Mô hình Use case Food Shop Manager

Version 1.0

Sinh viên thực hiện:

1412586 – Hà Xuân Trung

1412601 – Đinh Trương Bảo Tuấn

**Bảng ghi nhận thay đổi tài liệu**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Ngày** | **Phiên bản** | **Mô tả** | **Người thay đổi** |
| <dd/mm/yyyy> | <x.y> | <mô tả phiên bản tài liệu> | < người thực hiện> |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Mục lục

[1. Sơ đồ Use-case 4](#_Toc369450773)

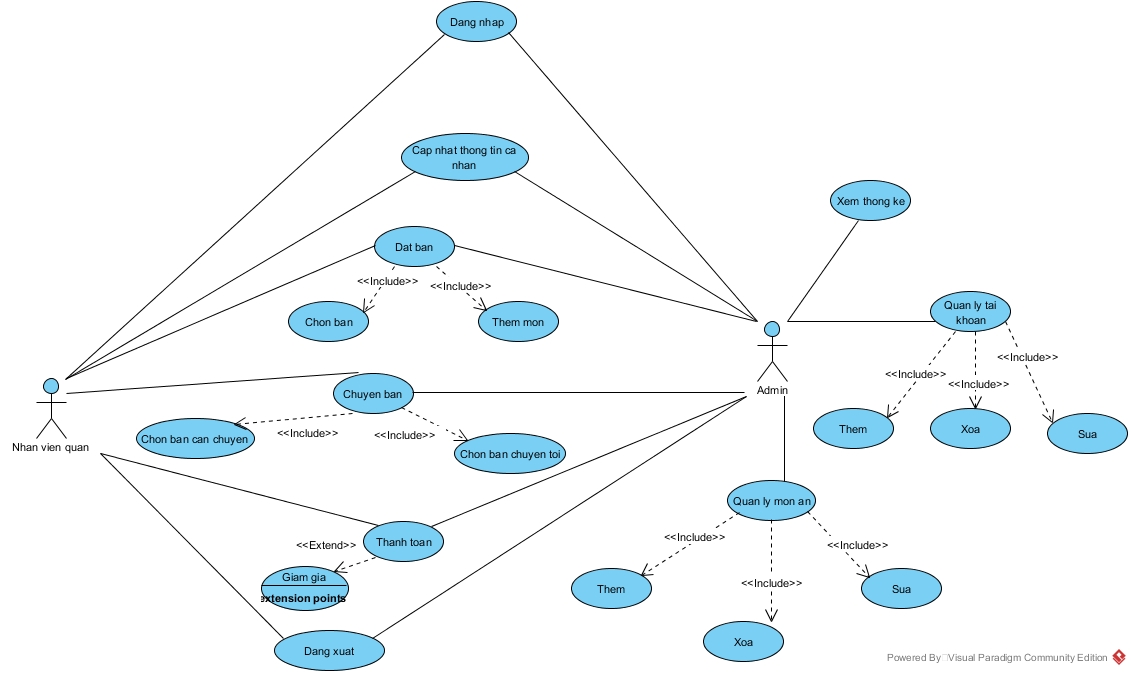
[2. Danh sách các Actor 4](#_Toc369450774)

[3. Danh sách các Use-case 4](#_Toc369450775)

[4. Đặc tả Use-case 5](#_Toc369450776)

[4.1 Đặc tả Use-case “Tên Use-case” 5](#_Toc369450777)

# Sơ đồ Use-case



# Danh sách các Actor

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| STT | Tên Actor | Ý nghĩa/Ghi chú |
| 1 | Nhân viên của quán | Là người nhân viên của quán trực tiếp sử dụng phần mềm, đứng tại quầy. |
| 2 | Admin | Là người quản lý có chức vụ cao hơn nhân viên, có khả năng sử dụng những chức năng cao cấp hơn của phần mềm. |

# Danh sách các Use-case

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| STT | Tên Use-case | Ý nghĩa/Ghi chú |
| 1 | Đăng nhập | Người dùng sử dụng tài khoản của mình để đăng nhập vào hệ thống để được cấp quyền sử dụng phần mềm |
| 2 | Đặt bàn | Đặt bàn theo yêu cầu lựa chọn của khách |
| 3 | Chọn bàn | Chọn bàn mà khách yêu cầu |
| 4 | Thêm món | Thêm món mà khách yêu cầu vào bàn của khách. Trạng thái của bàn đó thành đã có người |
| 5 | Chuyển bàn | Chuyển từ bàn hiện tại của khách sang bàn mới |
| 6 | Chọn bàn cần chuyển | Chọn bàn mà khách có nhu cầu muốn đổi bàn |
| 7 | Chọn bàn chuyển tới | Chọn vị trí bàn mới mà khách muốn đổi tới |
| 8 | Thanh toán | Thanh toán tổng số tiền của bàn |
| 9 | Cập nhật thông tin cá nhân | Chỉnh sửa tên đăng nhập, tên hiển thị, thay đổi mật khẩu |
| 10 | Quyền admin | Những chức năng này chỉ có người admin mới có quyền sử dụng. Phân biệt admin qua bước đăng nhập |
| 11 | Xem thống kê | Xem lại toàn bộ chi tiết các hóa đơn của các ngày |
| 12 | Quản lý tài khoản | Quản lý các tài khoản của nhân viên. Có thể thêm, xóa, sửa các tài khoản |
| 13 | Quản lý món | Quản lý các món mà quán đang có trong menu. Có thể thêm món mới, xóa hoặc sửa các món cũ. |
| 14 | Đăng xuất | Đăng xuất, thoát khỏi chương trình sau khi sử dụng xong |

# Đặc tả Use-case

## Đặc tả Use-case Đăng nhập

### Tóm tắt

* Nhân viên, admin của quán sử dụng chức năng đăng nhập để cấp quyền truy cập vào hệ thống và sử dụng phần mềm.
* Mỗi nhân viên sẽ có tên tài khoản và mật khẩu riêng.
* Đăng nhập sẽ cấp quyền cho nhân viên, admin được phép sử dụng phần mềm.
* Nếu là admin thì sẽ được sử dụng các chức năng mà chỉ người admin mới được dùng. Nếu tài khoản là nhân viên thì sẽ không được sử dụng các chức năng đó.

### Dòng sự kiện

#### Dòng sự kiện chính

1 – Nhập tên tài khoản.

2 – Nhập mật khẩu.

3 – Nếu tên tài khoản và mật khẩu đúng, tài khoản tồn tại thì sẽ đăng nhập thành công vào chương trình.

4 – Nếu tên tài khoản hoặc mật khẩu sai thì sẽ phải nhập lại.

#### Các dòng sự kiện khác

* Khi tên tài khoản và mật khẩu được nhập xong và bấm nút đăng nhập.
* Chương trình sẽ kiểm tra xem tài khoản đó có tồn tại hay không.
* Tên tài khoản và mật khẩu có chính xác hay không.
* Nếu thỏa mọi điều kiện thì sẽ cho phép truy cập vào chương trình.
* Dựa vào tài khoản sẽ phân biệt người truy cập là nhân viên bình thường hay là admin.

### Các yêu cầu đặc biệt

Không có.

### Trạng thái hệ thống khi bắt đầu thực hiện Use-case

* Chương trình phải được chạy mở lên.

### Trạng thái hệ thống sau khi thực hiện Use-case

* Nếu đăng nhập thành công, đưa tới cửa sổ chính của chương trình và sử dụng được các chức năng của chương trình.
* Nếu đăng nhập thất bại, thì sẽ phải đăng nhập lại.

### Điểm mở rộng

Không có.

## Đặc tả Use-case Cập nhật thông tin cá nhân

### Tóm tắt

* Nhân viên hoặc admin sẽ có quyền sử dụng các chức năng này.
* Sử dụng để thay đổi tên đăng nhập, tên hiển thị, mật khẩu của tài khoản.

### Dòng sự kiện

#### Dòng sự kiện chính

1 – Chọn chức năng Thông tin cá nhân

2 – Nhập lại mật khẩu cũ để xác nhận, nếu nhập đúng mới có thể thay đổi các thông tin khác.

3 – Thay đổi tên hiển thị, mật khẩu. Không đổi được tên đăng nhập

4 – Cập nhật lại toàn bộ thông tin tài khoản.

#### Các dòng sự kiện khác

Khi nhập sai mật khẩu cũ, hệ thống sẽ yêu cầu nhập lại.

### Các yêu cầu đặc biệt

Không có

### Trạng thái hệ thống khi bắt đầu thực hiện Use-case

* Nhân viên hoặc admin phải đăng nhập thành công vào chương trình thì mới có thể sử dụng chức năng này.

### Trạng thái hệ thống sau khi thực hiện Use-case

### Nếu thực hiện thành công thì tên hiển thị và mật khẩu của tài khoản sẽ được thay đổi và cập nhật.

* Khi đăng nhập sẽ được sử dụng mật khẩu mới để đăng nhập.
* Thay đổi thất bại nếu nhập mật khẩu cũ không đúng.

### Điểm mở rộng

Không có.

## Đặc tả Use-case Đặt bàn: Chọn bàn + Thêm món

### Tóm tắt

* Nhân viên hoặc admin sẽ có quyền sử dụng các chức năng này
* Chức năng này sẽ thực hiện đặt bàn cho khách thông qua các thao tác: chọn bàn khách yêu cầu và thêm các món khách đặt vào hóa đơn.
* Sử dụng chức năng này sẽ giúp đặt bàn cho khách một cách nhanh chóng, quản lý được bàn trống hay có người một cách tổng quát.

### Dòng sự kiện

#### Dòng sự kiện chính

1 – Quan sát trên màn hình kiểm tra xem bàn khách yêu cầu có “đang trống” hay không. Nếu có thì bấm chọn bàn đó.

2 – Lựa chọn món mà khách yêu cầu từ các danh mục, chọn tên món và số lượng.

3 – Thêm món đó vào bàn của khách.

4 – Trạng thái của bàn đó chuyển từ “đang trống” thành “đã có người”.

#### Các dòng sự kiện khác

* Có thể chuyển đổi thêm món cho bàn khác khi đang thao tác trên bàn này.

### Các yêu cầu đặc biệt

* Nhân viên và admin khi thêm món phải chú ý kĩ để tránh nhầm lẫn số bàn gây ra sai lầm với khách hàng.
* Kiểm tra kĩ trạng thái của các bàn.

### Trạng thái hệ thống khi bắt đầu thực hiện Use-case

* Nhân viên hoặc admin phải đăng nhập thành công vào chương trình thì mới có thể sử dụng chức năng này.

### Trạng thái hệ thống sau khi thực hiện Use-case

* Nếu thực hiện thành công thì số bàn, các món mà khách yêu cầu sẽ được đặt đúng và chính xác. Các món đã đặt sẽ được đưa vào hóa đơn để thanh toán sau này.
* Sau khi thêm món vào một bàn nào đó, nếu bàn đang trống thì sẽ chuyển thành đã có người. Nếu đã có người thì món đó sẽ được thêm vào hóa đơn của bàn đó.
* Trường hợp thêm món không thành công là vì lí do admin đã gỡ bỏ món đó khỏi menu của quán.

### Điểm mở rộng

Không có.

## Đặc tả Use-case Chuyển bàn: chọn bàn cần chuyển + chọn bàn chuyển tới

### Tóm tắt

* Nhân viên hoặc admin có quyền sử dụng chức năng này.
* Chức năng này cho phép nhân viên hoặc admin chuyển bàn của khách từ bàn hiện tại sang bàn mới, theo yêu cầu của khách.
* Chuyển bàn để làm hài lòng với yêu cầu của khách vì lí do gì đó với bàn hiện tại.

### Dòng sự kiện

#### Dòng sự kiện chính

1 – Bấm chọn bàn mà khách có nhu cầu muốn đổi bàn.

2 – Kiểm tra xem bàn mà khách muốn chuyển tới có “đang trống” hay không.

3 – Nếu còn trống thì sẽ thực hiện chuyển bàn. Nếu có người thì đề nghị khách chọn bàn muốn chuyển tới khác.

4 – Sau khi chuyển bàn thì hóa đơn của khách được chuyển qua vị trí mới.

#### Các dòng sự kiện khác

Không có.

### Các yêu cầu đặc biệt

* Nhân viên hoặc admin phải chú ý trạng thái của các bàn trước khi chuyển bàn.

### Trạng thái hệ thống khi bắt đầu thực hiện Use-case

* Nhân viên hoặc admin phải đăng nhập thành công vào chương trình.
* Bàn cần chuyển phải là bàn đã có người
* Không thể chuyển bàn đang trống.

### Trạng thái hệ thống sau khi thực hiện Use-case

* Chuyển bàn thành công: trạng thái của bàn cũ sẽ đổi sang còn trống, bàn mới sẽ đổi sang có người. Hóa đơn của khách vẫn được lưu trữ và chuyển qua vị trí của bàn mới chuyển tới.
* Chức năng chuyển bàn sẽ không thực hiện được nếu chọn bàn cần chuyển là bàn đang còn trống.

### Điểm mở rộng

Không có.

## Đặc tả Use-case Thanh toán

### Tóm tắt

* Nhân viên hoặc admin có quyền sử dụng chức năng này.
* Chức năng này dùng để tính tổng số tiền mà khách phải trả. Đôi khi sẽ được giảm bớt đi nếu có chương trình khuyến mãi, giảm giá của quán.

### Dòng sự kiện

#### Dòng sự kiện chính

1 – Chọn bàn mà khách muốn thanh toán.

2 – Chọn thanh toán, chương trình sẽ tính tổng toàn bộ số tiền mà khách phải trả.

3 – Chọn giảm giá nếu có chương trình khuyến mãi, giảm giá của quán.

4 – Số tiền mà khách phải trả sẽ được tính và đưa ra cho nhân viên xem.

#### Các dòng sự kiện khác

Không có.

### Các yêu cầu đặc biệt

Bàn cần thanh toán không được là bàn trống.

### Trạng thái hệ thống khi bắt đầu thực hiện Use-case

* Nhân viên hoặc admin phải đăng nhập thành công vào chương trình.
* Bàn muốn thanh toán phải là bàn đã có người và đã có món trong hóa đơn.

### Trạng thái hệ thống sau khi thực hiện Use-case

* Sau khi thanh toán xong, bàn đã thanh toán sẽ chuyển sang trạng thái còn trống.
* Thông tin của hóa đơn sẽ được lưu vào cơ sở dữ liệu của chương trình.

### Điểm mở rộng

* Phần giảm giá không nhất thiết lúc nào cũng phải có.
* Chỉ có khi nào quán có chương trình khuyến mãi, giảm giá.

## Đặc tả Use-case Xem thống kê

### Tóm tắt

* Chỉ có admin mới có quyền sử dụng chức năng này.
* Chức năng này cho phép admin xem lại toàn bộ chi tiết các hóa đơn trong ngày, hoặc ngày tùy chọn bất kì nào đó. Chi tiết của hóa đơn như: tên món, số lượng đã gọi, ngày checkin checkout, tổng số tiền, số bàn,…
* Xem thống kê giúp người quản lý có thể quản lý chặt chẽ mọi hoạt động của quán mình, các khoản thu chi, lợi nhuận thu vào.

### Dòng sự kiện

#### Dòng sự kiện chính

1 – Vào quyền admin. Chỉ có các tài khoản là admin mới có thể truy cập vào chức năng này.

2 – Bảng thống kê chi tiết các số liệu của quán trong ngày lựa chọn sẽ hiển thị cho người admin xem.

3 - Các thông tin chi tiết mà admin có thể xem được như là: số thứ tự của bàn, các món mà bàn đó đã gọi, số lượng của món đó, ngày check-in, check-out của bàn đó, tổng số tiền của hóa đơn.

#### Các dòng sự kiện khác

Không có.

### Các yêu cầu đặc biệt

Chỉ có tài khoản của admin mới có khả năng xem thống kê.

### Trạng thái hệ thống khi bắt đầu thực hiện Use-case

* Admin phải đăng nhập thành công vào chương trình.
* Chọn vào chức năng Quyền admin để sử dụng Xem thống kê.

### Trạng thái hệ thống sau khi thực hiện Use-case

* Sau khi admin xem thống kê thì chương trình và hệ cơ sở dữ liệu không có gì thay đổi.

### Điểm mở rộng

Không có.

## Đặc tả Use-case Quản lý tài khoản

### Tóm tắt

* Chỉ có admin mới có quyền sử dụng chức năng này.
* Dùng để xem các tài khoản hiện có của nhân viên, có thể thêm tài khoản mới vào hệ thống, sửa thông tin của tài khoản hiện có, hay xóa đi những tài khoản không còn dùng.

### Dòng sự kiện

#### Dòng sự kiện chính

1 – Vào quyền admin. Chỉ có admin mới có quyền sử dụng chức năng này.

2 – Chọn Quản lý tài khoản. Trong đây sẽ hiển thị các tài khoản hiện đang có của nhân viên.

3 – Thêm mới 1 tài khoản cho nhân viên, điền tên tài khoản, tên hiển thị và mật khẩu.

4 – Sửa tên tài khoản hoặc mật khẩu cho tài khoản.

5 – Chọn tài khoản không còn sử dụng và xóa đi.

#### Các dòng sự kiện khác

* Mọi thay đổi được thực hiện sẽ được lưu lại và cập nhật vào hệ thống.

### Các yêu cầu đặc biệt

Chỉ có tài khoản của admin mới có khả năng quản lý tài khoản.

### Trạng thái hệ thống khi bắt đầu thực hiện Use-case

* Admin phải đăng nhập thành công vào chương trình.
* Chọn vào chức năng Quyền admin để sử dụng Quản lý tài khoản.

### Trạng thái hệ thống sau khi thực hiện Use-case

* Mọi thay đổi của tài khoản sẽ được cập nhật vào hệ thống.
* Các tài khoản được thêm mới vào cũng được cập nhật vào hệ thống.
* Các tài khoản bị xóa đi sẽ không còn tồn tại trong hệ thống và không dùng để đăng nhập được nữa.

### Điểm mở rộng

Không có.

## Đặc tả Use-case Quản lý món

### Tóm tắt

* Chỉ có admin có quyền sử dụng chức năng này.
* Quản lý món ăn cho phép admin xem danh sách các món hiện đang có của quán.
* Thêm món mới vào hệ thống, sửa thông tin của món đang có: sửa tên, giá tiền. Xóa đi những món mà quán không còn phục vụ.

### Dòng sự kiện

#### Dòng sự kiện chính

1 - Vào quyền admin. Chỉ có admin mới có quyền sử dụng chức năng này.

2 – Chọn Quản lý món. Khi xem các món có trong danh sách hiện tại của quán, admin sẽ xem được tên món, giá tiền chi tiết của từng loại.

3 – Thêm món mới bằng cách thêm thông tin của món đó như tên món, giá tiền, loại món.

4 – Xóa đi những món quán không còn phục vụ nữa. Dữ liệu của món đó sẽ bị xóa khỏi hệ thống cơ sở dữ liệu.

5 – Sửa thông tin chi tiết của món, hệ thống sẽ tự động cập nhật lại thông tin.

#### Các dòng sự kiện khác

* Mọi thay đổi được thực hiện sẽ được lưu lại và cập nhật vào hệ thống.

### Các yêu cầu đặc biệt

Chỉ có tài khoản của admin mới có khả năng quản lý tài khoản.

### Trạng thái hệ thống khi bắt đầu thực hiện Use-case

* Admin phải đăng nhập thành công vào chương trình.
* Chọn vào chức năng Quyền admin để sử dụng Quản lý món.

### Trạng thái hệ thống sau khi thực hiện Use-case

* Các món được thêm mới vào hay thay đổi thông tin chi tiết sẽ được cập nhật vào hệ thống cơ sở dữ liệu.
* Các món bị xóa sẽ không còn tồn tại trong cơ sở dữ liệu của quán.

### Điểm mở rộng

Không có.