thị form đăng ký cho nhà hàng: thông tin nhà hàng, chủ nhà hàng.

- Nếu đối tượng là khách hàng thì hệ thống hiển thị form đăng ký cho khách hàng: thông tin cá nhân, mật khẩu.

- Sau đó hệ thống kiểm tra thông tin đăng nhập. Nếu tài khoản không hợp lệ thì hệ thống sẽ thông báo lỗi ra màn hình

ngược lại tiến hành thêm tài khoản vào database.

- Nếu quá trình thêm tài khoản có lỗi thì thông báo tài khoản chưa được đăng ký. Ngược lại gửi mail xác nhận.

- Nếu thành công thì hệ thống thông báo tài khoản đã được kích hoạt và kết thúc quá trình đăng ký. Ngược lại hệ thống tiếp tục gửi mail xác nhận cho đến khi tài khoản được kích hoạt

**Use case Sign in (đăng nhập):**

+ Đối tượng sử dụng: khách hàng

+ Mô tả: người dùng sử dụng tên đăng nhập và mật khẩu đăng nhập vào hệ thống

+ Các bước thực hiện: Khi người dùng nhấn vào nút đăng nhập, hệ thống sẽ hiện form đăng nhập để người dùng nhập username và mật khẩu.

- Nếu người dùng nhấn vào nút quên mật khẩu thì hệ thống

sẽ hiển thị form nhập email backup. Người dùng sẽ tiến hành nhập số điện thoại đã đăng ký. Hệ thống sẽ kiểm tra sự tồn tại của số điện thoại này trong hệ thống. Nếu hợp lệ thì gửi mail xác nhận vào

điện thoại, ngược lại thông báo sai email và kiểm tra lại email và nhập lại số điện thoại.

- Nếu người dùng nhập đúng thông tin tài khoản thì vào màn hình chính ngược lại thông báo sai thông tin đăng nhập, hệ thống bắt người dùng nhập lại đến khi đúng thông tin đăng nhập thì thôi.

**Use case View Event:**

+ Đối tượng sử dụng: khách hàng, nhà hàng

+Mô tả: xem thông tin về các chương trình nhà hàng đang hiện có

+ Các bước thực hiện: Khi người dùng ấn vào nút xem danh sách event của nhà hàng, hệ thống sẽ tiến hành kết nối thiết bị với hệ thống database. Nếu kết nối thành công hệ thống sẽ hiển thị danh sách các nhà hàng, ngược lại thông báo lỗi.

**Use case View Restaurant Comment:**

+ Đối tượng sử dụng: khách hàng, nhà hàng

+Mô tả: xem thông tin về các đánh giá của khách hàng về nhà hàng

+ Các bước thực hiện: Khi người dùng ấn vào nút xem danh sách comment của nhà hàng, hệ thống sẽ tiến hành kết nối thiết bị với hệ thống database. Nếu kết nối thành công hệ thống sẽ hiển thị danh sách các nhà hàng, ngược lại thông báo lỗi.

**Use case View Dish:**

+ Đối tượng sử dụng: khách hàng, nhà hàng

+ Mô tả: xem chi tiết của món ăn trong menu

+ Các thao tác: Khi người dùng nhấn vào món ăn thì sẽ hiện thị thông tin chi tiết của món ăn đó.

**Use case View Restaurant:**

+ Đối tượng sử dụng: khách hàng

+ Mô tả: show ra list tất cả các nhà hàng hiện có trong app

+ Các bước thực hiện: Khi người dùng ấn vào nút xem danh sách nhà hàng, hệ thống sẽ tiến hành kết nối thiết bị với hệ thống database. Nếu kết nối thành công hệ thống sẽ hiển thị danh sách các nhà hàng, ngược lại thông báo lỗi.

**Use case View Menu:**

+ Đối tượng sử dụng: khách hàng, nhà hàng

+ Mô tả: xem list tất cả các món ăn của nhà hàng

+ Các bước thực hiện: hệ thống hiển thị các danh sách nhà hàng chung hoặc các nhà hàng theo tìm kiếm của người dùng. Khi người dùng chọn nhà hàng trong list các nhà hàng hệ thống sẽ hiển thị menu của nhà hàng đó.

Nếu người dùng ấn vào nút back thì hệ thống sẽ chuyển hướng trở về danh sách các nhà hàng.

**Use case Mark:**

+ Đối tượng sử dụng: khách hàng.

+ Mô tả: đánh dấu món ăn trong nhà hàng mà người dùng cảm thấy yêu thích hoặc loại bỏ khỏi danh sách yêu thích

+ Các thao tác: Khi người dùng cảm thấy yêu thích món ăn nào đó người dùng có thể đánh dấu lại món ăn đó. Nếu đánh dấu chưa tồn tại thì thông báo thành công, ngược lại thông báo đánh dấu đã tồn tại.

**Use case Rating Dish or Restaurant:**

+ Đối tượng sử dụng: khách hàng

+ Mô tả: đánh giá cho một nhà hàng hay món ăn

+ Thao tác: vào trang nhà hàng hoặc món ăn tiến hành đánh giá bằng cách nhấn vào các icon ngôi sao

**Use case Search Dish:**

+ Đối tượng sử dụng: khách hàng

+ Mô tả: tìm kiếm món ăn theo bộ lọc ( hoặc trong tất cả nhà hàng, trong 1 nhà hàng)

+ Thao tác: Khi người dùng đang ở giao diện chính (sau khi đăng nhập xong), người dùng có thể tra cứu theo các cách:

- Tìm kiếm theo tên món ăn, thức uống (tìm nhà hàng nào có món ăn, thức uống đó)

- Tìm kiếm nhà hàng.

- Tìm kiếm món ăn trong một nhà hàng

**Use case Account Management:**

+ Đối tượng sử dụng: người dùng có tài khoản

+ Mô tả: thực hiện các thao tác chỉnh sửa đối với thông tin người dùng

+ Các thao tác: Xem thông tin tài khoản, chỉnh sửa, thay đổi mật khẩu.

**Use case Manage Menu:**

+ Đối tượng sử dụng: nhà hàng

+ Mô tả: các thao tác chỉnh sửa, tạo mới, xóa menu

+ Các thao tác: Khi người dùng mở tab menu thì hiển thị tab menu.

**Use case Manage Add Dish:**

+ Đối tượng sử dụng: nhà hàng.

+ Mô tả: thêm 1 món mới vào menu

+ Các thao tác: Người dùng đang ở tab menu. Khi người dùng nháy vào nút thêm món thì hệ thống sẽ hiển thị form thông tin món mới.

Sau khi điền thông tin, người dùng nhấn nút Thêm. Hệ thống sẽ tiến hành kiểm tra thông tin của món đó. Nếu thành công thì thêm món mới vào database ngược lại thông báo lỗi.

**Use case Update Dish:**

+ Đối tượng sử dụng: nhà hàng.

+ Mô tả: sửa thông tin của 1 món đã tồn tại

+ Các thao tác: Người dùng chọn vào một món ăn và nhấn vào nút cập nhật thì hệ thống sẽ hiển thị form chứa thông tin món ăn cần cập nhật và tiến hành chỉnh sửa thông tin. Khi người dùng xác nhận chỉnh sửa thì kiểm tra

tính hợp lệ của thông tin món ăn. Nếu hợp lệ thì cập nhật vào database ngược lại thông báo dữ liệu không hợp lệ.

**Use case Delete Dish:**

+ Đối tượng sử dụng: nhà hàng

+ Mô tả: xóa 1 món trong menu của nhà hàng

+ Các thao tác: Người dùng chọn vào món ăn và chọn nút xoá. Hệ thống hiển thị form xác nhận. Nếu đồng ý thì tiến hành xoá, cập nhật lại list món ăn, ngược lại thì thôi.

**Use case quản lý sự kiện:**

+ Đối tượng sử dụng: chủ nhà hàng hoặc nhân viên quản lý của nhà hàng.

+ Mô tả: các thao tác với sự kiện của nhà hàng

+ Các thao tác: Thêm, chỉnh sửa, xoá sự kiện

**Use case Add Event:**

+ Đối tượng sử dụng: nhà hàng

+ Mô tả: thêm mới 1 sự kiện cho nhà hàng

+ Các thao tác: Khi người dùng nhấn vào thêm event thì hệ thống sẽ hiển thị form nhập thông tin sự kiện để người dùng nhập. Nếu thành công thì thông báo thành công ngược lại thông báo không thể thêm sự kiện.

**Use case Update Event:**

+ Đối tượng sử dụng: nhà hàng.

+ Mô tả: sửa thông tin của 1 event đã tồn tại

+ Các thao tác: Người dùng chọn vào một món ăn và nhấn vào nút cập nhật thì hệ thống sẽ hiển thị form chứa thông tin event cần cập nhật và tiến hành chỉnh sửa thông tin. Khi người dùng xác nhận chỉnh sửa thì kiểm tra

tính hợp lệ của thông tin món ăn. Nếu hợp lệ thì cập nhật vào database ngược lại thông báo dữ liệu không hợp lệ.

**Use case Delete Event:**

+ Đối tượng sử dụng: nhà hàng

+ Mô tả: xóa 1 event của nhà hàng

+ Các thao tác: Người dùng chọn vào event và chọn nút xoá. Hệ thống hiển thị form xác nhận. Nếu đồng ý thì tiến hành xoá, cập nhật lại list món ăn, ngược lại thì thôi.

**Use case comment:**

+ Đối tượng người dùng: khách hàng.

+ Mô tả: comment cho nhà hàng và món ăn

+ Các thao tác: Khi người dùng nhấn vào nút đánh giá thì hệ thống hiển thị màn hình đánh giá cho nhà hàng với mức độ hài lòng tương ứng với 5 sao. Nếu đánh giá không có lỗi thì hiển thị đánh giá đó ra list đánh giá.

Nếu lỗi thì thông báo lỗi ra màn hình là không thể đánh giá.