

NHÓM 10

QUẢN LÝ HỆ THỐNG TIỆM NET

NGƯỜI THUYẾT TRÌNH: NGUYỄN CAO KỲ



THÀNH VIÊN

- 
- 01 NGUYỄN CAO KỲ**
52200056
 - 02 NGUYỄN MINH LUÂN**
52200077
 - 03 ĐỖ TRẦN ANH VĨNH**
52100948
 - 04 NGUYỄN GIA PHÚ**
52200065
 - 05 DANH NGUYỄN NHỰT AN**
52200008

GIỚI THIỆU ĐỀ TÀI

Trong bối cảnh hiện nay, với sự bùng nổ của công nghệ thông tin và mạng Internet, việc quản lý các tiệm Net không chỉ là một thách thức mà còn là một yêu cầu cấp thiết.

Nhận thức được tầm quan trọng của việc quản lý tiệm Net hiệu quả, chúng tôi đã quyết định chọn đề tài "Quản lý tiệm Net".

Chúng tôi hy vọng rằng bài nghiên cứu này sẽ mang lại giá trị và cống hiến tích cực cho lĩnh vực quản lý tiệm Net cũng như cho việc học tập và nghiên cứu của chúng tôi. Trân trọng cảm ơn!





GIỚI THIỆU S2M GAMING

S2M Gaming là một điểm đến độc đáo và thú vị dành cho cộng đồng game thủ tại quận 7. Tại S2M Gaming, chúng tôi cung cấp dịch vụ truy cập Internet nhanh chóng, ổn định và cung cấp các máy tính cấu hình mạnh mẽ và các tựa game mới nhất. Với các tiện ích như phòng họp riêng, máy in và scanner, đảm bảo môi trường làm việc hiệu quả cho sinh viên, freelancer và những người muốn tập trung vào công việc của mình.



PHÂN TÍCH YÊU CẦU

1. KẾ HOẠCH PHỎNG VẤN

2. THỰC HIỆN PHỎNG VẤN

3. ĐẶT TẢ HỆ THỐNG

4. PHÂN TÍCH CHỨC NĂNG

KẾ HOẠCH PHÒNG VÂN

STT	Chức năng	Yêu cầu	Ngày bắt đầu - kết thúc phòng ván
1	Quản lý thông tin khách hàng	Lưu trữ và quản lý thông tin của khách hàng, bao gồm tên, số điện thoại, email, ...	01/04/2024 - 01/04/2024
2	Quản lý máy tính	Quản lý thông tin, cấu hình các loại máy tính, tình trạng máy.	01/04/2024 - 01/04/2024
3	Quản lý nhân viên	Lưu thông tin nhân viên, theo dõi và đánh giá quá trình làm việc của nhân viên	01/04/2024 - 01/04/2024
4	Quản lý doanh thu	Quản lý các hoạt động tài chính của cửa hàng, bao gồm việc ghi nhận và theo dõi thu chi, lợi nhuận và tổng kết tài chính.	01/04/2024 - 01/04/2024
5	Quản lý hóa đơn dịch vụ	Quản lý quá trình sử dụng dịch vụ từ người chơi bao gồm việc tạo đơn đặt hàng, theo dõi trạng thái đơn hàng, ...	01/04/2024 - 01/04/2024
6	Quản lý lịch làm nhân viên	Nắm bắt được tình hình làm việc, thời gian biểu của nhân viên.	01/04/2024 - 01/04/2024
7	Quản lý tài khoản	Quản lý tài khoản của người chơi nhằm hỗ trợ các dịch vụ, ưu đãi cho họ.	01/04/2024 - 01/04/2024
8	Quản lý thiết bị phòng máy	Quản lý tình trạng, thông tin các thiết bị khác ngoài máy tính để có thể sửa chữa, thay thế.	01/04/2024 - 01/04/2024
9	Quản lý kho, đồ ăn, thức uống	Quản lý các đồ ăn, thức uống trong kho, đảm bảo về số lượng, chất lượng để phục vụ khách hàng	01/04/2024 - 01/04/2024

THỰC HIỆN PHÒNG VĂN

STT	Nội dung câu hỏi	Trả lời
1	<ul style="list-style-type: none">- Phần mềm hướng đến những đối tượng sử dụng nào?- Những ai sẽ là người tác động trực tiếp đến hệ thống?	<ul style="list-style-type: none">- Người quản lý- Nhân viên (thu ngân, phục vụ, thủ kho)- Người chơi (Khách hàng)
2	<ul style="list-style-type: none">- Yêu cầu về giao diện như thế nào?- Sử dụng ngôn ngữ gì để hiển thị thông tin?	<ul style="list-style-type: none">- Giao diện dễ nhìn, dễ sử dụng.- Đơn giản hóa các tác vụ cho người dùng.- Đáp ứng đầy đủ nhu cầu sử dụng cho người dùng- Sắp xếp bố cục hợp lý, hài hoà, cân đối.- Ngôn ngữ: Tiếng Việt/Anh dựa vào nhu cầu người dùng sử dụng.
3	<p>Hệ thống cần quản lý các đối tượng nào?</p>	<ul style="list-style-type: none">- Người chơi- Nhân viên (thu ngân, phục vụ, thủ kho)- Người quản lý- Tài khoản- Máy tính, thiết bị- Doanh thu- Hóa đơn- Dịch vụ- Lịch làm- Lương- Thực phẩm (đồ ăn, nước uống)

THỰC HIỆN PHÒNG VĂN

4	Hệ thống sẽ quản lý doanh thu trong bao lâu?	Trong vòng 3 năm gần nhất.
5	Người chơi có thể thanh toán bằng các hình thức nào?	- Tiền mặt - Ví điện tử Momo/Zalopay - App ngân hàng
6	Để sử dụng phòng máy, các thiết bị, người chơi có cần đăng nhập vào hệ thống không?	Có, đây là điều bắt buộc. Nếu người chơi chưa có tài khoản thì liên hệ nhân viên thu ngân để tạo tài khoản.
7	Phân quyền như thế nào đối với các đối tượng sử dụng? - Nhân viên - Người quản lý - Khách hàng	- Nhân viên: + Phục vụ: quản lý các tình trạng máy tính, thiết bị. + Thu ngân: tạo tài khoản người chơi, lập hóa đơn, lưu hóa đơn, truy cập hệ thống như: hóa đơn sử dụng dịch vụ máy tính, sử dụng đồ ăn/nước uống, sử dụng các gói dịch vụ... - Thủ kho: quản lý tình trạng kho, thêm, xóa, sửa các món ăn có trong kho. - Người quản lý: được quyền truy cập, quản lý, xem xét tình trạng của tiệm Net, quản lý được nhân viên và thời gian biểu. - Khách hàng: đặt/chọn các gói dịch vụ, đồ ăn/nước uống, sử dụng các gói dịch vụ (SVIP, VIP, Normal, ...).
8	Người quản lý có thể thay đổi thông tin liên quan đến các hóa đơn/ lương nhân viên hay không?	- Không, người quản lý chỉ xem, không được thay đổi để đảm bảo tính đúng đắn, chính xác của các thông tin đó.

THỰC HIỆN PHÒNG VĂN

9	Nếu có nhân viên mới vào làm cho cửa hàng, hệ thống có bị tác động không?	<ul style="list-style-type: none">Có, hệ thống cần có nơi để quản lý nhân viên, để có thêm/sửa/xoá nhân viên tùy vào các trường hợp như: mới làm, nghỉ việc, thay đổi thông tin.
10	Ai sẽ là người can thiệp vào tài khoản của người chơi? Và can thiệp vào những gì?	<ul style="list-style-type: none">Nhân viên thu ngân, họ sẽ thực hiện công đoạn thu ngân từ khách hàng, đồng thời sẽ là người tạo tài khoản và có thể khôi phục mật khẩu nếu người chơi quên mật khẩu bằng cách xác nhận Sđt/Email từ người chơi.
11	Quy trình sử dụng dịch vụ tại tiệm Net đối với khách hàng diễn ra như thế nào?	<ul style="list-style-type: none">Khách hàng: đến quầy thu ngân và lựa chọn các dịch vụ: thuê máy/thiết bị, order món ăn/nước uống, chọn các gói dịch vụ (Chơi qua đêm, Các máy có cấu hình tốt, ...).Nhân viên thu ngân: thu thập thông tin từ người chơi gồm: Họ tên, Sđt/Email. Từ nhu cầu và hoàn tất thanh toán của người chơi, nhân viên thu ngân sẽ tạo tài khoản cho họ.Trong trường hợp người chơi đã có tài khoản và đang sử dụng trực tiếp trên máy tính, họ có thể order các gói dịch vụ trực tiếp trên máy tính.Nhân viên phục vụ: đem đến tận chỗ cho họ. Đồng thời, thực hiện thanh toán tại chỗ và chuyển tiền đến cho nhân viên thu ngân xác nhận thanh toán trên hệ thống.Nhân viên thủ kho: đảm bảo số lượng tồn kho để người chơi có thể sử dụng và order.

THỰC HIỆN PHỎNG VĂN

12	Nếu nhân viên chưa làm hết tháng mà muốn nghỉ việc, thì có được nhận lương không?	<ul style="list-style-type: none"> Có, lương sẽ được tính dựa vào việc giám sát họ trong lịch làm việc và được trả theo số giờ làm việc. Tuy nhiên, nếu vắng thì lương sẽ bị trừ đi một lượng phần trăm nhất định.
13	Chủ quản lý muốn thống kê doanh thu theo dạng biểu đồ gì? Và thống kê theo các mốc thời gian như thế nào?	<ul style="list-style-type: none"> Biểu đồ cột. Thống kê theo tháng, năm
14	Nhân viên có thể tự chọn lịch làm việc hay không?	<ul style="list-style-type: none"> Được, nhưng nếu vào 1 ca làm việc mà không có nhân viên nào, thì chủ quản lý sẽ chủ động chỉ định nhân viên.
15	Trường hợp khách hàng muốn khôi phục mật khẩu, thì cần cung cấp những thông tin gì cho nhân viên?	<ul style="list-style-type: none"> Nhân viên thu ngân sẽ thu thập thông tin từ người chơi gồm: số điện thoại hoặc email đăng ký tài khoản, để thực hiện chức năng khôi phục mật khẩu cho họ.
16	Ai sẽ là người thực hiện công việc kiểm tra tình trạng máy móc/thiết bị? Và có cần thiết cập nhật tình trạng chúng lên hệ thống không?	<ul style="list-style-type: none"> Nhân viên phục vụ. Cần thiết, để người quản lý có thể nắm bắt tình hình và đưa ra các lựa chọn về việc nâng cấp, bảo trì, ... cho tiệm net.
17	Nhân viên thủ kho sẽ thực hiện công việc gì?	<ul style="list-style-type: none"> Nhân viên thủ kho sẽ quản lý tình trạng, số lượng của các thực phẩm trong kho để đảm bảo đủ số lượng và chất lượng đồ ăn thức, uống cho người chơi.
18	Làm sao để đảm bảo chất lượng và số lượng thực phẩm?	<ul style="list-style-type: none"> Khi số lượng thực phẩm xuống đến một mức nhất định hoặc khi sắp đến ngày hết hạn sẽ có một thông báo cảnh báo.
19	Vậy nhân viên thủ kho cũng sẽ phải chịu trách nhiệm về việc nhập, xuất các thực phẩm trong kho?	<ul style="list-style-type: none"> Đúng.

ĐẶT TẢ HỆ THỐNG

Quản lý tiệm Net S2M Gaming gồm có 5 đối tượng sử dụng hệ thống, bao gồm: khách hàng, nhân viên thu ngân, nhân viên phục vụ, nhân viên thủ kho và chủ quản lý.

Khách hàng là tác nhân chủ yếu để các đối tượng khác hoạt động. Biết rằng khách hàng đó muốn sử dụng các dịch vụ tại phòng Net thì phải cần được cung cấp tài khoản.

Để sử dụng các dịch vụ tại cửa hàng, khách hàng cần liên hệ tại quầy thu ngân để được tư vấn và thực hiện chọn các gói dịch vụ để sử dụng tại phòng Net.

Khách hàng cần phải hoàn tất thanh toán trước khi có được tài khoản. Thanh toán sẽ chấp nhận qua ba hình thức: tiền mặt, ví điện tử Momo hoặc ZaloPay và ngân hàng.

Về vấn đề quản lý các tài khoản người chơi, hoá đơn thanh toán, nhân viên thu ngân sẽ là đối tượng tác động hệ thống này. Nhân viên thu ngân cần xác nhận, thêm, xoá, sửa các tài khoản, hoá đơn từ phía người chơi và cập nhật lên hệ thống.

Tiện lợi hơn, nếu khách hàng đang sử dụng dịch vụ, có thể đặt món ăn, nước uống, nạp tiền vào tài khoản hoặc một số dịch vụ khác trực tiếp trên thiết bị máy tính.

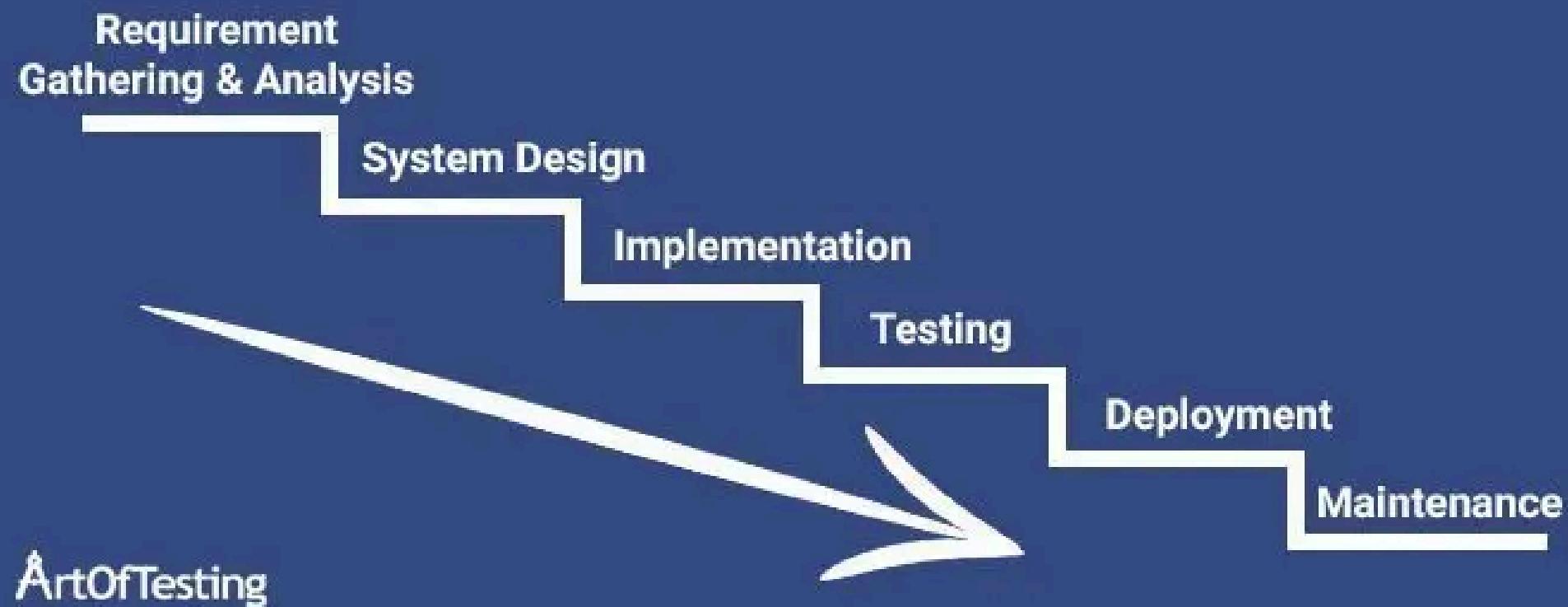
Nhân viên phục vụ sẽ là đối tượng tác động vào hệ thống để quản lý các dịch vụ, thiết bị tại phòng máy. Biết rằng, họ sẽ là người thực hiện công việc kiểm tra các thiết bị phòng máy để báo cáo lên hệ thống về tình trạng, số lượng, chất lượng,...để chủ quản lý có thể xem và đưa ra các giải pháp như: bảo trì, thay đổi/mua các thiết bị để cải thiện, phát triển dịch vụ tại cửa hàng. Đồng thời, họ sẽ thực hiện công việc nhận tiền/thối tiền cho khách hàng và chuyển giao số tiền thu từ khách hàng đến nhân viên thu ngân, từ đó nhân viên thu ngân sẽ thực hiện việc cập nhật các trạng thái lên hệ thống. Biết rằng, tiệm Net cung cấp các dịch vụ cho người chơi gồm: thuê máy SVIP, VIP, gói chơi đêm và có thêm ưu đãi thành viên mới, tri ân người chơi thân quen. Nhân viên thủ kho sẽ quản lý kho, kiểm tra tình trạng nguyên liệu, hàng hóa trong kho, đảm bảo số lượng các thực phẩm luôn đủ để sử dụng. Xuất nhập các loại, nguyên liệu, thêm, sửa các loại đồ ăn, thức uống được phục vụ cho khách.

Để đăng ký và quản lý lịch làm việc, các nhân viên sẽ phải đăng ký trên hệ thống. Biết rằng, nếu trong một ca làm việc nhưng không có ai đăng ký thì chủ quản lý sẽ linh hoạt, chủ động chỉ định các nhân viên. Với các dữ kiện đó là tiền đề để chủ quản lý và trả lương cho nhân viên, nếu nhân viên đó vắng trong ca làm, hệ thống sẽ phát hiện và trừ vào lương, lương nhân viên sẽ được trả theo tháng. Nếu nhân viên nghỉ việc khi chưa hết tháng, hệ thống vẫn thống kê ra được lương mà nhân viên đó sẽ nhận theo các ngày/ca làm việc.

Đối với chủ quản lý tiệm Net, đối tượng này sẽ sử dụng nhiều chức năng nhất trong hệ thống bao gồm: quản lý nhân viên (bao gồm việc thêm/sửa/xoá thông tin nhân viên), quản lý doanh thu(bằng cách từ dữ liệu thống kê từ các hoá đơn trong hệ thống). Ngoài ra, chủ quản lý cần phải nắm bắt được tình hình của tiệm Net gồm: quản lý các thiết bị/máy tính, quản lý các dịch vụ, tình trạng tồn kho về thức ăn, đồ uống,...

MÔ HÌNH PHÁT TRIỂN WATERFALL

Waterfall Model



Mô hình phát triển Waterfall là một phương pháp quản lý dự án theo kiểu dòng chảy xuôi từ trên xuống dưới, trong đó các giai đoạn khác nhau của quy trình phát triển phần mềm được thực hiện theo thứ tự tuyến tính và không quay lại giai đoạn đã hoàn thành trước đó. Mô hình này bao gồm các giai đoạn cụ thể như yêu cầu, phân tích, thiết kế, mã hóa, kiểm thử và triển khai.

PHÂN TÍCH CHỨC NĂNG

Quản lý tài khoản cá nhân (người chơi):

- Đăng ký tài khoản mới hoặc đăng nhập vào tài khoản hiện có.
- Cập nhật thông tin cá nhân như tên, địa chỉ, số điện thoại, mật khẩu.

Thanh toán:

- Chấp nhận thanh toán bằng tiền mặt.
- Hỗ trợ thanh toán qua các ví điện tử như Momo, ZaloPay.
- Cho phép thanh toán qua ứng dụng ngân hàng hoặc thẻ tín dụng của ngân hàng.

Quản lý tài khoản người chơi:

- Đăng nhập vào hệ thống với vai trò nhân viên thu ngân.
- Thực hiện giao dịch thanh toán cho khách hàng.
- Thực hiện tạo tài khoản cho khách hàng.
- Xem và quản lý lịch sử giao dịch của khách hàng.

Quản lý máy tính, thiết bị:

- Đăng nhập vào hệ thống với vai trò nhân viên phục vụ.
- Ghi nhận thông tin về tình trạng hoạt động của từng máy tính.
- Theo dõi tình trạng sửa chữa và bảo dưỡng máy tính.
- Xác định máy tính nào đang được sử dụng và máy tính nào đang trống.

Quản lý hóa đơn:

- Tạo hóa đơn cho các dịch vụ sử dụng của khách hàng.
- Ghi nhận chi tiết các mặt hàng và dịch vụ đã sử dụng.
- Lưu trữ và in hóa đơn cho khách hàng khi cần thiết.

Quản lý dịch vụ đồ ăn/nước uống:

- Đăng kí và cập nhật danh sách các mặt hàng đồ ăn/nước uống.
- Ghi nhận thông tin về số lượng tồn kho và giá cả của mỗi mặt hàng.
- Theo dõi lịch sử bán hàng và doanh thu từ các mặt hàng.

Đăng ký lịch làm:

- Cho phép nhân viên đăng ký và xem lịch làm của mình.
- Quản lý các ca làm việc và thay đổi lịch làm khi cần thiết.

Quản lý doanh thu:

- Tính toán và hiển thị tổng doanh thu từ các giao dịch trong một khoảng thời gian nhất định.
- Phân tích doanh thu theo ngày, tuần, tháng để đưa ra các biểu đồ và báo cáo thống kê.
- Giúp chủ tiệm net nắm bắt được tình hình.

Xếp lịch cho nhân viên:

- Tạo và quản lý lịch làm việc của nhân viên theo ca và ngày.
- Xác định số lượng nhân viên cần thiết cho mỗi ca làm việc.

Quản lý nhân viên:

- Cập nhật thông tin cho nhân viên.
- Đăng kí và quản lý thông tin cá nhân của nhân viên.
- Xác định vai trò và quyền hạn của từng nhân viên trong hệ thống.

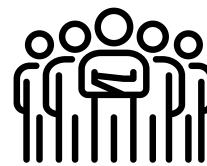
Quản lý số lượng thức ăn/đồ uống trong kho:

- Đăng kí và cập nhật danh sách các mặt hàng thức ăn/đồ uống có sẵn trong kho.
- Ghi nhận thông tin về số lượng tồn kho của từng mặt hàng.
- Thực hiện giao dịch xuất nhập kho khi có mặt hàng mới hoặc khi cần điều chỉnh số lượng tồn kho.
- Cảnh báo khi số lượng tồn kho của một mặt hàng giảm xuống mức cần chú ý.
- Phân quyền cho nhân viên phục vụ để họ có thể xem số lượng tồn kho và thực hiện công việc nhập kho khi cần thiết.

XÁC ĐỊNH TÁC NHÂN VÀ USECASE



TÁC NHÂN



Tác nhân	Mô tả
Người chơi	<ul style="list-style-type: none">Có thể thực hiện việc tìm kiếm thông tin về dịch vụ, máy tính.Có thể đặt món ăn, nước uống, nạp tiền tài khoản trực tiếp trên máy tính và sử dụng các dịch vụ của tiệm net.Thực hiện việc thanh toán trước khi sử dụng các dịch vụ.
Nhân viên thu ngân	<ul style="list-style-type: none">Xác nhận, thêm, sửa, xoá tài khoản và hoá đơn từ phía khách hàng.Cập nhật thông tin tài khoản và thanh toán lên hệ thống.Nhận tiền/thối tiền từ khách hàng và chuyển giao số tiền vào hệ thống.Thực hiện việc đăng ký lịch làm lên hệ thống.
Nhân viên phục vụ	<ul style="list-style-type: none">Quản lý dịch vụ, thiết bị phòng máy.Kiểm tra tình trạng và báo cáo về thiết bị phòng máy.Nhận tiền/thối tiền từ khách hàng và chuyển giao số tiền thu cho nhân viên thu ngân.Thực hiện việc đăng ký lịch làm lên hệ thống.
Nhân viên thủ kho	<ul style="list-style-type: none">Quản lý nguyên liệu của kho.Đảm bảo nguyên liệu luôn đủ để sử dụng.Thêm, sửa các loại đồ ăn, thức uống của tiệm.
Chủ quản lý	<ul style="list-style-type: none">Quản lý nhân viên bao gồm thêm/sửa/xoá thông tin nhân viên và lịch làm việc.Thống kê doanh thu từ dữ liệu hoá đơn trong hệ thống.Quản lý lương, lịch làm việc của nhân viên.Quản lý thiết bị/máy tính, dịch vụ, và tồn kho thức ăn, đồ uống.

USECASE

ID	Use Case	Mô tả	Tác nhân
UC01	Đăng nhập	Người dùng đăng nhập vào hệ thống bằng tài khoản đã đăng ký	Chủ quản lý, nhân viên, người chơi
UC02	Đăng xuất	Người dùng đăng xuất khỏi hệ thống sau khi đã đăng nhập	Chủ quản lý, nhân viên, người chơi
UC03	Đổi mật khẩu	Người dùng đổi mật khẩu của tài khoản của mình	Chủ quản lý, nhân viên, người chơi
UC04	Khôi phục mật khẩu	Người dùng khôi phục lại mật khẩu đã quên	Chủ quản lý, nhân viên, người chơi
UC05	Quản lý lịch làm việc	Truy cập vào trang quản lý lịch làm việc	Chủ quản lý
UC06	Xem lịch làm việc	Xem lịch làm việc của hệ thống (theo tuần)	Chủ quản lý, nhân viên
UC07	Thêm lịch làm việc	Thêm lịch làm việc (theo ngày) vào hệ thống	Chủ quản lý
UC08	Sửa lịch làm việc	Sửa lịch làm việc (theo ngày) đã có trên hệ thống	Chủ quản lý
UC09	Xóa lịch làm việc	Xóa lịch làm việc (theo ngày) khỏi hệ thống	Chủ quản lý

USECASE

UC10	Quản lý nhân viên	Truy cập vào trang quản lý nhân viên	Chủ quản lý
UC11	Tìm kiếm nhân viên	Tìm kiếm các nhân viên đã đăng trong hệ thống	Chủ quản lý
UC12	Tìm kiếm nhân viên theo ID	Tìm kiếm các nhân viên đã có trong hệ thống bằng ID	Chủ quản lý
UC13	Tìm kiếm nhân viên theo tên	Tìm kiếm các nhân viên đã có trong hệ thống bằng tên	Chủ quản lý
UC14	Xem thông tin nhân viên	Xem thông tin của nhân viên trong hệ thống	Chủ quản lý, nhân viên
UC15	Thêm nhân viên	Thêm nhân viên mới vào hệ thống	Chủ quản lý
UC16	Sửa nhân viên	Sửa thông tin của một nhân viên ở trong hệ thống	Chủ quản lý, nhân viên
UC17	Thống kê doanh thu	Truy cập trang thống kê doanh thu	Chủ quản lý
UC18	Thống kê lợi nhuận theo tháng	Thống kê lợi nhuận của hệ thống theo tháng	Chủ quản lý
UC19	Thống kê lợi nhuận theo năm	Thống kê lợi nhuận của hệ thống theo năm	Chủ quản lý

USECASE

UC20	Thống kê chi tiêu theo tháng	Thống kê chi tiêu của hệ thống theo tháng	Chủ quản lý
UC21	Thống kê chi tiêu theo năm	Thống kê chi tiêu của hệ thống theo năm	Chủ quản lý
UC22	Quản lý chung	Truy cập trang quản lý chung của hệ thống	Chủ quản lý
UC23	Điểm danh	Cho phép nhân viên thực hiện điểm danh vào ca làm của mình	Nhân viên
UC24	Quản lý tài khoản người chơi	Truy cập trang quản lý tài khoản của người chơi	Nhân viên thu ngân
UC25	Tìm kiếm người chơi	Tìm kiếm người chơi có trong hệ thống	Nhân viên thu ngân
UC26	Tìm kiếm người chơi theo ID	Tìm kiếm người chơi có trong hệ thống bằng ID	Nhân viên thu ngân
UC27	Tìm kiếm người chơi theo tên	Tìm kiếm người chơi có trong hệ thống bằng tên	Nhân viên thu ngân
UC28	Xem tài khoản người chơi	Xem thông tin tài khoản của các người chơi trong hệ thống	Nhân viên thu ngân, người chơi
UC29	Thêm tài khoản người chơi	Thêm tài khoản của người chơi mới vào hệ thống.	Nhân viên thu ngân
UC30	Sửa tài khoản người chơi	Sửa thông tin tài khoản của người chơi trong hệ thống	Nhân viên thu ngân

USECASE

UC31	Quản lý hóa đơn	Truy cập trang quản lý các hóa đơn của hệ thống	Nhân viên thu ngân
UC32	Xem thông tin hóa đơn	Xem thông tin của các hóa đơn trong hệ thống	Chủ quản lý, nhân viên thu ngân
UC33	Thêm hóa đơn	Thêm hóa đơn mới vào trong hệ thống	Nhân viên thu ngân
UC34	Sửa hóa đơn	Sửa hóa đơn đã có trong hệ thống	Nhân viên thu ngân
UC35	Xóa hóa đơn	Xóa một hóa đơn đã có trong hệ thống	Nhân viên thu ngân
UC36	Quản lý kho	Truy cập trang quản lý kho	Nhân viên thủ kho
UC37	Xem tình trạng kho	Xem tình trạng hiện tại của kho	Chủ quản lý, nhân viên thủ kho
UC38	Thêm đồ ăn, nước uống	Thêm các đồ ăn, nước uống vào kho	Nhân viên thủ kho
UC39	Sửa đồ ăn, nước uống	Sửa các đồ ăn, nước uống hiện có trong kho	Nhân viên thủ kho
UC40	Quản lý máy tính	Truy cập trang quản lý máy tính	Nhân viên phục vụ

USECASE

UC41	Xem thông tin máy tính	Xem thông tin của các máy tính trong hệ thống	Chủ quản lý, nhân viên phục vụ
UC42	Thêm thông tin máy tính	Thêm máy tính mới vào hệ thống	Nhân viên phục vụ
UC43	Sửa thông tin máy tính	Sửa thông tin của các máy tính trong hệ thống	Nhân viên phục vụ
UC44	Xóa thông tin máy tính	Xóa thông tin của một máy tính trong hệ thống	Nhân viên phục vụ
UC45	Quản lý thiết bị phòng máy	Truy cập trang quản lý thiết bị phòng máy	Nhân viên phục vụ
UC46	Xem thông tin thiết bị phòng máy	Xem thông tin của các thiết bị phòng máy	Chủ quản lý, nhân viên phục vụ
UC47	Thêm thông tin thiết bị phòng máy	Thêm thông tin của thiết bị phòng máy mới vào hệ thống	Nhân viên phục vụ
UC48	Sửa thông tin thiết bị phòng máy	Sửa thông tin của các thiết bị phòng máy trong hệ thống	Nhân viên phục vụ
UC49	Xóa thông tin thiết bị phòng máy	Xóa thông tin các thiết bị phòng máy trong hệ thống	Nhân viên phục vụ
UC50	Đặt món ăn, nước uống	Truy cập trang đặt món ăn, nước uống	Người chơi

USECASE

UC51	Tìm món ăn, nước uống	Tìm kiếm các món ăn, nước uống có trong hệ thống	Người chơi
UC52	Tìm món ăn, nước uống theo tên	Tìm kiếm các món ăn, nước uống có trong hệ thống theo tên	Người chơi
UC53	Tìm món ăn, nước uống theo giá	Tìm kiếm các món ăn, nước uống có trong hệ thống theo giá	Người chơi
UC54	Tìm món ăn, nước uống theo thể loại	Tìm kiếm các món ăn, nước uống có trong hệ thống theo thể loại	Người chơi
UC55	Xem các món ăn, nước uống	Xem các món ăn, nước uống có trong hệ thống	Người chơi
UC56	Thêm các món ăn, nước uống	Thêm các món ăn, nước uống vào giỏ hàng	Người chơi
UC57	Sửa các món ăn, nước uống	Sửa các món ăn, nước uống trong giỏ hàng	Người chơi
UC58	Xóa các món ăn, nước uống	Xóa các món ăn, nước uống trong giỏ hàng	Người chơi
UC59	Thanh toán tài khoản	Thanh toán tài khoản của người chơi sau khi đã tạo	Người chơi
UC60	Thanh toán Order	Thanh toán	Người chơi

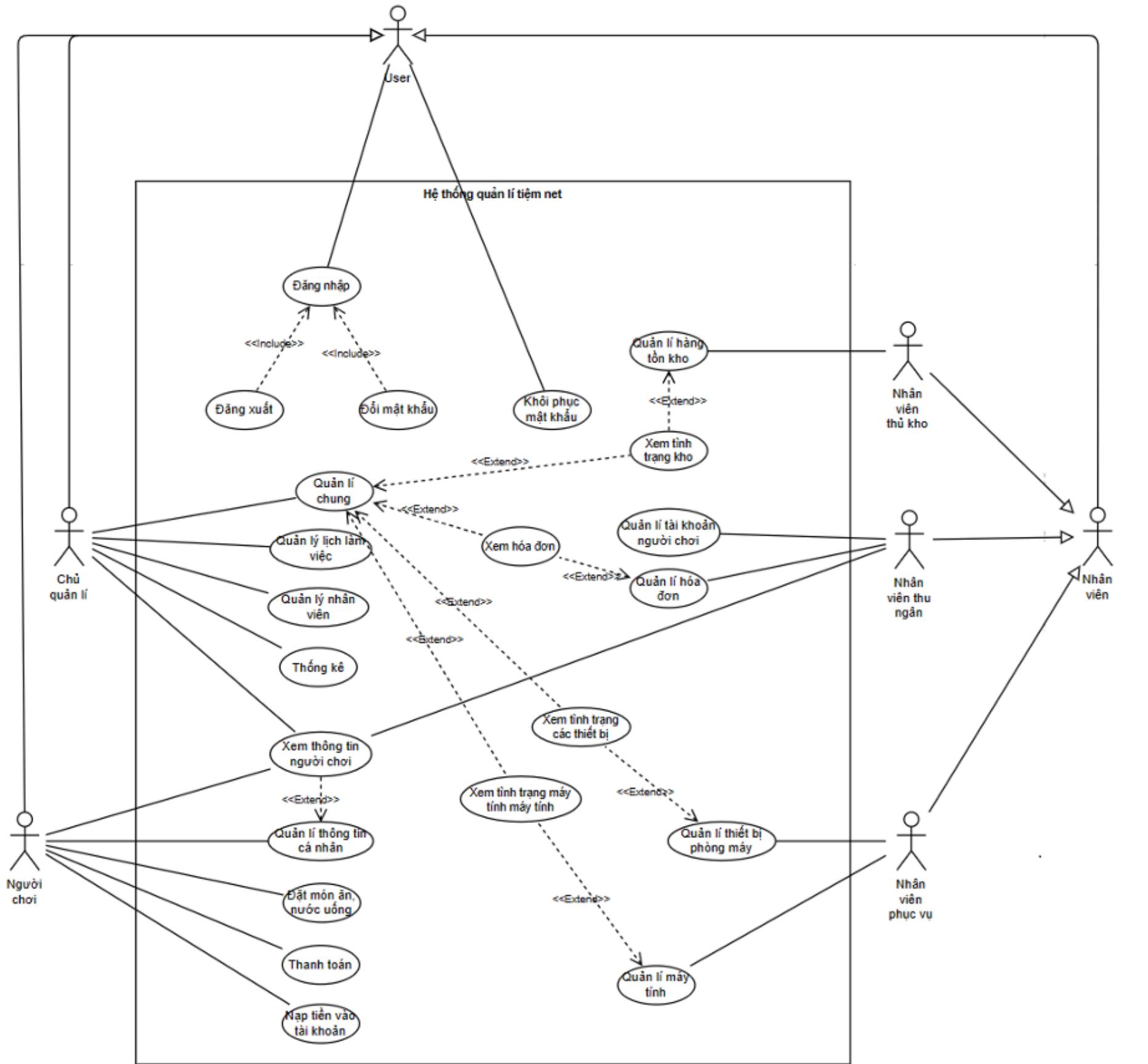
USECASE

UC61	Hủy Order	Hủy đơn order chưa hoàn tất	Người chơi
UC62	Quản lý thông tin cá nhân	Truy cập trang quản lý thông tin cá nhân của người chơi	Người chơi
UC63	Xem thông tin các nhân	Xem các thông tin cá nhân của người chơi	Người chơi
UC64	Sửa thông tin cá nhân	Sửa các thông tin cá nhân của người chơi	Người chơi
UC65	Xem lịch sử giao dịch	Xem lại các lịch sử giao dịch mà người chơi đã thực hiện trên hệ thống	Người chơi
UC66	Nạp tiền vào tài khoản	Nạp tiền vào tài khoản của người chơi thông qua các phương thức thanh toán	Người chơi

THIẾT KẾ HỆ THỐNG

- Use case tổng quan
- Một số use case chính
- Một số sequence diagram
- Một số activity diagram
- Sơ đồ lớp
- Mô hình ERD
- Mô hình quan hệ

USE CASE TỔNG QUAN



MỘT SỐ USECASE CHÍNH

01 ĐĂNG NHẬP

02 ĐĂNG XUẤT

03 QUẢN LÝ NHÂN VIÊN

04 QUẢN LÝ TÀI KHOẢN
NGƯỜI CHƠI

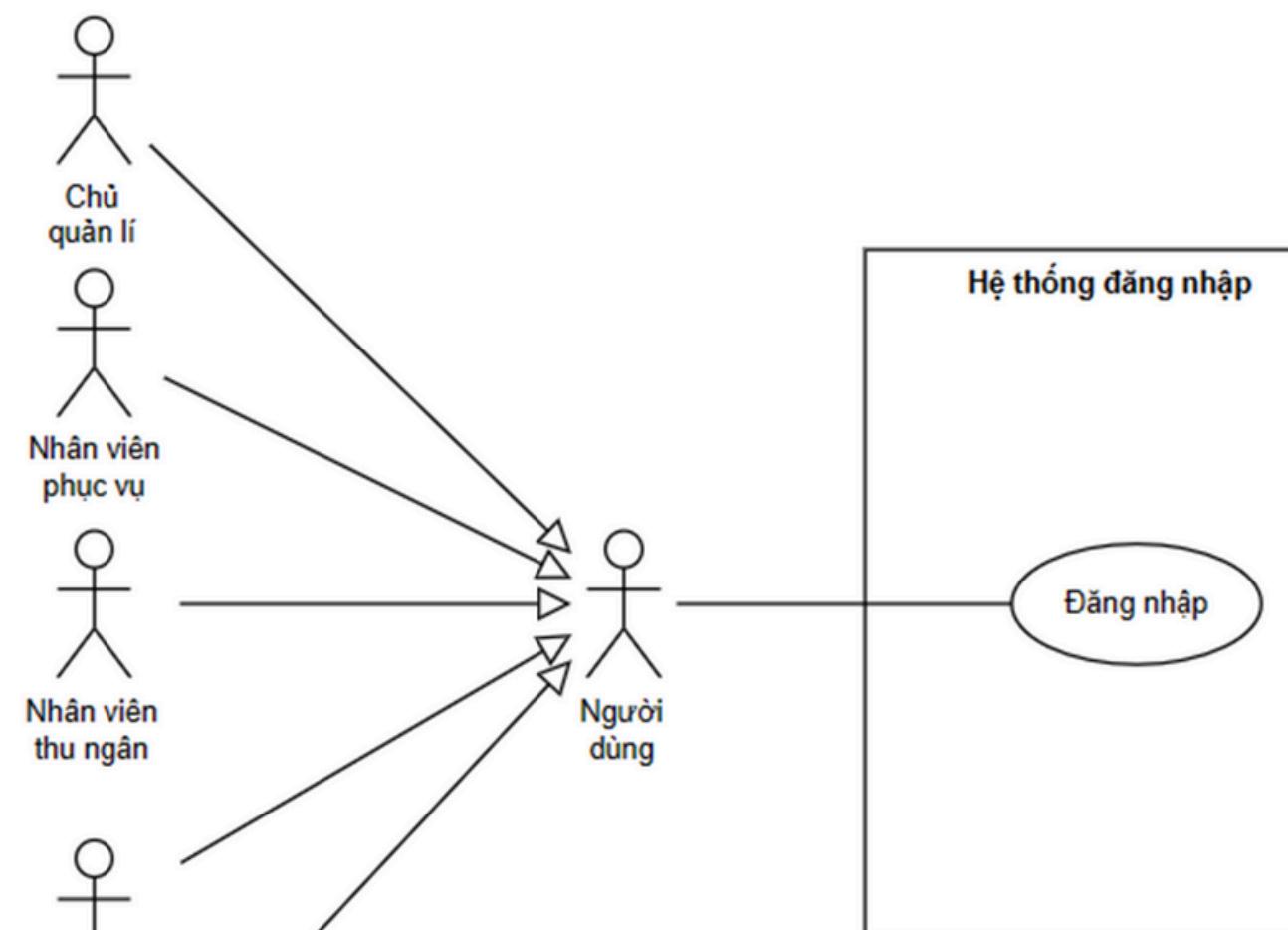
05 QUẢN LÝ THIẾT BỊ

06 ĐẶT ĐỒ ĂN

07 THỐNG KÊ THU NHẬP

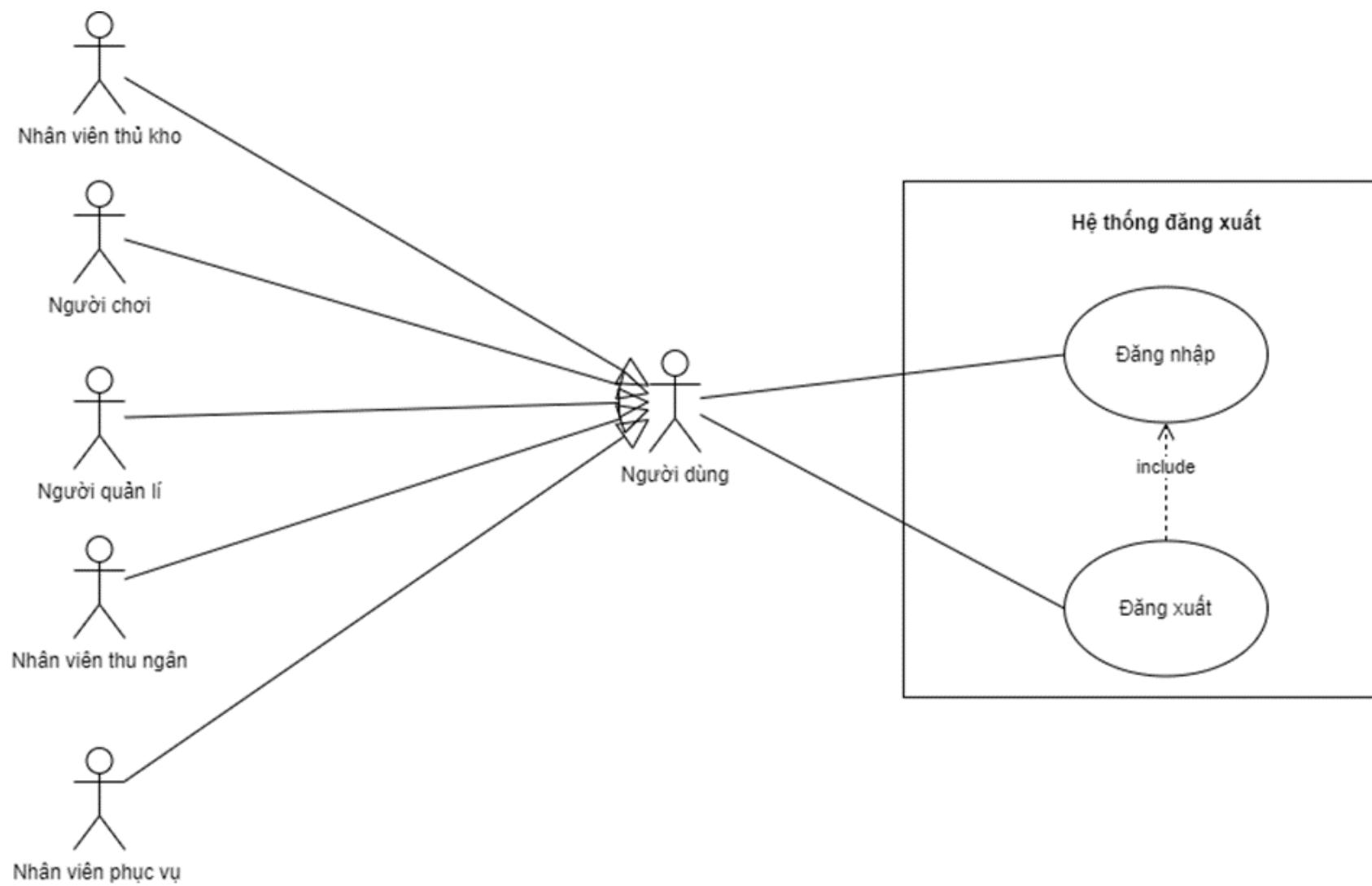
08 QUẢN LÝ HÓA ĐƠN

ĐĂNG NHẬP



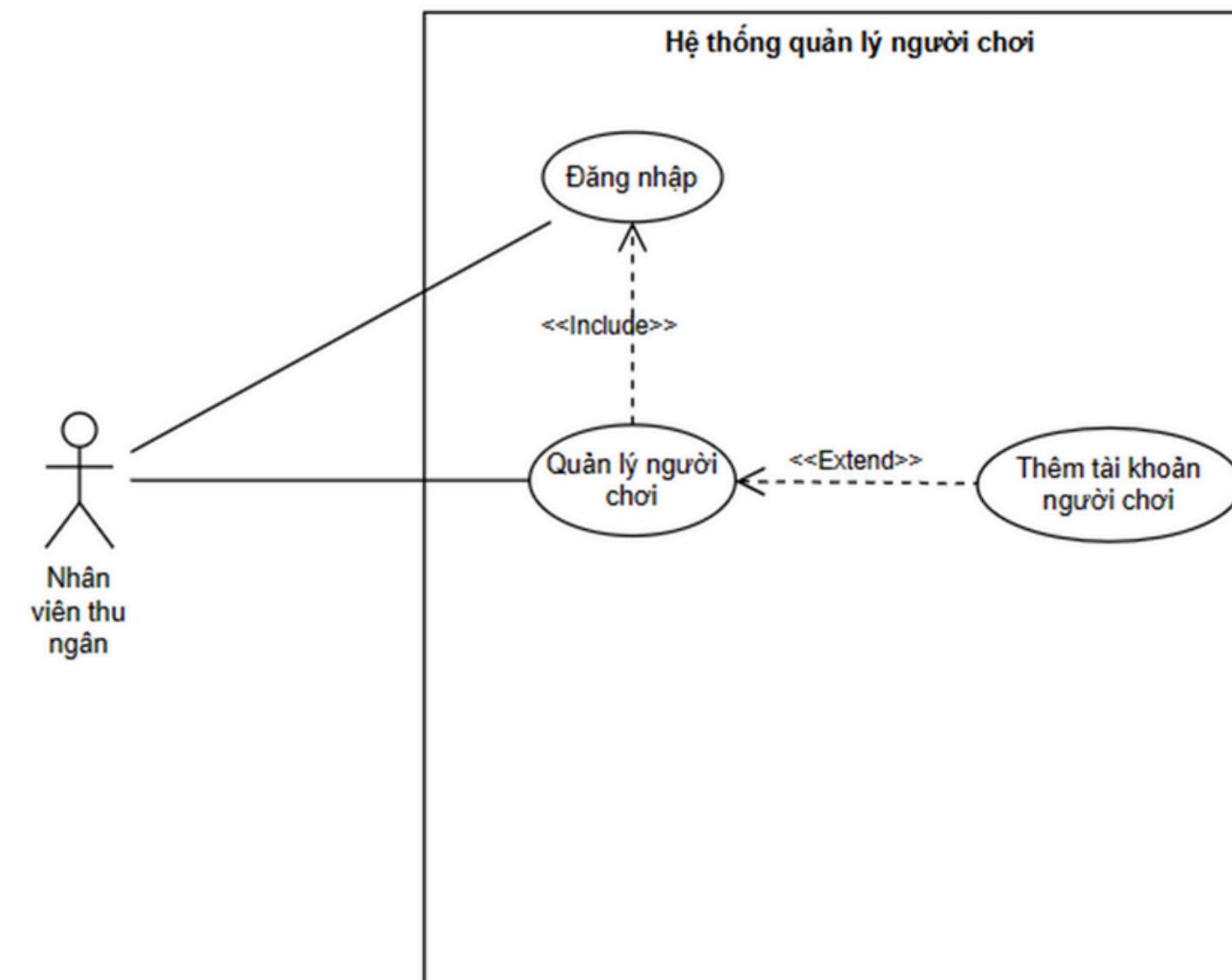
Use Case Name:	Đăng nhập									
Scenario:	Người dùng muốn thực hiện đăng nhập vào hệ thống.									
Triggering Event:	Người dùng chọn nút “Đăng nhập”.									
Brief Description:	Người dùng sử dụng tên đăng nhập và mật khẩu để đăng nhập vào hệ thống tùy theo vai trò của mình.									
Actor:	Chủ quản lý, nhân viên phục vụ, nhân viên thu ngân, nhân viên thủ kho, người chơi									
Preconditions:	Tài khoản người dùng đã được tạo trên hệ thống									
Postconditions:	Người dùng đăng nhập vào hệ thống thành công									
Flow of events:	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Actor</th> <th>System</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Người dùng truy cập hệ thống.</td> <td>1.1 Hệ thống hiển thị giao diện đăng nhập.</td> </tr> <tr> <td>2. Người dùng chọn nút “đăng nhập”.</td> <td>2.1 Hệ thống hiển thị giao diện trang đăng nhập để người dùng điền thông tin tên đăng nhập và mật khẩu.</td> </tr> <tr> <td>3. Người dùng nhập thông tin tên đăng nhập và mật khẩu và nhấn nút đăng nhập.</td> <td>3.1 Hệ thống xác thực thông tin đăng nhập thành công và cho phép người dùng truy cập. 3.2 Hệ thống ghi nhận hoạt động đăng nhập thành công.</td> </tr> </tbody> </table>	Actor	System	1. Người dùng truy cập hệ thống.	1.1 Hệ thống hiển thị giao diện đăng nhập.	2. Người dùng chọn nút “đăng nhập”.	2.1 Hệ thống hiển thị giao diện trang đăng nhập để người dùng điền thông tin tên đăng nhập và mật khẩu.	3. Người dùng nhập thông tin tên đăng nhập và mật khẩu và nhấn nút đăng nhập.	3.1 Hệ thống xác thực thông tin đăng nhập thành công và cho phép người dùng truy cập. 3.2 Hệ thống ghi nhận hoạt động đăng nhập thành công.	
Actor	System									
1. Người dùng truy cập hệ thống.	1.1 Hệ thống hiển thị giao diện đăng nhập.									
2. Người dùng chọn nút “đăng nhập”.	2.1 Hệ thống hiển thị giao diện trang đăng nhập để người dùng điền thông tin tên đăng nhập và mật khẩu.									
3. Người dùng nhập thông tin tên đăng nhập và mật khẩu và nhấn nút đăng nhập.	3.1 Hệ thống xác thực thông tin đăng nhập thành công và cho phép người dùng truy cập. 3.2 Hệ thống ghi nhận hoạt động đăng nhập thành công.									
Exception Conditions:	3.1 Hệ thống không xác thực được thông tin đăng nhập (không đúng hoặc không tồn tại), hiển thị thông báo thông tin đăng nhập không hợp lệ và trở về bước 2.1.									

ĐĂNG XUẤT



Use Case Name:	Đăng xuất									
Scenario:	Người dùng muốn thực hiện đăng xuất ra khỏi hệ thống									
Triggering Event:	Người dùng chọn nút “Đăng xuất”									
Brief Description:	Người dùng đăng xuất khỏi hệ thống và trở về trang đăng nhập									
Actor:	Chủ quản lý, nhân viên phục vụ, nhân viên thu ngân, nhân viên thủ kho, người chơi									
Preconditions:	Người dùng đã đăng nhập vào hệ thống									
Postconditions:	Người dùng đăng xuất thành công khỏi hệ thống									
Flow of events:	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Actor</th> <th>System</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Người dùng đã đăng nhập vào hệ thống.</td> <td>1.1 Hiển thị giao diện chính của hệ thống.</td> </tr> <tr> <td>2. Người dùng chọn vào nút “Đăng xuất” ở giao diện chính của hệ thống.</td> <td>2.1 Hệ thống hiển thị hộp thoại xác nhận yêu cầu đăng xuất của người dùng.</td> </tr> <tr> <td>3. Người dùng chọn “Xác nhận”.</td> <td>3.1 Hệ thống ghi nhận lại vào trong cơ sở dữ liệu. 3.2 Hệ thống xác nhận, đăng xuất người dùng khỏi hệ thống và trở về giao diện đăng nhập.</td> </tr> </tbody> </table>	Actor	System	1. Người dùng đã đăng nhập vào hệ thống.	1.1 Hiển thị giao diện chính của hệ thống.	2. Người dùng chọn vào nút “Đăng xuất” ở giao diện chính của hệ thống.	2.1 Hệ thống hiển thị hộp thoại xác nhận yêu cầu đăng xuất của người dùng.	3. Người dùng chọn “Xác nhận”.	3.1 Hệ thống ghi nhận lại vào trong cơ sở dữ liệu. 3.2 Hệ thống xác nhận, đăng xuất người dùng khỏi hệ thống và trở về giao diện đăng nhập.	
Actor	System									
1. Người dùng đã đăng nhập vào hệ thống.	1.1 Hiển thị giao diện chính của hệ thống.									
2. Người dùng chọn vào nút “Đăng xuất” ở giao diện chính của hệ thống.	2.1 Hệ thống hiển thị hộp thoại xác nhận yêu cầu đăng xuất của người dùng.									
3. Người dùng chọn “Xác nhận”.	3.1 Hệ thống ghi nhận lại vào trong cơ sở dữ liệu. 3.2 Hệ thống xác nhận, đăng xuất người dùng khỏi hệ thống và trở về giao diện đăng nhập.									
Exception Conditions:	3.1 Người dùng hủy xác nhận đăng xuất, trở về bước 1.1.									

THÊM TÀI KHOẢN NGƯỜI CHƠI

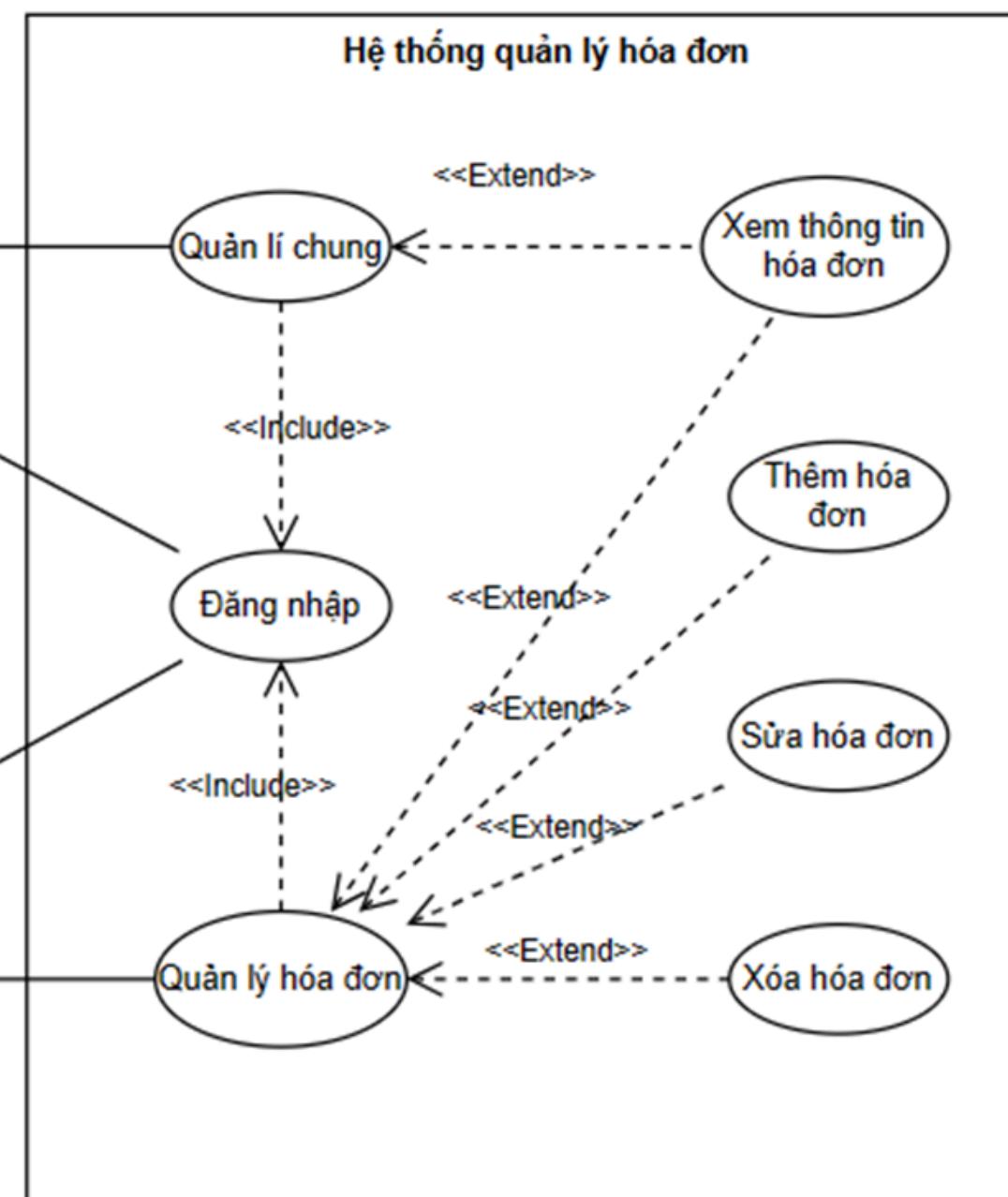


Use Case Name:	Thêm tài khoản người chơi											
Scenario:	Nhân viên thu ngân muốn thêm tài khoản người chơi mới vào hệ thống											
Triggering Event:	Nhân viên thu ngân chọn “Thêm tài khoản người chơi”											
Brief Description:	Nhân viên thu ngân thực hiện thêm tài khoản người chơi mới vào hệ thống											
Actor:	Nhân viên thu ngân											
Preconditions:	Nhân viên thu ngân đã đăng nhập vào hệ thống											
Postconditions:	Tài khoản người chơi mới được thêm vào hệ thống											
Flow of events:	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Actor</th> <th>System</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Nhân viên thu ngân chọn “Quản lý tài khoản nhân viên”.</td> <td>1.1 Hệ thống hiển thị giao diện quản lý tài khoản người chơi, gồm danh sách các người chơi.</td> </tr> <tr> <td>2. Nhân viên thu ngân chọn vào nút thêm nhân viên.</td> <td>2.1 Hệ thống hiển thị giao diện nhập thông tin người chơi mới.</td> </tr> <tr> <td>3. Nhân viên thu ngân nhập thông tin tài khoản người chơi mới.</td> <td>3.1 Hệ thống hiển thị thông tin vừa được nhập.</td> </tr> <tr> <td>4. Nhân viên thu ngân chọn “Xác nhận”.</td> <td>4.1 Hệ thống xác nhận và thêm tài khoản mới vào hệ thống, hiển thị thông báo thêm thành công và trở về bước 1.1.</td> </tr> </tbody> </table>	Actor	System	1. Nhân viên thu ngân chọn “Quản lý tài khoản nhân viên”.	1.1 Hệ thống hiển thị giao diện quản lý tài khoản người chơi, gồm danh sách các người chơi.	2. Nhân viên thu ngân chọn vào nút thêm nhân viên.	2.1 Hệ thống hiển thị giao diện nhập thông tin người chơi mới.	3. Nhân viên thu ngân nhập thông tin tài khoản người chơi mới.	3.1 Hệ thống hiển thị thông tin vừa được nhập.	4. Nhân viên thu ngân chọn “Xác nhận”.	4.1 Hệ thống xác nhận và thêm tài khoản mới vào hệ thống, hiển thị thông báo thêm thành công và trở về bước 1.1.	
Actor	System											
1. Nhân viên thu ngân chọn “Quản lý tài khoản nhân viên”.	1.1 Hệ thống hiển thị giao diện quản lý tài khoản người chơi, gồm danh sách các người chơi.											
2. Nhân viên thu ngân chọn vào nút thêm nhân viên.	2.1 Hệ thống hiển thị giao diện nhập thông tin người chơi mới.											
3. Nhân viên thu ngân nhập thông tin tài khoản người chơi mới.	3.1 Hệ thống hiển thị thông tin vừa được nhập.											
4. Nhân viên thu ngân chọn “Xác nhận”.	4.1 Hệ thống xác nhận và thêm tài khoản mới vào hệ thống, hiển thị thông báo thêm thành công và trở về bước 1.1.											
Exception Conditions:	4.1a Thông tin thiếu hoặc không hợp lệ, hiển thị thông báo thông tin người chơi không hợp lệ, trở về bước 2.1. 4.1b Nhân viên thu ngân hủy xác nhận thêm tài khoản người chơi, trở về bước 2.1.											

QUẢN LÝ HÓA ĐƠN

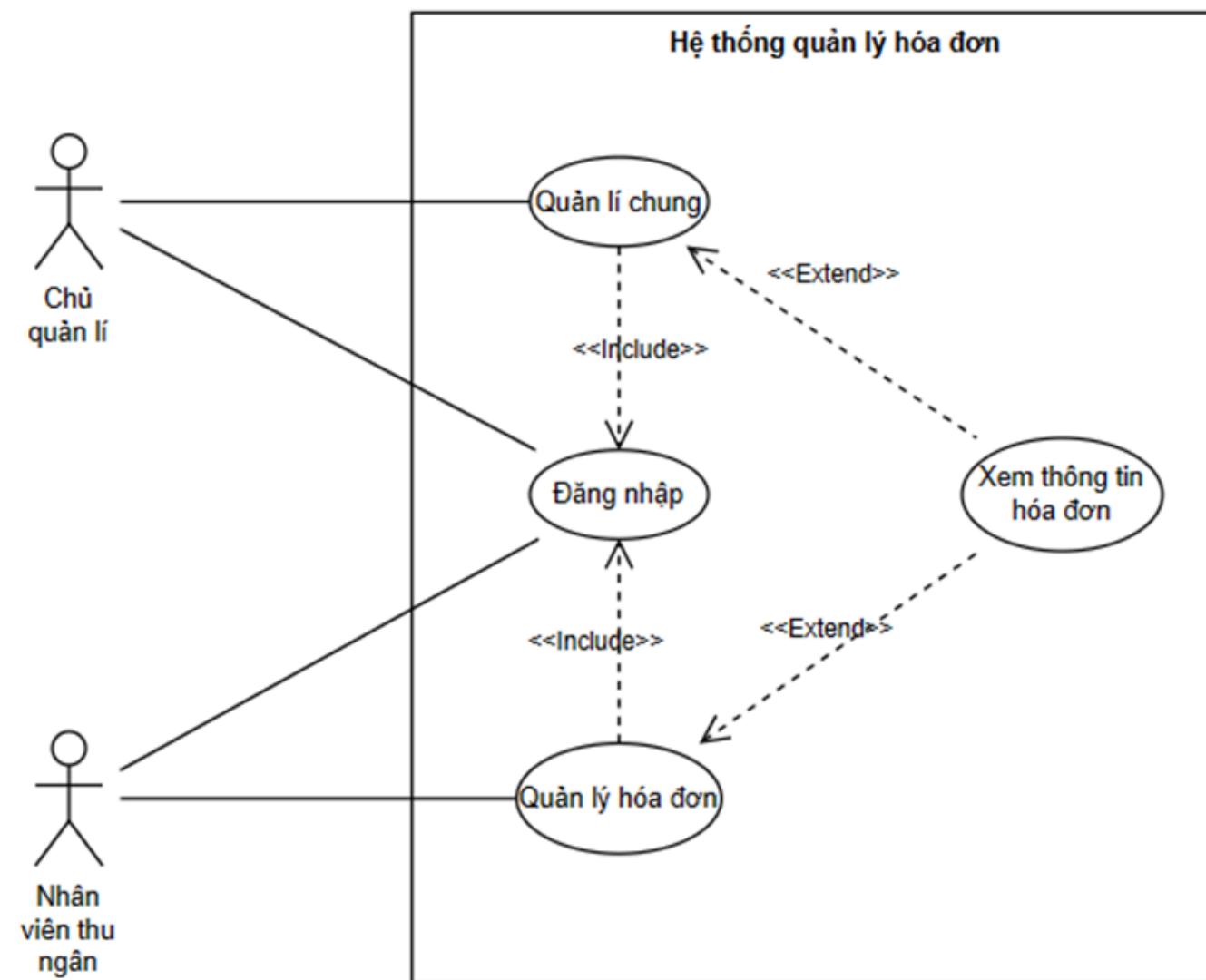
Chủ quản lý

Nhân viên thu ngân



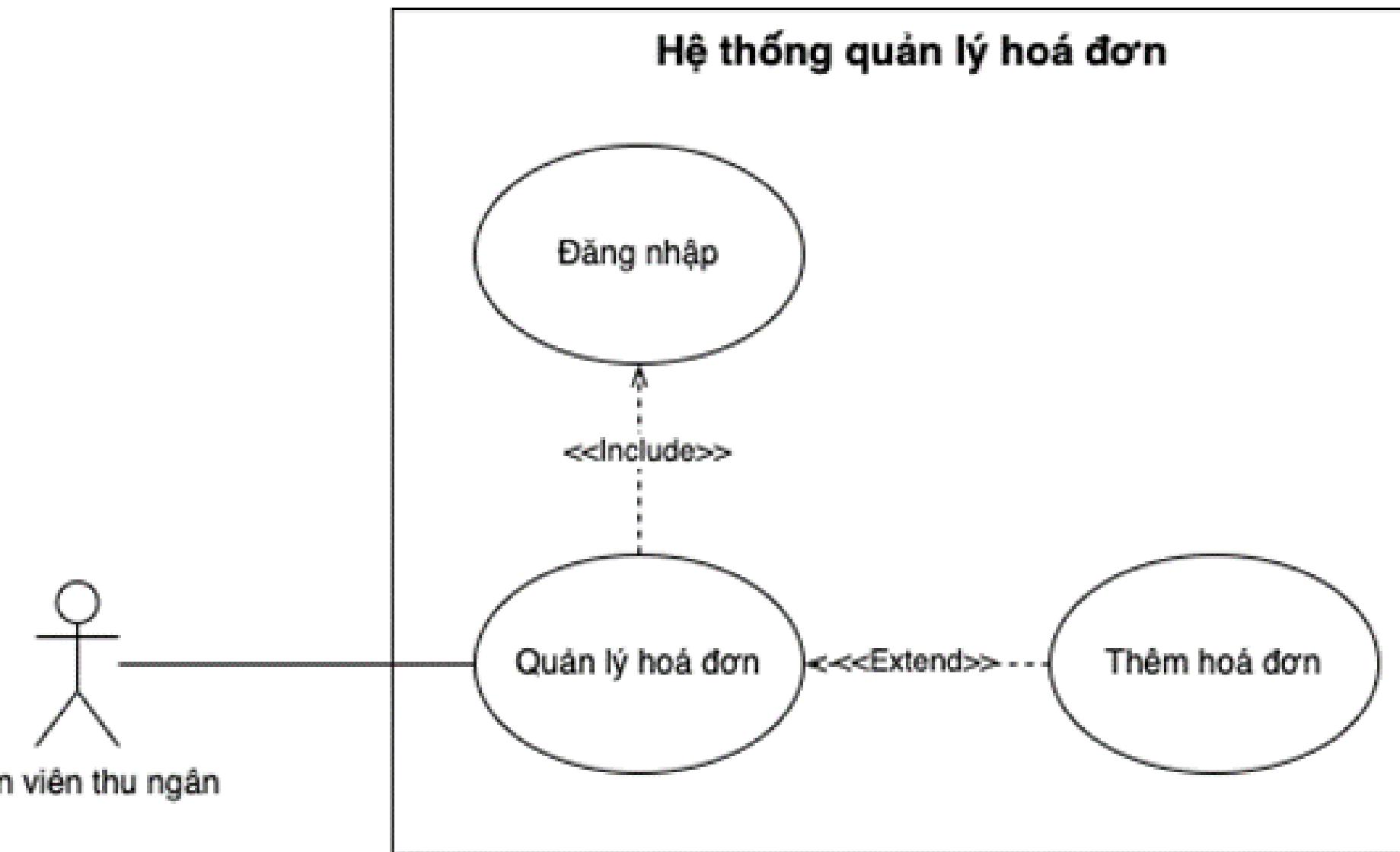
Use Case Name:	Quản lý hóa đơn													
Scenario:	Nhân viên thu ngân muốn quản lý các hóa đơn của phòng Net													
Triggering Event:	Nhân viên thu ngân chọn “Quản lý hóa đơn”													
Brief Description:	Nhân viên thu ngân thực hiện quản lý các hóa đơn trong hệ thống													
Actor:	Nhân viên thu ngân													
Preconditions:	Nhân viên thu ngân đã đăng nhập vào hệ thống.													
Postconditions:	Các thông tin hóa đơn được hiển thị và cập nhật vào hệ thống.													
Flow of events:	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Actor</th> <th>System</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Nhân viên thu ngân chọn “Quản lý hóa đơn”.</td> <td>1.1 Hệ thống hiển thị giao diện quản lý hóa đơn.</td> </tr> <tr> <td>2.1a Nếu nhân viên thu ngân chọn “Xem thông tin hóa đơn”.</td> <td>2.1a Chuyển sang UC32 – Xem thông tin hóa đơn.</td> </tr> <tr> <td>2.1b Nếu nhân viên thu ngân chọn “Thêm hóa đơn”.</td> <td>2.1b Chuyển sang UC33 – Thêm hóa đơn.</td> </tr> <tr> <td>2.1c Nếu nhân viên thu ngân chọn “Sửa hóa đơn”.</td> <td>2.1c Chuyển sang UC34 – Sửa hóa đơn</td> </tr> <tr> <td>2.1d Nếu nhân viên thu ngân chọn “Xóa hóa đơn”</td> <td>2.1d Chuyển sang UC35 – Xoá hóa đơn.</td> </tr> </tbody> </table>	Actor	System	1. Nhân viên thu ngân chọn “Quản lý hóa đơn”.	1.1 Hệ thống hiển thị giao diện quản lý hóa đơn.	2.1a Nếu nhân viên thu ngân chọn “Xem thông tin hóa đơn”.	2.1a Chuyển sang UC32 – Xem thông tin hóa đơn.	2.1b Nếu nhân viên thu ngân chọn “Thêm hóa đơn”.	2.1b Chuyển sang UC33 – Thêm hóa đơn.	2.1c Nếu nhân viên thu ngân chọn “Sửa hóa đơn”.	2.1c Chuyển sang UC34 – Sửa hóa đơn	2.1d Nếu nhân viên thu ngân chọn “Xóa hóa đơn”	2.1d Chuyển sang UC35 – Xoá hóa đơn.	
Actor	System													
1. Nhân viên thu ngân chọn “Quản lý hóa đơn”.	1.1 Hệ thống hiển thị giao diện quản lý hóa đơn.													
2.1a Nếu nhân viên thu ngân chọn “Xem thông tin hóa đơn”.	2.1a Chuyển sang UC32 – Xem thông tin hóa đơn.													
2.1b Nếu nhân viên thu ngân chọn “Thêm hóa đơn”.	2.1b Chuyển sang UC33 – Thêm hóa đơn.													
2.1c Nếu nhân viên thu ngân chọn “Sửa hóa đơn”.	2.1c Chuyển sang UC34 – Sửa hóa đơn													
2.1d Nếu nhân viên thu ngân chọn “Xóa hóa đơn”	2.1d Chuyển sang UC35 – Xoá hóa đơn.													

XEM THÔNG TIN HÓA ĐƠN



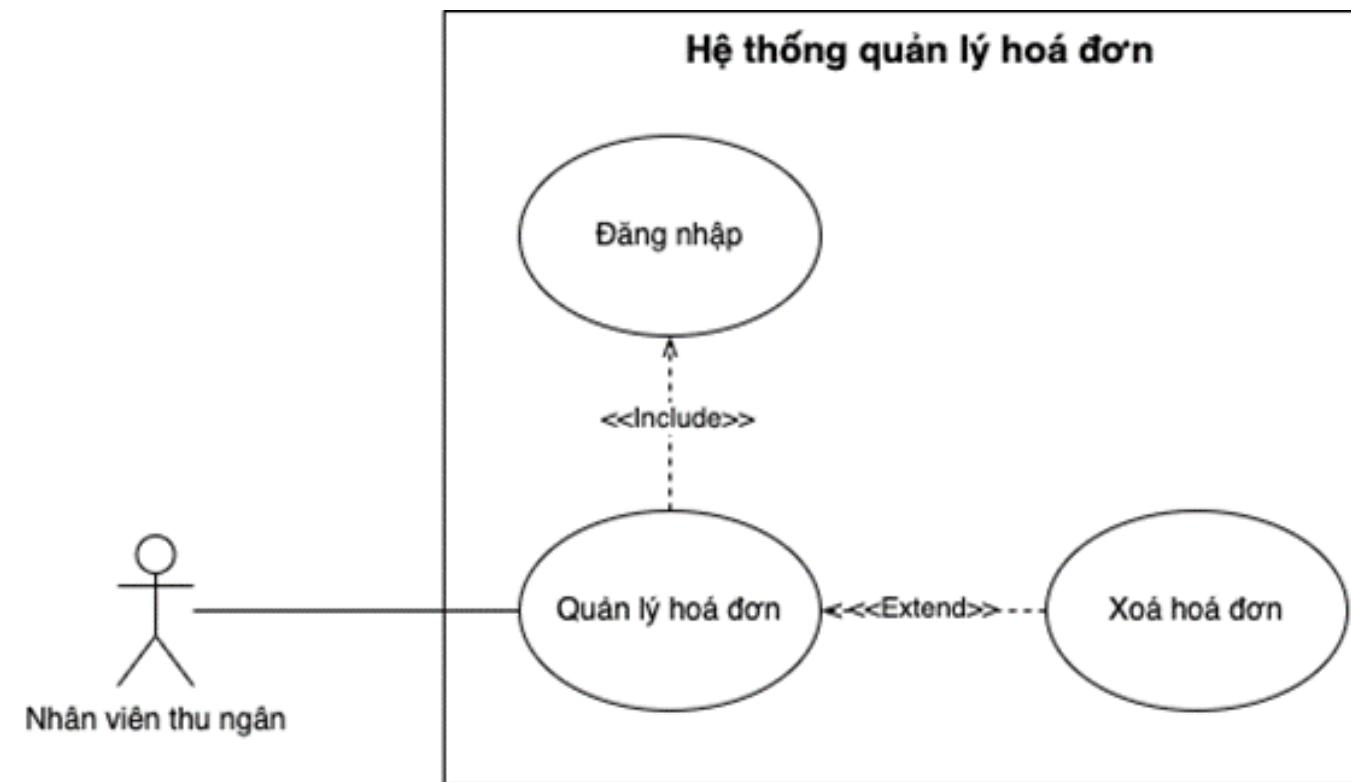
Use Case Name:	Xem thông tin hóa đơn	
Scenario:	Chủ quản lý hoặc nhân viên thu ngân muốn xem các thông tin hóa đơn của tiệm Net	
Triggering Event:	Chủ quản lý hoặc nhân viên thu ngân chọn xem thông tin hóa đơn	
Brief Description:	Chủ quản lý hoặc nhân viên thu ngân thực hiện xem các thông tin trong hệ thống	
Actor:	Chủ quản lý, Nhân viên thu ngân	
Preconditions:	Chủ quản lý hoặc nhân viên thu ngân đã đăng nhập vào hệ thống.	
Postconditions:	Các thông tin hóa đơn được hiển thị	
Flow of events:	Actor	System
	1.a Nhân viên thu ngân chọn "Quản lý hóa đơn".	1.1a Hệ thống hiển thị giao diện quản lý hóa đơn.
	1.b Chủ quản lý chọn "Quản lý chung".	1.1b Hệ thống hiển thị giao diện "Quản lý chung".
	2. Chủ quản lý hoặc nhân viên thu ngân chọn "Xem thông tin hóa đơn".	2.1 Hệ thống hiển thị các thông tin hóa đơn từ cơ sở dữ liệu ra màn hình.

THÊM HÓA ĐƠN



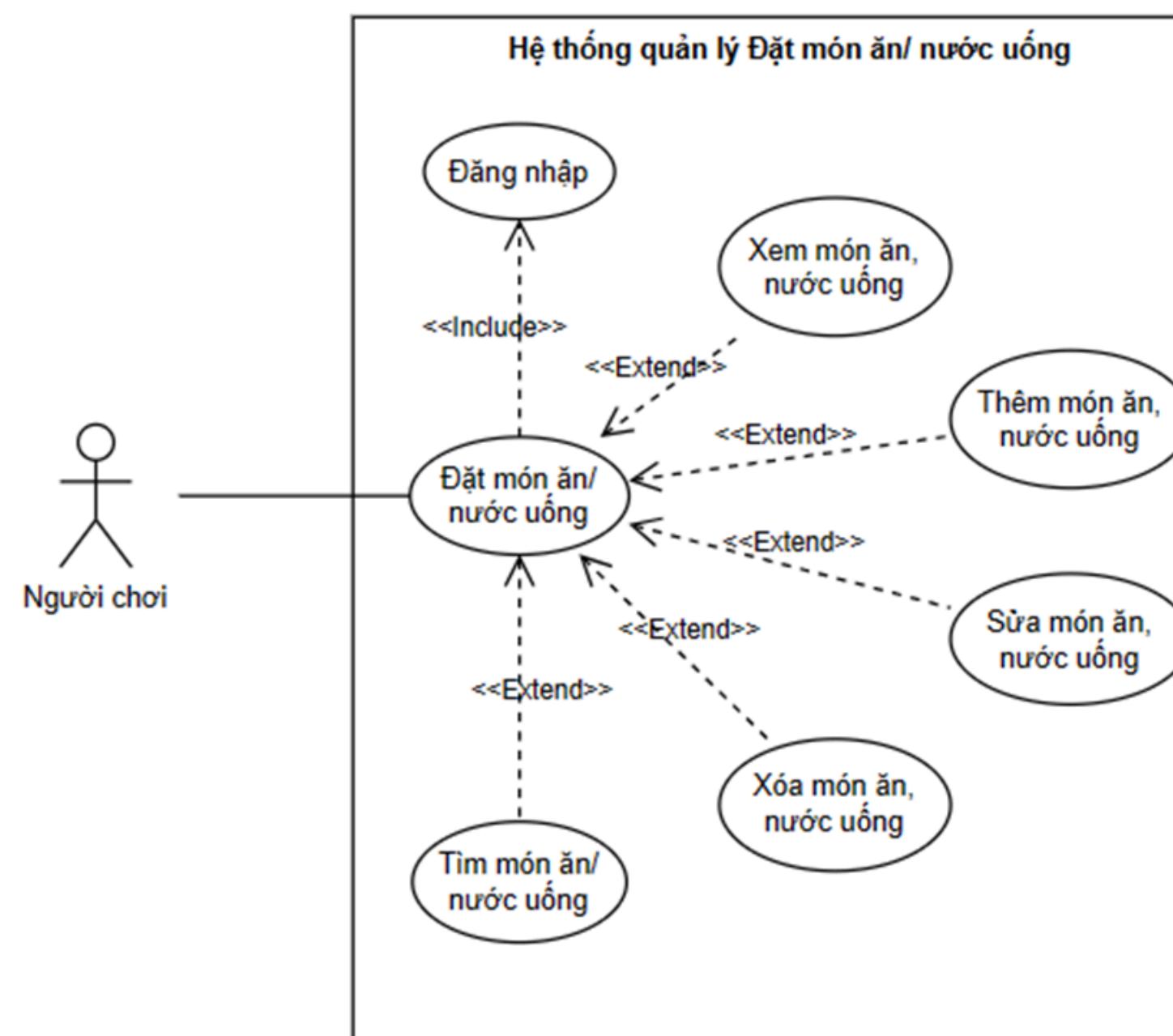
Use Case Name:	Thêm hóa đơn	
Scenario:	Nhân viên thu ngân muốn thêm hóa đơn cho khách hàng	
Triggering Event:	Nhân viên thu ngân chọn “Thêm hóa đơn”	
Brief Description:	Nhân viên thu ngân thực hiện thêm các hóa đơn vào trong cơ sở dữ liệu	
Actor:	Nhân viên thu ngân	
Preconditions:	Nhân viên thu ngân đã đăng nhập vào hệ thống.	
Postconditions:	Các thông tin hóa đơn được thêm vào cơ sở dữ liệu.	
Flow of events:	Actor	System
	1. Nhân viên thu ngân chọn “Quản lý hóa đơn”.	1.1 Hệ thống hiển thị giao diện quản lý hóa đơn.
	2. Nhân viên thu ngân chọn “Thêm hóa đơn”.	2.1 Hệ thống hiển thị giao diện để tạo hóa đơn.
	3. Nhân viên thu ngân nhập các thông tin	3.1 Hệ thống hiển thị thông tin vừa được nhập.
	4. Nhân viên thu ngân chọn “Xác nhận”.	4.1 Hệ thống thêm thông tin hóa đơn vào trong cơ sở dữ liệu, trở về bước 1. 4.2 Hệ thống hiển thị thông báo “Thêm thành công”.
Exception Conditions:	4.1a Thông tin thiếu hoặc không hợp lệ, hiển thị thông báo thông tin hóa đơn không hợp lệ, trở về bước 2.1. 4.1b Nhân viên thu ngân hủy xác nhận thêm hóa đơn, trở về bước 2.1.	

XÓA HÓA ĐƠN



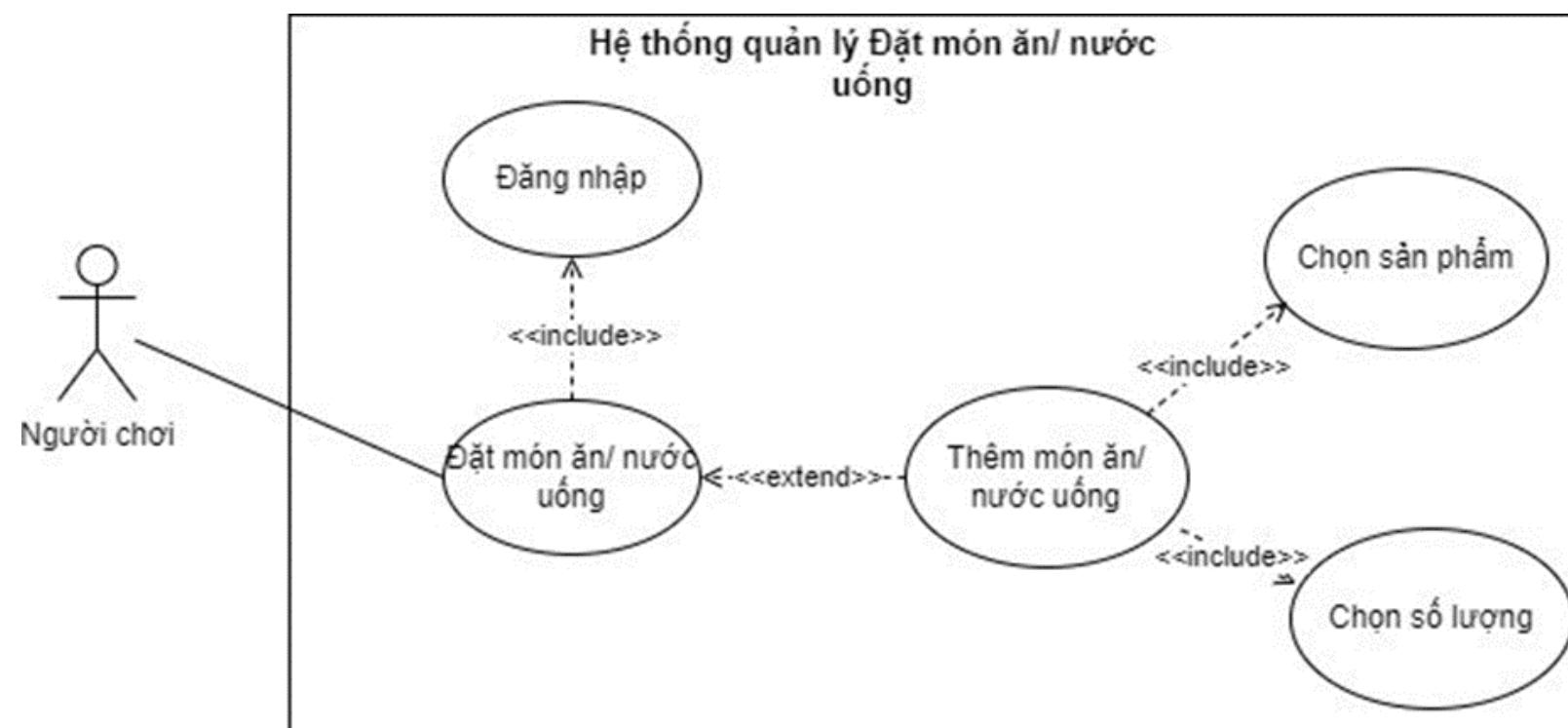
Use Case Name:	Xoá hóa đơn	
Scenario:	Nhân viên thu ngân muốn xoá các hóa đơn trong hệ thống	
Triggering Event:	Nhân viên thu ngân chọn “Xoá hóa đơn”	
Brief Description:	Nhân viên thu ngân thực hiện xoá các hóa đơn từ cơ sở dữ liệu	
Actor:	Nhân viên thu ngân	
Preconditions:	Nhân viên thu ngân đã đăng nhập vào hệ thống.	
Postconditions:	Các thông tin hóa đơn được xoá khỏi cơ sở dữ liệu	
Flow of events:	Actor	System
	1. Nhân viên thu ngân chọn “Quản lý hóa đơn”.	1.1 Hệ thống hiển thị giao diện quản lý hóa đơn.
	2. Nhân viên thu ngân chọn hóa đơn và chọn “Xoá hóa đơn”.	2.1 Hệ thống hiển thị thông báo xác nhận xóa hóa đơn.
	3. Nhân viên thu ngân chọn “Xác nhận”.	3.1 Hệ thống tiến hành xoá hóa đơn khỏi cơ sở dữ liệu, trả về bước 1. 3.2 Hệ thống hiển thị thông báo “Xoá thành công”.
Exception Conditions:	3.1 Nhân viên thu ngân hủy xác nhận xóa hóa đơn, trả về bước 1.	

ĐẶT ĐỒ ĂN



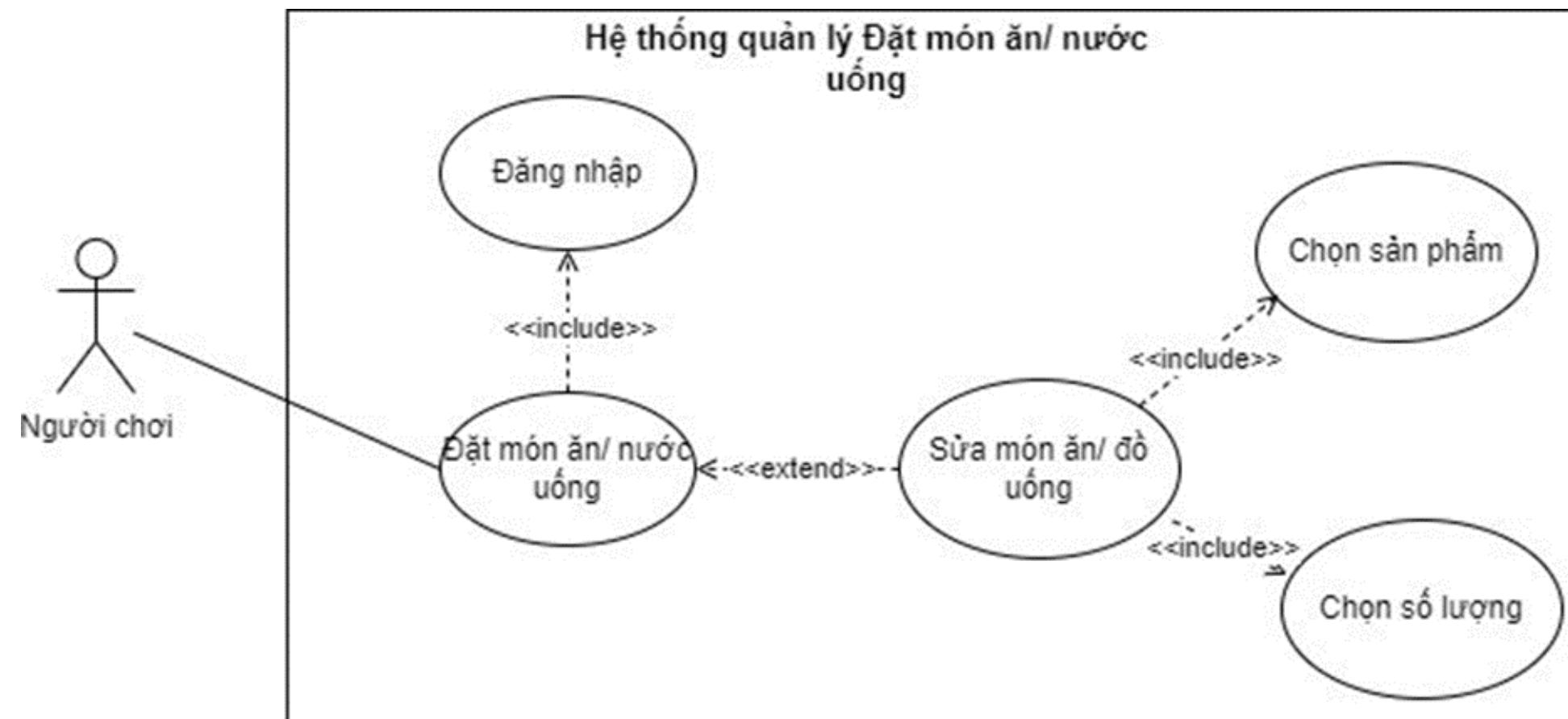
Use Case Name:	Đặt đồ ăn, nước uống															
Scenario:	Người chơi muốn đặt đồ ăn hoặc nước uống từ hệ thống.															
Triggering Event:	Người chơi chọn nút “Đặt món ăn, nước uống”.															
Brief Description:	Người chơi có thể đặt đồ ăn hoặc nước uống từ danh sách sản phẩm có sẵn trong hệ thống.															
Actor:	Người chơi															
Preconditions:	Người chơi đã đăng nhập vào hệ thống.															
Postconditions:	Đơn đặt hàng được gửi thành công và thông báo xác nhận đặt hàng được hiển thị.															
Flow of events:	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Actor</th> <th>System</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Người chơi nhấn vào nút “Đặt món ăn/ nước uống”.</td> <td>1.1 Hệ thống hiển thị các lựa chọn cho người chơi như xem, thêm, sửa, xóa món ăn/ nước uống và thanh tìm kiếm.</td> </tr> <tr> <td>2.1a Nếu người chơi chọn “Xem đồ ăn/ nước uống”.</td> <td>2.1a Hệ thống chuyển sang UC54 - Xem các đồ ăn/ nước uống.</td> </tr> <tr> <td>2.1b Nếu người chơi chọn “Thêm đồ ăn/ nước uống”.</td> <td>2.1b Hệ thống chuyển sang UC55 - Thêm các đồ ăn/ nước uống.</td> </tr> <tr> <td>2.1c Nếu người chơi chọn “Sửa đồ ăn/ nước uống”.</td> <td>2.1c Hệ thống chuyển sang UC56 - Sửa đồ ăn/ nước uống.</td> </tr> <tr> <td>2.1d Nếu người chơi chọn “Xóa đồ ăn/ nước uống”.</td> <td>2.1d Hệ thống chuyển sang UC57 - Xóa đồ ăn/ nước uống.</td> </tr> <tr> <td>3.Người chơi chọn “Đặt món”.</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Actor	System	1. Người chơi nhấn vào nút “Đặt món ăn/ nước uống”.	1.1 Hệ thống hiển thị các lựa chọn cho người chơi như xem, thêm, sửa, xóa món ăn/ nước uống và thanh tìm kiếm.	2.1a Nếu người chơi chọn “Xem đồ ăn/ nước uống”.	2.1a Hệ thống chuyển sang UC54 - Xem các đồ ăn/ nước uống.	2.1b Nếu người chơi chọn “Thêm đồ ăn/ nước uống”.	2.1b Hệ thống chuyển sang UC55 - Thêm các đồ ăn/ nước uống.	2.1c Nếu người chơi chọn “Sửa đồ ăn/ nước uống”.	2.1c Hệ thống chuyển sang UC56 - Sửa đồ ăn/ nước uống.	2.1d Nếu người chơi chọn “Xóa đồ ăn/ nước uống”.	2.1d Hệ thống chuyển sang UC57 - Xóa đồ ăn/ nước uống.	3.Người chơi chọn “Đặt món”.		
Actor	System															
1. Người chơi nhấn vào nút “Đặt món ăn/ nước uống”.	1.1 Hệ thống hiển thị các lựa chọn cho người chơi như xem, thêm, sửa, xóa món ăn/ nước uống và thanh tìm kiếm.															
2.1a Nếu người chơi chọn “Xem đồ ăn/ nước uống”.	2.1a Hệ thống chuyển sang UC54 - Xem các đồ ăn/ nước uống.															
2.1b Nếu người chơi chọn “Thêm đồ ăn/ nước uống”.	2.1b Hệ thống chuyển sang UC55 - Thêm các đồ ăn/ nước uống.															
2.1c Nếu người chơi chọn “Sửa đồ ăn/ nước uống”.	2.1c Hệ thống chuyển sang UC56 - Sửa đồ ăn/ nước uống.															
2.1d Nếu người chơi chọn “Xóa đồ ăn/ nước uống”.	2.1d Hệ thống chuyển sang UC57 - Xóa đồ ăn/ nước uống.															
3.Người chơi chọn “Đặt món”.																

XEM MÓN ĂN, NƯỚC UỐNG



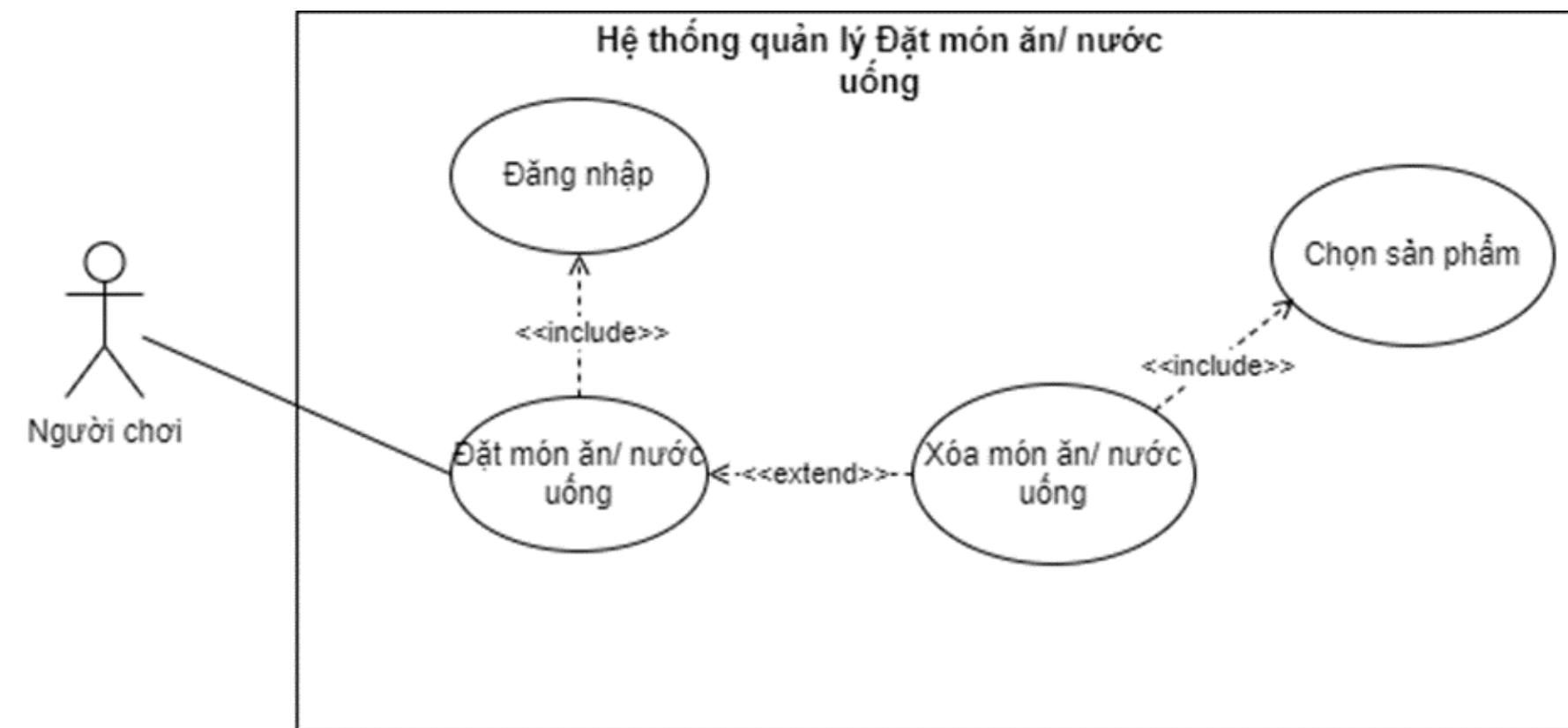
Use Case Name:	Xem món ăn/ đồ uống	
Scenario:	Người chơi muốn xem đồ ăn hoặc nước uống từ hệ thống.	
Triggering Event:	Người chơi chọn nút “Xem món ăn/ đồ uống”.	
Brief Description:	Người chơi có thể xem đồ ăn hoặc nước uống từ danh sách sản phẩm có sẵn trong hệ thống.	
Actor:	Người chơi	
Preconditions:	Người chơi đã đăng nhập vào hệ thống.	
Postconditions:	Người chơi có thể xem được chi tiết các món ăn/ đồ uống có trong hệ thống.	
The flow of events:	Actor	System
	1. Người chơi truy cập vào “Đặt món ăn” sau đó chọn “Xem món ăn/ đồ uống”.	1.1 Hệ thống hiển thị danh sách đồ ăn và nước uống có sẵn trong hệ thống.

SỬA CÁC MÓN ĂN, NƯỚC UỐNG



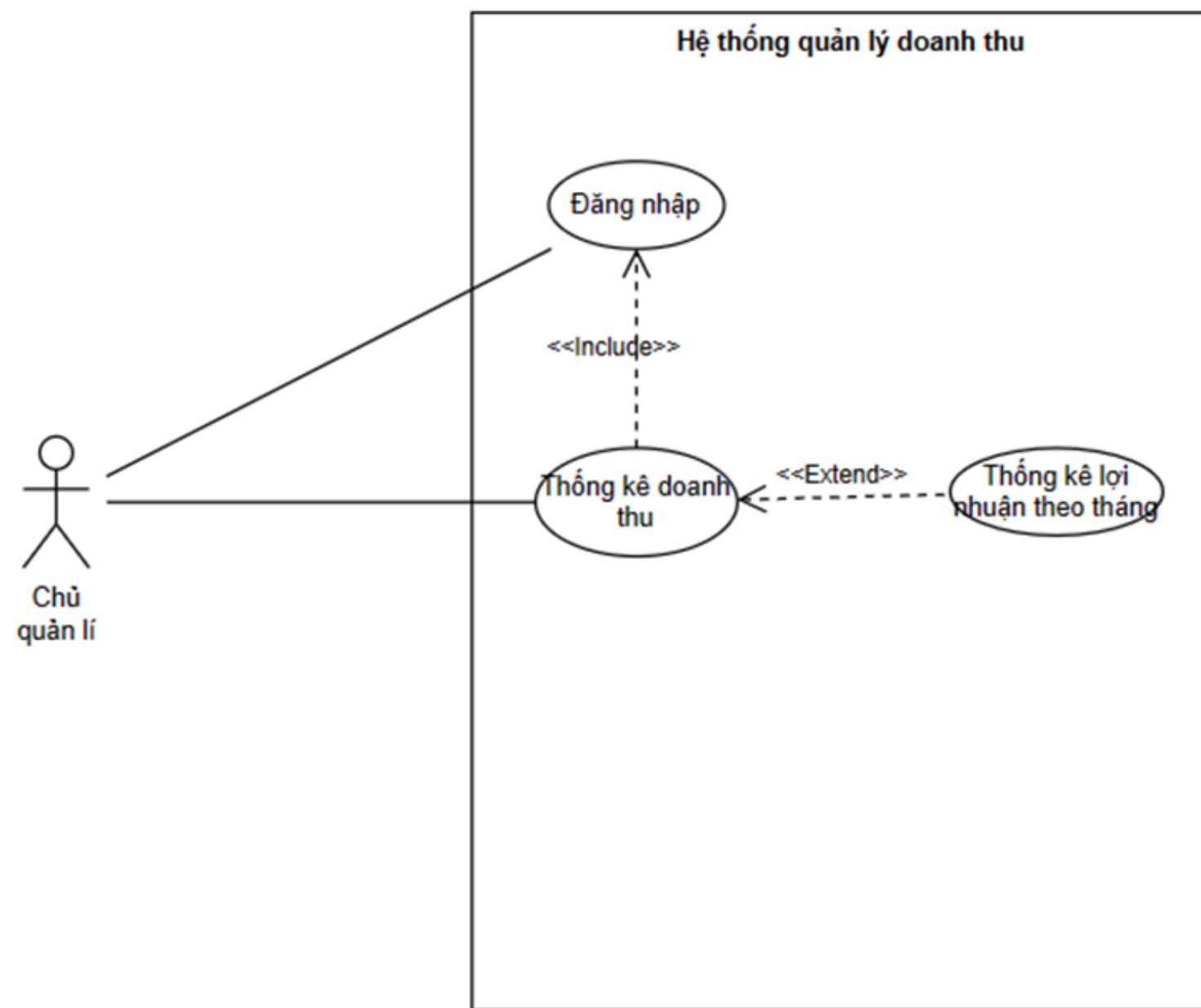
Use Case Name:	Sửa món ăn, nước uống	
Scenario:	Người chơi muốn sửa đồ ăn hoặc nước uống đã thêm.	
Triggering Event:	Người chơi chọn nút “Sửa món ăn/ nước uống”.	
Brief Description:	Người chơi có thể sửa đồ ăn hoặc nước uống mà người chơi đã thêm vào trước đó.	
Actor:	Người chơi	
Preconditions:	Người chơi đã đăng nhập vào hệ thống.	
Postconditions:	Người chơi có thể sửa được món ăn/ đồ uống đã thêm trước đó.	
Flow of events:	Actor	System
	1. Người chơi truy cập vào “Đặt món ăn” và chọn “Sửa món ăn/ nước uống”.	1.1 Hệ thống hiển thị ô chọn sản phẩm và chọn số lượng.
	2. Người dùng “Chọn sản phẩm” và “Số lượng” mà bàn thêm muốn thay đổi.	2.1 Hệ thống cập nhật thay đổi và hiển thị sản phẩm, số lượng chọn mà người chơi đã chọn.
Exception Conditions:	2. Nếu số lượng sản phẩm nhiều hơn số lượng hiện có, hiển thị thông báo số lượng sản phẩm hiện tại không đủ, yêu cầu chọn lại, trở về bước 1.1.	

XÓA CÁC MÓN ĂN, NƯỚC UỐNG



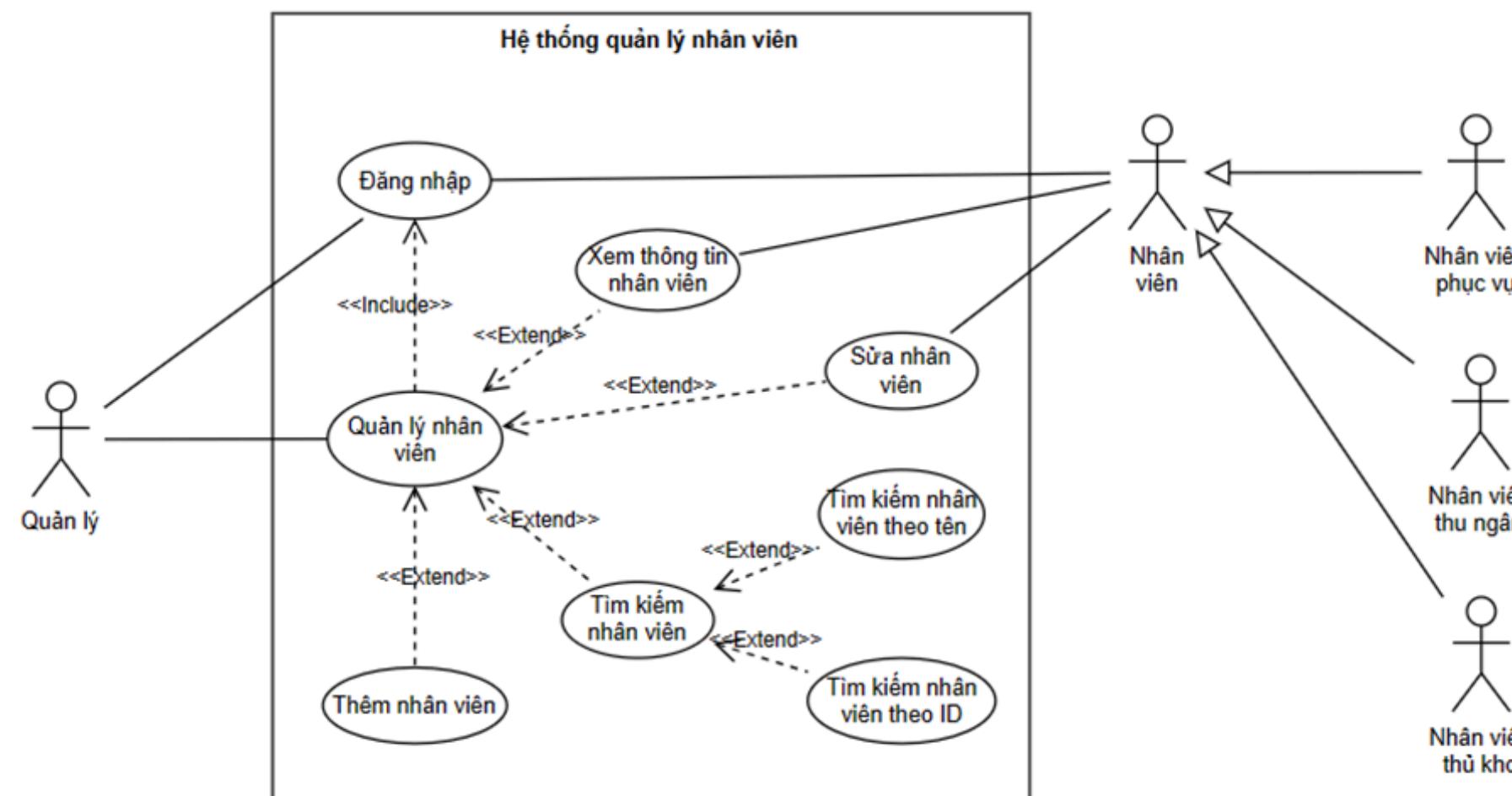
Use Case Name:	Xóa món ăn, nước uống							
Scenario:	Người chơi muốn xóa đồ ăn hoặc nước uống đã thêm.							
Triggering Event:	Người chơi chọn nút “Xóa món ăn/ đồ uống”.							
Brief Description:	Người chơi có thể xóa đồ ăn hoặc nước uống mà người chơi đã thêm vào trước đó.							
Actor:	Người chơi							
Preconditions:	Người chơi đã đăng nhập vào hệ thống.							
Postconditions:	Người chơi có thể xóa được món ăn/ đồ uống đã thêm trước đó.							
Flow of events:	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Actor</th> <th>System</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Người chơi truy cập vào “Đặt món ăn” và chọn “Xóa món ăn/ đồ uống”.</td> <td>1.1 Hệ thống hiển thị danh mục sản phẩm mà người chơi đã thêm.</td> </tr> <tr> <td>2. Người dùng “Chọn sản phẩm” và xóa</td> <td>2.1 Hệ thống cập nhật thay đổi và hiển thị sản phẩm sau khi cập nhật cho người chơi</td> </tr> </tbody> </table>	Actor	System	1. Người chơi truy cập vào “Đặt món ăn” và chọn “Xóa món ăn/ đồ uống”.	1.1 Hệ thống hiển thị danh mục sản phẩm mà người chơi đã thêm.	2. Người dùng “Chọn sản phẩm” và xóa	2.1 Hệ thống cập nhật thay đổi và hiển thị sản phẩm sau khi cập nhật cho người chơi	
Actor	System							
1. Người chơi truy cập vào “Đặt món ăn” và chọn “Xóa món ăn/ đồ uống”.	1.1 Hệ thống hiển thị danh mục sản phẩm mà người chơi đã thêm.							
2. Người dùng “Chọn sản phẩm” và xóa	2.1 Hệ thống cập nhật thay đổi và hiển thị sản phẩm sau khi cập nhật cho người chơi							
Exception Conditions:	2.1 Người chơi hủy xác nhận xóa sản phẩm, chuyển về giao diện danh sách các sản phẩm đã thêm, trở về bước 1.1.							

THỐNG KÊ THU THẬP



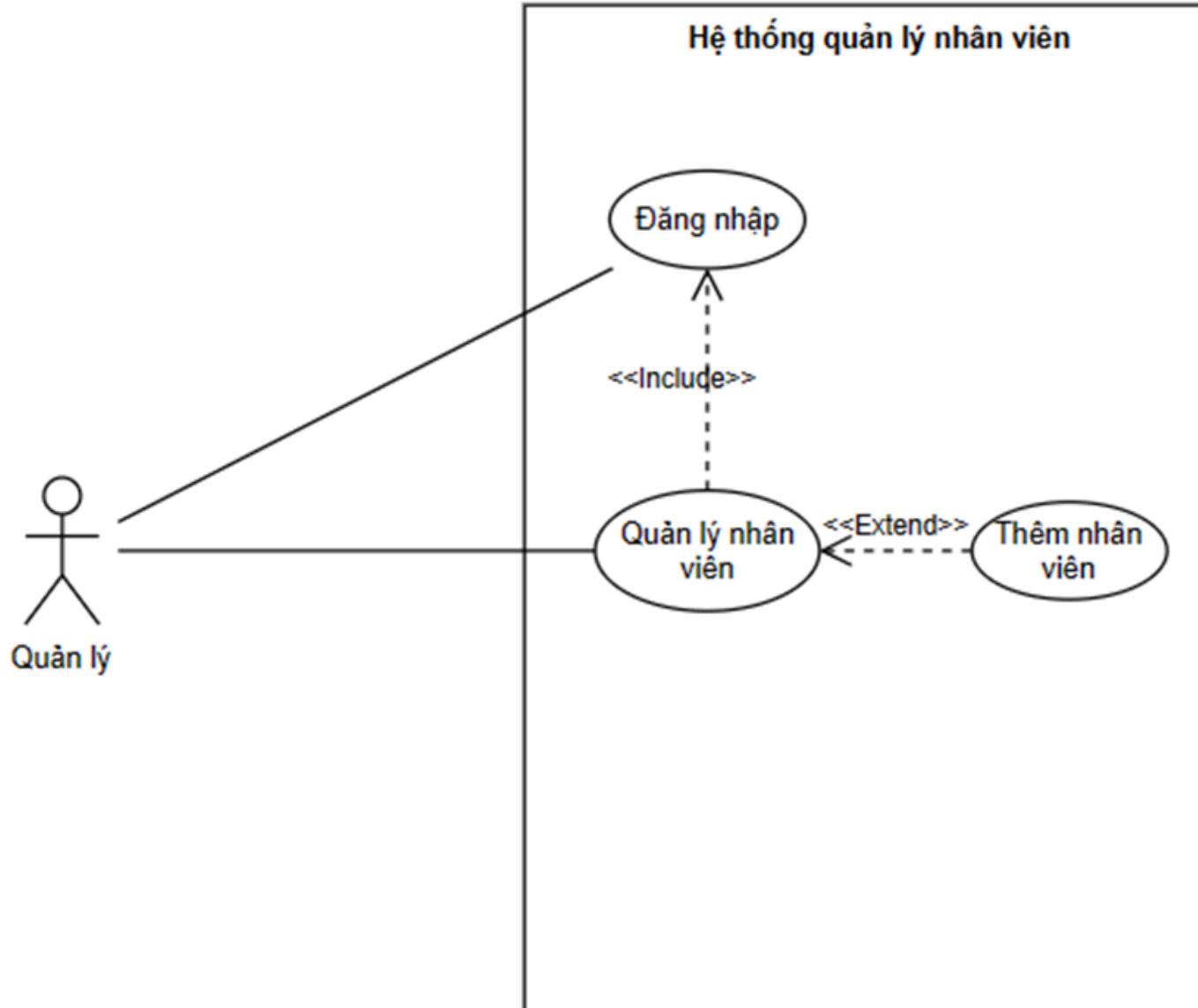
Use Case Name:	Thống kê lợi nhuận theo tháng.									
Scenario:	Chủ quản lý muốn thống kê lợi nhuận của hệ thống theo tháng.									
Triggering Event:	Chủ quản lý chọn thống kê lợi nhuận của hệ thống theo tháng.									
Brief Description:	Chủ quản lý xem thông tin thống kê lợi nhuận theo tháng									
Actor:	Chủ quản lý									
Preconditions:	Chủ quản lý đã đăng nhập vào hệ thống.									
Postconditions:	Thông tin thống kê lợi nhuận theo tháng được hiển thị									
Flow of events:	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Actor</th> <th>System</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Chủ quản lý chọn vào nút “Quản lý doanh thu”</td> <td>1.1 Hệ thống hiển thị giao diện các thao tác với doanh thu.</td> </tr> <tr> <td>2. Chủ quản lý chọn vào nút “Thống kê lợi nhuận”.</td> <td>2.1 Hệ thống chuyển sang trang thống kê lợi nhuận và hiển thị 2 nút “Theo tháng” và “Theo năm”.</td> </tr> <tr> <td>3. Chủ quản lý chọn vào nút “Theo tháng”.</td> <td>3.1 Hệ thống hiển thị thông tin thống kê theo tháng.</td> </tr> </tbody> </table>	Actor	System	1. Chủ quản lý chọn vào nút “Quản lý doanh thu”	1.1 Hệ thống hiển thị giao diện các thao tác với doanh thu.	2. Chủ quản lý chọn vào nút “Thống kê lợi nhuận”.	2.1 Hệ thống chuyển sang trang thống kê lợi nhuận và hiển thị 2 nút “Theo tháng” và “Theo năm”.	3. Chủ quản lý chọn vào nút “Theo tháng”.	3.1 Hệ thống hiển thị thông tin thống kê theo tháng.	
Actor	System									
1. Chủ quản lý chọn vào nút “Quản lý doanh thu”	1.1 Hệ thống hiển thị giao diện các thao tác với doanh thu.									
2. Chủ quản lý chọn vào nút “Thống kê lợi nhuận”.	2.1 Hệ thống chuyển sang trang thống kê lợi nhuận và hiển thị 2 nút “Theo tháng” và “Theo năm”.									
3. Chủ quản lý chọn vào nút “Theo tháng”.	3.1 Hệ thống hiển thị thông tin thống kê theo tháng.									

QUẢN LÝ NHÂN VIÊN



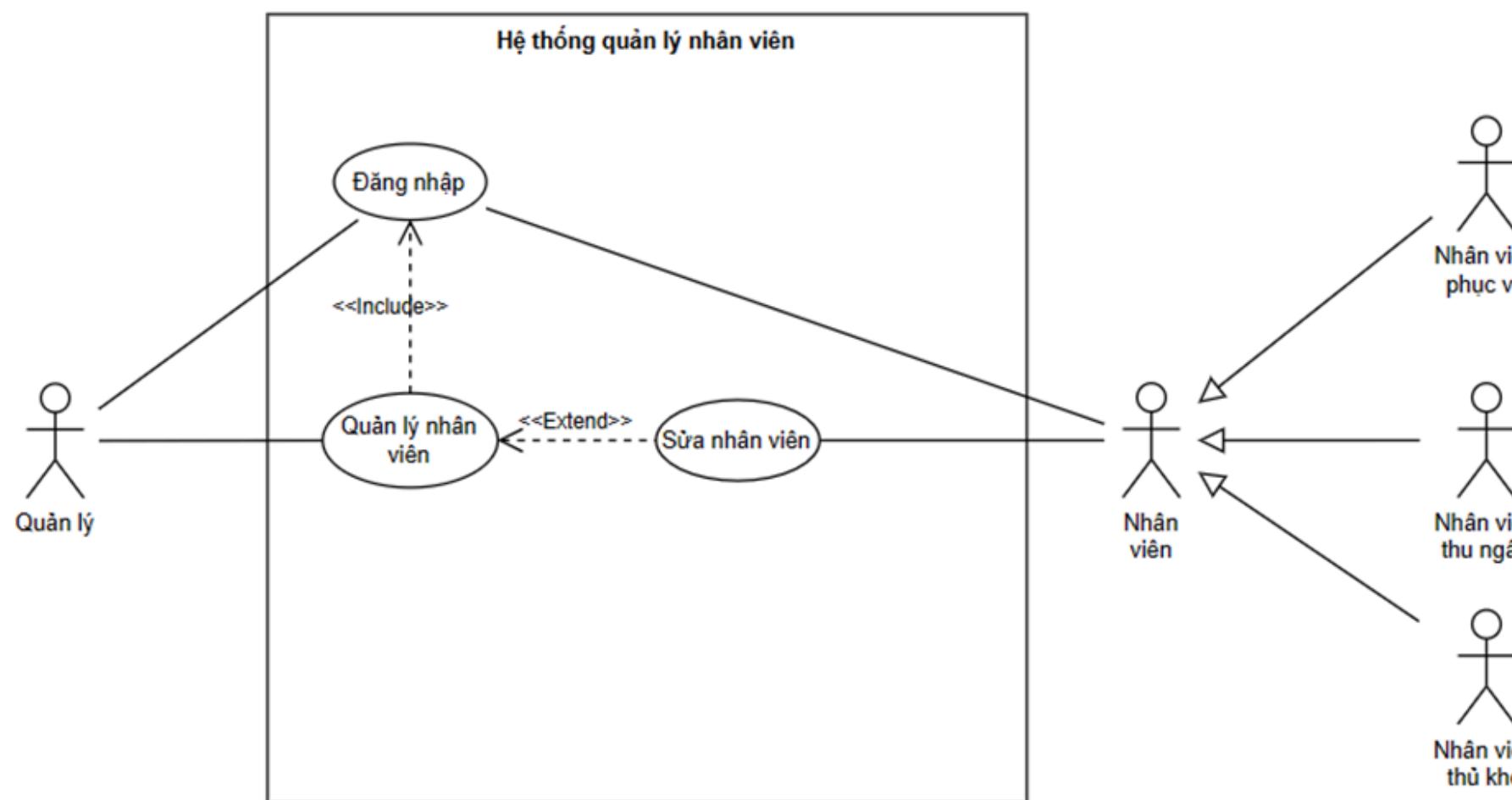
Use Case Name:	Quản lý nhân viên											
Scenario:	Chủ quản lý muốn thực hiện quản lý tài khoản của nhân viên											
Triggering Event:	Chủ quản lý chọn quản lý tài khoản nhân viên											
Brief Description:	Chủ quản lý thực hiện quản lý tài khoản nhân viên											
Actor:	Chủ quản lý											
Preconditions:	Chủ quản lý đã đăng nhập vào hệ thống.											
Postconditions:	Giao diện quản lý nhân viên được hiển thị											
The flow of events:	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Actor</th> <th>System</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Chủ quản lý chọn “Quản lý nhân viên”.</td> <td>1.1 Hệ thống hiển thị giao diện quản lý nhân viên, gồm danh sách các nhân viên và thanh tìm kiếm.</td> </tr> <tr> <td>2.a Nếu chủ quản lý chọn “Xem nhân viên”</td> <td>2.1a Chuyển sang UC16 - Xem thông tin nhân viên.</td> </tr> <tr> <td>2.b Nếu chủ quản lý chọn “Thêm thông tin nhân viên”</td> <td>2.1b Chuyển sang UC17 – Thêm thông tin nhân viên.</td> </tr> <tr> <td>2.c Nếu chủ quản lý chọn “Sửa nhân viên”</td> <td>2.1c Chuyển sang UC18 - Sửa nhân viên.</td> </tr> </tbody> </table>	Actor	System	1. Chủ quản lý chọn “Quản lý nhân viên”.	1.1 Hệ thống hiển thị giao diện quản lý nhân viên, gồm danh sách các nhân viên và thanh tìm kiếm.	2.a Nếu chủ quản lý chọn “Xem nhân viên”	2.1a Chuyển sang UC16 - Xem thông tin nhân viên.	2.b Nếu chủ quản lý chọn “Thêm thông tin nhân viên”	2.1b Chuyển sang UC17 – Thêm thông tin nhân viên.	2.c Nếu chủ quản lý chọn “Sửa nhân viên”	2.1c Chuyển sang UC18 - Sửa nhân viên.	
Actor	System											
1. Chủ quản lý chọn “Quản lý nhân viên”.	1.1 Hệ thống hiển thị giao diện quản lý nhân viên, gồm danh sách các nhân viên và thanh tìm kiếm.											
2.a Nếu chủ quản lý chọn “Xem nhân viên”	2.1a Chuyển sang UC16 - Xem thông tin nhân viên.											
2.b Nếu chủ quản lý chọn “Thêm thông tin nhân viên”	2.1b Chuyển sang UC17 – Thêm thông tin nhân viên.											
2.c Nếu chủ quản lý chọn “Sửa nhân viên”	2.1c Chuyển sang UC18 - Sửa nhân viên.											

THÊM NHÂN VIÊN



Use Case Name:	Thêm tài khoản nhân viên	
Scenario:	Chủ quản lý muốn thêm tài khoản nhân viên mới vào hệ thống	
Triggering Event:	Chủ quản lý chọn “Thêm tài khoản nhân viên”	
Brief Description:	Chủ quản lý thực hiện thêm nhân viên mới vào hệ thống để nhân viên có thể đăng nhập vào làm việc	
Actor:	Chủ quản lý	
Preconditions:	Chủ quản lý đã đăng nhập vào hệ thống.	
Postconditions:	Tài khoản nhân viên mới được thêm vào hệ thống	
Flow of events:	Actor	System
	1. Chủ quản lý chọn “Quản lý tài khoản nhân viên”.	1.1 Hệ thống hiển thị giao diện quản lý tài khoản nhân viên, gồm danh sách các nhân viên.
	2. Chủ quản lý chọn vào nút thêm nhân viên.	2.1 Hệ thống hiển thị giao diện nhập thông tin nhân viên mới.
	3. Chủ quản lý nhập thông tin nhân viên mới.	3.1 Hệ thống hiển thị thông tin vừa được nhập.
	4. Chủ quản lý chọn “Xác nhận”.	4.1 Hệ thống xác nhận và thêm tài khoản mới vào hệ thống, trở về bước 1.1.
Exception Conditions:	4.1a Thông tin thiếu hoặc không hợp lệ, hiển thị thông báo thông tin nhân viên không hợp lệ, trở về bước 2.1. 4.1b Chủ quản lý hủy xác nhận thêm nhân viên mới, trở về bước 2.1.	

SỬA NHÂN VIÊN

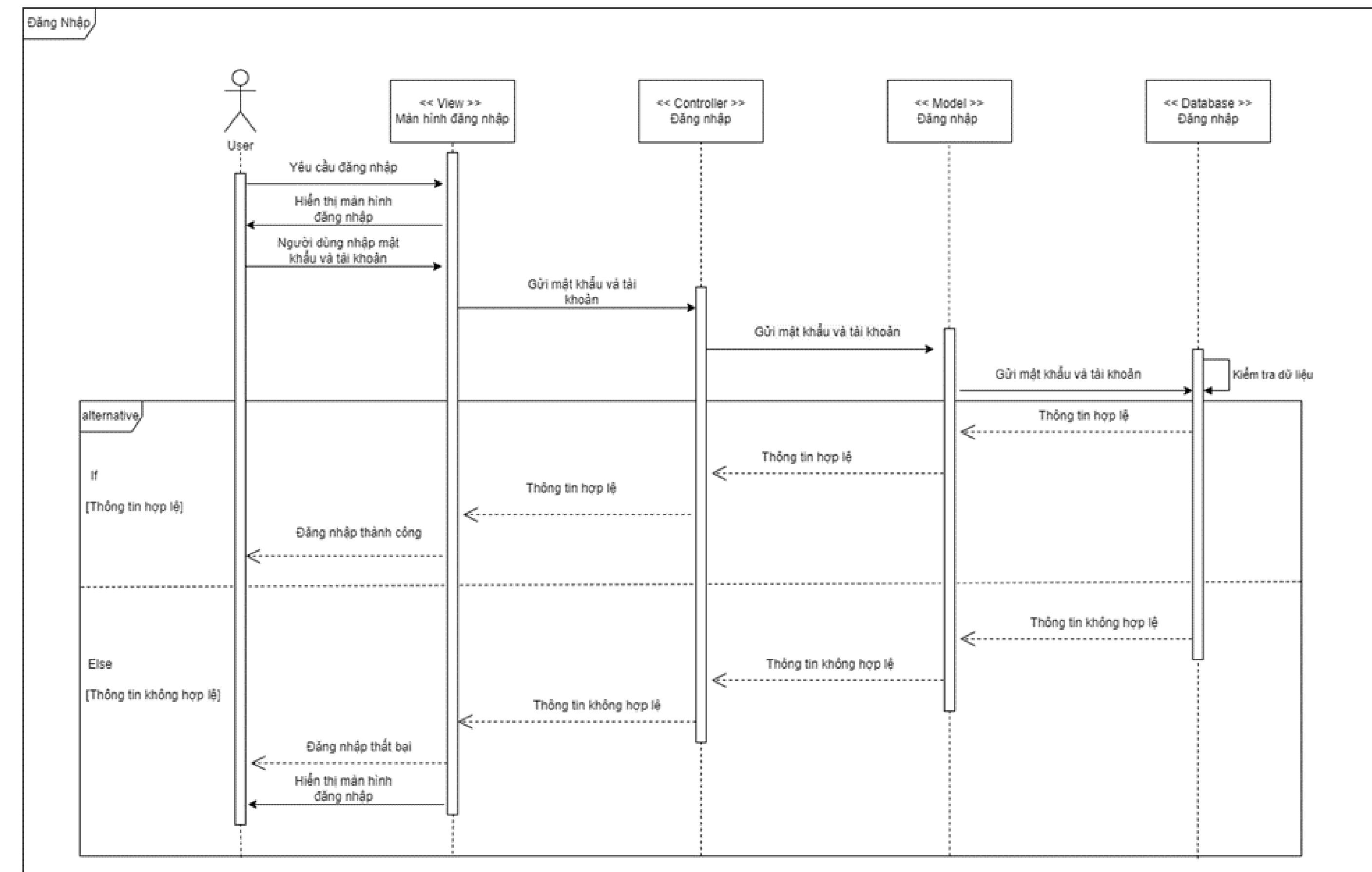


Use Case Name:	Sửa nhân viên											
Scenario:	Chủ quản lý hoặc nhân viên muốn sửa thông tin tài khoản nhân viên.											
Triggering Event:	Chủ quản lý hoặc nhân viên chọn sửa tài khoản nhân viên											
Brief Description:	Chủ quản lý hoặc nhân viên thực hiện sửa thông tin tài khoản nhân viên.											
Actor:	Chủ quản lý, nhân viên											
Preconditions:	Chủ quản lý hoặc nhân viên đã đăng nhập vào hệ thống.											
Postconditions:	Thông tin tài khoản nhân viên được chỉnh sửa.											
Flow of events:	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Actor</th> <th>System</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Chủ quản lý hoặc nhân viên chọn “Quản lý tài khoản nhân viên”.</td> <td>1.1 Hệ thống hiển thị giao diện quản lý tài khoản nhân viên, gồm danh sách các nhân viên hoặc thông tin tài khoản của chính người dùng nếu người dùng là nhân viên.</td> </tr> <tr> <td>2. Chủ quản lý hoặc nhân viên chọn vào nút “Sửa thông tin”, bên cạnh nhân viên cần sửa.</td> <td>2.1 Hệ thống hiển thị biểu mẫu chứa thông tin hiện tại của nhân viên.</td> </tr> <tr> <td>3. Quản lý hoặc nhân viên thay đổi thông tin</td> <td>3.1 Hệ thống hiển thị thông tin vừa được nhập.</td> </tr> <tr> <td>4. Chủ quản lý hoặc nhân viên chọn “Xác nhận”.</td> <td>4.1 Hệ thống xác nhận và cập nhật thông tin nhân viên. 4.2 Hệ thống hiển thị thông báo sửa thành công.</td> </tr> </tbody> </table>	Actor	System	1. Chủ quản lý hoặc nhân viên chọn “Quản lý tài khoản nhân viên”.	1.1 Hệ thống hiển thị giao diện quản lý tài khoản nhân viên, gồm danh sách các nhân viên hoặc thông tin tài khoản của chính người dùng nếu người dùng là nhân viên.	2. Chủ quản lý hoặc nhân viên chọn vào nút “Sửa thông tin”, bên cạnh nhân viên cần sửa.	2.1 Hệ thống hiển thị biểu mẫu chứa thông tin hiện tại của nhân viên.	3. Quản lý hoặc nhân viên thay đổi thông tin	3.1 Hệ thống hiển thị thông tin vừa được nhập.	4. Chủ quản lý hoặc nhân viên chọn “Xác nhận”.	4.1 Hệ thống xác nhận và cập nhật thông tin nhân viên. 4.2 Hệ thống hiển thị thông báo sửa thành công.	
Actor	System											
1. Chủ quản lý hoặc nhân viên chọn “Quản lý tài khoản nhân viên”.	1.1 Hệ thống hiển thị giao diện quản lý tài khoản nhân viên, gồm danh sách các nhân viên hoặc thông tin tài khoản của chính người dùng nếu người dùng là nhân viên.											
2. Chủ quản lý hoặc nhân viên chọn vào nút “Sửa thông tin”, bên cạnh nhân viên cần sửa.	2.1 Hệ thống hiển thị biểu mẫu chứa thông tin hiện tại của nhân viên.											
3. Quản lý hoặc nhân viên thay đổi thông tin	3.1 Hệ thống hiển thị thông tin vừa được nhập.											
4. Chủ quản lý hoặc nhân viên chọn “Xác nhận”.	4.1 Hệ thống xác nhận và cập nhật thông tin nhân viên. 4.2 Hệ thống hiển thị thông báo sửa thành công.											

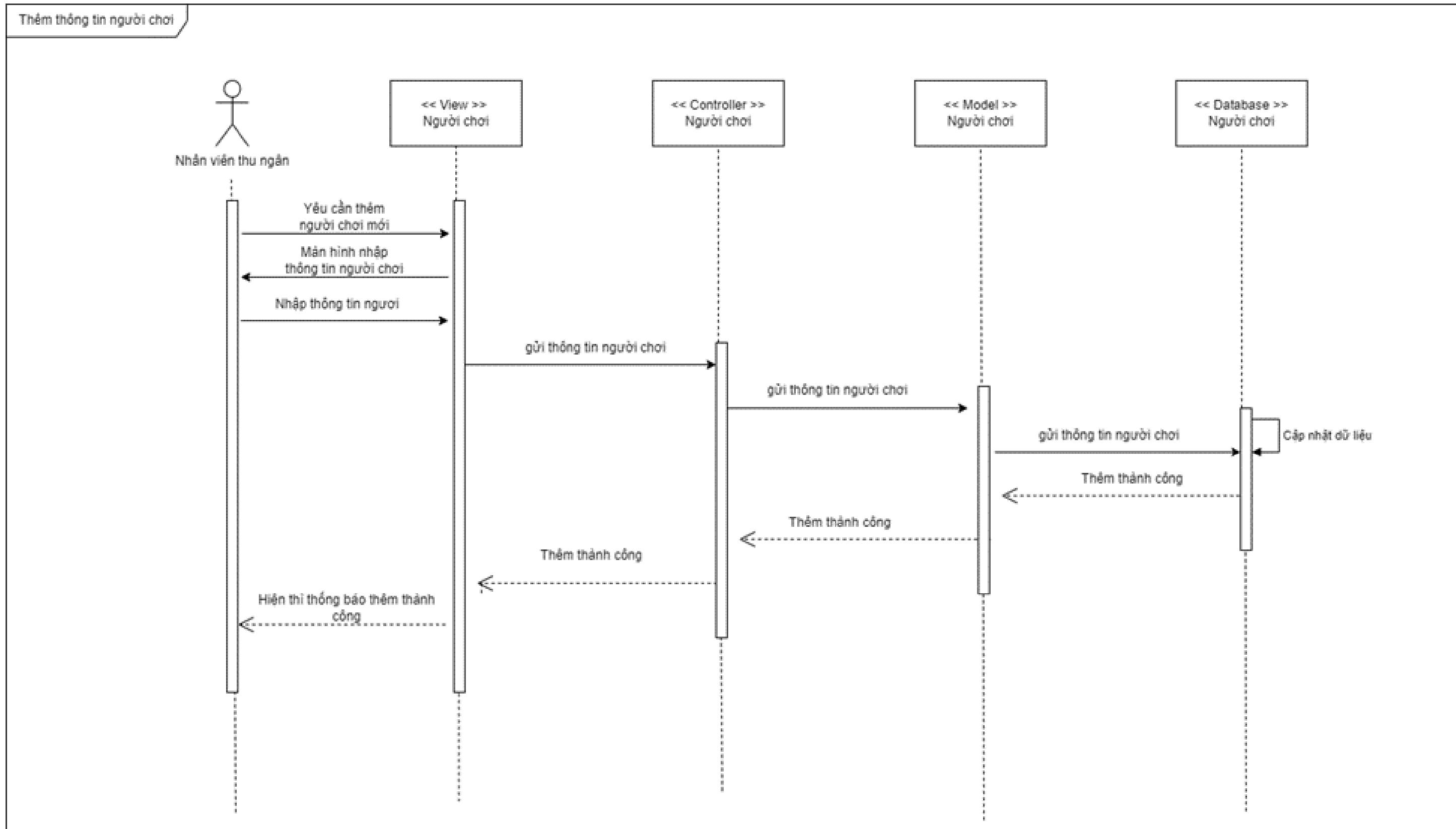
MỘT SỐ SEQUENCE DIGRAM CHÍNH



ĐĂNG NHẬP

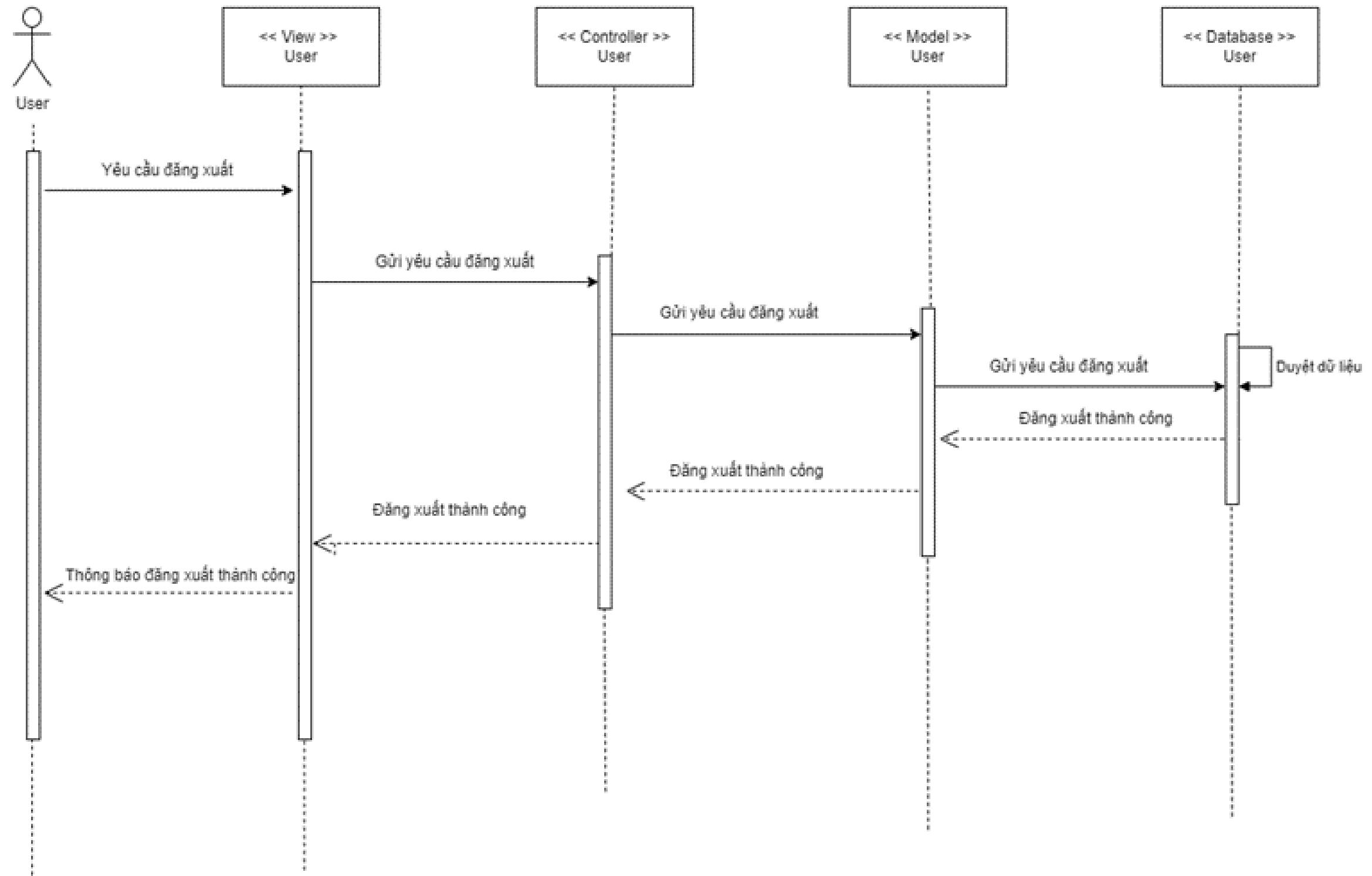


THÊM THÔNG TIN NGƯỜI CHƠI

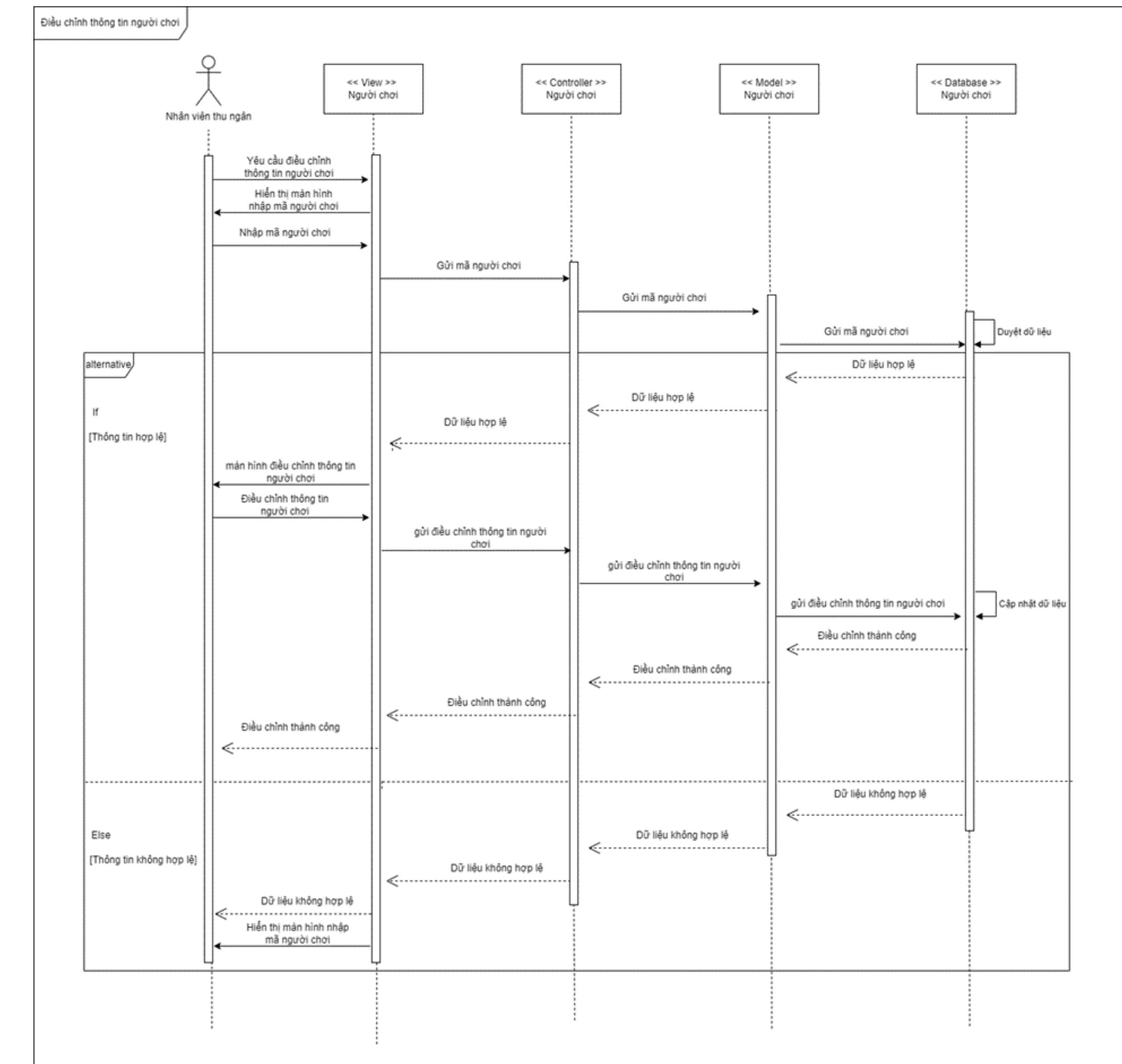


ĐĂNG XUẤT

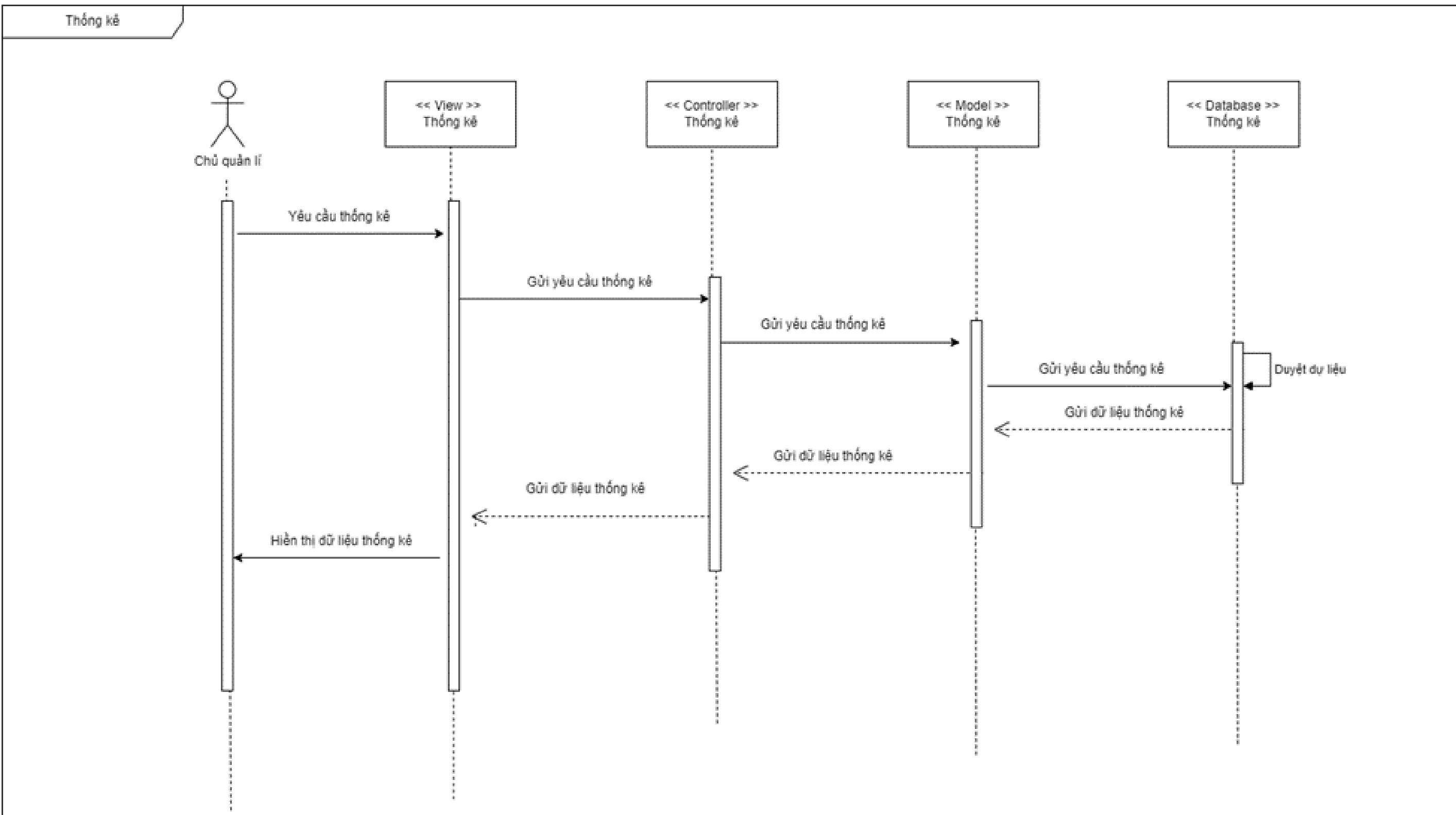
Đăng xuất



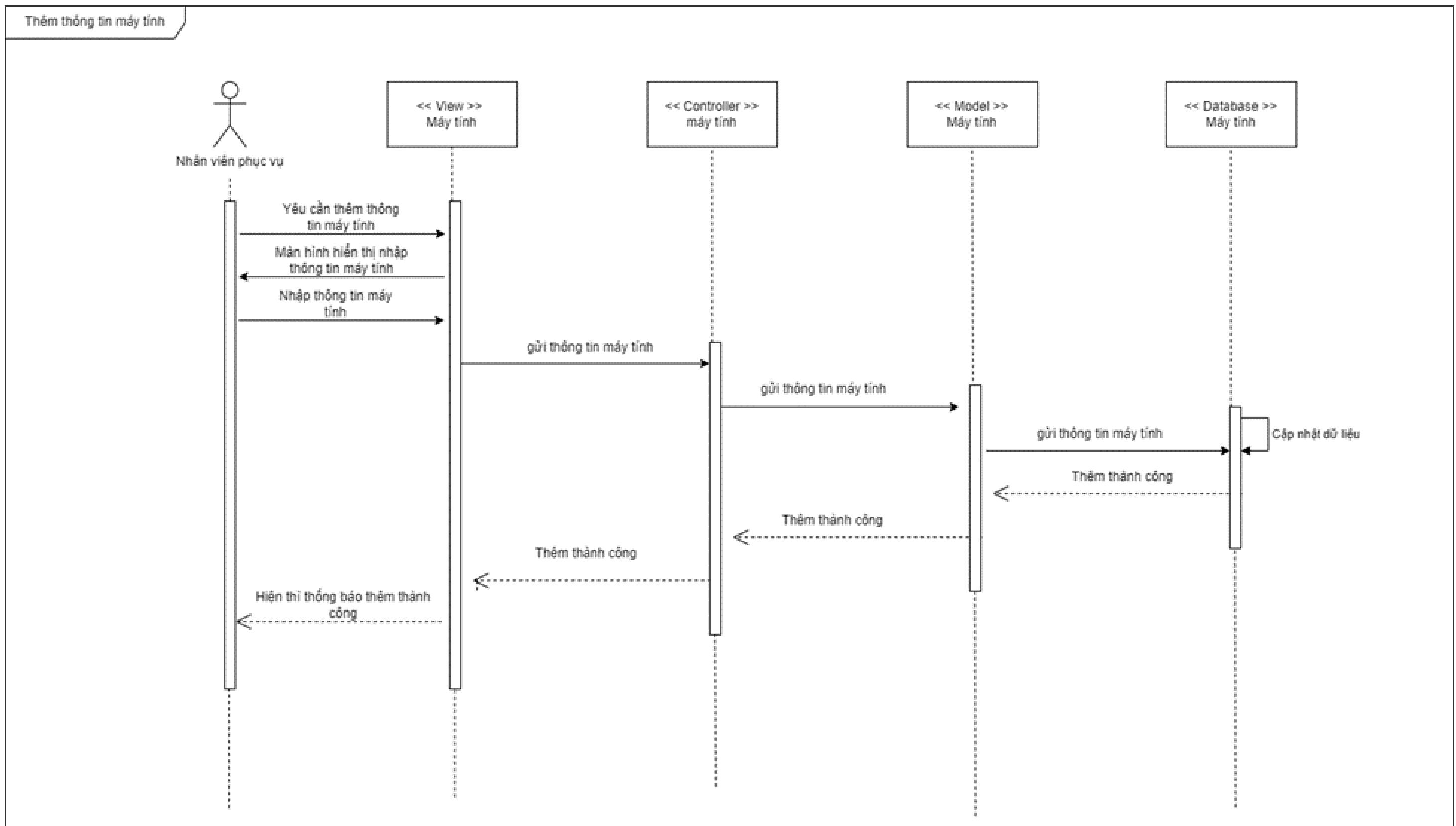
ĐIỀU CHỈNH THÔNG TIN NGƯỜI CHƠI



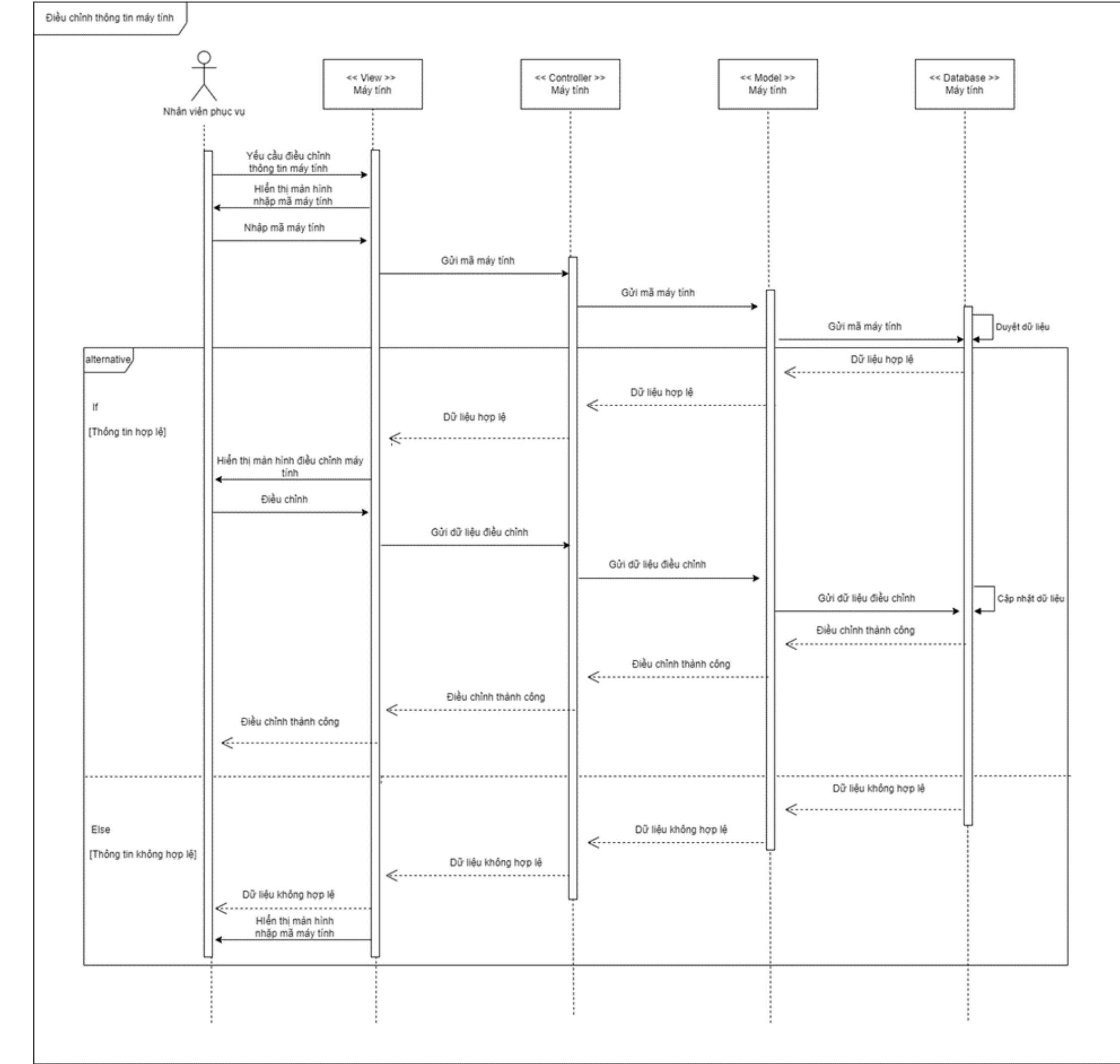
THỐNG KÊ



THÊM THÔNG TIN MÁY TÍNH MỚI



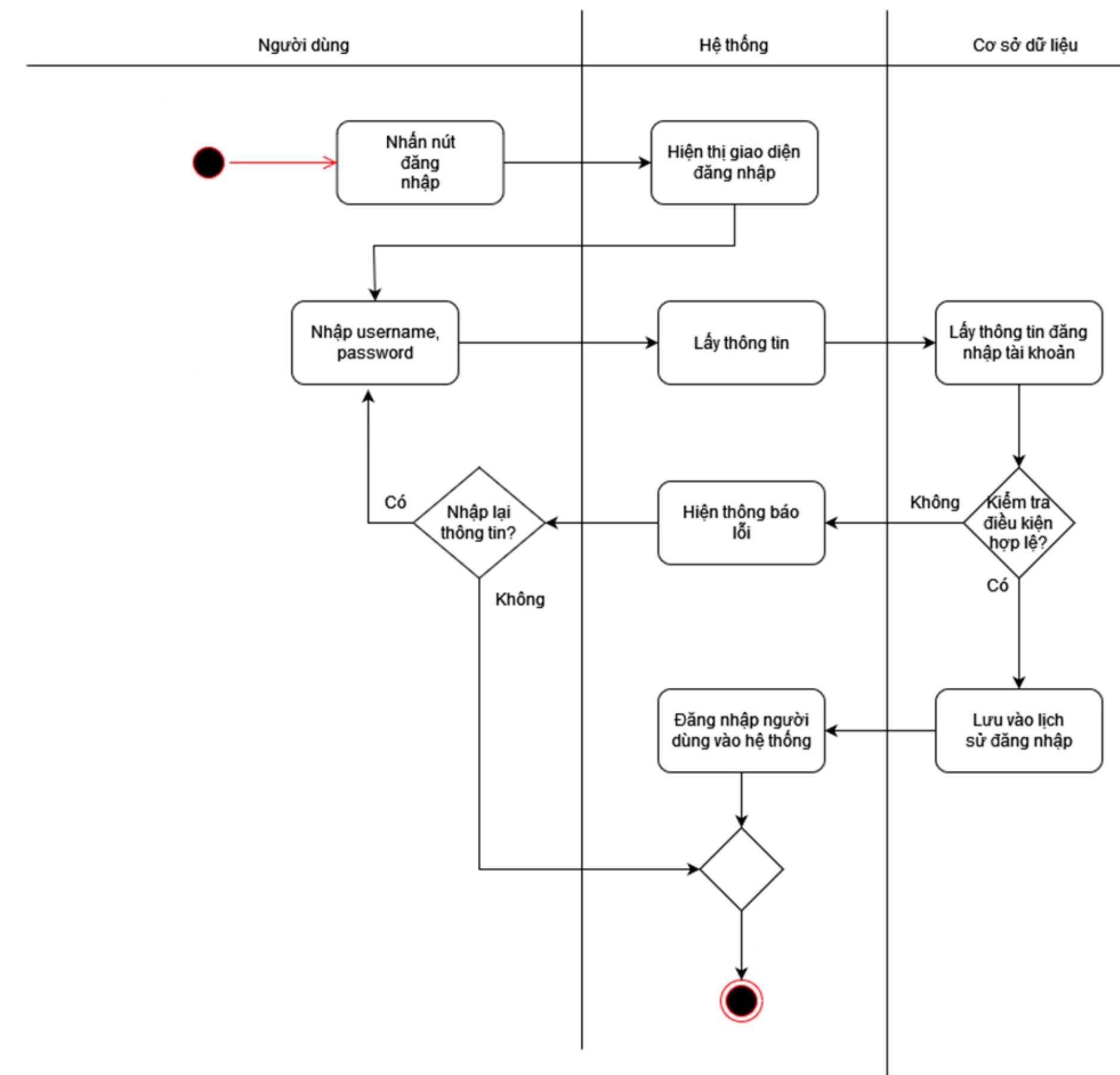
ĐIỀU CHỈNH THÔNG TIN MÁY TÍNH



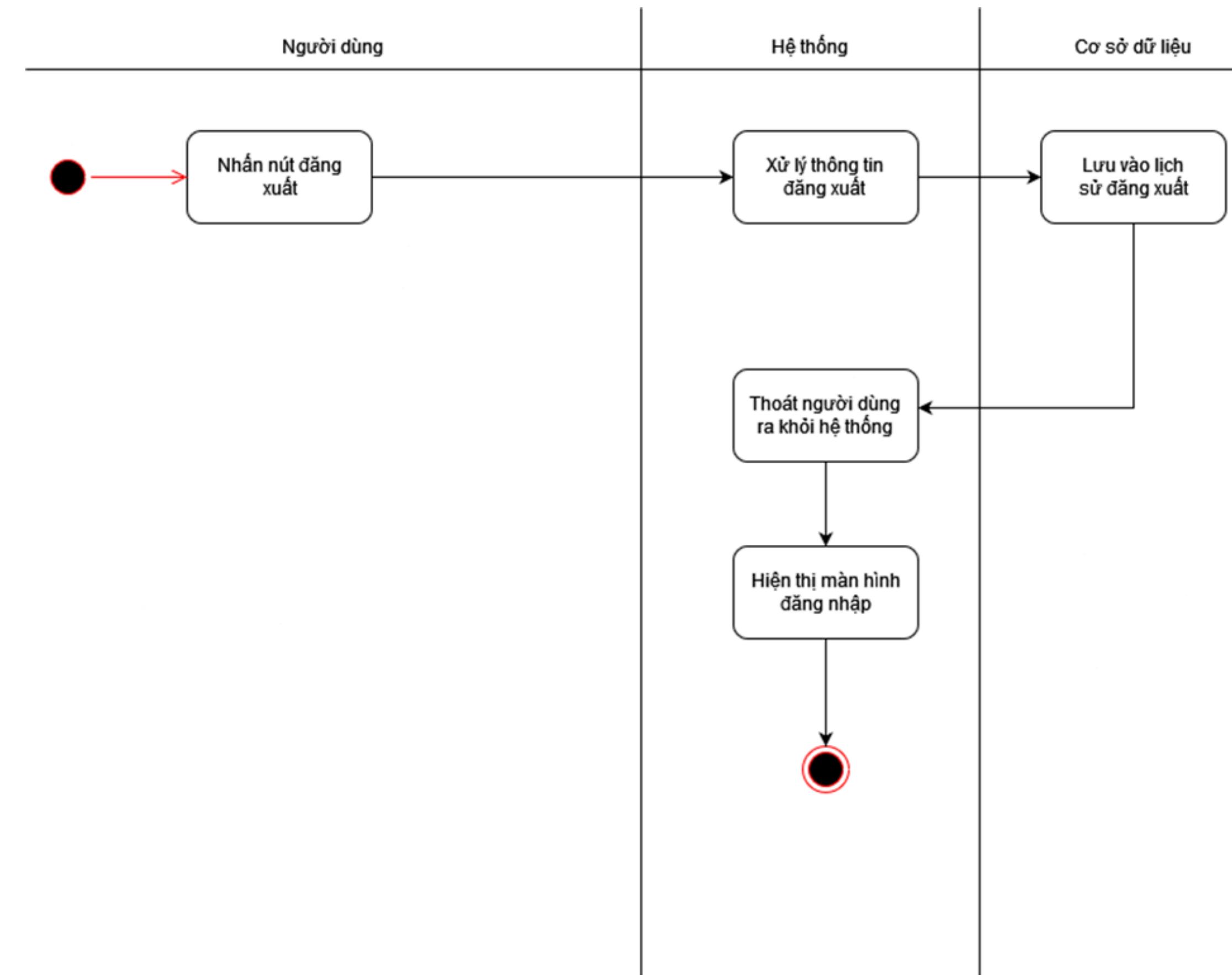
MỘT SỐ ACTIVITY DIAGRAM



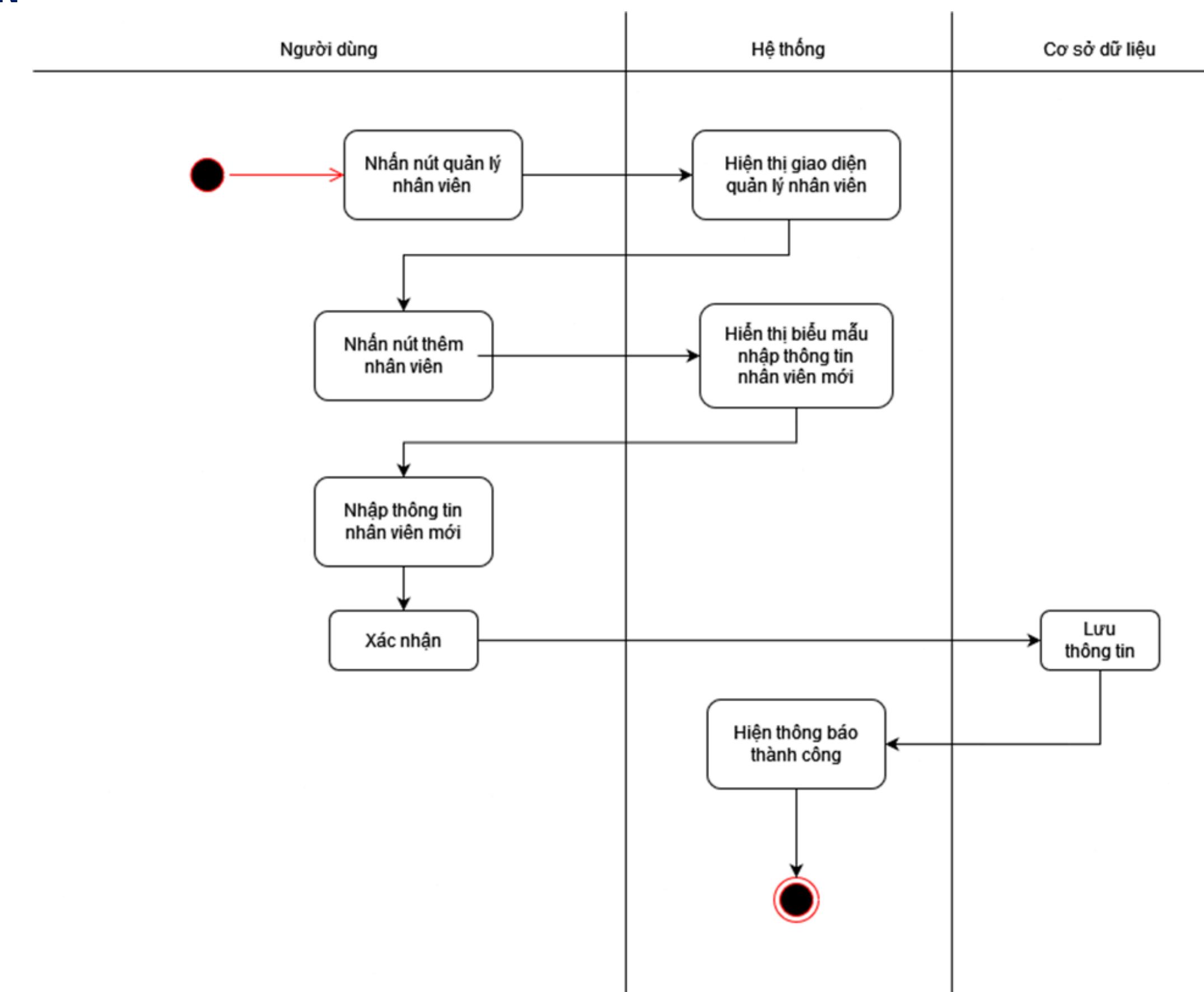
ĐĂNG NHẬP



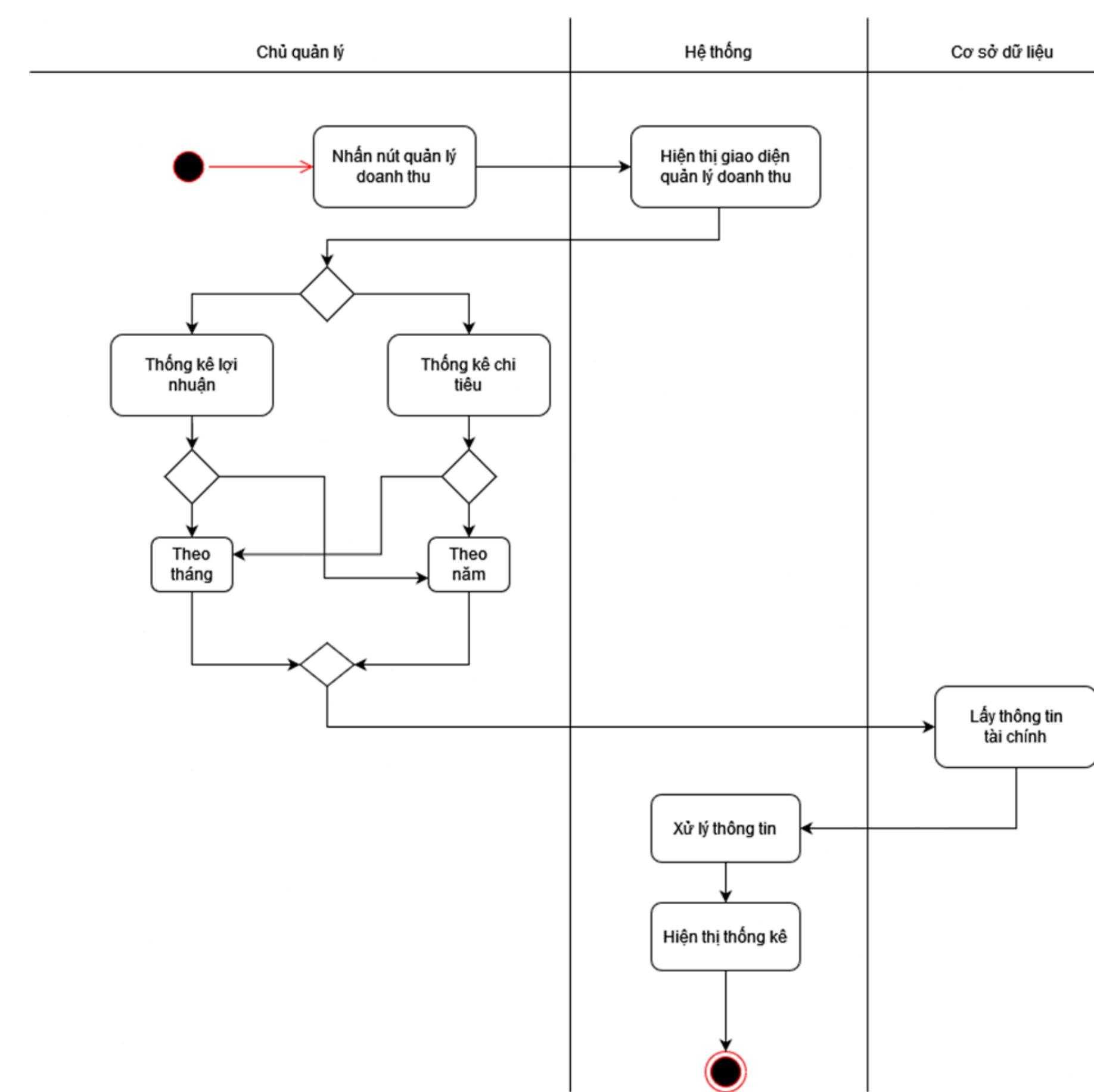
ĐĂNG XUẤT



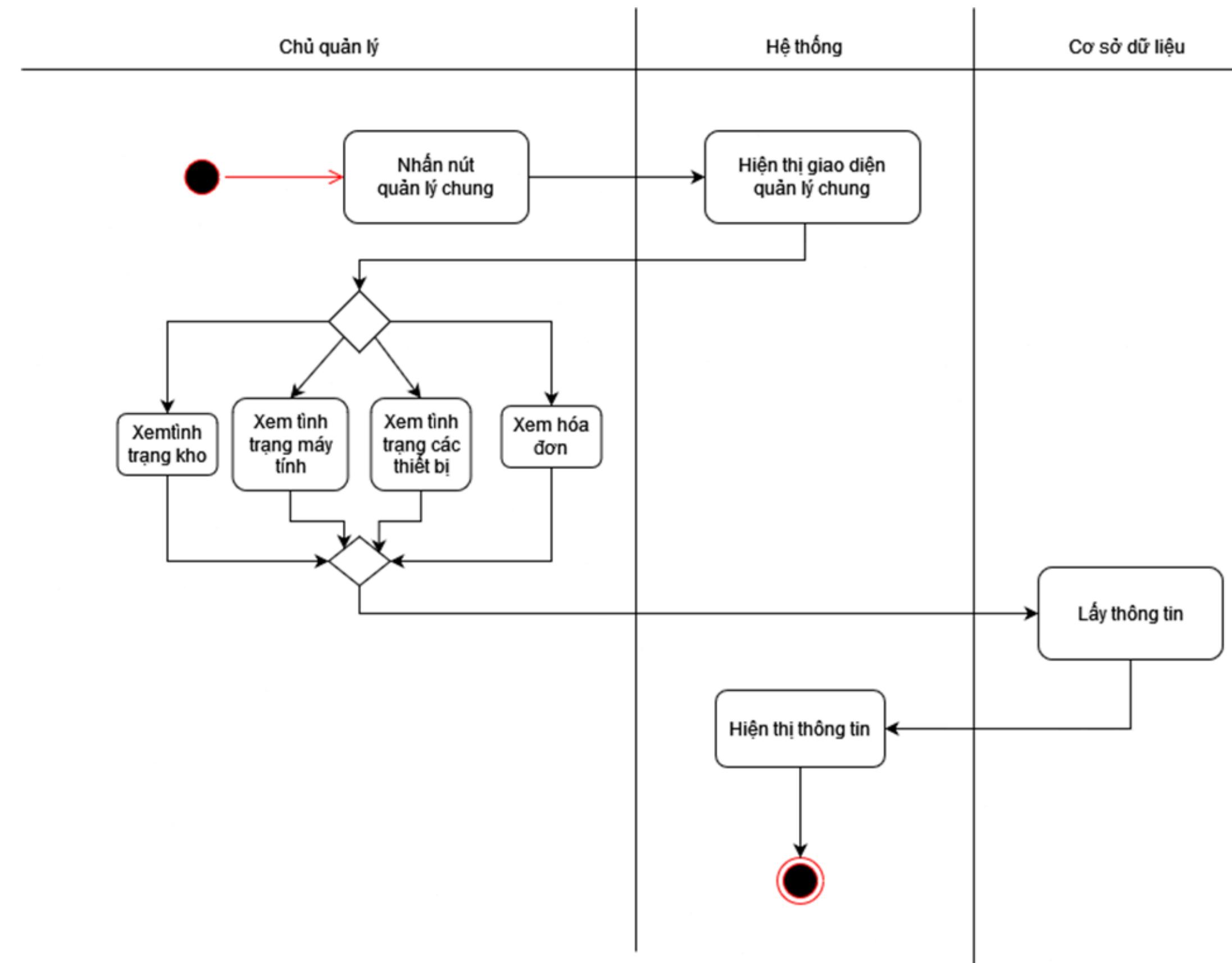
THÊM NHÂN VIÊN



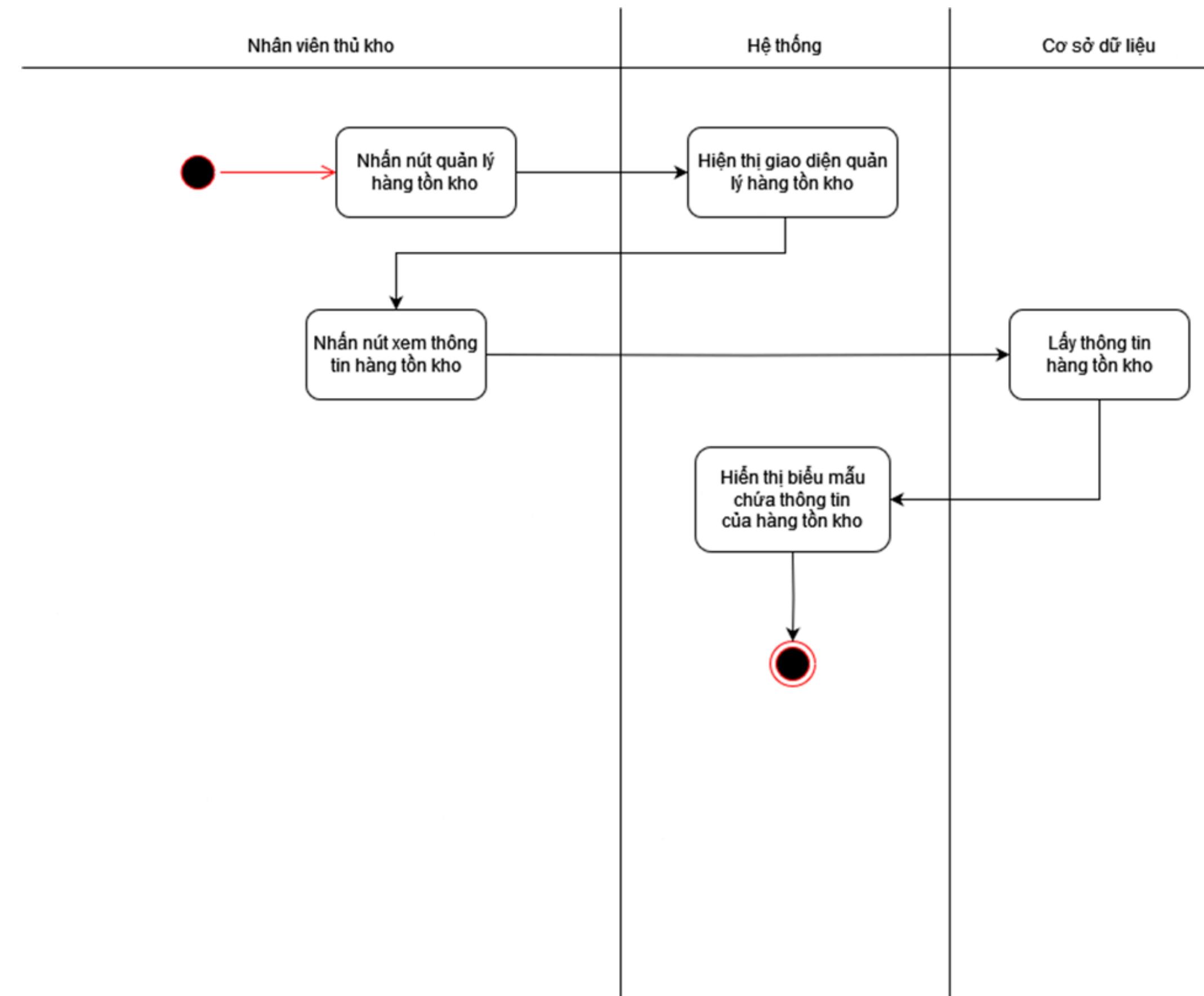
THỐNG KÊ



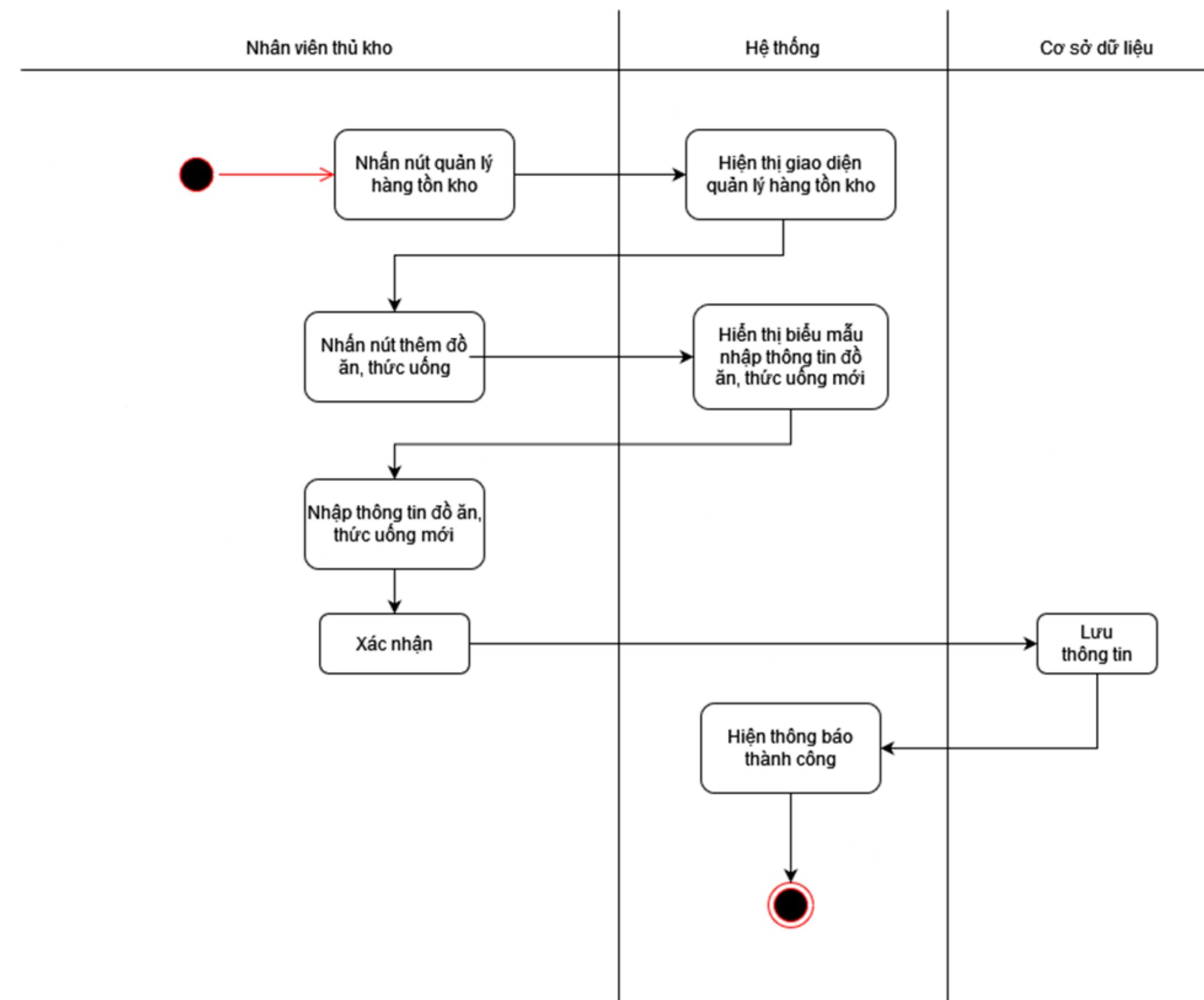
QUẢN LÝ CHUNG



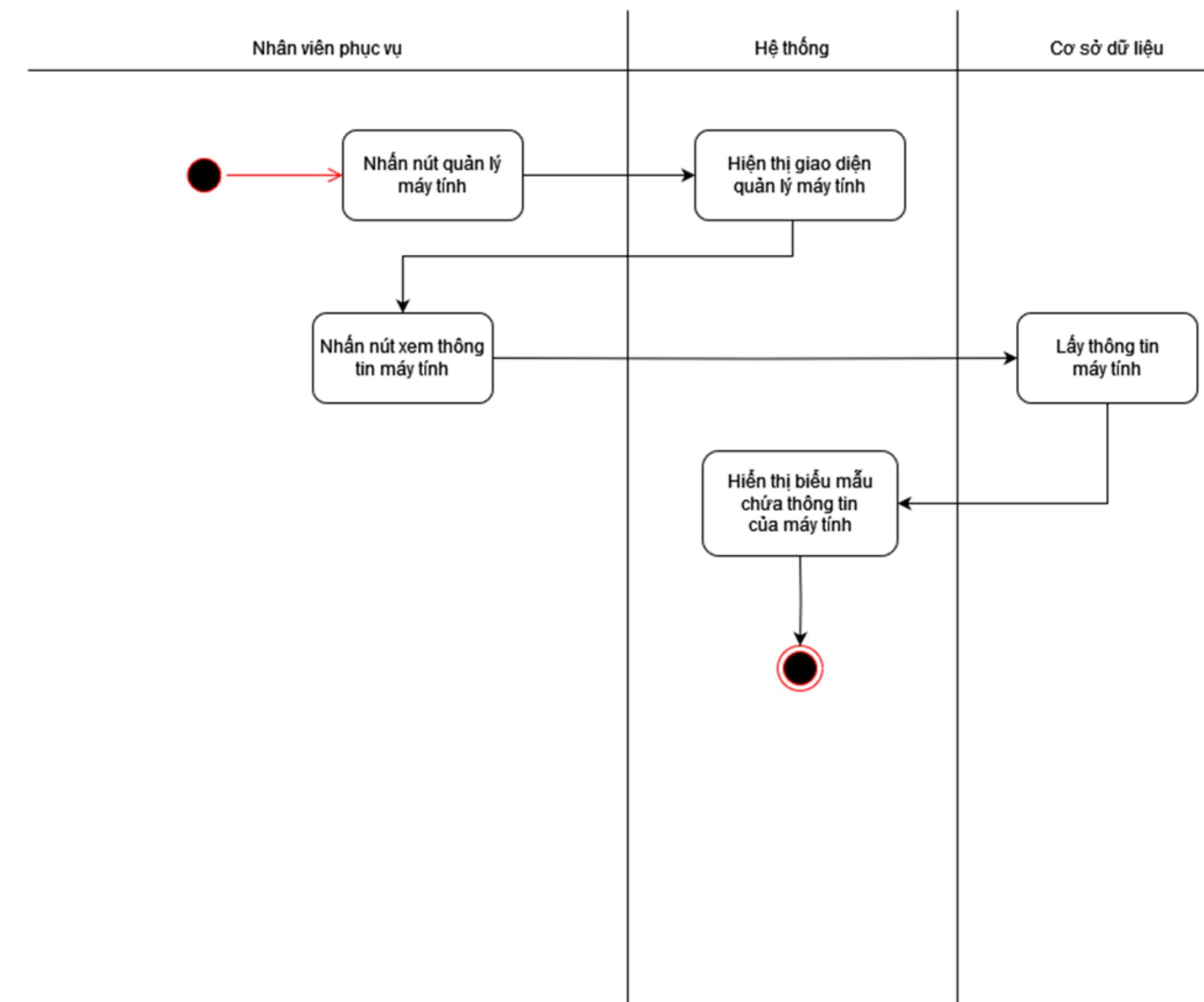
XEM HÀNG TỒN KHO



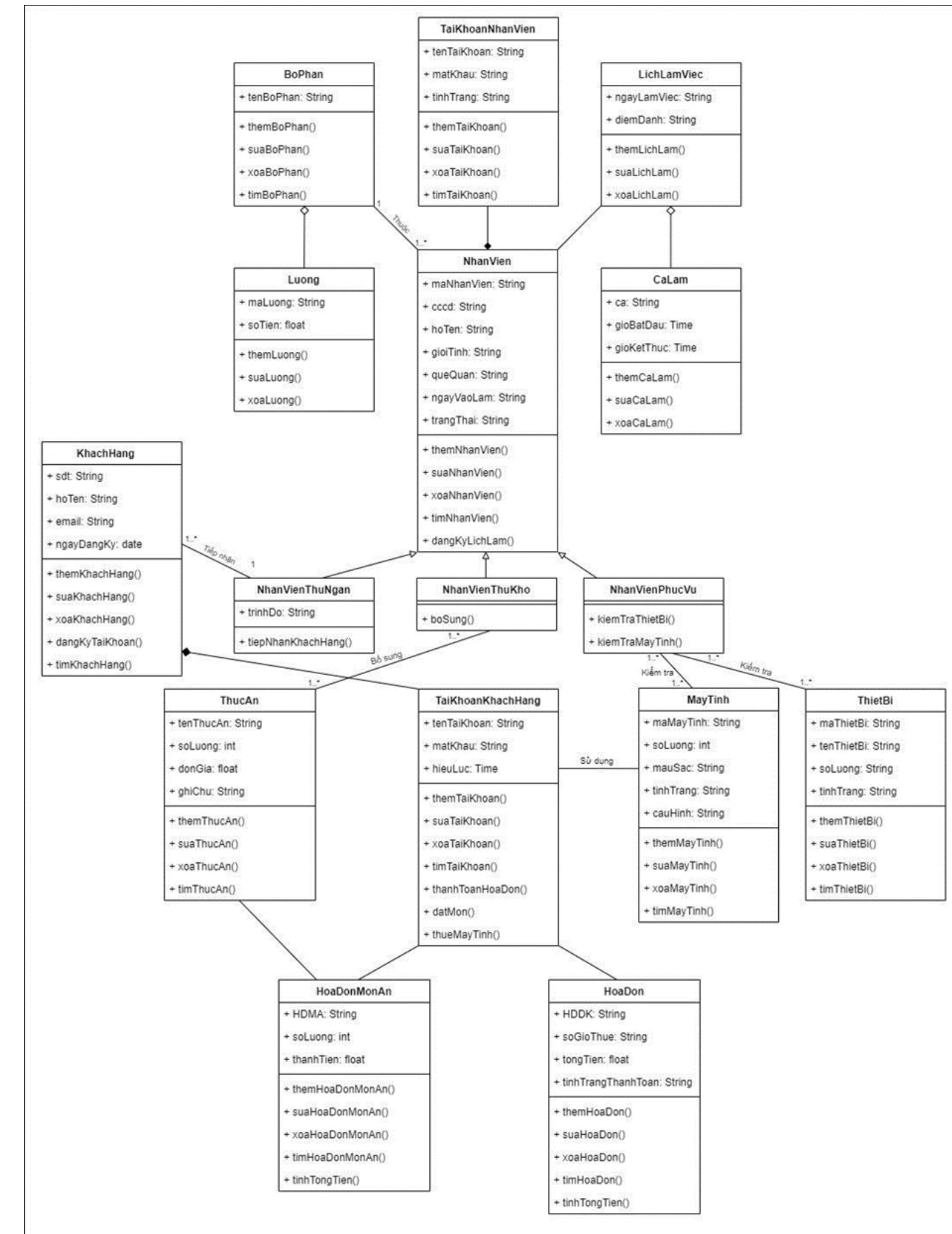
THÊM ĐỒ ĂN THỨC UỐNG



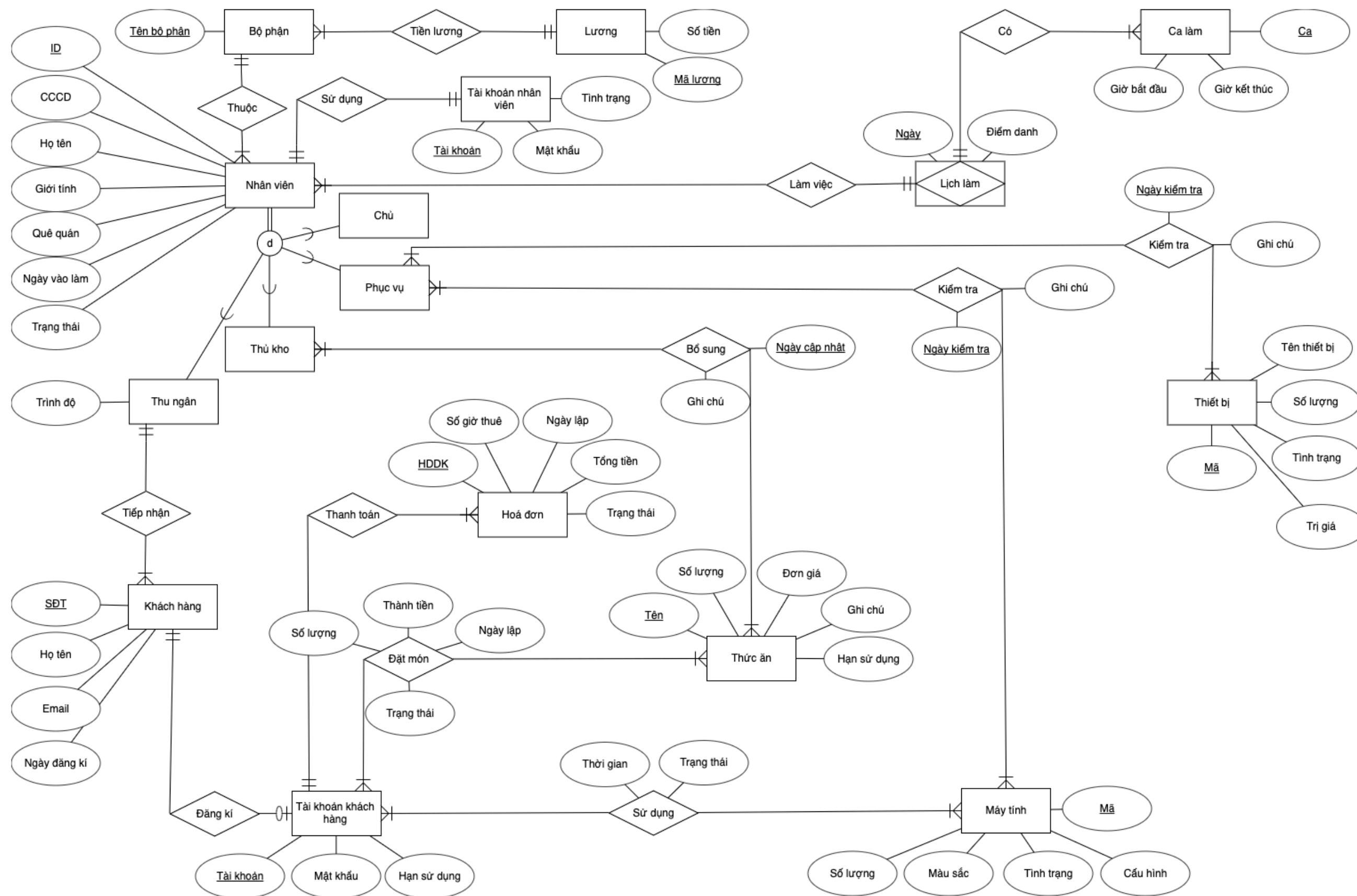
XEM THÔNG TIN MÁY TÍNH



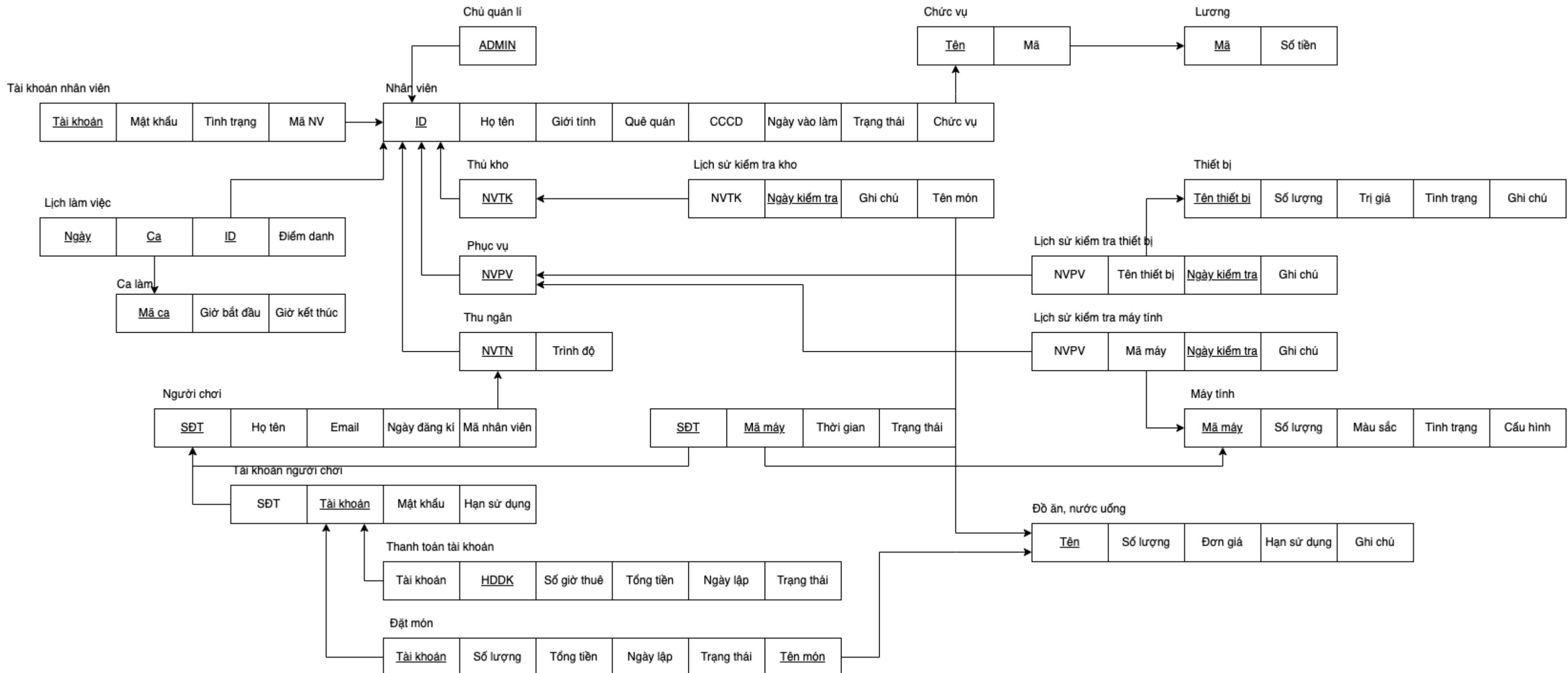
SƠ ĐỒ LỚP



MÔ HÌNH ERD



MÔ HÌNH QUAN HỆ



THANK YOU

