**Học phần: Kiểm thử phần mềm**

**TP. HỒ CHÍ MINH, THÁNG 4 NĂM 2025**

**TP. HỒ CHÍ MINH, THÁNG 4 NĂM 2025**

**TP. HỒ CHÍ MINH, THÁNG 4 NĂM 2025**

**TP. HỒ CHÍ MINH, THÁNG 4 NĂM 2025**

ỦY BAN NHÂN DÂN TP . HỒ CHÍ MINH

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC SÀI GÒN**

**KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**



**BÁO CÁO ĐỒ ÁN CUỐI KỲ**

Đề tài: **Xây dựng và kiểm thử ứng dụng web theo quy trình CI/CD và phương pháp Agile**

*Giảng viên hướng dẫn:* **TS.Đỗ Như Tài**

**TP. HỒ CHÍ MINH, THÁNG 4 NĂM 2025**

*Nhóm sinh viên thực hiện:*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| STT | Họ và tên | MSSV |
| **1** | **Trang Gia Huy** | **3122411068** |
| **2** | **Nguyễn Lê Quỳnh Hương** | **3122411078** |

**TP. HỒ CHÍ MINH, THÁNG 4 NĂM 2025**

MỤC LỤC

[BẢNG PHÂN CÔNG CÔNG VIỆC 5](#_Toc216926215)

[Chương 1: Tổng quan dự án: 6](#_Toc216926216)

[1.1. Giới thiệu đề tài: 6](#_Toc216926217)

[1.2. Ngữ cảnh nghiệp vụ: 6](#_Toc216926218)

[1.2.1. Cơ sở lý thuyết 7](#_Toc216926219)

[1.2.2. Actors (mức nghiệp vụ): 7](#_Toc216926220)

[1.2.3. Actors (mức hệ thống) 8](#_Toc216926221)

[1.2.4. Sơ đồ các tác nhân tham gia nghiệp vụ 8](#_Toc216926222)

[1.2.5. Sơ đồ các tác nhân tham gia hệ thống 9](#_Toc216926223)

[1.2.6. Sơ đồ ngữ cảnh hệ thống 9](#_Toc216926224)

[1.3. Quy trình nghiệp vụ: 10](#_Toc216926225)

[1.4. Phân tích yêu cầu: 15](#_Toc216926226)

[1.4.1. Các yêu cầu chức năng: 15](#_Toc216926227)

[1.4.2. Các yêu cầu phi chức năng: 18](#_Toc216926228)

[1.6. User story: 20](#_Toc216926229)

[1.6.1. User story 20](#_Toc216926230)

[1.6.2. Use case: 22](#_Toc216926231)

[1.7. Kế hoạch triển khai dự án: 36](#_Toc216926232)

[1.7.1. Cơ sở lý thuyết: 36](#_Toc216926233)

[1.7.2. Kế hoạch thực hiện: 37](#_Toc216926234)

[Chương 2: Phân tích thiết kế hệ thống: 44](#_Toc216926235)

[2.1. Tổng quan kiến trúc hệ thống: 44](#_Toc216926236)

[2.1.1. Cơ sở phương pháp luận: 44](#_Toc216926237)

[2.1.2. Thiết kế sơ đồ khối: 46](#_Toc216926238)

[2.2. Communication View: 48](#_Toc216926239)

[2.2.1. Cơ sở phương pháp luận: 48](#_Toc216926240)

[2.2.2. Thiết kế sơ đồ: 49](#_Toc216926241)

[2.3. Deployment View: 51](#_Toc216926242)

[2.3.1. Cơ sở phương pháp luận: 51](#_Toc216926243)

[2.3.2. Thiết kế sơ đồ: 51](#_Toc216926244)

[2.4. Decomposition View C4: 54](#_Toc216926245)

[2.4.1. Sơ đồ C1 - System Context: 54](#_Toc216926246)

[2.4.2. Sơ đồ C2 – Container: 57](#_Toc216926247)

[2.4.3. Sơ đồ C3 – Component: 60](#_Toc216926248)

[2.4.4. Sơ đồ C4 - Code/Implementation Level: 63](#_Toc216926249)

[2.5. ERD 70](#_Toc216926250)

[2.5.1. Cơ sở lý thuyết: 70](#_Toc216926251)

[2.5.2. Thiết kế sơ đồ: 71](#_Toc216926252)

[Mức quan niệm (Conceptual): 71](#_Toc216926253)

[Chương 3: Kế hoạch kiểm thử (Test plan): 84](#_Toc216926254)

[3.1. Cơ sở Lý thuyết về Kiểm thử Phần mềm: 84](#_Toc216926255)

[3.1.1. Khái niệm và Mục tiêu của Kiểm thử Phần mềm 84](#_Toc216926256)

[3.1.2. Khái niệm Kế hoạch Kiểm thử (Test Plan): 84](#_Toc216926257)

[3.2. Tổng quan Kế hoạch Kiểm thử Dự án ShopEase 85](#_Toc216926258)

[3.2.1. Mục đích và Phạm vi (Scope): 85](#_Toc216926259)

[3.2.2. Chiến lược Kiểm thử (Test Strategy): 86](#_Toc216926260)

[3.2.3. Môi trường và Nguồn lực 88](#_Toc216926261)

[CHƯƠNG 4. THIẾT KẾ KIỂM THỬ 91](#_Toc216926262)

[4.1. Giới thiệu 91](#_Toc216926263)

[4.2. Quy trình thiết kế kiểm thử theo V-Model 91](#_Toc216926264)

[4.2.2. Thiết kế hệ thống - 2a 92](#_Toc216926265)

[4.2.3. Thiết kế kiến trúc - 3a 92](#_Toc216926266)

[4.2.4. Thiết kế module - 4a 93](#_Toc216926267)

[4.2.5. Kiểm thử đơn vị - 1b 93](#_Toc216926268)

[4.2.6. Kiểm thử tích hợp - 2b 93](#_Toc216926269)

[4.2.7. Kiểm thử hệ thống - 3b 94](#_Toc216926270)

[4.2.8. Kiểm thử chấp nhận - 4b 94](#_Toc216926271)

[4.3. Kỹ thuật thiết kế kiểm thử 95](#_Toc216926272)

[4.3.1. Kiểm thử hộp đen 95](#_Toc216926273)

[4.3.2. Kiểm thử hộp trắng 98](#_Toc216926274)

[4.4. Phương pháp thiết kế kiểm thử 99](#_Toc216926275)

[4.4.1. Kiểm thử thủ công 99](#_Toc216926276)

[4.4.2. Kiểm thử tự động 101](#_Toc216926277)

[CHƯƠNG 5. BÁO CÁO KIỂM THỬ 103](#_Toc216926278)

[5.1. Tổng quan về quá trình kiểm thử 103](#_Toc216926279)

[5.2. Báo cáo trường hợp kiểm thử 103](#_Toc216926280)

[5.2.1. Giới thiệu 103](#_Toc216926281)

[5.2.2. Phạm vi bao phủ 103](#_Toc216926282)

[5.2.3. Kết quả thực thi 104](#_Toc216926283)

BẢNG PHÂN CÔNG CÔNG VIỆC

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **STT** | **Họ và tên** | **MSSV** | **Nội dung công việc** |
| 1 | Trang Gia Huy | 3122411068 | - Soạn Báo cáo đề tài  - Soạn Kế hoạch dự án  - Phân tích thiết kế hệ thống  - Soạn Kế hoạch kiểm thử (hỗ trợ)  - Phát triển Backend và Deploy dự án |
| 2 | Nguyễn Lê Quỳnh Hương | 3122411078 | - Soạn Tổng quan dự án  - Vẽ các sơ đồ Use Cases, Screen  - Soạn Kế hoạch kiểm thử (chính)  - Phát triển Frontend và Deploy dự án |

Chương 1: Tổng quan dự án:

1.1. Giới thiệu đề tài:

Dự án kiểm thử “Website thương mại điện tử Electro” được thực hiện nhằm đánh giá mức độ đáp ứng các yêu cầu chức năng của hệ thống và phát hiện các lỗi phát sinh trong quá trình phát triển. Hoạt động kiểm thử tập trung vào việc xác minh tính đúng đắn của dữ liệu, sự ổn định trong quá trình vận hành và tính chính xác của các chức năng nghiệp vụ chính của website.

Quá trình kiểm thử bao gồm việc phân tích yêu cầu, xây dựng và thực thi các trường hợp kiểm thử, thực hiện kiểm thử đơn vị, kiểm thử tích hợp, kiểm thử hệ thống và kiểm thử chấp nhận nhằm đảm bảo hệ thống hoạt động đúng theo đặc tả trước khi triển khai sử dụng.

1.2. Ngữ cảnh nghiệp vụ:

Website Electro E-Commerce bao gồm các nghiệp vụ chính: Xác thực & Phân quyền người dùng, Danh mục sản phẩm, Giỏ hàng & Đặt hàng & Thanh toán và Quản lý tồn kho. Các nghiệp vụ này mô phỏng quy trình kinh doanh cơ bản của một hệ thống thương mại điện tử hiện đại, đáp ứng nhu cầu của cả khách hàng và quản trị viên hệ thống.

Với chức năng **Xác thực & Phân quyền**, người mua có thể đăng ký tài khoản mới bằng email, mật khẩu và các thông tin cá nhân khác sau đó đăng nhập để truy cập vào các chức năng mua sắm trong hệ thống. Sau khi được xác thực, người dùng có thể xem và cập nhật thông tin cá nhân cũng như đăng xuất khi cần. Quản trị viên trong hệ thống cũng có thể đăng nhập để truy cập vào trang quản trị, nơi họ có thể xem danh sách người dùng, xem chi tiết thông tin từng tài khoản, và cập nhật trạng thái hoạt động của người dùng (kích hoạt hoặc vô hiệu hóa tài khoản). Cơ chế xác thực của hệ thống dựa trên Spring Security kết hợp với JWT (JSON Web Token) nhằm đảm bảo an toàn truy cập và phân quyền hợp lý giữa người dùng thông thường và quản trị viên.

Với chức năng **Danh mục sản phẩm**, người mua có thể xem danh sách sản phẩm mới được hiển thị trong cửa hàng, đồng thời sử dụng bộ lọc theo danh mục, khoảng giá, thương hiệu hoặc từ khóa tìm kiếm để dễ dàng tìm được sản phẩm mong muốn. Khi truy cập trang chi tiết sản phẩm, người dùng có thể xem tên sản phẩm, mô tả, giá, hình ảnh, tình trạng còn hàng và số lượng tồn kho. Quản trị viên có toàn quyền quản lý sản phẩm, danh mục sản phẩm và các thông tin có liên quan đến sản phẩm bao gồm thêm mới, cập nhật, xóa sản phẩm cũ hoặc không còn kinh doanh, đồng thời có thể phân loại sản phẩm theo danh mục để tối ưu việc hiển thị và tìm kiếm. Hệ thống hỗ trợ upload hình ảnh sản phẩm để đảm bảo sản phẩm luôn có hình ảnh trực quan, hấp dẫn với người mua.

Với chức năng **Giỏ hàng & Đặt hàng & Thanh toán**, người mua có thể thêm sản phẩm vào giỏ hàng từ trang danh sách hoặc trang chi tiết sản phẩm. Giỏ hàng sẽ hiển thị đầy đủ danh sách sản phẩm đã chọn, số lượng, đơn giá, tổng tiền tạm tính. Mỗi khi người dùng thay đổi số lượng hoặc xóa sản phẩm, giỏ hàng và bảng tổng kết sẽ được cập nhật tự động. Khi người mua quyết định thanh toán, hệ thống sẽ cho phép đặt hàng theo phương thức thanh toán khi nhận hàng (COD). Sau khi đặt hàng, một đơn hàng mới sẽ được tạo và lưu trong hệ thống với trạng thái ban đầu là “Chờ xác nhận”. Người dùng có thể theo dõi trạng thái đơn hàng của mình (Chờ xác nhận, Đang giao, Hoàn tất hoặc Đã hủy). Phía quản trị viên có thể xem danh sách tất cả các đơn hàng, xem chi tiết từng đơn, cập nhật trạng thái đơn hàng khi được xử lý hoặc hủy đơn hàng với lý do hủy được ghi nhận rõ ràng để phục vụ quản lý nội bộ.

Với chức năng **Quản lý tồn kho**, quản trị viên có thể theo dõi số lượng tồn của từng sản phẩm, thực hiện nhập kho khi có đơn mua hàng từ nhà cung cấp, hoặc xuất kho khi sản phẩm được giao cho khách. Hệ thống cho phép quản trị viên xem danh sách tồn kho chi tiết, bao gồm mã sản phẩm, tên sản phẩm, số lượng hiện tại, lịch sử nhập – xuất. Ngoài ra, quản trị viên có thể tạo đơn mua hàng để nhập bổ sung hàng hóa khi lượng tồn xuống thấp, đảm bảo hoạt động kinh doanh không bị gián đoạn. Bên cạnh đó, quản trị viên còn có thể xem chi tiết, cập nhật các phiếu xuất, nhập kho, đơn mua hàng để có thể nắm rõ chi tiết thông tin các phiếu.

Dữ liệu khởi tạo (One-off Tasks): Khi hệ thống được khởi động lần đầu, một số dữ liệu mẫu sẽ được khởi tạo để phục vụ quá trình thử nghiệm và trình diễn chức năng, bao gồm: Một tài khoản Admin mặc định để truy cập trang quản trị. Hai tài khoản Client để thử nghiệm luồng mua hàng.Bộ dữ liệu sản phẩm mẫu gồm nhiều danh mục và hình ảnh. Một số đơn hàng mẫu ở các trạng thái khác nhau (chờ xác nhận, đang giao, đã giao, đã hủy). Những dữ liệu khởi tạo này giúp hệ thống có thể được kiểm thử và trình bày đầy đủ chức năng ngay sau khi khởi động.

1.2.1. Cơ sở lý thuyết

**1.2.1.1. Actor là gì ?**

Actor là tác nhân tương tác với hệ thống từ bên ngoài. Actor có thể là con người, hệ thống khác, thiết bị.

Actor (trong môi trường nghiệp vụ): ám chi vai trò mà một người hay một thứ gì đó nắm giữ trong khi tương tác với nghiệp vụ. Những loại người dùng nghiệp vụ sau đây có khả năng được xem là những tác nhân nghiệp vụ: khách hàng, nhà cung cấp, đổi tác, đồng nghiệp ở những nghiệp vụ không được mô hình hóa... Như vậy, một tác nhân thường tương ứng với một người sử dụng. Tuy nhiên, có những tình huống, chẳng hạn nhự một hệ thống thông tin đóng vai trò của một tác nhân. Ví dụ, ngân hàng có thể quản lý hầu hết các giao dịch trực tuyến từ một máy tính thì các use case của hệ thống sẽ tương tác với ngân hàng, khi đó ngân hàng được xem là một tác nhân, điều đó có nghĩa tác nhân lúc này là một hệ thống thông tin.

**1.2.1.2. Cách xác định actor mức nghiệp vụ**

Để xác định Actor ở mức nghiệp vụ (Business Level), ta tập trung vào vai trò con người hoặc tổ chức trong hoạt động kinh doanh, chứ chưa đi sâu vào phần mềm cụ thể. Các bước xác định gồm:

Xác định các bên liên quan (Stakeholders): Ai là người tham gia vào quy trình nghiệp vụ chính (ví dụ: khách hàng, nhân viên, quản lý)?

Xác định mục tiêu tương tác: Họ muốn đạt được điều gì khi tương tác với hệ thống? (mua hàng, quản lý kho, xác nhận đơn, v.v.)

Phân biệt vai trò: Một người có thể đảm nhiệm nhiều vai trò khác nhau → mỗi vai trò tương ứng với một Actor riêng.

Chỉ chọn Actor bên ngoài hệ thống: Actor không phải là phần của hệ thống phần mềm, mà là bên tương tác với nó.

1.2.2. Actors (mức nghiệp vụ):

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tên actor** | **Mô tả vai trò** | **Mục tiêu trong quy trình nghiệp vụ** |
| Người mua (Buyer) | Người mua hàng hóa qua website hoặc cửa hàng. Là người tạo ra nhu cầu mua sắm. | Chọn mua sản phẩm, thanh toán, nhận hàng. |
| Quản trị viên (Admin) | Người chịu trách nhiệm quản lý và điều hành hoạt động kinh doanh của hệ thống. | Quản lý sản phẩm, người dùng, đơn hàng, tồn kho và xử lý các sự cố. |
| **Nhà cung cấp (Supplier)** | Đơn vị cung cấp sản phẩm hoặc hàng hóa cho hệ thống. | Cung cấp sản phẩm đúng số lượng, chất lượng và thời gian để nhập kho. |
| **Nhân viên kho hàng** | Người chịu trách nhiệm kiểm kê, nhập và xuất hàng trong kho. | Cập nhật tình trạng tồn kho, kiểm tra số lượng, chất lượng sản phẩm khi nhập/xuất kho. |
| |  | | --- | | Hệ thống thanh toán (Payment Gateway / COD) |  |  | | --- | |  |  |  | | --- | |  | | Module hoặc API xử lý thanh toán COD / VNPAY | Ghi nhận và xác thực các giao dịch thanh toán của khách hàng. |
| |  | | --- | | **Đơn vị vận chuyển** | | |  | | --- | | Bên thứ ba hỗ trợ vận chuyển hàng hóa. | | |  | | --- | | Tiếp nhận và thực hiện việc giao hàng thay cho hệ thống. | |

1.2.3. Actors (mức hệ thống)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tên Actor** | **Mô tả vai trò trong hệ thống phần mềm** | **Mục tiêu hệ thống** |
| Người mua (Buyer) | Người dùng đã đăng ký trong hệ thống, thực hiện mua hàng qua giao diện web | Tương tác với hệ thống qua API: đăng nhập, xem sản phẩm, thêm vào giỏ hàng, đặt hàng |
| Quản trị viên (Admin) | Tài khoản quản trị có toàn quyền quản lý dữ liệu | Quản lý sản phẩm, danh mục, đơn hàng, người dùng và kho hàng |

1.2.4. Sơ đồ các tác nhân tham gia nghiệp vụ

A white dots in a black background

Description automatically generated

1.2.5. Sơ đồ các tác nhân tham gia hệ thống

A white dots on a black background

Description automatically generated

1.2.6. Sơ đồ ngữ cảnh hệ thống

A screenshot of a computer

Description automatically generated

1.3. Quy trình nghiệp vụ:

Trong doanh nghiệp, bất cứ hoạt động nào tiếp nhận các đầu vào và chuyển thành các đầu ra có thể coi như một quy trình.  
Quy trình là một tập hợp các bước/công việc được lập thành văn bản có thể được lặp lại để hoàn thành một mục tiêu cụ thể mà không tạo ra lỗi.  
Quy trình doanh nghiệp (Business Process) là tập hợp các công việc được thực hiện theo một thứ tự cố định, nhằm biến đổi các yếu tố đầu vào thành các kết quả đầu ra.  
BPM (Business Process Management - “Quản lý quy trình doanh nghiệp” hay “Quản lý quy trình nghiệp vụ”) là việc quản lý và cải tiến các quy trình của công ty sao cho kết quả có thể lặp lại và tránh được các lỗi.

**a. Quy trình xác thực và phân quyền:**

**Quy trình xác thực và phân quyền được thực hiện như sau:**

Khách hàng truy cập vào website để mua sắm thì phải thực hiện đăng ký tài khoản nếu chưa có tài khoản, sau đó đăng nhập vào hệ thống, sau khi đăng nhập vào hệ thống thì khách hàng có thể xem được thông tin cá nhân của mình và tiến hành mua sắm. Quản trị viên có thể quản lý danh sách người dùng qua việc xem danh sách, chi tiết thông tin người dùng, cập nhật trạng thái tài khoản người dùng.

**Đối tượng, bộ phận tham gia:** khách hàng, quản trị viên.

A screenshot of a computer screen

Description automatically generated

**b. Quy trình quản lý danh mục sản phẩm:**

**Quy trình quản lý danh mục sản phẩm được thực hiện như sau:**

Quản trị viên có thể quản lý danh mục sản phẩm qua việc thêm, cập nhật, xóa sản phẩm và danh mục sản phẩm. Khách hàng có thể xem danh sách sản phẩm, chi tiết sản phẩm, ngoài ra còn có thể tìm kiếm, lọc theo các tiêu chí để có thể tìm kiếm sản phẩm nhanh hơn.

**Đối tượng, bộ phận tham gia:** quản trị viên, khách hàng

A screenshot of a computer screen

Description automatically generated

**c. Quy trình quản lý giỏ hàng & đặt hàng & thanh toán**

Quy trình quản lý giỏ hàng & đặt hàng & thanh toán được thực hiện như sau:

Khách hàng sau khi đăng nhập vào hệ thống thì có thể bắt đầu quá trình mua sắm, khách hàng có thể thêm sản phẩm vào giỏ hàng ở trang chủ/danh mục sản phẩm/chi tiết sản phẩm. Khi đã có sản phẩm trong giỏ hàng, khách hàng có thể điều chỉnh số lượng của sản phẩm hoặc xóa sản phẩm ra khỏi giỏ hàng nếu không còn nhu cầu mua sắm nữa. Sau khi đã chọn được sản phẩm cần mua ở giỏ hàng, khách hàng có thể tiến hành kiểm tra các thông tin về phí mua hàng, thông tin nhận hàng và hình thức thanh toán, sau khi kiểm tra xong thì chọn đặt hàng. Sau khi khách hàng đặt hàng thành công, quản trị viên nhận được thông báo có đơn hàng, sau đó quản trị viên kiểm tra hàng trong kho, xác nhận đơn hàng và tạo phiếu xuất kho cho nhân viên kho hàng đóng gói sản phẩm và đưa đơn hàng cho đơn vị vận chuyển. Sau khi giao hàng thành công cho khách hàng thì quản trị viên sẽ nhận được thông báo giao hàng thành công và sau đó cập nhật đơn hàng cho khách hàng.

Đối tượng, bộ phận tham gia: quản trị viên, nhân viên kho hàng, đơn vị vận chuyển.

A screenshot of a computer screen

Description automatically generated

**d. Quy trình quản lý tồn kho**

Quy trình quản lý tồn kho được thực hiện như sau:

Quản trị viên theo dõi tồn kho, lập đơn mua hàng khi kiểm tra tồn kho trong cửa hàng không còn đủ số lượng theo quy định của cửa hàng, lập phiếu nhập kho khi nhập hàng từ nhà cung cấp, lập phiếu xuất kho khi bán hàng và đưa phiếu xuất kho cho nhân viên kho hàng tiến hành đóng gói và đưa đến đơn vị vận chuyển.

Đối tượng, bộ phận tham gia: quản trị viên, nhà cung cấp, nhân viên kho hàng.

A screenshot of a computer screen

Description automatically generated

1.4. Phân tích yêu cầu:

1.4.1. Các yêu cầu chức năng:

**- Yêu cầu chức năng** là các mô tả cụ thể về những chức năng hoặc hành vi mà hệ thống phải thực hiện nhằm đáp ứng mục tiêu nghiệp vụ.

**- Cách xác định:**

Phân tích các use case hoặc user story để tìm hành động chính mà người dùng thực hiện.

Phỏng vấn, khảo sát người dùng để hiểu mục tiêu nghiệp vụ.

Dựa vào mô tả quy trình nghiệp vụ (business process) để tách ra các chức năng hệ thống cần có.

Xác định ai (actor) tương tác với hệ thống và tương tác để làm gì.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **#** | **Tên chức năng** | **Nội dung yêu cầu** |
| **BR1** | **Xác thực & Phân quyền** | |
| BR1.1 | Đăng ký tài khoản | **Người mua** có thể đăng ký tài khoản mới bằng email, mật khẩu và thông tin cá nhân (họ tên, địa chỉ, số điện thoại) để có thể mua sắm trực tuyến. |
| BR1.2 | Đăng nhập | **Người mua và quản trị viên** có thể đăng nhập bằng thông tin tài khoản hợp lệ để truy cập các chức năng được phân quyền. |
| BR1.3 | Cập nhật thông tin cá nhân | **Người mua và quản trị viên** có thể đăng nhập bằng thông tin tài khoản hợp lệ để truy cập các chức năng được phân quyền. |
| BR1.4 | Xem danh sách người dùng | **Quản trị viên** có thể danh sách người dùng để nắm được các tài khoản đang hoạt động trên hệ thống. |
| BR1.5 | Xem chi tiết người dùng | **Quản trị viên** có thể xem chi tiết thông tin từng người dùng để quản lý và xử lý khi cần thiết. |
| BR1.6 | Cập nhật trạng thái tài khoản | **Quản trị viên** có thể cập nhật trạng thái tài khoản (kích hoạt / vô hiệu hóa) để đảm bảo tính an toàn và kiểm soát truy cập hợp lý. |
| BR1.7 | Đăng xuất | **Người mua và quản trị viên** có thể đăng xuất để bảo mật tài khoản. |
| **BR2** | **Danh mục sản phẩm** | |
| BR2.1 | Xem danh sách sản phẩm mới nhất | **Người mua** có thể xem danh sách tất cả sản phẩm mới nhất |
| BR2.2 | Lọc sản phẩm theo danh mục, khoảng giá, thương hiệu | **Người mua** có thể lọc sản phẩm theo danh mục, khoảng giá, thương hiệu để tìm sản phẩm nhanh hơn. |
| BR2.3 | Tìm kiếm sản phẩm theo từ khóa | **Người mua** có thể tìm kiếm sản phẩm theo từ khóa để tìm sản phẩm nhanh hơn. |
| BR2.4 | Xem thông tin chi tiết sản phẩm | **Người mua** có thể xem thông tin chi tiết của sản phẩm (tên, mô tả, giá, hình ảnh, tình trạng còn hàng) |
| BR2.5 | Kiểm tra số lượng tồn kho | **Người mua** có thể xem số lượng tồn kho của từng sản phẩm |
| BR2.6 | Thêm mới sản phẩm | **Quản trị viên** có thể thêm mới sản phẩm vào hệ thống |
| BR2.7. | Xem chi tiết sản phẩm | **Quản trị viên** có thể xem chi tiết sản phẩm có trong hệ thống |
| BR2.7 | Cập nhật thông tin sản phẩm | **Quản trị viên** có thể cập nhật thông tin sản phẩm. |
| BR2.8 | Xóa sản phẩm | **Quản trị viên** có thể xóa sản phẩm cũ hoặc ngừng kinh doanh |
| BR2.9 | Quản lý danh mục sản phẩm | **Quản trị viên** có thể quản lý danh mục sản phẩm (xem, cập nhật, xóa) |
| **BR3** | **Giỏ hàng – Đặt hàng – Thanh toán** | |
| BR3.1 | Thêm sản phẩm vào giỏ hàng | **Người mua** có thể thêm sản phẩm vào giỏ hàng |
| BR3.2 | Xem danh sách sản phẩm trong giỏ hàng | **Người mua** có thể xem danh sách sản phẩm trong giỏ hàng |
| BR3.3 | Điều chỉnh giỏ hàng | **Người mua** có thể thay đổi số lượng hoặc xóa sản phẩm khỏi giỏ hàng |
| BR3.4 | Xem tổng tiền và phí | **Người mua** có thể xem tổng tiền tạm tính, phí vận chuyển và tổng đơn hàng |
| BR3.5 | Thanh toán bằng COD | **Người mua** có thể thực hiện thanh toán bằng phương thức COD (thanh toán khi nhận hàng) để hoàn tất đơn mua. |
| BR3.6 | Theo dõi trạng thái đơn hàng | **Người mua** có thể theo dõi trạng thái đơn hàng (chờ xác nhận, đang giao, hoàn tất, đã hủy) |
| BR3.7 | Xem danh sách đơn hàng | **Quản trị viên** có thể xem danh sách tất cả đơn hàng của khách hàng |
| BR3.8 | Xem chi tiết đơn hàng | **Quản trị viên** có thể xem chi tiết từng đơn hàng |
| BR3.9 | Cập nhật trạng thái đơn hàng | **Quản trị viên** có thể cập nhật trạng thái đơn hàng (chuẩn bị, giao hàng, hoàn tất). |
| BR3.10 | Hủy đơn hàng | **Quản trị viên** có thể hủy đơn hàng và ghi lại lý do hủy |
| **BR4** | **Quản lý tồn kho** | |
| BR4.1 | Xem danh sách tồn kho | **Quản trị viên** có thể xem danh sách tồn kho chi tiết |
| BR4.2 | Tạo phiếu nhập kho | **Quản trị viên** có thể tạo phiếu nhập kho khi có đơn mua hàng từ nhà cung cấp |
| BR4.3 | Xem chi tiết phiếu nhập kho | **Quản trị viên** có thể xem chi tiết phiếu nhập kho |
| BR4.4 | Cập nhật phiếu nhập kho | **Quản trị viên** có thể cập nhật phiếu nhập kho |
| BR4.5 | Tạo phiếu xuất kho | **Quản trị viên** có thể tạo phiếu xuất kho khi có đơn hàng giao cho khách để ghi nhận sự biến động tồn kho chính xác. |
| BR4.6 | Xem chi tiết phiếu xuất kho | **Quản trị viên** có thể xem chi tiết phiếu xuất kho |
| BR4.7 | Cập nhật phiếu xuất kho | **Quản trị viên** có thể cập nhật phiếu xuất kho |
| BR4.8 | Xem lịch sử nhập – xuất kho | **Quản trị viên** có thể xem lịch sử nhập – xuất kho |
| BR4.9 | Tạo đơn mua hàng mới | **Quản trị viên** có thể tạo đơn mua hàng mới khi hàng sắp hết |
| BR4.10 | Xem chi tiết đơn mua hàng | **Quản trị viên** có thể xem chi tiết đơn mua hàng |
| BR4.11 | Cập nhật đơn mua hàng | **Quản trị viên** có thể cập nhật đơn mua hàng |

1.4.2. Các yêu cầu phi chức năng:

- Yêu cầu phi chức năng bao gồm tất cả những yêu cầu mà yêu cầu chức năng không có. Chúng chỉ ra những tiêu chí để đánh giá hoạt động của hệ thống thay vì hành vi.

**- Cách xác định:**

Xác định các ràng buộc kỹ thuật, thiết kế, bảo mật mà hệ thống cần tuân theo.

Xem xét trải nghiệm người dùng (Usability), hiệu năng (Performance), tính tương thích (Compatibility), bảo mật (Security), tính mở rộng (Scalability),…

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **BR5** | **Usability (Tính dễ sử dụng)** | |
| BR5.1 |  | Hệ thống phải hỗ trợ quản lý phiên người dùng (session) để duy trì trạng thái đăng nhập trong suốt quá trình sử dụng  Hệ thống phải cung cấp điều hướng trực quan, cho phép người dùng cập nhật giỏ hàng và các thao tác khác theo thời gian thực. |
| **BR6** | **Compatibility (Khả năng tương thích)** | |
| BR6.1 |  | Hệ thống phải hoạt động ổn định và chính xác trên các trình duyệt phổ biến, bao gồm:  - Google Chrome (phiên bản mới nhất, Windows 11)  - Mozilla Firefox (phiên bản mới nhất, Windows 11)  - Microsoft Edge (phiên bản mới nhất, Windows 11) |
| **BR7** | **Interfaces (Giao diện)** | |
| BR7.1 |  | |  | | --- | | Giao diện người dùng phải hiển thị đúng thông tin và chức năng tương ứng với từng vai trò người dùng (Người mua, Quản trị viên).  Giao diện đơn giản, dễ sử dụng | |

1.6. User story:

1.6.1. User story

- **User Story** là mô tả ngắn gọn về một yêu cầu hoặc chức năng của hệ thống được viết dưới góc nhìn của người dùng cuối (end user).

- **Cách xác định user story:**

* Xác định đối tượng người dùng: Ai sẽ sử dụng hệ thống? (VD: người mua, quản trị viên)
* Xác định mục tiêu của họ: Họ muốn đạt được điều gì khi sử dụng hệ thống?
* Chuyển mục tiêu thành user story: Viết theo mẫu “Là … tôi muốn … để …”
* Nhóm user story theo module chức năng: Gom các story có liên quan (Auth, Product, Cart, Order, Inventory, …)

- **User stories cho Website ShopEase E-Commerce:**

**Xác thực & Phân quyền (Authentication & Access Control)**

* Là người mua, tôi muốn đăng ký tài khoản để có thể mua sắm trực tuyến.
* Là người mua, tôi muốn đăng nhập bằng thông tin tài khoản để truy cập vào tài khoản cá nhân của mình.
* Là người mua, tôi muốn cập nhật thông tin cá nhân để đảm bảo dữ liệu của tôi luôn chính xác và mới nhất.
* Là người mua, tôi muốn đăng xuất khỏi hệ thống để bảo mật tài khoản sau khi mua sắm.
* Là quản trị viên, tôi muốn đăng nhập bằng tài khoản quản trị để truy cập trang quản lý hệ thống.
* Là quản trị viên, tôi muốn xem danh sách người dùng để nắm được các tài khoản đang hoạt động trên hệ thống.
* Là quản trị viên, tôi muốn xem chi tiết thông tin từng người dùng để quản lý và xử lý khi cần thiết.
* Là quản trị viên, tôi muốn cập nhật trạng thái tài khoản (kích hoạt / vô hiệu hóa) để đảm bảo tính an toàn và kiểm soát truy cập hợp lý.
* Là quản trị viên, tôi muốn đăng xuất khỏi hệ thống để bảo mật tài khoản quản trị.

**Danh mục sản phẩm (Product Catalog)**

* Là người mua, tôi muốn xem danh sách tất cả sản phẩm mới nhất để dễ dàng tìm kiếm mặt hàng cần mua.
* Là người mua, tôi muốn lọc sản phẩm theo danh mục, khoảng giá, thương hiệu để tìm sản phẩm nhanh hơn.
* Là người mua, tôi muốn tìm kiếm sản phẩm theo từ khóa để tìm kiếm sản phẩm nhanh hơn
* Là người mua, tôi muốn xem thông tin chi tiết của sản phẩm (tên, mô tả, giá, hình ảnh, tình trạng còn hàng) để có thể quyết định mua hay không.
* Là người mua, tôi muốn xem số lượng tồn kho của từng sản phẩm để chắc chắn rằng sản phẩm còn hàng.
* Là quản trị viên, tôi muốn xem chi tiết sản phẩm để nắm rõ được các thông tin của sản phẩm
* Là quản trị viên, tôi muốn thêm mới sản phẩm vào hệ thống để mở rộng danh mục hàng hóa.
* Là quản trị viên, tôi muốn cập nhật thông tin sản phẩm để đảm bảo dữ liệu hiển thị luôn chính xác.
* Là quản trị viên, tôi muốn xóa sản phẩm cũ hoặc ngừng kinh doanh để giữ cho danh mục luôn gọn gàng và hợp lệ.
* Là quản trị viên, tôi muốn quản lý danh mục sản phẩm (xem, cập nhật, xóa) để quản lý sản phẩm logic hơn và để người mua dễ dàng tìm kiếm hơn

**Giỏ hàng – Đặt hàng – Thanh toán (Shopping Cart, Checkout & Payment)**

* Là người mua, tôi muốn thêm sản phẩm vào giỏ hàng để chuẩn bị cho việc thanh toán sau này.
* Là người mua, tôi muốn xem danh sách sản phẩm trong giỏ hàng để kiểm tra lại các mặt hàng đã chọn.
* Là người mua, tôi muốn thay đổi số lượng hoặc xóa sản phẩm khỏi giỏ hàng để điều chỉnh đơn hàng trước khi thanh toán.
* Là người mua, tôi muốn xem địa chỉ, phương thức vận chuyển, tổng tiền tạm tính, phí vận chuyển và tổng đơn hàng để nắm được chi phí trước khi mua.
* Là người mua, tôi muốn thực hiện thanh toán bằng phương thức COD (thanh toán khi nhận hàng) để hoàn tất đơn mua.
* Là người mua, tôi muốn theo dõi trạng thái đơn hàng để biết tiến trình đơn hàng của mình.
* Là quản trị viên, tôi muốn xem danh sách tất cả đơn hàng của khách hàng để quản lý quá trình bán hàng hiệu quả.
* Là quản trị viên, tôi muốn xem chi tiết từng đơn hàng để kiểm tra thông tin đặt hàng và xử lý nếu cần.
* Là quản trị viên, tôi muốn cập nhật trạng thái đơn hàng để phản ánh đúng tiến độ xử lý.
* Là quản trị viên, tôi muốn hủy đơn hàng và ghi lại lý do hủy để phục vụ công tác theo dõi và quản lý sau này.

**Quản lý tồn kho (Inventory Management)**

* Là quản trị viên, tôi muốn xem danh sách tồn kho chi tiết để nắm được số lượng hàng hóa hiện có.
* Là quản trị viên, tôi muốn tạo phiếu nhập kho khi có đơn mua hàng từ nhà cung cấp để bổ sung lượng hàng thiếu hụt.
* Là quản trị viên, tôi muốn xem chi tiết thông tin phiếu nhập kho để kiểm soát thông tin phiếu nhập kho
* Là quản trị viên, tôi muốn cập nhật thông tin phiếu nhập kho để kiểm soát thông tin phiếu nhập kho
* Là quản trị viên, tôi muốn tạo phiếu xuất kho khi có đơn hàng giao cho khách để ghi nhận sự biến động tồn kho chính xác.
* Là quản trị viên, tôi muốn xem chi tiết thông tin phiếu xuất kho để kiểm soát thông tin phiếu xuất kho.
* Là quản trị viên, tôi muốn cập nhật thông tin phiếu xuất kho để kiểm soát thông tin phiếu xuất kho.
* Là quản trị viên, tôi muốn xem lịch sử nhập – xuất kho để theo dõi các giao dịch kho trước đó.
* Là quản trị viên, tôi muốn tạo đơn mua hàng mới khi hàng sắp hết để đảm bảo quá trình kinh doanh không bị gián đoạn.
* Là quản trị viên, tôi muốn xem chi tiết thông tin đơn mua hàng để kiểm soát thông tin đơn mua hàng
* Là quản trị viên, tôi muốn cập nhật thông tin đơn mua hàng để kiểm soát thông tin đơn mua hàng

1.6.2. Use case:

- **Use Case** là mô tả chi tiết cách người dùng tương tác với hệ thống để đạt được một mục tiêu cụ thể.

**- Cách xác định Use Case:**

Xác định Actor Người hoặc hệ thống bên ngoài tương tác với hệ thống

Xác định mục tiêu Actor muốn đạt được

Xác định phạm vi hệ thống

**Use Case cho Website ShopEase E-Commerce:**

A screen shot of a black screen

Description automatically generated

**Xác thực & Phân quyền (Authentication & Access Control)**

**A screenshot of a black screen

Description automatically generated**

|  |  |
| --- | --- |
| **UC1: Xác thực & Phân quyền** | |
| **Description** | Cho phép người mua đăng nhập, đăng ký, đăng xuất, cập nhật tài khoản cá nhân và cho phép quản trị viên đăng nhập, đăng xuất, quản lý người dùng |
| **Pre-condition** | Actor: Người mua, quản trị viên  Điều kiện: Người mua chưa có tài khoản khi đăng ký. Quản trị viên đã được tạo sẵn tài khoản quản trị. Đăng nhập đúng username, password. |
| **Trigger** | Người mua hoặc quản trị viên chọn “Đăng nhập”,  Người mua chọn “Đăng ký”, hoặc “Cập nhật thông tin cá nhân” trên giao diện người dùng.  Người mua hoặc quản trị viên chọn “Đăng xuất” để kết thúc phiên làm việc.  Quản trị viên truy cập trang quản trị người dùng để thực hiện thao tác quản lý người dùng. |
| **Basic flow** | |
| Chức năng bắt đầu khi tác nhân truy cập website.  Hệ thống hiển thị form tương ứng và các chức năng cho phép tác nhân thực hiện:  Đăng ký: chức năng này cho phép người mua đăng ký tài khoản để thực hiện mua sắm  Đăng nhập: chức năng này cho phép tác nhân đăng nhập tài khoản vào hệ thống  Cập nhật thông tin cá nhân: chức năng này cho phép người mua chỉnh sửa thông tin cá nhân của chính mình  Quản lý người dùng: chức năng này cho phép quản trị viên xem danh sách người dùng và cập nhật trạng thái tài khoản của người dùng.  **a. Đăng ký**  Luồng đăng ký bắt đầu khi người mua chọn “Đăng ký”.  Hệ thống hiển thị form yêu cầu nhập thông tin:  - Tên tài khoản  - Mật khẩu  - Email  - Số điện thoại  - Giới tính  - Tỉnh thành  - Quận huyện  - Phường xã  - Địa chỉ  Người mua nhập thông tin  Chọn đăng ký  Hệ thống tiến hành kiểm tra thông tin hợp lệ:  (Alternative: Khi kiểm tra không hợp lệ)  Hệ thống gửi otp qua email cho người mua.  Hệ thống hiển thị form cho người mua nhập otp  Người mua nhập mã otp.  Hệ thống tiến hành kiểm tra mã otp hợp lệ:  (Alternative: Khi kiểm tra không hợp lệ)  Hệ thống cập nhật thông tin người dùng vào cơ sở dữ liệu và thông báo đăng ký thành công.  **b. Đăng nhập**  Luồng đăng nhập bắt đầu khi người mua hoặc quản trị viên chọn “Đăng nhập”.  Hệ thống yêu cầu nhập  - Tên tài khoản  - Mật khẩu  Hệ thống tiến hành kiểm tra thông tin hợp lệ  (Alternative: Khi kiểm tra không hợp lệ)  Hệ thống cấp token và điều hướng người dùng:  - Buyer → Trang mua sắm.  - Admin → Trang quản trị.  **c. Cập nhật thông tin cá nhân**  Luồng cập nhật thông tin cá nhân bắt đầu khi người mua đã đăng nhập chọn “Trang cá nhân”.  Hệ thống hiển thị thông tin hiện tại.  Người dùng chỉnh sửa thông tin:  - Số điện thoại  - Giới tính  - Tỉnh thành  - Quận huyện  - Phường xã  - Địa chỉ  Hệ thống tiến hành kiểm tra thông tin hợp lệ  (Alternative: Khi kiểm tra không hợp lệ)  Hệ thống cập nhật thông tin vào cơ sở dữ liệu  Hệ thống hiển thị thông báo thành công.  **d. Quản lý người dùng**  Luồng quản lý người dùng bắt đầu khi người quản tri đăng nhập thành công vào trang quản trị.  Hệ thống hiển thị danh sách người dùng.  Quản trị viên chọn:  **- Xem chi tiết người dùng:**  Luồng xem chi tiết người dùng bắt đầu khi quản trị viên chọn "xem"  Hệ thống hiển thị chi tiết thông tin người dùng:  **- Chỉnh sửa trạng thái tài khoản:**  Luồng xem chi tiết người dùng bắt đầu khi quản trị viên chọn "cập nhật"  Quản trị viên chọn "Đã kích hoạt" hoặc "Chưa kích hoạt" để cập nhật trạng thái tài khoản người dùng  Quản trị viên chọn cập nhật  Hệ thống cập nhật dữ liệu và thông báo cập nhật thành công  **e. Đăng xuất**  Luồng đăng xuất bắt đàu khi người dùng chọn “Đăng xuất”.  Hệ thống xóa refresh token, kết thúc phiên làm việc.  Hệ thống thông báo đăng xuất tài khoản thành công. | |
| **Luồng thay thế** | |
| Kiểm tra không hợp lệ: Hệ thống hiển thị thông báo lỗi và cho phép người dùng điền lại thông tin | |

**Danh mục sản phẩm (Product Catalog)**

**A screenshot of a black screen

Description automatically generated**

|  |  |
| --- | --- |
| **UC1: Danh mục sản phẩm** | |
| **Description** | Cho phép người mua xem, tìm kiếm, lọc sản phẩm và cho phép quản trị viên quản lý sản phẩm, danh mục sản phẩm |
| **Pre-condition** | Actor: Người mua, quản trị viên  Điều kiện: Tác nhân đã đăng nhập vào hệ thống. |
| **Trigger** | Người mua chọn “Danh mục sản phẩm”, “Tìm kiếm”, "Lọc" hoặc “Xem chi tiết sản phẩm”.  Quản trị viên chọn “Quản lý sản phẩm”, "Quản lý danh mục sản phẩm" từ trang quản trị. |
| **Basic flow** | |
| Chức năng bắt đầu khi tác nhân truy cập trang danh mục sản phẩm.  Chức năng bắt đầu khi tác nhân truy cập trang danh mục sản phẩm.  Hệ thống hiển thị danh sách sản phẩm đang có trong hệ thống và các chức năng cho phép tác nhân thực hiện.  Tìm kiếm & lọc sản phẩm: cho phép người mua tìm kiếm sản phẩm theo từ khóa và lọc sản phẩm theo danh mục  Xem chi tiết sản phẩm: cho phép người mua xem chi tiết 1 sản phẩm  Quản lý sản phẩm/danh mục sản phẩm: cho phép quản trị viên thực hiện xem, thêm, sửa , xóa sản phẩm/danh mục sản phẩm  **a. Tìm kiếm & lọc sản phẩm**  Luồng tìm kiếm hoặc lọc bắt đầu khi người mua nhập từ khóa tìm kiếm hoặc chọn lọc theo danh mục/giá/thương hiệu  Hệ thống truy vấn cơ sở dữ liệu và hiển thị danh sách phù hợp.  **b. Xem chi tiết sản phẩm**  Luồng xem chi tiết sản phẩm bắt đầu khi người mua chọn một sản phẩm bất kỳ.  Hệ thống hiển thị thông tin chi tiết:  - Tên sản phẩm  - Giá  - Mô tả  - Hình ảnh  - Số lượng  - Danh mục  - Nhãn hiệu  - Phiên bản  **c. Xem danh sách sản phẩm mới nhất**  Luồng xem danh sách sản phẩm mới nhất bắt đầu khi người mua truy cập vào trang chủ  Hệ thống hiển thị danh sách tất cả các sản phẩm mới nhất của cửa hàng  **d. Quản lý sản phẩm**  Luồng quản lý sản phẩm bắt đầu khi người quản trị chọn “Quản lý sản phẩm” trên trang quản trị.  Hệ thống hiển thị danh sách sản phẩm hiện có cùng các thao tác:  **- Thêm mới sản phẩm:**  Luồng thêm mới sản phẩm bắt đầu khi người quản trị chọn "Thêm mới"  Hệ thống hiển thị form để nhập thông tin sản phẩm  Nhập thông tin sản phẩm:  - Tên sản phẩm  - Mã sản phẩm  - Slug sản phẩm  - Mô tả ngắn sản phẩm  - Mô tả sản phẩm  - Hình sản phẩm  - Thông số sản phẩm  - Thuộc tính sản phẩm  - Phiên bản sản phẩm  - Thông tin bổ sung  Nhấn nút "Thêm"  Hệ thống tiến hành kiểm tra thông tin hợp lệ:  (Alternative: Khi kiểm tra không hợp lệ)  Hệ thống cập nhật thông tin sản phẩm vào cơ sở dữ liệu và thông báo thêm sản phẩm thành công.  **- Xem chi tiết sản phẩm:**  Luồng xem chi tiết sản phẩm bắt đầu khi người quản trị chọn "Xem"  Hệ thống hiển thị modal thông tin sản phẩm  - ID  - Ngày tạo  - Ngày cập nhật  - Tên sản phẩm  - Mã sản phẩm  - Slug sản phẩm  - Mô tả ngắn sản phẩm  - Mô tả sản phẩm  - Hình sản phẩm  - Thông số sản phẩm  - Thuộc tính sản phẩm  - Phiên bản sản phẩm  - Khối lượng sản phẩm  - Tên bảo hành sản phẩm  **- Chỉnh sửa sản phẩm:**  Luồng chỉnh sửa sản phẩm bắt đầu khi người quản trị chọn "Cập nhật"  Hệ thống hiển thị form cập nhật để người quản trị cập nhật thông tin cần cập nhật  Cập nhật thông tin cần cập nhật  Nhấn nút "Cập nhật"  Hệ thống tiến hành kiểm tra thông tin hợp lệ:  (Alternative: Khi kiểm tra không hợp lệ)  Hệ thống cập nhật thông tin sản phẩm vào cơ sở dữ liệu và thông báo cập nhật sản phẩm thành công.  **- Xóa sản phẩm:**  Luồng xóa sản phẩm bắt đầu khi người quản trị chọn "Xóa"  Hệ thống hiển thị catalog xác nhận xóa sản phẩm  (Alternative: Chọn "không xóa")  Chọn "xóa"  Hệ thống xóa sản phẩm khỏi cơ sở dữ liệu và thông báo xóa sản phẩm thành công  Cập nhật thông tin cần cập nhật  Nhấn nút "Cập nhật"  Hệ thống tiến hành kiểm tra thông tin hợp lệ:  (Alternative: Khi kiểm tra không hợp lệ)  Hệ thống cập nhật thông tin sản phẩm vào cơ sở dữ liệu và thông báo cập nhật sản phẩm thành công.  **d. Quản lý danh mục (loại) sản phẩm**  Luồng quản lý danh mục sản phẩm bắt đầu khi người quản trị chọn “Quản lý sản phẩm” trên trang quản trị.  Quản trị viên chọn "Danh mục sản phẩm"  Hệ thống hiển thị danh sách danh mục sản phẩm hiện có cùng các thao tác:  **- Thêm mới danh mục sản phẩm:**  Luồng thêm mới sản phẩm bắt đầu khi người quản trị chọn "Thêm mới"  Hệ thống hiển thị form để nhập thông tin sản phẩm  Nhập thông tin sản phẩm:  - Tên danh mục sản phẩm  - Slug danh mục sản phẩm  - Mô tả danh mục sản phẩm  - Hình đại diện  - Danh mục cha  - Trạng thái danh mục sản phẩm  Nhấn nút "Thêm"  Hệ thống tiến hành kiểm tra thông tin hợp lệ:  (Alternative: Khi kiểm tra không hợp lệ)  Hệ thống thêm thông tin danh mục sản phẩm vào cơ sở dữ liệu và thông báo thêm danh mục sản phẩm thành công.  **- Xem chi tiết danh mục sản phẩm:**  Luồng xem chi tiết danh mục sản phẩm bắt đầu khi người quản trị chọn "Xem"  Hệ thống hiển thị modal thông tin danh mục sản phẩm  - ID  - Ngày tạo  - Ngày cập nhật  - Tên danh mục sản phẩm  - Slug danh mục sản phẩm  - Mô tả danh mục sản phẩm  - Hình đại diện  - Tên danh mục cha  - Trạng thái danh mục sản phẩm  **- Chỉnh sửa danh mục sản phẩm:**  Luồng chỉnh sửa danh mục sản phẩm bắt đầu khi người quản trị chọn "Cập nhật"  Hệ thống hiển thị form cập nhật để người quản trị cập nhật thông tin cần cập nhật  Cập nhật thông tin cần cập nhật  Nhấn nút "Cập nhật"  Hệ thống tiến hành kiểm tra thông tin hợp lệ:  (Alternative: Khi kiểm tra không hợp lệ)  Hệ thống cập nhật thông tin sản phẩm vào cơ sở dữ liệu và thông báo cập nhật sản phẩm thành công.  **- Xóa danh mục sản phẩm:**  Luồng xóa sản phẩm bắt đầu khi người quản trị chọn "Xóa"  Hệ thống hiển thị catalog xác nhận xóa danh mục sản phẩm  (Alternative: Chọn "không xóa")  Chọn "xóa"  Hệ thống xóa danh mục sản phẩm khỏi cơ sở dữ liệu và thông báo xóa thành công | |
| **Luồng thay thế** | |
| Kiểm tra không hợp lệ: Hệ thống hiển thị thông báo lỗi và cho phép người dùng điền lại thông tin  Chọn không xóa: Hệ thống xác nhận không xóa sản phẩm/loại sản phẩm và ẩn catalog | |

**Giỏ hàng – Đặt hàng – Thanh toán (Shopping Cart, Checkout & Payment)**

**A screenshot of a cell phone

Description automatically generated**

**Quản lý tồn kho (Inventory Management)**

**A screenshot of a chat

Description automatically generated**

1.7. Kế hoạch triển khai dự án:

1.7.1. Cơ sở lý thuyết:

**1.7.1.1. Mô hình phát triển phần mềm Agile:**

Agile là mô hình phát triển phần mềm linh hoạt, nhấn mạnh việc phản hồi nhanh với thay đổi, phát hành sản phẩm theo từng giai đoạn ngắn, và hợp tác chặt chẽ giữa các thành viên trong nhóm.

Thay vì lập kế hoạch chi tiết toàn bộ dự án ngay từ đầu, Agile chia dự án thành nhiều chu kỳ nhỏ (iteration), trong đó sản phẩm được phát triển, kiểm thử và đánh giá liên tục.

Nguyên tắc cốt lõi của Agile (Agile Manifesto):

* Cá nhân và sự tương tác quan trọng hơn quy trình và công cụ.
* Phần mềm chạy được quan trọng hơn tài liệu đầy đủ.
* Hợp tác với khách hàng quan trọng hơn đàm phán hợp đồng.
* Phản hồi với thay đổi quan trọng hơn bám sát kế hoạch.

**1.7.1.2. Mô hình Scrum:**

Scrum là một khung làm việc (framework) thuộc họ Agile, tập trung vào việc phát triển sản phẩm theo từng Sprint – mỗi Sprint thường kéo dài từ 1 đến 4 tuần.

Scrum giúp nhóm dễ dàng kiểm soát tiến độ, phản ứng nhanh với thay đổi, và liên tục cải thiện chất lượng sản phẩm.

Các vai trò chính trong Scrum:

* **Product Owner:** Người chịu trách nhiệm xác định nhu cầu và ưu tiên các tính năng (Product Backlog).
* **Scrum Master:** Đảm bảo nhóm tuân thủ quy trình Scrum, hỗ trợ loại bỏ các trở ngại.
* **Development Team:** Nhóm phát triển (Backend, Frontend, QA, UI/UX,…) chịu trách nhiệm hoàn thiện sản phẩm.

Các sự kiện trong Scrum:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Sự kiện** | **Mục đích** | **Kết quả** |
| **Sprint** | Chu kỳ phát triển sản phẩm (1–4 tuần) | Một phần sản phẩm có thể bàn giao |
| **Sprint Planning** | Lên kế hoạch cho Sprint (chọn user story để làm) | Sprint Backlog |
| **Daily Scrum** | Họp ngắn hằng ngày (15 phút) | Cập nhật tiến độ |
| **Sprint Review** | Trình bày kết quả với Product Owner | Phản hồi, đánh giá |
| **Sprint Retrospective** | Rút kinh nghiệm sau Sprint | Cải tiến quy trình làm việc |

Các tài liệu chính trong Scrum:

|  |  |
| --- | --- |
| **Tài liệu** | **Ý nghĩa** |
| **Product Backlog** | Danh sách toàn bộ yêu cầu (user stories) của dự án |
| **Sprint Backlog** | Danh sách các công việc của Sprint hiện tại |
| **Burndown Chart** | Biểu đồ theo dõi tiến độ thực hiện Sprint |

**1.7.1.3. Lý do chọn mô hình Scrum:**

Đề tài có nhiều tính năng nhỏ, liên quan chặt chẽ, cần được phát triển và kiểm thử liên tục như: xem danh sách sản phẩm; quản lý thông tin, danh sách và trạng thái sản phẩm, đặt hàng và thanh toán, theo dõi đơn hàng, nhập/xuất kho, theo dõi tình trạng kho, v.v

Do đó, nhóm chọn Scrum vì:

* Phù hợp với dự án có phạm vi mở, yêu cầu thay đổi linh hoạt.
* Giúp phát hành nhanh từng phần của hệ thống để demo, nhận phản hồi.
* Tăng tính cộng tác giữa các thành viên (backend, frontend, tester).
* Dễ dàng đo lường tiến độ và hiệu quả công việc qua các sprint.

**1.7.1.4. Tích hợp và triển khai liên tục (CI/CD):**

**Continuous Integration (CI):** mỗi khi lập trình viên commit code, hệ thống sẽ tự động build và test để phát hiện lỗi sớm.

**Continuous Delivery (CD):** sau khi build và test thành công, hệ thống tự động triển khai bản mới lên môi trường staging hoặc production.

Lợi ích:

* Giảm lỗi do thao tác thủ công.
* Dễ dàng phát hành bản cập nhật nhanh chóng.
* Bảo đảm sản phẩm luôn ở trạng thái có thể triển khai.

1.7.2. Kế hoạch thực hiện:

**1.7.2.1. Phạm vi và mục tiêu:**

Hệ thống Shopease được chia thành 4 phân hệ chính:

|  |  |
| --- | --- |
| **Phân hệ** | **Mô tả tóm tắt** |
| **1. Product Catalog** | Hiển thị danh sách và chi tiết sản phẩm, tìm kiếm, lọc sản phẩm cho người dùng  Quản trị viên thêm sản phẩm, cập nhật thông tin, trạng thái sản phẩm |
| **2. Authentication & Authorization** | Người dùng đăng ký, đăng nhập, xem thông tin cá nhân, xem thông tin đơn hàng, xem lịch sử đơn hàng  Quản trị viên xem danh sách người dùng, xem chi tiết người dùng, cập nhật thông tin chi tiết và trạng thái người dùng |
| **3. Cart / Checkout / Payment** | Người dùng thêm sản phẩm vào giỏ hàng, tiến hành thanh toán và theo dõi đơn hàng  Quản trị viên xem danh sách và chi tiết đơn hàng, cập nhật trạng thái, xử lý hủy đơn |
| **4.Inventory Management** | Quản trị viên xem danh sách tồn kho, tạo đơn mua hàng, nhập kho, xuất kho |

**1.7.2.2. Cơ sở hạ tầng và môi trường phát triển:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Công việc/ Sản phẩm** | **Mục đích** |
| **PostgreSQL** | Hệ quản trị cơ sở dữ liệu |
| **Javascript & Java** | Ngôn ngữ sử dụng để phát triển chương trình |
| **VSCode & Intellij IDEA** | Phần mềm viết code |
| **Docker & Docker Hub** |  |
| **Github & Github Actions** |  |
| **Microsoft Word** | Phần mềm viết tài liệu |
| **Draw.io & PlanUML** | Phần mềm vẽ biểu đồ |

**1.7.2.3. Lịch trình thực hiện:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Giai đoạn** | **Nội dung chính** | **Bắt đầu** | **Kết thúc** | **Độ dài (ngày)** | **Người làm** |
| **Khởi tạo dự án** | Yêu cầu:   * Xác định tổng quan yêu cầu dự án, mục tiêu dự án, phạm vi dự án * Xác định các quy trình nghiệp vụ, ràng buộc nghiệp vụ của khách hàng * Xác định các user story và use case cần thiết cho hệ thống   Kết quả:   * Tài liệu **Mô tả yêu cầu kinh doanh (BRD)** | 01/09/2025 | 15/09/2025 | 15 | Nguyễn Lê Quỳnh Hương |
| **Phân tích** | Yêu cầu:   * Tài liệu **Mô tả yêu cầu kinh doanh (BRD)** được xác nhận và ổn định * Phân tích yêu cầu khách hàng thành sơ đồ use case * Đặc tả chi tiết từng use case * Mô tả giao diện cho từng use case * Xác định các nhiệm vụ tổng quát và mốc thời gian chính cho dự án   Kết quả:   * Tài liệu **Đặc tả yêu cầu phần mềm (SRS)**: gồm các yêu cầu chức năng/phi chức năng, use case, focused use case, giao diện người dùng, các ràng buộc và giả định * Excel tổng hợp các use case * Excel tổng hợp các GUI và hướng dẫn sử dụng giao diện * Excel **Kế hoạch dự án**: gồm lịch trình thực hiện, sprint backlog, product backlog, burndown chart | |  | | --- | | 16/09/2025 |  |  | | --- | |  | | 05/10/2025 | 20 | Trang Gia Huy  Nguyễn Lê Quỳnh Hương |
| **Thiết kế** | Yêu cầu:   * Tài liệu **Đặc tả yêu cầu phần mềm (SRS)** đượcxác nhận và ổn định * Xác định Kiến trúc hệ thống (System Architecture) * Xác định Sơ đồ liên lạc (Communication Diagram) * Xác định Bản vẽ triển khai (Deployment Diagram) * Xác định Mô hình kiến trúc C4 (C4 Model) * Thiết kế cơ sở dữ liệu * Xác định Kịch bản kiểm thử (Test plan)   Kết quả:   * Tài liệu **Phân tích thiết kế hệ thống** * Tài liệu **Kịch bản kiểm thử (Test plan)** | 06/10/2025 | 19/10/2025 | 14 | Trang Gia Huy  Nguyễn Lê Quỳnh Hương |
| **Sprint 1** | Yêu cầu:   * Người dùng xem danh sách sản phẩm, xem thông tin chi tiết sản phẩm, tìm kiếm và lọc sản phẩm * Quản trị viên thêm sản phẩm, sửa thông tin chi tiết sản phẩm, cập nhật trạng thái sản phẩm * Pipeline CI/CD cơ bản được thiết lập bằng Github Action: * Tự động **build** và **test** backend khi có commit lên branch develop. * Push image mới lên Docker Hub sau khi test pass. * **Deploy** bản mới từ Docker Hub lên môi trường staging * Thiết lập môi trường **staging** để demo chức năng thật   Kết quả:   * CI/CD pipeline hoạt động tự động * Người dùng có thể truy cập và dùng thử module Product Catalog trên môi trường staging | 20/10/2025 | 26/10/2025 | 7 | Trang Gia Huy  Nguyễn Lê Quỳnh Hương |
| **Sprint 2** | Yêu cầu:   * Người dùng đăng ký, đăng nhập, xem thông tin cá nhân, xem thông tin đơn hàng, xem lịch sử đơn hàng * Quản trị viên xem danh sách người dùng, xem chi tiết người dùng, cập nhật thông tin chi tiết và trạng thái người dùng * Tiếp tục sử dụng pipeline CI/CD đã thiết lập: * Mở rộng pipleline để chạy test tự động cho module Authen * Khi module Authen được merge vào branch main, pipeline tự động build và deploy bản mới lên môi trường staging   Kết quả:   * CI/CD pipeline vận hành ổn định * Người dùng có thể truy cập và dùng các module: Product Catalog, Authen trên môi trường staging | |  | | --- | | 27/10/2025 |  |  | | --- | |  | | 02/11/2025 | 7 | Trang Gia Huy  Nguyễn Lê Quỳnh Hương |
| **Sprint 3** | Yêu cầu:   * Người dùng thêm sản phẩm vào giỏ hàng, tiến hành thanh toán và theo dõi đơn hàng * Quản trị viên xem danh sách và chi tiết đơn hàng, cập nhật trạng thái, xử lý hủy đơn * Tiếp tục sử dụng pipeline CI/CD đã thiết lập: * Mở rộng pipleline để chạy test tự động cho module Cart, Checkout & Payment * Khi module Cart, Checkout & Payment được merge vào branch main, pipeline tự động build và deploy bản mới lên môi trường staging   Kết quả:   * CI/CD pipeline vận hành ổn định * Người dùng có thể truy cập và dùng các module: Product Catalog, Authen, Cart, Checkout & Payment trên môi trường staging | |  | | --- | | 03/11/2025 |  |  | | --- | |  | | 09/11/2025 | 7 | Trang Gia Huy  Nguyễn Lê Quỳnh Hương |
| **Sprint 4** | Yêu cầu:   * Quản trị viên xem danh sách tồn kho, tạo đơn mua hàng, nhập kho, xuất kho * Tiếp tục sử dụng pipeline CI/CD đã thiết lập: * Mở rộng pipleline để chạy test tự động cho module Inventory * Khi module Inventory được merge vào branch main, pipeline tự động build và deploy bản mới lên môi trường staging * Triển khai trên môi trường production. CI/CD pipeline hỗ trợ cả staging và production.   Kết quả:   * CI/CD pipeline vận hành ổn định, triển khai trên môi trường production * Hệ thống sẵn sàng nghiệm thu và vận hành | |  | | --- | | 10/11/2025 |  |  | | --- | |  | | 16/11/2025 | 7 | Trang Gia Huy  Nguyễn Lê Quỳnh Hương |

Chương 2: Phân tích thiết kế hệ thống:

2.1. Tổng quan kiến trúc hệ thống:

2.1.1. Cơ sở phương pháp luận:

**2.1.1.1. Kiến trúc nguyên khối (Monolith Architecture):**

Kiến trúc nguyên khối (Monolithic Architecture) là một mô hình thiết kế trong đó toàn bộ các thành phần của hệ thống được **tích hợp và triển khai** như **một ứng dụng duy nhất**.

Tất cả các phần từ giao diện người dùng (UI), xử lý nghiệp vụ (Business Logic), đến truy cập dữ liệu (Data Access) đều nằm trong cùng một khối mã nguồn (codebase) và chạy trong cùng một tiến trình (process).

Trong mô hình này, mọi thành phần đều được đóng gói, biên dịch và triển khai cùng nhau.

**Các lớp/tầng gọi trực tiếp lẫn nhau** mà không thông qua API hoặc message queue.

**2.1.1.2. Kiến trúc ba tầng (N-Tier Architecture):**

Kiến trúc ba tầng (Three-Tier Architecture hay N-Tier Architecture) là mô hình thiết kế phần mềm thuộc loại **kiến trúc monolithic** trong đó hệ thống được chia thành ba tầng chức năng chính:

* Tầng trình bày (Presentation Layer)
* Tầng ứng dụng (Application/Business Layer)
* Tầng dữ liệu (Data Layer)

Mỗi tầng đảm nhận một vai trò riêng biệt, giúp tách biệt giao diện người dùng, xử lý nghiệp vụ và lưu trữ dữ liệu

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tầng** | **Vai trò** | **Công nghệ lựa chọn** |
| Presentation Layer | Hiển thị giao diện người dùng, nhận và gửi yêu cầu đến tầng ứng dụng. | React |
| Application Layer | Xử lý logic nghiệp vụ, xác thực, điều phối luồng dữ liệu. | Spring Boot, |
| Data Layer | Lưu trữ và truy xuất dữ liệu bền vững. | MySQL |

Kiến trúc ba tầng (N-Tier Architecture) được lựa chọn sử dụng trong dự án này vì các ưu điểm sau:

* Dễ mở rộng và bảo trì.
* Tách biệt logic nghiệp vụ và giao diện.
* Dễ tích hợp các công nghệ khác nhau ở từng tầng.

**2.1.1.3. Mô hình SPA (Single Page Application):**

SPA là mô hình ứng dụng web chỉ tải một trang HTML duy nhất và động cập nhật nội dung khi người dùng tương tác, không tải lại toàn bộ trang.

Cơ chế hoạt động:

* Khi người dùng truy cập trang, trình duyệt tải toàn bộ mã JavaScript.
* JavaScript xử lý routing, hiển thị nội dung tương ứng, và gọi API đến backend để lấy dữ liệu dạng JSON.
* Giao diện được cập nhật động mà không tải lại toàn trang.

Mô hình SPA được lựa chọn sử dụng trong dự án này vì những ưu điểm sau:

* Tốc độ phản hồi nhanh, trải nghiệm mượt.
* Giảm tải cho máy chủ vì phần giao diện xử lý phía client.
* Dễ tách biệt frontend và backend (client–server model).

**2.1.1.4. Mô hình MVC (Model–View–Controller):**

**MVC** là một mô hình tổ chức mã nguồn phổ biến trong các ứng dụng web, chia hệ thống Backend thành ba phần riêng biệt:

* **Model**: Quản lý dữ liệu và logic nghiệp vụ.
* **View**: Hiển thị thông tin cho người dùng.
* **Controller**: Nhận yêu cầu, xử lý và điều phối dữ liệu giữa Model và View.

Các thành phần được sắp xếp theo tầng kỹ thuật, bao gồm:

* **Controller:** tiếp nhận và định tuyến các yêu cầu từ client;
* **Service:** xử lý logic nghiệp vụ;
* **Repository:** truy cập dữ liệu;
* **Entity:** đại diện cho các bảng dữ liệu.

Các lớp thuộc các miền nghiệp vụ (product, order, user, …) được quản lý chung trong cùng tầng, chưa tách thành module độc lập, vì vậy hệ thống thuộc loại kiến trúc nguyên khối truyền thống, không phải nguyên khối module (Modular Monolith).

**Triển khai trong Spring Boot:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Thành phần** | **Vai trò trong dự án** | **Thực thể trong hệ thống** |
| **Model** | Xử lý nghiệp vụ, lưu trữ dữ liệu | Entity, Repository, Service |
| **View** | Hiển thị kết quả cho người dùng | JSON Response trả về SPA |
| **Controller** | Định tuyến request, gọi service | Các class Controller |

2.1.2. Thiết kế sơ đồ khối:

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Hệ thống được thiết kế dựa trên **mô hình nguyên khối (Monolithic Architecture)** kết hợp với **kiến trúc ba tầng (N-Tier Architecture).**

Trong đó tầng trình bày sử dụngmô hình **ứng dụng đơn trang (SPA – Single Page Application),** và tầng ứng dụng sử dụng **mô hình MVC (Model–View–Controller)** nhằm đảm bảo tính phân lớp rõ ràng, dễ mở rộng và dễ bảo trì.

**1. Tầng trình bày (Presentation Layer)**

* Được phát triển bằng ReactJS, hoạt động theo mô hình SPA, nghĩa là toàn bộ giao diện người dùng được tải một lần duy nhất, sau đó nội dung được cập nhật động thông qua các lời gọi API (RESTful API) đến backend mà không cần tải lại toàn bộ trang.
* Tầng này chịu trách nhiệm hiển thị dữ liệu, tương tác với người dùng, và gửi yêu cầu HTTP đến tầng ứng dụng.

**2. Tầng ứng dụng (Application Layer)**

* Được xây dựng bằng Spring Boot (Java), tuân theo mô hình MVC với bốn lớp chính:
* Controller: Tiếp nhận và xử lý request từ frontend, định tuyến đến các service tương ứng.
* Service: Thực hiện các nghiệp vụ cốt lõi, xử lý logic chính của hệ thống.
* Repository: Giao tiếp với cơ sở dữ liệu thông qua JPA/Hibernate, thực hiện các thao tác CRUD.
* Entity (Model): Đại diện cho các bảng dữ liệu trong cơ sở dữ liệu.

Các chức năng chính được triển khai trong tầng ứng dụng bao gồm:

|  |  |
| --- | --- |
| **Nhóm chức năng** | **Mô tả tóm tắt** |
| **1. Product Catalog** | Hiển thị danh sách và chi tiết sản phẩm, tìm kiếm, lọc sản phẩm cho người dùng  Quản trị viên thêm sản phẩm, cập nhật thông tin, trạng thái sản phẩm |
| **2. Authentication & Authorization** | Người dùng đăng ký, đăng nhập, xem thông tin cá nhân, xem thông tin đơn hàng, xem lịch sử đơn hàng  Quản trị viên xem danh sách người dùng, xem chi tiết người dùng, cập nhật thông tin chi tiết và trạng thái người dùng |
| **3. Cart / Checkout / Payment** | Người dùng thêm sản phẩm vào giỏ hàng, tiến hành thanh toán và theo dõi đơn hàng  Quản trị viên xem danh sách và chi tiết đơn hàng, cập nhật trạng thái, xử lý hủy đơn |
| **4.Inventory Management** | Quản trị viên xem danh sách tồn kho, tạo đơn mua hàng, nhập kho, xuất kho |

Ngoài ra, tầng này có các thành phần hỗ trợ như:

* DTO, Mapper, Constant, Exception Handler, Config, giúp chuẩn hóa dữ liệu, xử lý lỗi, và đảm bảo khả năng mở rộng của hệ thống.

**3. Tầng dữ liệu (Data Layer)**

* Sử dụng hệ quản trị cơ sở dữ liệu MySQL để lưu trữ toàn bộ dữ liệu của hệ thống.
* Tầng này giao tiếp với tầng ứng dụng thông qua lớp Repository, đảm bảo tính toàn vẹn và an toàn của dữ liệu.

Mối quan hệ giữa các tầng được tổ chức theo nguyên tắc phân tách trách nhiệm (Separation of Concerns):

* Frontend (React SPA) chỉ chịu trách nhiệm hiển thị và tương tác.
* Backend (Spring Boot MVC) chịu trách nhiệm xử lý nghiệp vụ và cung cấp API.
* Database (MySQL) chịu trách nhiệm lưu trữ và truy xuất dữ liệu.

Nhờ sự kết hợp giữa N-Tier Architecture, SPA, và MVC, hệ thống đạt được:

* Tính module hóa và dễ bảo trì, do mỗi tầng đảm nhiệm một vai trò riêng biệt.
* Hiệu năng cao, vì giao diện người dùng được cập nhật động thông qua API mà không cần tải lại trang.
* Khả năng mở rộng tốt, khi có thể thay thế hoặc mở rộng từng tầng mà không ảnh hưởng đến toàn bộ hệ thống.

2.2. Communication View:

2.2.1. Cơ sở phương pháp luận:

Communication View (hay còn gọi là Communication Diagram/Component Interaction View) là góc nhìn mô tả cách các thành phần trong hệ thống giao tiếp với nhau, bao gồm:

* Các thành phần (components / modules): ví dụ như frontend, backend, database, service bên thứ ba.
* Luồng giao tiếp (interactions) giữa chúng: qua REST API, HTTP, message queue, database query, v.v.

Communication View giải thích cách các phần của hệ thống nói chuyện với nhau như thế nào, qua giao thức gì, ở mức logic hay vật lý ra sao

Communication View dùng để:

* Mô tả cách dữ liệu hoặc yêu cầu di chuyển giữa các phần của hệ thống.
* Làm rõ quan hệ phụ thuộc (dependencies) giữa các lớp/tầng hoặc giữa hệ thống với bên thứ ba.
* Giúp lập trình viên, tester và kiến trúc sư hệ thống hiểu rõ các luồng tương tác chính, phục vụ cho triển khai và kiểm thử tích hợp.

Cách xác định Communication View:

1. Xác định các thành phần (components) trong hệ thống (frontend, backend, DB, external service,…).
2. Xác định các kênh giao tiếp giữa chúng (HTTP, REST API, JDBC, gRPC,…).
3. Xác định các luồng dữ liệu hoặc hành động tiêu biểu, ví dụ:
4. Người dùng gửi request từ web UI → Backend xử lý → Ghi/đọc DB → Trả kết quả về frontend.
5. Backend gọi API bên thứ ba (PayPal, GiaoHangNhanh,…).
6. Vẽ sơ đồ thể hiện các thành phần và mũi tên tương tác

2.2.2. Thiết kế sơ đồ:

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Communication View của hệ thống mô tả cách các thành phần chính trao đổi dữ liệu trong một kiến trúc nguyên khối ba tầng:

* Frontend (React): tầng giao diện người dùng (Presentation Layer).
* Backend (Spring Boot): tầng nghiệp vụ và xử lý dữ liệu (Application Layer + Business Logic).
* Database (MySQL): tầng lưu trữ dữ liệu (Data Layer).
* Dịch vụ bên thứ ba: PayPal (xử lý thanh toán) và GiaoHangNhanh (vận chuyển).

Các luồng giao tiếp chính:

**1. Frontend ↔ Backend:**

Frontend (React) gửi các yêu cầu HTTP (fetch API) đến Backend (Spring Boot REST API).

Các endpoint chính được chia theo nhóm:

* /api/auth/... — xác thực, đăng nhập, quản lý người dùng.
* /api/products/... — hiển thị, tìm kiếm, thêm/xóa sản phẩm.
* /api/orders/... — đặt hàng, thanh toán, xem lịch sử đơn hàng.
* /api/inventories/... — quản lý tồn kho, nhập/xuất hàng.

Giao tiếp này diễn ra qua HTTP (port 8080), theo mô hình client–server.

**2. Backend ↔ Database (MySQL):**

Backend giao tiếp với MySQL qua JDBC (port 5432).

Các Repository (JPA/Hibernate) đảm nhận truy vấn dữ liệu cho các entity: User, Product, Order, Inventory.

**3. Backend ↔ Dịch vụ bên thứ ba**

Giao tiếp với PayPal API (HTTPS 443) để xử lý thanh toán trực tuyến.

Giao tiếp với GiaoHangNhanh API (HTTPS 443) để tạo vận đơn và tra cứu trạng thái giao hàng.

2.3. Deployment View:

2.3.1. Cơ sở phương pháp luận:

Deployment View (hay còn gọi là Physical View trong mô hình kiến trúc 4+1) là góc nhìn mô tả cách phần mềm được triển khai trên hạ tầng phần cứng hoặc môi trường vận hành thực tế.

Deployment View giải thích hệ thống được triển khai ở đâu, như thế nào, và các thành phần chạy ở môi trường nào.

Mục tiêu của Deployment View gồm:

* Mô tả các nút vật lý (physical nodes) hoặc môi trường triển khai
* Thể hiện mối liên kết giữa các thành phần phần mềm và hạ tầng mà chúng được triển khai lên.
* Cho thấy quy trình build, đóng gói và triển khai phần mềm từ giai đoạn phát triển đến khi vận hành thực tế.
* Là cơ sở cho việc tự động hóa triển khai (CI/CD) và quản lý vòng đời phần mềm.

2.3.2. Thiết kế sơ đồ:

A screenshot of a computer

Description automatically generated

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Giai đoạn** | **Trong CI/CD** | **Giải thích** |
| Development | Trước Build | Giai đoạn code và commit lên GitHub. Sử dụng IDE (IntelliJ) để viết code React + Spring Boot. |
| Build | Build + Test | GitHub Actions build ứng dụng, chạy test, và tạo Docker image. |
| Shift | Deploy | Image được đẩy lên Docker Hub, rồi triển khai bằng Docker Compose. |

Deployment View mô tả quy trình triển khai hệ thống từ giai đoạn phát triển đến khi vận hành thực tế, trong bối cảnh dự án được phát triển theo mô hình Scrum kết hợp với CI/CD pipeline.

Toàn bộ quy trình được tự động hóa thông qua GitHub Actions và Docker, giúp đảm bảo tính liên tục, đồng nhất và đáng tin cậy của quá trình triển khai.

**Giai đoạn 1: Development**

Ở giai đoạn phát triển (Development), nhóm lập trình viên thực hiện phát triển song song hai thành phần:

Frontend: Ứng dụng React (SPA – Single Page Application).

Backend: Ứng dụng Spring Boot (RESTful API).

Cả hai được xây dựng và quản lý mã nguồn trên GitHub, với môi trường phát triển chính là IntelliJ IDEA.

Trong giai đoạn này, các tệp Dockerfile được định nghĩa sẵn để mô tả cách build và cấu hình môi trường chạy cho từng thành phần.

Khi hoàn thành các User Story trong sprint, lập trình viên commit và push mã nguồn lên GitHub, khởi động quy trình CI/CD tự động.

**Giai đoạn 2: Build & Test (Continuous Integration)**

Sau khi có thay đổi mới trên repository, GitHub Actions tự động kích hoạt quy trình CI (Continuous Integration).

Các bước chính bao gồm:

1. Build code: GitHub Actions tự động compile và build ứng dụng backend (Spring Boot) và frontend (React) theo Dockerfile.
2. Run test: Hệ thống chạy các bài kiểm thử tự động (unit test, integration test) nhằm đảm bảo chất lượng mã nguồn.
3. Build Docker image: Nếu build và test đều thành công, Docker image sẽ được tạo ra từ source code.
4. Push image lên Docker Hub: Image được lưu trữ trên Docker Hub, nơi đóng vai trò kho lưu trữ trung tâm cho các container image đã sẵn sàng triển khai.

Giai đoạn này đảm bảo rằng mọi thay đổi trên Git đều được tích hợp, kiểm thử và đóng gói tự động, loại bỏ rủi ro do thao tác thủ công và đảm bảo tính ổn định giữa các môi trường.

**Giai đoạn 3: Deploy (Continuous Deployment)**

Tại giai đoạn này, các Docker image được triển khai (Deploy) sang môi trường chạy thực tế bằng Docker Compose.

Docker Compose đảm nhận việc:

* Kéo (pull) các image mới nhất từ Docker Hub.
* Khởi tạo và chạy các container cho từng service (Frontend React, Backend Spring Boot, Database MySQL).
* Thiết lập cấu hình mạng, biến môi trường, và mapping port giữa các container.

Quá trình này giúp việc triển khai trở nên tự động, đồng nhất và có thể lặp lại dễ dàng.

Nhờ Docker, nhóm phát triển và nhóm vận hành (DevOps) có thể đảm bảo rằng ứng dụng sẽ chạy nhất quán trên mọi môi trường (từ máy cá nhân đến máy chủ thật).

2.4. Decomposition View C4:

C4 Model là mô hình trực quan mô tả kiến trúc phần mềm ở nhiều mức độ chi tiết khác nhau — từ tổng quan toàn hệ thống đến mã nguồn cụ thể.

Được đề xuất bởi Simon Brown, mô hình này chia kiến trúc thành 4 mức (C1–C4), mỗi mức trả lời một câu hỏi khác nhau:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Mức** | **Tên gọi** | **Câu hỏi trả lời** | **Mục tiêu** |
| C1 | Context Diagram | Hệ thống này nằm trong bối cảnh nào? | Cho người xem “bức tranh toàn cảnh” – ai tương tác với hệ thống và vì mục đích gì. |
| C2 | Container Diagram | Hệ thống được chia thành các phần (container) nào? | Thể hiện các thành phần triển khai chính: web app, database, API, v.v. |
| C3 | Component Diagram | Bên trong mỗi container có những thành phần chức năng nào? | Giúp nhà phát triển hiểu cấu trúc logic nội bộ. |
| C4 | Code Diagram | Cụ thể thành phần đó được triển khai bằng gì? | Dành cho lập trình viên – thể hiện cấu trúc lớp, module, package. |

2.4.1. Sơ đồ C1 - System Context:

**2.4.1.1. Cơ sở lý thuyết:**

Thể hiện bức tranh tổng thể về hệ thống trong môi trường hoạt động của nó: mô tả mối quan hệ giữa hệ thống và các tác nhân bên ngoài (người dùng, hệ thống khác, dịch vụ tích hợp).

Giúp người đọc (nhất là stakeholder phi kỹ thuật) hiểu:

* Hệ thống đang giải quyết vấn đề gì;
* Ai sử dụng nó;
* Nó tương tác với những hệ thống nào khác.

Cách xác định:

* Xác định các actor chính (user, admin, partner system).
* Xác định hệ thống trung tâm (System Under Design).
* Vẽ các mối quan hệ (flow of data hoặc interaction) giữa actor ↔ system ↔ external system.

**2.4.1.2. Thiết kế sơ đồ:**

A diagram of a customer service

Description automatically generated

**Tóm lược:**

Sơ đồ ngữ cảnh C1 cho thấy hệ thống shopEASE hoạt động như một trung tâm điều phối thương mại điện tử, kết nối giữa người mua, nhà quản trị, cổng thanh toán PayPal và đơn vị vận chuyển GiaoHangNhanh.

Mô hình này giúp làm rõ phạm vi hệ thống, ranh giới chức năng, và luồng tương tác chính, là nền tảng cho việc phân rã chi tiết trong các mức C2 (Container) và C3 (Component) tiếp theo.

Trong sơ đồ, hệ thống nằm ở trung tâm và tương tác với các tác nhân bên ngoài như sau:

**1. Buyer (Người mua hàng):**

Là người dùng chính của hệ thống.

Thực hiện các chức năng: đăng ký, đăng nhập, xem và cập nhật thông tin cá nhân, duyệt danh mục sản phẩm, thêm sản phẩm vào giỏ hàng, đặt hàng và thanh toán.

Gửi yêu cầu thanh toán qua hệ thống shopEASE.

Nhận phản hồi về trạng thái giao hàng và thông tin thanh toán từ hệ thống.

**2. Admin (Quản trị viên):**

Quản trị viên chịu trách nhiệm vận hành và kiểm soát dữ liệu của hệ thống.

Các chức năng chính gồm:

* Quản lý người dùng (xem, cập nhật thông tin).
* Quản lý sản phẩm (thêm, sửa, cập nhật trạng thái).
* Quản lý đơn hàng (duyệt, hủy, cập nhật trạng thái).
* Quản lý tồn kho và lập phiếu nhập/xuất.

Tương tác trực tiếp với hệ thống shopEASE để thực hiện các nghiệp vụ quản trị.

**3. PayPal (Hệ thống thanh toán bên ngoài):**

Là external system được tích hợp để xử lý thanh toán trực tuyến.

Hệ thống shopEASE gửi yêu cầu thanh toán đến PayPal, sau đó PayPal trả về thông tin giao dịch (thành công hoặc thất bại).

Giao tiếp được thực hiện qua API bảo mật sử dụng giao thức HTTPS.

**4. GiaoHangNhanh (Hệ thống vận chuyển):**

Là external system đảm nhiệm chức năng vận chuyển hàng hóa.

Hệ thống shopEASE gửi thông tin giao hàng (địa chỉ, mã đơn, sản phẩm, trọng lượng, v.v.) đến GiaoHangNhanh.

Nhận lại trạng thái giao hàng (đã tiếp nhận, đang giao, hoàn thành hoặc hủy).

2.4.2. Sơ đồ C2 – Container:

**2.4.2.1. Cơ sở lý thuyết:**

Cho biết hệ thống được chia thành những container nào, mỗi container là một phần có thể triển khai độc lập (chẳng hạn web app, mobile app, database, API service...).

Giúp hiểu kiến trúc triển khai logic và công nghệ chính được dùng, như:

* Các thành phần chạy độc lập (backend, frontend, DB, external service).
* Giao tiếp giữa chúng (REST API, message queue, DB connection).

Cách xác định:

- Phân tách hệ thống theo ràng buộc triển khai hoặc trách nhiệm chức năng.

- Mỗi container có thể tương ứng với:

* Một ứng dụng triển khai riêng biệt (Spring Boot app, React frontend),
* Một dịch vụ nền (background worker),
* Một database

**2.4.2.2. Thiết kế sơ đồ:**

A diagram of a diagram

Description automatically generated

Sơ đồ container C2 của shopEASE cho thấy hệ thống được xây dựng theo **kiến trúc nguyên khối (Monolithic Architecture)** kết hợp với **kiến trúc ba tầng (N-Tier Architecture)** và **mô hình MVC.** Các thành phần chính gồm:

**1. Web Application [React]:**

Vai trò: Là giao diện người dùng (UI) của hệ thống, chạy trên trình duyệt.

Chức năng:

* Cho phép Buyer và SysAdmin tương tác trực tiếp với hệ thống qua giao diện web.
* Thực hiện các thao tác như xem danh sách sản phẩm, giỏ hàng, đặt hàng, quản lý đơn hàng, người dùng, tồn kho, v.v.

Giao tiếp:

* Gửi và nhận dữ liệu từ Backend Application thông qua REST API sử dụng giao thức HTTPS/JSON.
* Toàn bộ phần giao diện được xây dựng theo mô hình Single Page Application (SPA), giúp trải nghiệm người dùng mượt mà.

**2. Backend Application [Spring Boot]**

Vai trò: Xử lý toàn bộ nghiệp vụ, logic hệ thống và truy cập dữ liệu.

* Được tổ chức theo mô hình MVC và phân lớp rõ ràng:
* Controller Layer: Tiếp nhận yêu cầu từ frontend, ánh xạ API.
* Service Layer: Xử lý nghiệp vụ chính (business logic).
* Repository Layer: Tương tác với cơ sở dữ liệu qua JPA/Hibernate.
* Entity Layer: Biểu diễn các đối tượng dữ liệu

Giao tiếp:

* Kết nối đến CSDL MySQL để lưu trữ dữ liệu.
* Gọi API đến PayPal để xử lý thanh toán.
* Gọi API đến GiaoHangNhanh để quản lý thông tin giao hàng và trạng thái vận chuyển.

**3. Relational Database [MySQL]:**

Vai trò: Lưu trữ dữ liệu cốt lõi của hệ thống, bao gồm:

* Thông tin người dùng, sản phẩm, đơn hàng, giỏ hàng, tồn kho, địa chỉ, trạng thái giao hàng, v.v.
* Backend kết nối với CSDL thông qua JPA Repository sử dụng MySQL Connector (JDBC).

**4. External Container – Payment Gateway [PayPal]:**

Là hệ thống bên ngoài (external service) dùng để xử lý thanh toán trực tuyến.

Khi người dùng đặt hàng và chọn phương thức thanh toán, backend sẽ:

* Gửi yêu cầu thanh toán đến PayPal (HTTPS API).
* Nhận kết quả giao dịch (thành công/thất bại) và lưu vào hệ thống.

**5. External Container – Delivery Service [GiaoHangNhanh]:**

Là dịch vụ bên ngoài dùng để quản lý giao nhận đơn hàng.

Backend gửi thông tin giao hàng đến GiaoHangNhanh.

Nhận lại trạng thái giao hàng (đã nhận, đang giao, hoàn thành hoặc hủy).

2.4.3. Sơ đồ C3 – Component:

**2.4.3.1. Cơ sở lý thuyết:**

Ở mức C3, ta mô tả các thành phần phần mềm (components) trong từng container.

Với backend của hệ thống này, các component chính là các layer kỹ thuật (controller, service, repository, entity).

Xem mỗi layer như một thành phần độc lập có trách nhiệm riêng.

|  |  |
| --- | --- |
| **Component** | **Mô tả** |
| Controller Layer | Tiếp nhận và xử lý yêu cầu HTTP từ client (React). Ánh xạ các endpoint REST tới các service tương ứng. |
| Service Layer | Chứa logic nghiệp vụ, điều phối giữa controller và repository. |
| Repository Layer | Giao tiếp với cơ sở dữ liệu (MySQL) thông qua Spring Data JPA. |
| Entity Layer | Đại diện cho các bảng dữ liệu |
| External Integration | Gọi API bên ngoài như PayPal (xử lý thanh toán) và GiaoHangNhanh (theo dõi vận chuyển). |

**2.4.3.2. Thiết kế sơ đồ:**

**High-Level:**

A diagram of a computer program

Description automatically generated

Sơ đồ C3 – Component Diagram mô tả chi tiết các thành phần bên trong container Backend Application (Spring Boot).

Ứng dụng được chia thành 4 tầng chính gồm:

* Controller layer: xử lý yêu cầu từ client và định tuyến các lời gọi API.
* Service layer: triển khai logic nghiệp vụ, đồng thời tích hợp với các hệ thống bên ngoài như PayPal (xử lý thanh toán) và GiaoHangNhanh (quản lý vận chuyển).
* Repository layer: cung cấp các thao tác truy cập dữ liệu
* Entity layer: ánh xạ các đối tượng trong mã nguồn với các bảng trong cơ sở dữ liệu.

Sơ đồ cũng thể hiện mối liên kết giữa backend và các thành phần khác: frontend (React), cơ sở dữ liệu MySQL, cùng các dịch vụ bên ngoài. Luồng dữ liệu được truyền qua giao thức HTTPS và định dạng JSON, đảm bảo tính bảo mật và dễ tích hợp.

**Module-Level:**

**A diagram of a data flow

Description automatically generated**

2.4.4. Sơ đồ C4 - Code/Implementation Level:

**2.4.4.1. Cơ sở lý thuyết:**

Cấp độ Code (Code/Implementation Level) là cấp độ chi tiết nhất trong mô hình C4, mô tả cấu trúc nội bộ của các thành phần (Component) ở cấp C3. Nếu ở cấp Component Diagram ta thấy các khối chức năng chính như Controller, Service, Repository, thì cấp Code Level đi sâu hơn, thể hiện mối quan hệ giữa các lớp (Class), interface, phương thức, và các thành phần mã nguồn cụ thể cấu thành nên từng component đó.

Mục tiêu của cấp độ này là giúp nhà phát triển, kỹ sư phần mềm, hay người bảo trì hiểu rõ:

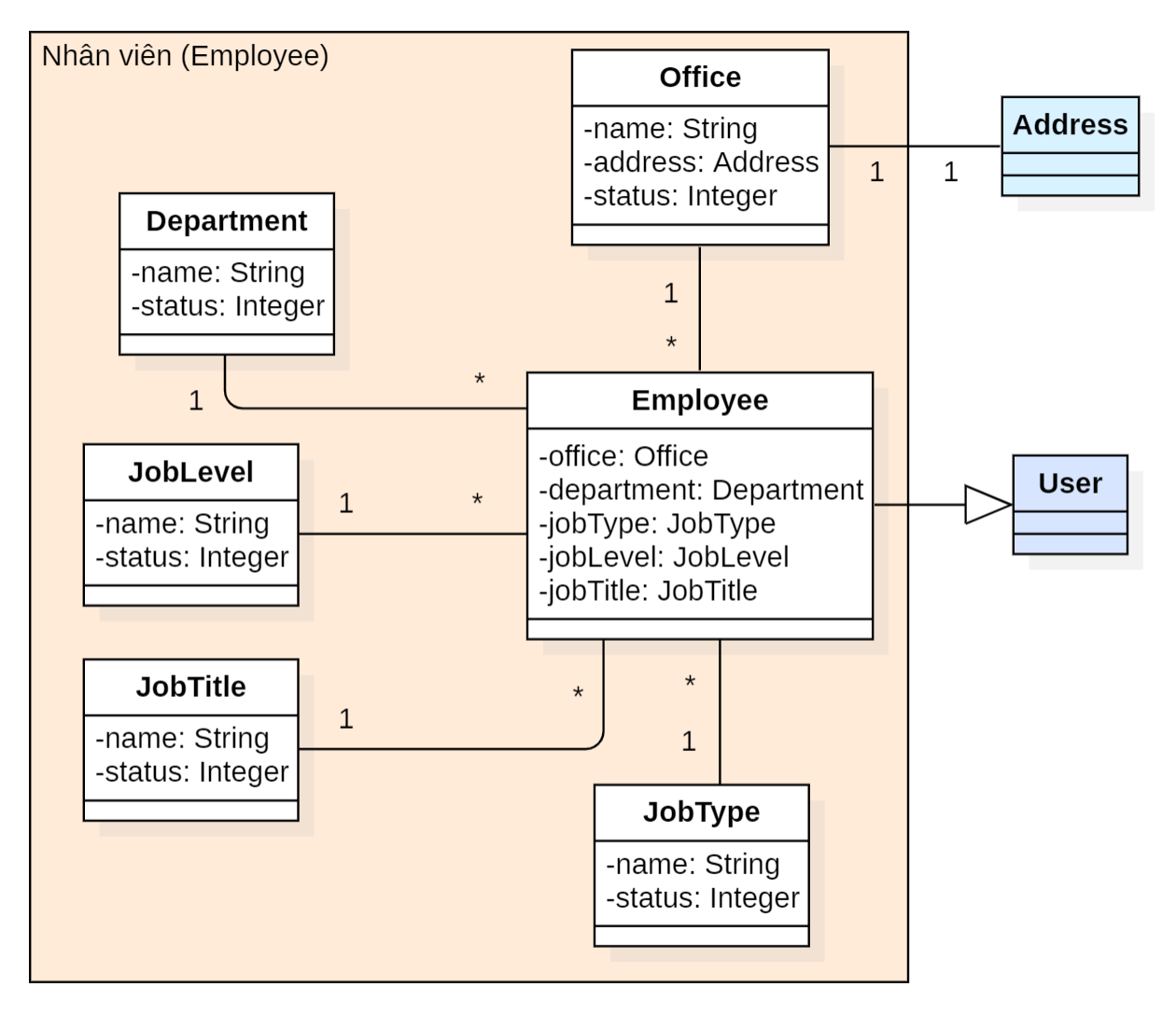
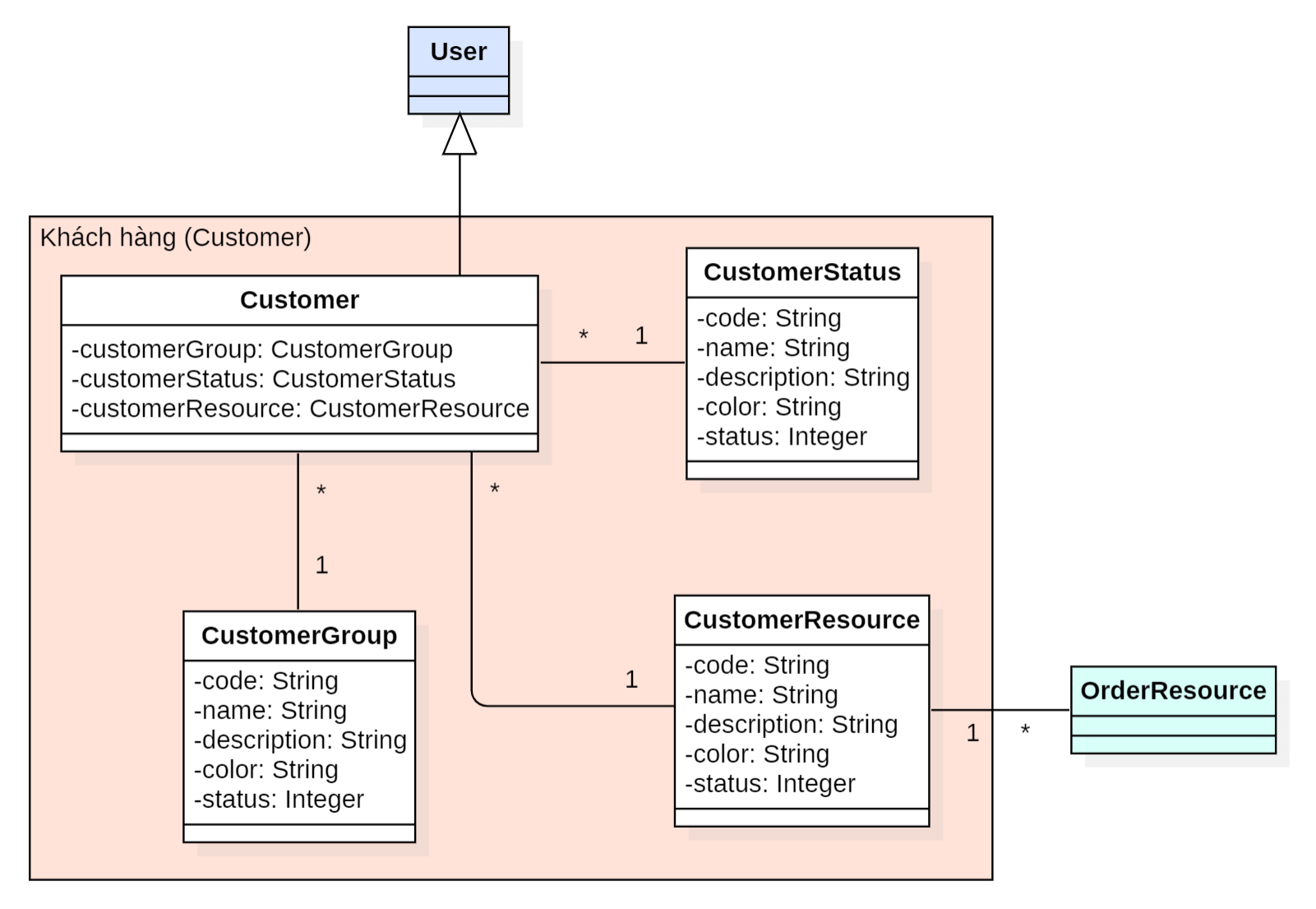
* Cách các lớp được tổ chức và tương tác bên trong một component.
* Các phụ thuộc giữa các lớp, interface, entity, hay thư viện bên ngoài.
* Luồng xử lý chi tiết từ yêu cầu nghiệp vụ đến mức mã nguồn.

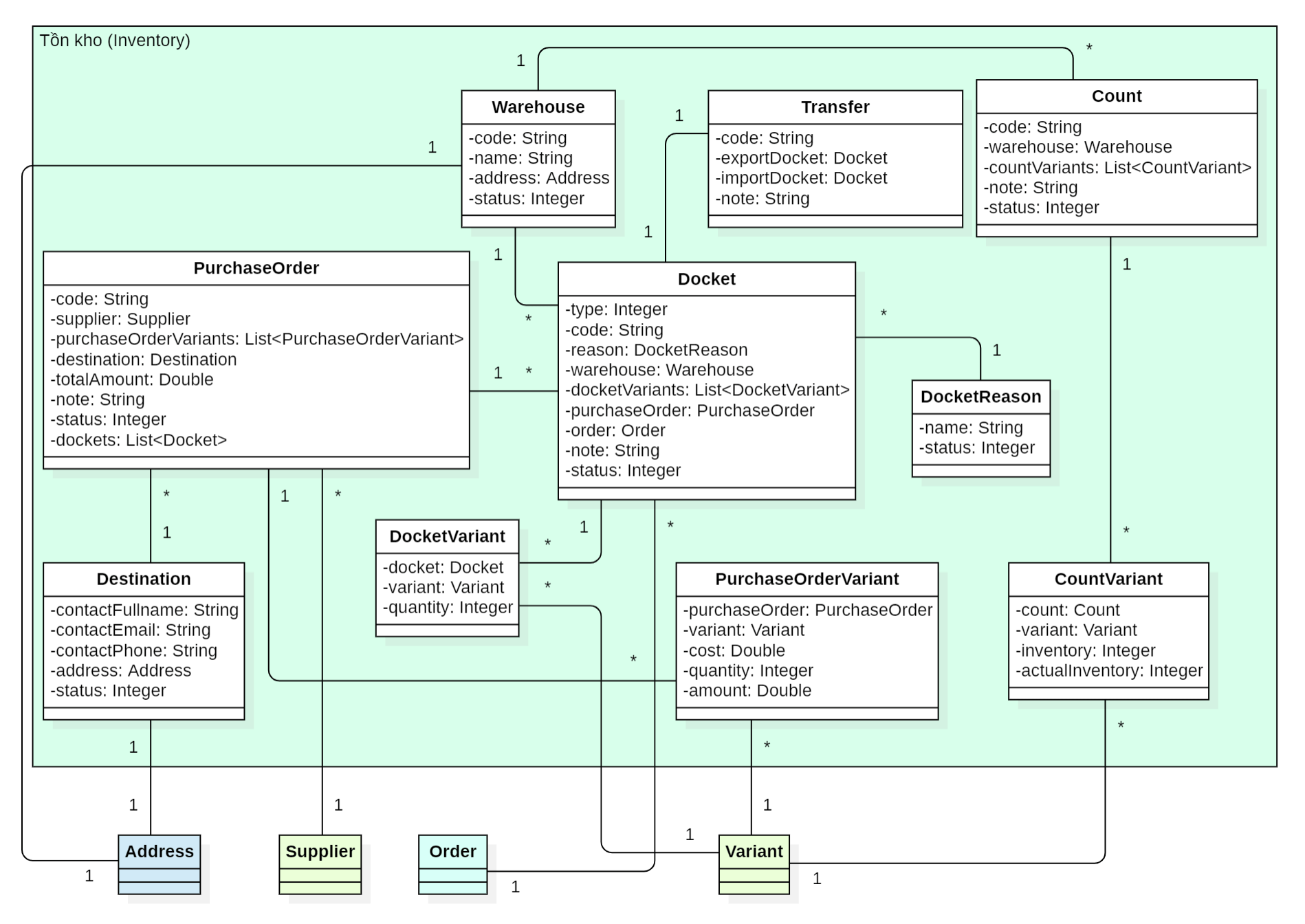
**2.4.4.2. Thiết kế sơ đồ:**

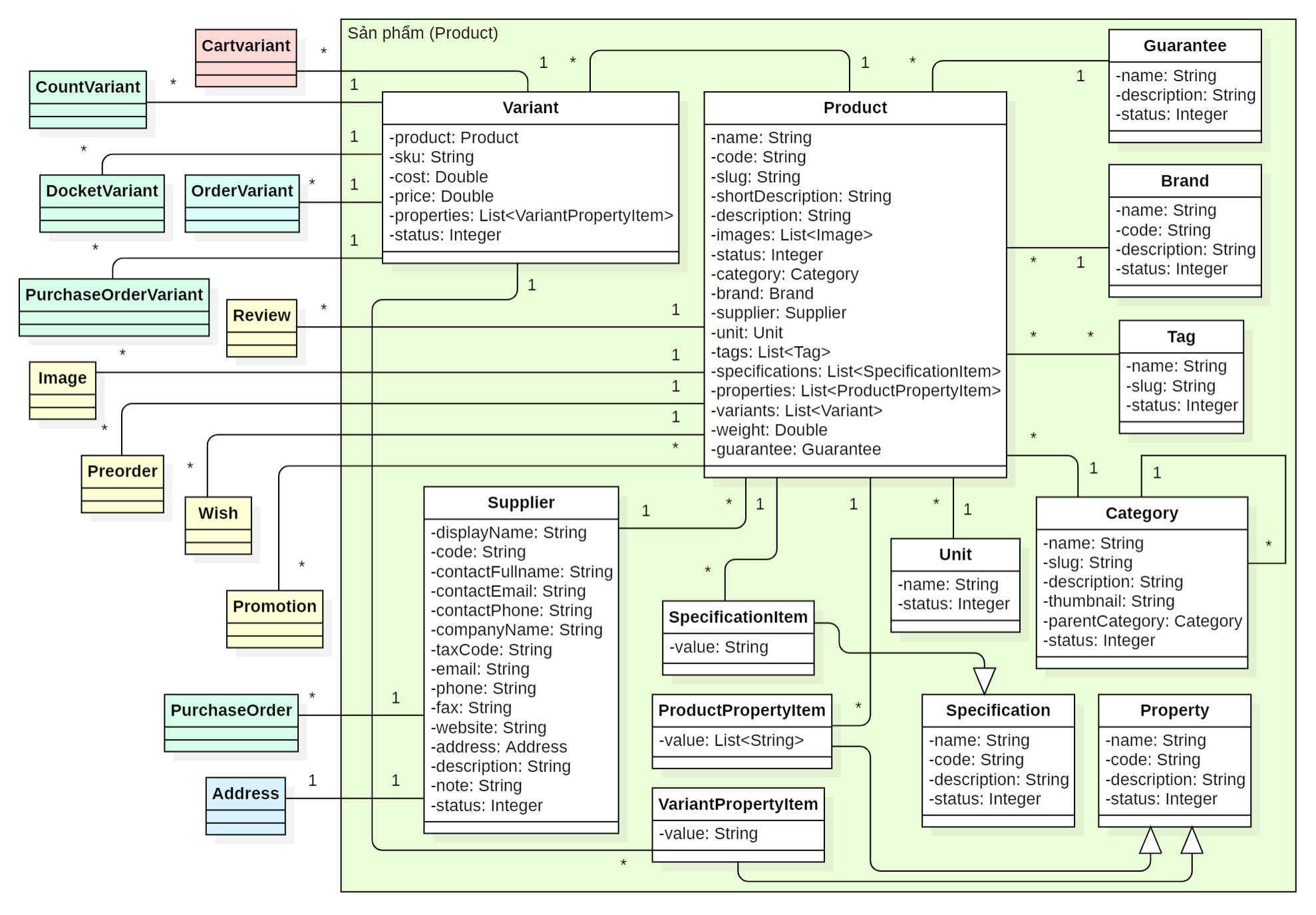
**A diagram of a user flow

Description automatically generated with medium confidence**

**A diagram of a function

Description automatically generatedA diagram of a product

Description automatically generatedA screenshot of a computer

Description automatically generatedA diagram of a number

Description automatically generated**

2.5. ERD

2.5.1. Cơ sở lý thuyết:

ERD là viết tắt của Entity Relationship Diagram, tạm dịch là sơ đồ quan hệ thực thể. Đây là một loại biểu đồ trực quan mô tả cách các thực thể (như khách hàng, sản phẩm, đơn hàng) và mối quan hệ giữa chúng được tổ chức trong một hệ thống cơ sở dữ liệu. ERD được sử dụng phổ biến trong thiết kế cơ sở dữ liệu để hình dung cấu trúc logic và các quy tắc liên kết dữ liệu một cách rõ ràng.

Các thành phần chính của ERD

* Thực thể (Entity): Là một đối tượng hoặc khái niệm trong hệ thống, thường được biểu diễn bằng hình chữ nhật (ví dụ: "Khách hàng", "Sản phẩm").
* Thuộc tính (Attribute): Là các đặc điểm hoặc thông tin mô tả một thực thể (ví dụ: "Tên khách hàng", "Giá sản phẩm").
* Mối quan hệ (Relationship): Là sự liên kết giữa hai hoặc nhiều thực thể (ví dụ: một "Khách hàng" có thể có nhiều "Đơn hàng").

2.5.2. Thiết kế sơ đồ:

Mức quan niệm (Conceptual):

A group of white ovals

Description automatically generated

**Mức Logic**

**2.5.2.1. Nhóm quan hệ User – Customer – Employee:**

**A screenshot of a computer

Description automatically generated**

**1. Bảng:** user

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tên thuộc tính** | **Kiểu dữ liệu** | **Mô tả** |
| id | bigint | Khóa chính định danh người dùng. |
| username | varchar | Tên đăng nhập của người dùng. |
| password | varchar | Mật khẩu đã được mã hóa. |
| fullname | varchar | Họ và tên người dùng. |
| email | varchar | Địa chỉ email đăng ký. |
| phone | varchar | Số điện thoại liên hệ. |
| gender | char | Giới tính của người dùng (M/F). |
| address\_id | bigint | Khóa ngoại tham chiếu đến bảng address. |
| avatar | varchar | Đường dẫn ảnh đại diện. |
| status | tinyint | Trạng thái tài khoản (0: khóa, 1: hoạt động). |
| reset\_password\_token | varchar | Mã token dùng để đặt lại mật khẩu. |

**2. Bảng:** userrole

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tên thuộc tính** | **Kiểu dữ liệu** | **Mô tả** |
| user\_id | bigint | Khóa ngoại tham chiếu đến bảng user. |
| role\_id | bigint | Khóa ngoại tham chiếu đến bảng role. |

**3. Bảng:** refresh\_token

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tên thuộc tính** | **Kiểu dữ liệu** | **Mô tả** |
| id | bigint | Khóa chính của token. |
| user\_id | bigint | Khóa ngoại liên kết đến người dùng (user.id). |
| token | varchar | Mã token dùng để xác thực truy cập. |
| expiry\_date | datetime | Thời điểm token hết hạn. |

**4. Bảng:** address

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tên thuộc tính** | **Kiểu dữ liệu** | **Mô tả** |
| id | bigint | Khóa chính địa chỉ. |
| line | varchar | Địa chỉ chi tiết (số nhà, đường,...). |
| province\_id | bigint | Khóa ngoại đến bảng province. |
| district\_id | bigint | Khóa ngoại đến bảng district. |
| ward\_id | bigint | Khóa ngoại đến bảng ward. |

**5. Bảng:** province

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tên thuộc tính** | **Kiểu dữ liệu** | **Mô tả** |
| id | bigint | Khóa chính của tỉnh/thành phố. |
| name | varchar | Tên tỉnh/thành phố. |
| code | varchar | Mã định danh hành chính. |

**6. Bảng:** district

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tên thuộc tính** | **Kiểu dữ liệu** | **Mô tả** |
| id | bigint | Khóa chính của quận/huyện. |
| name | varchar | Tên quận/huyện. |
| code | varchar | Mã hành chính. |
| province\_id | bigint | Khóa ngoại đến bảng province. |

**7. Bảng:** ward

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tên thuộc tính** | **Kiểu dữ liệu** | **Mô tả** |
| id | bigint | Khóa chính của phường/xã. |
| name | varchar | Tên phường/xã. |
| code | varchar | Mã hành chính. |
| district\_id | bigint | Khóa ngoại đến bảng district. |

**8. Bảng:** employee

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tên thuộc tính** | **Kiểu dữ liệu** | **Mô tả** |
| id | bigint | Khóa chính nhân viên. |
| user\_id | bigint | Tham chiếu đến bảng user. |
| office\_id | bigint | Tham chiếu đến bảng office. |
| department\_id | bigint | Tham chiếu đến bảng department. |
| job\_type\_id | bigint | Tham chiếu đến bảng job\_type. |
| job\_level\_id | bigint | Tham chiếu đến bảng job\_level. |
| job\_title\_id | bigint | Tham chiếu đến bảng job\_title. |

**9. Bảng:** customer

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tên thuộc tính** | **Kiểu dữ liệu** | **Mô tả** |
| id | bigint | Khóa chính khách hàng. |
| user\_id | bigint | Khóa ngoại đến bảng user. |
| customer\_status | bool | Trạng thái khách hàng (đang hoạt động hay không). |

**2.5.2.2. Nhóm quan hệ Product:**

**A screenshot of a computer

Description automatically generated**

**1. Bảng:** product

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tên thuộc tính** | **Kiểu dữ liệu** | **Mô tả** |
| id | bigint | Khóa chính sản phẩm. |
| name | varchar | Tên sản phẩm. |
| code | varchar | Mã định danh sản phẩm (SKU hoặc mã hệ thống). |
| slug | varchar | Đường dẫn thân thiện (dạng URL). |
| short\_description | varchar | Mô tả ngắn của sản phẩm. |
| description | text | Mô tả chi tiết sản phẩm. |
| status | tinyint | Trạng thái hiển thị (1: hoạt động, 0: ẩn). |
| category\_id | bigint | Khóa ngoại tham chiếu đến bảng category. |
| brand\_id | bigint | Khóa ngoại tham chiếu đến bảng brand. |
| supplier\_id | bigint | Khóa ngoại tham chiếu đến bảng supplier. |
| unit\_id | bigint | Mã đơn vị tính (nếu có bảng đơn vị riêng). |
| specifications | json | Thông tin thông số kỹ thuật chi tiết. |
| properties | json | Thuộc tính sản phẩm (màu, kích thước,...). |
| weight | double | Trọng lượng sản phẩm. |
| guarantee\_id | bigint | Khóa ngoại đến chính sách bảo hành (nếu có). |

**2. Bảng:** category

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tên thuộc tính** | **Kiểu dữ liệu** | **Mô tả** |
| id | bigint | Khóa chính danh mục. |
| name | varchar | Tên danh mục sản phẩm. |
| slug | varchar | Đường dẫn thân thiện cho danh mục. |
| description | varchar | Mô tả ngắn về danh mục. |
| thumbnail | varchar | Đường dẫn ảnh đại diện của danh mục. |
| category\_id | bigint | Khóa ngoại tự tham chiếu (danh mục cha). |
| status | tinyint | Trạng thái hiển thị danh mục. |

**3. Bảng:** brand

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tên thuộc tính** | **Kiểu dữ liệu** | **Mô tả** |
| id | bigint | Khóa chính thương hiệu. |
| name | varchar | Tên thương hiệu. |
| code | varchar | Mã định danh thương hiệu. |
| description | varchar | Mô tả chi tiết thương hiệu. |
| status | tinyint | Trạng thái hiển thị thương hiệu. |

**4. Bảng:** supplier

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tên thuộc tính** | **Kiểu dữ liệu** | **Mô tả** |
| id | bigint | Khóa chính nhà cung cấp. |
| display\_name | varchar | Tên hiển thị của nhà cung cấp. |
| code | varchar | Mã nhà cung cấp. |
| contact\_fullname | varchar | Tên người liên hệ. |
| contact\_email | varchar | Email người liên hệ. |
| contact\_phone | varchar | Số điện thoại người liên hệ. |
| company\_name | varchar | Tên công ty của nhà cung cấp. |
| tax\_code | varchar | Mã số thuế của công ty. |
| email | varchar | Email chính thức của công ty. |
| phone | varchar | Số điện thoại công ty. |
| fax | varchar | Số fax (nếu có). |
| website | varchar | Trang web công ty. |
| address\_id | bigint | Khóa ngoại tham chiếu đến bảng address. |
| description | varchar | Mô tả thêm về nhà cung cấp. |
| note | varchar | Ghi chú nội bộ. |
| status | tinyint | Trạng thái hoạt động của nhà cung cấp. |

**5. Bảng:** variant

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tên thuộc tính** | **Kiểu dữ liệu** | **Mô tả** |
| id | bigint | Khóa chính biến thể sản phẩm. |
| product\_id | bigint | Khóa ngoại tham chiếu đến bảng product. |
| sku | varchar | Mã SKU riêng cho biến thể. |
| cost | double | Giá vốn của biến thể. |
| price | double | Giá bán của biến thể. |
| properties | json | Thuộc tính biến thể (VD: màu sắc, kích thước). |
| status | tinyint | Trạng thái hiển thị. |

**6. Bảng:** image

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tên thuộc tính** | **Kiểu dữ liệu** | **Mô tả** |
| id | bigint | Khóa chính hình ảnh. |
| name | varchar | Tên tệp hình ảnh. |
| path | varchar | Đường dẫn lưu trữ hình ảnh. |
| content\_type | varchar | Loại nội dung (image/png, image/jpeg,...). |
| size | bigint | Kích thước tệp (bytes). |
| group | varchar | Nhóm hình ảnh (VD: gallery, thumbnail). |
| is\_thumbnail | bool | Có phải ảnh đại diện không. |
| is\_eliminated | bool | Ảnh đã bị xóa logic chưa. |
| product\_id | bigint | Khóa ngoại tham chiếu đến bảng product. |

**7. Bảng:** tag

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tên thuộc tính** | **Kiểu dữ liệu** | **Mô tả** |
| id | bigint | Khóa chính thẻ (tag). |
| name | varchar | Tên thẻ. |
| slug | varchar | Đường dẫn thân thiện cho thẻ. |
| status | tinyint | Trạng thái hoạt động của thẻ. |

**8. Bảng:** product\_tag

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tên thuộc tính** | **Kiểu dữ liệu** | **Mô tả** |
| product\_id | bigint | Khóa ngoại đến bảng product. |
| tag\_id | bigint | Khóa ngoại đến bảng tag. |

**2.5.2.3. Nhóm quan hệ Order/Payment/Waybill:**

**A screenshot of a computer

Description automatically generated**

**1. Bảng:** order

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tên thuộc tính** | **Kiểu dữ liệu** | **Mô tả** |
| id | bigint | Khóa chính đơn hàng. |
| code | varchar | Mã định danh đơn hàng. |
| status | tinyint | Trạng thái đơn hàng (ví dụ: 0 – chờ xử lý, 1 – đang giao, 2 – hoàn tất). |
| to\_name | varchar | Tên người nhận hàng. |
| to\_phone | varchar | Số điện thoại người nhận hàng. |
| to\_address | varchar | Địa chỉ giao hàng. |
| to\_ward\_name | varchar | Tên phường/xã nơi giao hàng. |
| to\_district\_name | varchar | Tên quận/huyện nơi giao hàng. |
| to\_province\_name | varchar | Tên tỉnh/thành phố nơi giao hàng. |
| order\_resource\_id | bigint | Nguồn đơn hàng (ví dụ: website, mobile app). |
| order\_cancellation\_reason\_id | bigint | Lý do hủy đơn hàng (nếu có). |
| note | varchar | Ghi chú của người dùng hoặc nhân viên xử lý đơn. |
| user\_id | bigint | Khóa ngoại tham chiếu đến bảng user. |
| total\_amount | double | Tổng giá trị sản phẩm trong đơn. |
| tax | double | Thuế áp dụng cho đơn hàng. |
| shipping\_cost | double | Phí vận chuyển. |
| total\_pay | double | Tổng số tiền phải thanh toán. |
| payment\_method\_type | varchar | Hình thức thanh toán (PayPal, COD, v.v.). |
| payment\_status | tinyint | Trạng thái thanh toán (0 – chưa thanh toán, 1 – đã thanh toán). |
| paypal\_order\_id | varchar | Mã đơn hàng trên PayPal (nếu thanh toán qua PayPal). |
| paypal\_order\_status | varchar | Trạng thái đơn hàng PayPal. |

**2. Bảng:** order\_variant

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tên thuộc tính** | **Kiểu dữ liệu** | **Mô tả** |
| order\_id | bigint | Khóa ngoại tham chiếu đến bảng order. |
| variant\_id | bigint | Khóa ngoại tham chiếu đến bảng variant. |
| price | int | Giá của biến thể tại thời điểm đặt hàng. |
| quantity | int | Số lượng sản phẩm được đặt. |
| amount | double | Thành tiền (price × quantity). |

**3. Bảng:** waybill

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tên thuộc tính** | **Kiểu dữ liệu** | **Mô tả** |
| id | bigint | Khóa chính vận đơn. |
| code | varchar | Mã vận đơn (do hệ thống hoặc đơn vị vận chuyển cấp). |
| order\_id | bigint | Khóa ngoại tham chiếu đến bảng order. |
| shipping\_date | datetime | Ngày giao hàng dự kiến. |
| expected\_delivery\_time | datetime | Thời gian dự kiến giao đến. |
| status | tinyint | Trạng thái vận chuyển (ví dụ: đang giao, đã giao, bị hoàn trả). |
| cod\_amount | double | Số tiền thu hộ (nếu COD). |
| shipping\_fee | double | Phí giao hàng. |
| weight | int | Trọng lượng gói hàng. |
| length | int | Chiều dài kiện hàng. |
| width | int | Chiều rộng kiện hàng. |
| height | int | Chiều cao kiện hàng. |
| note | varchar | Ghi chú cho đơn vị giao hàng. |

**4. Bảng:** cart

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tên thuộc tính** | **Kiểu dữ liệu** | **Mô tả** |
| id | bigint | Khóa chính giỏ hàng. |
| user\_id | bigint | Khóa ngoại tham chiếu đến bảng user. |
| status | tinyint | Trạng thái giỏ hàng (ví dụ: 0 – đang hoạt động, 1 – đã thanh toán). |

**5. Bảng:** cart\_variant

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tên thuộc tính** | **Kiểu dữ liệu** | **Mô tả** |
| cart\_id | bigint | Khóa ngoại tham chiếu đến bảng cart. |
| variant\_id | bigint | Khóa ngoại tham chiếu đến bảng variant. |
| quantity | int | Số lượng sản phẩm trong giỏ hàng. |

**2.5.2.4. Nhóm quan hệ Inventory (tồn kho):**

**A screenshot of a computer

Description automatically generated**

**1. Bảng:** warehouse (kho hàng)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tên thuộc tính** | **Kiểu dữ liệu** | **Mô tả** |
| id | bigint | Khóa chính. Mã định danh duy nhất cho kho hàng. |
| code | varchar | Mã code nội bộ của kho hàng. |
| name | varchar | Tên của kho hàng. |
| status | tinyint | Trạng thái của kho hàng. |

**2. Bảng:** docket (phiếu nhập/xuất kho)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tên thuộc tính** | **Kiểu dữ liệu** | **Mô tả** |
| id | bigint | Khóa chính. Mã định danh duy nhất cho phiếu nhập/xuất/chuyển kho. |
| type | int | Loại phiếu (1-Nhập, 2-Xuất). |
| code | varchar | Mã code/số hiệu của phiếu. |
| warehouse\_id | bigint | Khóa ngoại tham chiếu đến warehouse.id. Kho hàng bị ảnh hưởng bởi phiếu này. |
| purchase\_order\_id | bigint | Liên kết với mã đơn mua hàng (nếu là phiếu nhập), có thể là Khóa ngoại. |
| note | varchar | Ghi chú cho phiếu. |
| status | tinyint | Trạng thái của phiếu |

**3. Bảng:** docket\_variant (chi tiết phiếu nhập/xuất)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tên thuộc tính** | **Kiểu dữ liệu** | **Mô tả** |
| docket\_id | bigint | Khóa chính và Khóa ngoại tham chiếu đến docket.id. Liên kết với phiếu nhập/xuất cụ thể. |
| variant\_id | bigint | Khóa chính và Khóa ngoại tham chiếu đến variant.id. Biến thể sản phẩm trong phiếu. |
| quantity | bigint | Số lượng của biến thể sản phẩm trong phiếu này. |

Chương 3: Kế hoạch kiểm thử (Test plan):

3.1. Cơ sở Lý thuyết về Kiểm thử Phần mềm:

3.1.1. Khái niệm và Mục tiêu của Kiểm thử Phần mềm

**Khái niệm**

Kiểm thử phần mềm (Software Testing) là quá trình thực hiện một chương trình hoặc hệ thống với mục đích tìm ra lỗi (bugs/defects). Nó là hoạt động bắt buộc trong vòng đời phát triển phần mềm (SDLC) nhằm đánh giá chất lượng sản phẩm bằng cách kiểm tra và xác minh rằng phần mềm đáp ứng các yêu cầu đã được xác định.

Kiểm thử là quá trình bao gồm không chỉ việc thực hiện chương trình mà còn các hoạt động lập kế hoạch, phân tích, thiết kế, triển khai và báo cáo kết quả.

**Mục tiêu**

* Mục tiêu cốt lõi của kiểm thử không chỉ là tìm lỗi mà còn là:
* **Xác minh (Verification):** Đảm bảo rằng phần mềm đã được xây dựng đúng theo yêu cầu kỹ thuật và thiết kế ban đầu (**làm đúng sản phẩm**).
* **Thẩm định (Validation):** Đảm bảo rằng phần mềm đáp ứng nhu cầu thực tế của người dùng và giải quyết được vấn đề nghiệp vụ (**làm sản phẩm đúng**).
* **Đánh giá Chất lượng:** Cung cấp thông tin khách quan về mức độ rủi ro và chất lượng của sản phẩm cho các bên liên quan.
* **Ngăn ngừa lỗi (Prevention):** Thông qua việc kiểm thử sớm (Shift-Left Testing) và phân tích lỗi, giúp cải thiện quy trình phát triển và ngăn ngừa lỗi tương tự tái diễn.

3.1.2. Khái niệm Kế hoạch Kiểm thử (Test Plan):

Kế hoạch kiểm thử (Test Plan) là tài liệu mô tả mục tiêu, phạm vi, chiến lược, phương pháp tiếp cận, nguồn lực cần thiết và lịch trình cho các hoạt động kiểm thử sắp tới. Đây là tài liệu sống, được phê duyệt bởi các bên liên quan, nhằm định hướng và quản lý toàn bộ nỗ lực kiểm thử của dự án.

Các thành phần chính của Test Plan

Một Test Plan tiêu chuẩn (dựa trên IEEE 829) bao gồm các mục chính:

* **Giới thiệu (Introduction):** Mục đích, Tổng quan hệ thống (Overview), Định nghĩa & Thuật ngữ.
* **Phạm vi Kiểm thử (Scope):** Các tính năng **cần** và **không cần** kiểm thử.
* **Chiến lược Kiểm thử (Test Strategy):** Phương pháp tiếp cận, các cấp độ và loại hình kiểm thử sẽ được áp dụng.
* **Môi trường Kiểm thử (Test Environment):** Phần cứng, phần mềm, công cụ, và dữ liệu kiểm thử.
* **Nguồn lực & Lịch trình (Resources & Schedule):** Phân bổ nhân sự, ước tính nỗ lực và các mốc quan trọng (Milestones).
* **Sản phẩm bàn giao (Deliverables):** Các tài liệu kiểm thử sẽ được tạo ra (Test Cases, Defect Logs, Test Reports).

3.2. Tổng quan Kế hoạch Kiểm thử Dự án ShopEase

3.2.1. Mục đích và Phạm vi (Scope):

**Mục đích (Purpose)**

Kế hoạch kiểm thử này nhằm mục đích:

* Xác định các thành phần phần mềm cần kiểm thử của ứng dụng web thương mại điện tử **ShopEase** (Backend: Spring Boot, Frontend: React).
* Đề xuất và mô tả các chiến lược kiểm thử cụ thể (chức năng, phi chức năng) để đảm bảo chất lượng.
* Cung cấp khung ước lượng nỗ lực, quản lý rủi ro và sản phẩm bàn giao trong suốt quá trình kiểm thử.

**Phạm vi Kiểm thử Chính (Features to be tested):**

Phần mềm sẽ được kiểm thử toàn diện các tính năng sau:

|  |  |
| --- | --- |
| **Loại** | **Chức năng (Functional)** |
| **Xác thực & Quyền** | Đăng ký, Đăng nhập (Buyer/SysAdmin), Đăng xuất, Kiểm soát truy cập (JWT token), Quản lý trạng thái người dùng (Admin). |
| **Danh mục Sản phẩm** | Xem, Lọc, Tìm kiếm sản phẩm (Buyer); Thêm, Sửa, Xóa, Quản lý danh mục sản phẩm (SysAdmin). |
| **Giỏ hàng & Đặt hàng** | Thêm/Xóa/Cập nhật sản phẩm trong Giỏ hàng, Tính tổng chi phí, Đặt hàng (COD), Theo dõi trạng thái đơn hàng (Buyer), Xử lý/Cập nhật/Hủy đơn hàng (SysAdmin). |
| **Quản lý Tồn kho** | Xem chi tiết tồn kho, Tạo/Xem/Sửa/Xóa Phiếu Nhập/Xuất kho, Xem lịch sử nhập – xuất, Quản lý đơn mua hàng (SysAdmin). |
| **Khởi tạo Dữ liệu** | Kiểm tra việc tạo tài khoản SysAdmin, Người mua mẫu, Sản phẩm mẫu và Đơn hàng mẫu ban đầu. |

**Phạm vi Kiểm thử Phi Chức năng (Non-Functional)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Loại** | **Mô tả** |
| **Khả năng sử dụng (Usability)** | Quản lý phiên người dùng, Tính đáp ứng của giao diện React (Responsive Design), Điều hướng trực quan. |
| **Tương thích (Compatibility)** | Kiểm thử trên các trình duyệt chính (Chrome, Firefox, Edge, Safari) và hệ điều hành Windows 11/macOS. |
| **Giới hạn Thiết kế (Design Constraints)** | Giới hạn độ dài dữ liệu, hỗ trợ mã hóa ký tự UTF-8. |
| **Giao diện (Interfaces)** | Hiển thị giao diện người dùng chính xác, API endpoints hoạt động đúng giữa Frontend và Backend. |

**Phạm vi Không Kiểm thử (Not in scope):**

* **Tích hợp cổng thanh toán bên thứ ba thực tế** (chỉ mô phỏng thanh toán).
* Kiểm thử ứng dụng di động riêng biệt (chỉ tập trung vào tính đáp ứng web).
* Kiểm thử chịu đựng cực hạn (**Stress testing**) và khôi phục sau sự cố (**Crash/Recovery testing**).

3.2.2. Chiến lược Kiểm thử (Test Strategy):

Chiến lược kiểm thử được thiết kế theo **mô hình Agile (Scrum)** và phương **pháp Kiểm thử Liên tục (Continuous Testing)**, đảm bảo chất lượng được tích hợp vào mọi giai đoạn phát triển (Shift-Left Testing) và được duy trì qua CI/CD Pipeline.

**A. Các Giai đoạn Kiểm thử (Test Stages):**

Chiến lược này được thiết kế dựa trên mô hình kiểm thử theo chức năng (Feature-driven) và theo từng giai đoạn (Sprint) trong Kế hoạch phát triển dự án dự án (Project Plan).

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Giai đoạn** | **Mục tiêu Ánh xạ từ Sprint Backlog** | **Nhóm Chịu trách nhiệm** | **Tần suất** |
| Unit Test (UT) | Xác minh logic nghiệp vụ cấp độ hàm/phương thức (Services, Controllers, Components). Đảm bảo các Tasks trong Sprint Backlog được mã hóa đúng logic. | Development Team | Chạy tự động khi developer commit code và khi merge vào nhánh chính. |
| Integration Test (IT) | Đảm bảo sự tương tác giữa các module (React ↔ API Spring Boot) và với Cơ sở Dữ liệu (Spring Boot ↔ MySQL) là chính xác. | Development/Testing Team | Chạy tự động sau Unit Test và trước khi Build. |
| System Test (ST) | Kiểm thử toàn bộ hệ thống (end-to-end) cho các User Story được chọn trong Sprint. Đảm bảo toàn bộ luồng nghiệp vụ của Sprint đó hoạt động. | Testing Team | Chạy tự động sau khi bản Build mới được triển khai lên môi trường Staging. Mô phỏng luồng người dùng cuối |
| Regression Test (RT) | Tái kiểm tra toàn bộ các chức năng đã hoàn thành ở các Sprint trước đó (ví dụ: Auth, Catalog) sau khi mã Sprint mới được hợp nhất. | Testing Team | Toàn bộ bộ Test Tự động (Unit, IT, E2E) từ các Sprint trước sẽ được chạy lại để bảo vệ các tính năng đã hoàn thành. |
| Acceptance Test (UAT) | Xác nhận rằng Product Increment (tổng sản phẩm sau Sprint) đáp ứng Definition of Done (DoD) và nhu cầu của đại diện SysAdmin/Buyer. | Đại diện Người dùng | Cuối mỗi Sprint, trên môi trường Staging. |

**B. Chiến lược Tự động hóa trong CI/CD (Test Automation in CI/CD):**

Chiến lược này tập trung vào việc tự động hóa kiểm thử để hỗ trợ quy trình Tích hợp Liên tục (CI) và Triển khai Liên tục (CD) của dự án:

1. Unit & Integration Test Automation (CI Focus):

* Mục đích: Đảm bảo tính ổn định của mã nguồn mới.
* Kích hoạt: Tự động chạy khi Developer push code và khi merge vào nhánh chính.
* Hành động: Nếu các bài kiểm tra này thất bại, CI Pipeline sẽ bị ngắt (break), ngăn chặn việc tạo ra bản build lỗi.

2. System & Regression Test Automation (CD Focus):

* Mục đích: Bảo vệ các chức năng đã có (Hồi quy) và xác minh tính đúng đắn của bản build mới.
* Kích hoạt: Tự động chạy sau khi bản build mới được triển khai thành công lên môi trường Staging.

3. Performance Testing (Load) - Periodic:

* Mục đích: Đánh giá hiệu năng phản hồi và khả năng chịu tải của API dưới mức tải trung bình (50–100 người dùng đồng thời).
* Tần suất: Thực hiện vào cuối các Sprint quan trọng (Sprint 3, 4) sau khi các module trọng yếu (Order, Inventory) hoàn thành.

**C. Các Loại Hình Kiểm thử Áp dụng (Testing Types):**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Loại kiểm thử** | **Mục đích chính theo Product Backlog** | **Kỹ thuật áp dụng** |
| Functional Testing | Xác minh từng chức năng theo User Story (AUTH-01, CAT-02, INV-03). | Phân vùng tương đương (Equivalence Partitioning) và Phân tích giá trị biên (Boundary Value Analysis) cho các trường nhập liệu (số lượng sản phẩm, giá trị tồn kho,…). |
| Business Cycle Testing | Đảm bảo chu kỳ nghiệp vụ hoàn chỉnh (ví dụ: Đặt hàng (ORDER-05) → Xử lý Đơn hàng (ORDER-09) → Xuất kho (INV-03)). | Sử dụng các luồng nghiệp vụ cốt lõi (User Stories có Priority: High) làm kịch bản kiểm thử End-to-End. |
| Data Integrity Testing | Đảm bảo dữ liệu tồn kho được cập nhật chính xác giữa các bảng docket\_variant, variant và count\_variant. | Kiểm tra các ràng buộc dữ liệu (Data Constraints) và tính toàn vẹn sau các giao dịch (ví dụ: tồn kho không âm sau khi xuất kho). |
| Performance Testing | Đo lường hiệu năng của các API quan trọng (ví dụ: Tạo API lấy danh sách tồn kho INV-01, API Đặt hàng ORDER-05). | Sử dụng công cụ tạo tải (JMeter/k6) để đo Thời gian Phản hồi (Response Time) và Tỷ lệ Lỗi. |
| Security/Access Control | Đảm bảo phân quyền truy cập (AUTH-05, AUTH-08) được tuân thủ nghiêm ngặt theo vai trò (Buyer vs. SysAdmin). | Thử truy cập các tài nguyên Admin bằng tài khoản Buyer và ngược lại. |

3.2.3. Môi trường và Nguồn lực

**A. Môi trường Kiểm thử (Test Environment):**

Môi trường kiểm thử được cấu hình để mô phỏng gần nhất với môi trường Production, bao gồm:

|  |  |
| --- | --- |
| **Yếu tố** | **Chi tiết kỹ thuật** |
| **Web Server** | Embedded Tomcat (phiên bản 11.0.13) |
| **Backend** | Spring Boot (3.5.6) trên Windows 11 |
| **Frontend** | ReactJS (19) với Mantine UI |
| **Cơ sở Dữ liệu** | MySQL (8.0.44) |
| **Trình Duyệt** | Chrome, Firefox (Execution), Edge, Safari (Certification) |
| **Phần cứng (Tối thiểu)** | CPU Intel Core i5, RAM 4GB, HDD 40GB (cho Web server) |

**B. Nguồn lực (Human Resource)**

Đội ngũ kiểm thử bao gồm các thành viên với vai trò và trách nhiệm cụ thể:

* **Trang Gia Huy (Tester):** Quản lý đội kiểm thử, lập kế hoạch, thiết kế và thực hiện Test Cases cho các chức năng cốt lõi (Xác thực, Danh mục).
* **Nguyễn Lê Quỳnh Hương (Tester):** Thiết kế và thực hiện Test Cases cho hiệu năng (Performance), tương thích (Compatibility), và hỗ trợ Unit Testing cho các mô-đun Backend.

**C. Các Mốc Quan trọng (Test Milestones)**

Các mốc thời gian được gắn kết trực tiếp với lịch trình Sprint của Kế hoạch Dự án, nhấn mạnh việc kiểm thử được thực hiện theo từng đợt lặp.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Công việc** | **Giai đoạn trong Kế hoạch dự án** | **Ngày Bắt đầu (Dự kiến)** | **Ngày Kết thúc (Dự kiến)** |
| **I. PHA THIẾT KẾ & LẬP KẾ HOẠCH (PRE-SPRINT & SPRINT 1)** | Khởi tạo/Phân tích |  |  |
| Lập Kế hoạch Kiểm thử Tổng thể (Test Plan) | Khởi tạo Dự án | 2025-10-01 | 2025-10-06 |
| Đánh giá & Cập nhật Kế hoạch Kiểm thử (TP) | Khởi tạo Dự án | 2025-10-07 | 2025-10-08 |
| Lập Kế hoạch Kiểm thử Đơn vị (Unit Test Plan) | Trước Sprint 1 | 2025-10-09 | 2025-10-10 |
| Đánh giá & Cập nhật Kế hoạch UT | Trước Sprint 1 | 2025-10-11 | 2025-10-11 |
| Thiết kế Trường hợp Kiểm thử Đơn vị (UTC) | Sprint 1 (Catalog) | 2025-10-12 | 2025-10-17 |
| Đánh giá & Cập nhật Trường hợp UT (UTC) | Sprint 1 (Catalog) | 2025-10-18 | 2025-10-19 |
| **II. THỰC THI KIỂM THỬ THEO SPRINT** |  |  |  |
| Thực hiện UT, IT, ST & Báo cáo lỗi (Chức năng Catalog) | Cuối Sprint 1 | 2025-10-20 | 2025-10-24 |
| Kiểm thử Chấp nhận Người dùng (UAT) cho S1 | Sau Sprint 1 | 2025-10-25 | 2025-10-27 |
| Thiết kế Trường hợp Kiểm thử Tích hợp (ITC) (Auth, Order) | Bắt đầu Sprint 2 | 2025-11-04 | 2025-11-08 |
| Đánh giá & Cập nhật Trường hợp Tích hợp (ITC) | Bắt đầu Sprint 2 | 2025-11-09 | 2025-11-10 |
| Thiết kế Trường hợp Kiểm thử Hệ thống (STC) (Order, Inventory) | Bắt đầu Sprint 2 | 2025-11-11 | 2025-11-15 |
| Đánh giá & Cập nhật Trường hợp Hệ thống (STC) | Bắt đầu Sprint 2 | 2025-11-16 | 2025-11-17 |
| Thực hiện UT, IT, ST, RT & Báo cáo lỗi (S2: Auth, S3: Cart/Order) | Cuối Sprint 2 | 2025-11-28 | 2025-12-02 |
| Kiểm thử Chấp nhận Người dùng (UAT) cho S2 & S3 | Sau Sprint 2 | 2025-12-04 | 2025-12-08 |
| Thực hiện UT, IT, ST, RT & Báo cáo lỗi (S4: Inventory) | Tiếp nối S2 UAT | 2025-12-09 | 2025-12-13 |
| Kiểm thử Chấp nhận Người dùng Cuối cùng (Final UAT) | Cuối Dự án | 2025-12-14 | 2025-12-16 |
| Triển khai Production & Kiểm thử sau Triển khai (PDT) | Sau UAT | 2025-12-17 | 2025-12-18 |

**D. Sản phẩm Bàn giao (Deliverables)**

Các tài liệu chính sẽ được bàn giao sau khi hoàn thành kiểm thử bao gồm:

* **Test Plan (Kế hoạch Kiểm thử).**
* **Bộ Test Case Thủ công:** Unit Test Cases, Integration Test Cases, System Test Cases.
* **Bộ Test Tự động:** Các mã nguồn (Scripts) của API và E2E Test Tự động được lưu trữ cùng mã nguồn dự án.
* **Defect Log** (Nhật ký lỗi) chi tiết.
* **Test Reports:**
* **Test Summary Report (cho mỗi Sprint):** Báo cáo kết quả kiểm thử thủ công và tự động cho các User Story trong Sprint đó.
* **Final Test Report (cuối dự án):** Báo cáo chất lượng tổng thể và tỷ lệ lỗi được tìm thấy.

CHƯƠNG 4. THIẾT KẾ KIỂM THỬ

4.1. Giới thiệu

Chương này trình bày quy trình và kết quả của việc thiết kế các trường hợp kiểm thử (Test Case) chi tiết dựa trên chiến lược V-Model dựa vào các tài liệu ở Chương 1, Chương 2, Chương 3.

Mục tiêu của chương là đảm bảo:

* Mọi yêu cầu nghiệp vụ đều được ánh xạ thành các đối tượng kiểm thử cụ thể
* Các luồng nghiệp vụ chính và ngoại lệ đều được bao phủ
* Hoạt động kiểm thử có thể truy vết ngược từ Test Case → Workflow → Requirement

4.2. Quy trình thiết kế kiểm thử theo V-Model

Quy trình thiết kế kiểm thử của nhóm được xây dựng hoàn toàn dựa trên mô hình V-Model – một mô hình nhấn mạnh tính đối xứng và tương hỗ giữa hoạt động phát triển và hoạt động kiểm thử.

Trong cấu trúc dạng chữ V, mỗi giai đoạn phân tích và thiết kế ở nhánh trái đều có một hoạt động kiểm thử tương ứng ở nhánh phải, nhằm đảm bảo rằng mọi yêu cầu đều có thể được xác minh thông qua một trường hợp kiểm thử cụ thể.

### **4.2.1. Phân tích yêu cầu - 1a**

Ở giai đoạn đầu tiên, nhóm tiến hành thu thập, phân tích và làm rõ các yêu cầu nghiệp vụ của hệ thống bán hàng trực tuyến.

Mục tiêu của bước này là đảm bảo rằng tất cả yêu cầu:

* Được mô tả đầy đủ
* Đúng phạm vi
* Có thể kiểm thử được

Kết quả của giai đoạn này là tài liệu SRS, đóng vai trò là cơ sở cho toàn bộ hoạt động thiết kế kiểm thử về sau.

Từ quá trình phân tích yêu cầu, nhóm xác định hệ thống có các tác nhân chính:

* Khách hàng
* Quản trị viên
* Nhân viên kho
* Nhà cung cấp
* Đơn vị vận chuyển

Hệ thống được phân rã thành các module chức năng chính:

* Xác thực & phân quyền
* Danh mục sản phẩm
* Giỏ hàng – Đặt hàng – Thanh toán
* Quản lý đơn hàng
* Quản lý tồn kho

Các yêu cầu nghiệp vụ ở giai đoạn này được chuyển hóa thành Test Scenario và tiêu chí nghiệm thu, đảm bảo mỗi yêu cầu đều có ít nhất một kịch bản kiểm thử tương ứng.

4.2.2. Thiết kế hệ thống - 2a

Sau khi yêu cầu đã được xác định rõ, nhóm tiến hành thiết kế hệ thống ở mức tổng thể.  
Nội dung thiết kế bao gồm:

* Các sơ đồ Use Case
* Các luồng nghiệp vụ chính và luồng ngoại lệ
* Quan hệ giữa các tác nhân và hệ thống

Từ các sơ đồ Use Case và quy trình nghiệp vụ (Business Process), nhóm tiến hành:

* Xây dựng **Business Process Steps**
* Ánh xạ từng bước nghiệp vụ sang **Scenario ID**
* Thiết kế **Test Workflow** cho từng luồng nghiệp vụ quan trọng

Các Test Workflow được thiết kế cho:

* Quy trình mua hàng của khách hàng
* Quy trình xử lý đơn hàng
* Quy trình quản lý tồn kho
* Các luồng ngoại lệ như hết hàng, hủy đơn, giao hàng thất bại

4.2.3. Thiết kế kiến trúc - 3a

Trong giai đoạn thiết kế kiến trúc, nhóm áp dụng C4 Model (Context – Container – Component – Code) để phân rã hệ thống từ mức tổng thể đến mức thành phần.

Thiết kế kiến trúc giúp:

* Xác định rõ ranh giới giữa frontend, backend và database
* Xác định các điểm giao tiếp giữa các module
* Làm cơ sở cho việc thiết kế kiểm thử tích hợp

Từ thiết kế này, các điểm cần kiểm thử tích hợp được xác định rõ ràng, ví dụ:

* Controller ↔ Service
* Service ↔ Repository
* Backend ↔ Database

4.2.4. Thiết kế module - 4a

Ở bước thiết kế module, nhóm tiến hành phân tích chi tiết từng module chức năng thông qua:

* Class Diagram
* Quan hệ giữa các lớp
* Thuộc tính và phương thức chính

Kết quả của bước này được sử dụng làm cơ sở để xây dựng kiểm thử đơn vị (Unit Test) cho các lớp và phương thức trọng yếu trong từng module.

4.2.5. Kiểm thử đơn vị - 1b

A screenshot of a computer

Description automatically generated

4.2.6. Kiểm thử tích hợp - 2b

Sau khi các module đã ổn định qua kiểm thử đơn vị, nhóm tiến hành kiểm thử tích hợp nhằm đánh giá sự tương tác giữa các thành phần trong hệ thống.

Nhóm sử dụng:

* Spring Boot Test
* MockMvc
* H2 Database (in-memory)

Các ca kiểm thử tích hợp tập trung vào:

* Luồng xử lý API
* Truyền dữ liệu giữa các tầng
* Tính nhất quán dữ liệu giữa backend và database

Ví dụ kiểm thử tích hợp của dự án:

A screenshot of a test case

Description automatically generated

4.2.7. Kiểm thử hệ thống - 3b

Ở cấp độ cao hơn, nhóm tiến hành kiểm thử hệ thống nhằm đánh giá toàn bộ hoạt động của phần mềm như một thể thống nhất. Kiểm thử hệ thống được thực hiện theo cách tiếp cận thủ công dựa trên tập Test Case đã được xây dựng ở giai đoạn thiết kế kiểm thử, bao gồm đầy đủ các tình huống theo use case và luồng nghiệp vụ chính của người dùng.

Các hoạt động kiểm thử bao gồm:

* Kiểm thử chức năng: kiểm tra các luồng nghiệp vụ từ đầu đến cuối (end-to-end) như đăng nhập, mua hàng, thanh toán…
* Kiểm thử giao diện: đảm bảo giao diện trực quan, nhất quán và đáp ứng tiêu chuẩn hiển thị.
* Kiểm thử bảo mật cơ bản: xác minh luồng đăng nhập, phân quyền và kiểm soát truy cập.

Kết quả kiểm thử hệ thống phản ánh chất lượng tổng thể của phần mềm trước khi chuyển sang giai đoạn nghiệm thu.

4.2.8. Kiểm thử chấp nhận - 4b

Kiểm thử chấp nhận là giai đoạn cuối cùng của quy trình kiểm thử, nhằm đánh giá hệ thống dưới góc nhìn người dùng thực tế. Ở bước này, nhóm đối chiếu các tiêu chí nghiệm thu với tài liệu SRS để đảm bảo hệ thống đáp ứng đầy đủ yêu cầu của khách hàng.

Sau khi hoàn thành kiểm thử hệ thống nội bộ, phần mềm được bàn giao cho Product Owner tiến hành kiểm thử chấp nhận. Product Owner sẽ đóng vai trò người dùng cuối, mô phỏng các tình huống thực tế và đưa ra đánh giá về mức độ đáp ứng nhu cầu, tính tiện dụng, độ ổn định và mức độ phù hợp với nghiệp vụ.

Kết quả kiểm thử chấp nhận là căn cứ quan trọng để đưa ra quyết định cuối cùng về việc triển khai hệ thống lên môi trường vận hành.

4.3. Kỹ thuật thiết kế kiểm thử

4.3.1. Kiểm thử hộp đen

Kiểm thử hộp đen được sử dụng để kiểm tra chức năng của hệ thống dựa trên yêu cầu nghiệp vụ, mà không cần quan tâm đến cấu trúc bên trong của phần mềm.

Trong dự án, phương pháp này áp dụng cho kiểm thử hệ thống và kiểm thử chấp nhận, vì mục tiêu là xác minh phần mềm hoạt động đúng như kỳ vọng của người dùng cuối và đáp ứng các tiêu chí nghiệm thu.

Việc sử dụng hộp đen giúp nhóm mô phỏng các tình huống thực tế và kiểm tra toàn bộ luồng nghiệp vụ từ đầu đến cuối, phù hợp với thực hiện thủ công hoặc tự động hóa ở mức giao diện.

**Phân vùng tương đương:**

Trong test case Access Control, dữ liệu đầu vào được phân chia thành các lớp hợp lệ và không hợp lệ dựa trên trạng thái tài khoản và tính hợp lệ của thông tin người dùng. Cụ thể:

**Chức năng đăng nhập**

Lớp hợp lệ:

* Tên tài khoản tồn tại
* Mật khẩu đúng
* Tài khoản đang hoạt động

Lớp không hợp lệ:

* Sai mật khẩu
* Tài khoản bị khóa
* Tên tài khoản không tồn tại

**Chức năng đăng ký**

Lớp hợp lệ:

* Tên tài khoản chưa tồn tại
* Email đúng định dạng
* Nhập đầy đủ các trường bắt buộc

Lớp không hợp lệ:

* Email đã tồn tại
* Bỏ trống trường bắt buộc
* Email / số điện thoại sai định dạng

**Ánh xạ vào test case thực tế**  
Kỹ thuật này được áp dụng trong các test case:

* TC\_AC\_LOGIN\_VALID\_\*
* TC\_AC\_LOGIN\_INVALID\_\*
* TC\_AC\_REGISTER\_VALID\_\*
* TC\_AC\_REGISTER\_INVALID\_\*

**Kỹ thuật chuyển trạng thái:**

Trong module Access Control, các trạng thái quan trọng bao gồm:

Trạng thái tài khoản người dùng gồm bình thường và bị khóa.

Trạng thái phiên làm việc gồm đã đăng nhập và đã đăng xuất.

Các test case được xây dựng để kiểm tra: Việc chuyển trạng thái từ đã đăng nhập → đăng xuất, Việc chuyển trạng thái tài khoản từ bình thường → bị khóa → mở khóa, Xác minh hành vi hệ thống sau khi trạng thái thay đổi.

Minh chứng test case: TC\_AC\_007: đăng xuất thành công, TC\_AC\_017: khóa tài khoản người dùng, TC\_AC\_018: kiểm tra đăng nhập bằng tài khoản đã bị khóa, TC\_AC\_019: mở khóa tài khoản người dùng.

**Bảng quyết định:**

Bước 1: Xác định điều kiện.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Ký hiệu | Điều kiện | Giá trị |
| C1 | Thông tin đăng nhập hợp lệ | Y / N |
| C2 | Tài khoản bị khóa | Y / N |
| C3 | Vai trò người dùng | Khách hàng / Quản trị viên |
| C4 | Trang truy cập | User / Admin |

Bước 2: Xác định hành động.

|  |  |
| --- | --- |
| Ký hiệu | Hành động |
| A1 | Cho phép đăng nhập |
| A2 | Cho phép truy cập trang |
| A3 | Hiển thị thông báo lỗi |

Bước 3: Tính số luật.

* 2 x 2 x 3 x 2 = 24 rules
* Mỗi rules đại diện cho một tổ hộp điều kiện có thể xảy ra.

Bước 4: Bảng quyết định đầy đủ.

(N: No, Y: Yes, DC: Don’t Care, KH: Khách hàng, QTV: Quản trị viên)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Rule | R1 | R2 | R3 | R4 | R5 | R6 | R7 | R8 |
| C1: Đăng nhập hợp lệ | N | N | N | N | Y | Y | Y | Y |
| C2: Tài khoản bị khóa | DC | DC | DC | DC | Y | Y | N | N |
| C3: Chức vụ | DC | DC | DC | DC | KH | QTV | KH | QTV |
| C4: Trang | Public | QTV | Public | QTV | Public | QTV | QTV | QTV |
| A1: Đăng nhập thành công | N | N | N | N | N | N | Y | Y |
| A2: Truy cập được cho phép | N | N | N | N | N | N | N | Y |
| A3: Lỗi đã xuất hiện | Y | Y | Y | Y | Y | Y | Y | N |

DC (Don’t Care): điều kiện không ảnh hưởng đến kết quả

* Nếu thông tin đăng nhập không hợp lệ → luôn bị từ chối (R1–R4)
* Nếu tài khoản bị khóa → đăng nhập thất bại (R5–R6)
* Nếu Customer truy cập trang Admin → bị từ chối (R7)
* Nếu Admin truy cập trang Admin → cho phép (R8)

Bước 5: Rút gọn bảng quyết định.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Rule | C1 | C2 | C3 | C4 |
| R1 | N | DC | DC | DC |
| R2 | Y | Y | DC | DC |
| R3 | Y | N | Khách hàng | Admin |
| R4 | Y | N | Quản trị viên | Admin |

Mapping Rule → Test Case

|  |  |
| --- | --- |
| Rule | Test Case |
| R1 | TC\_AC\_LOGIN\_INVALID |
| R2 | TC\_AC\_LOGIN\_DISABLED |
| R3 | TC\_AC\_ACCESS\_DENIED |
| R4 | TC\_AC\_ACCESS\_ALLOWED |

4.3.2. Kiểm thử hộp trắng

Kiểm thử hộp trắng được sử dụng để kiểm tra logic bên trong code, luồng dữ liệu, nhánh điều kiện và vòng lặp, giúp phát hiện lỗi ở mức module hoặc phương thức riêng lẻ.

Trong dự án, phương pháp này áp dụng cho kiểm thử đơn vị và kiểm thử tích hợp, vì mục tiêu là đảm bảo từng thành phần hoạt động chính xác theo thiết kế và các module tương tác đúng.

Việc sử dụng hộp trắng giúp nhóm phát hiện lỗi sớm, giảm rủi ro khi tích hợp, và thuận tiện cho kiểm thử tự động.

**a. Phân tích hàm deleteAddress**

|  |  |
| --- | --- |
| **Node** | **Mô tả** |
| 1 | Kiểm tra tồn tại địa chỉ |
| 2 | Ném exception |
| 3 | Thực hiện xóa |
| 4 | Kết thúc |
| **Edge** | **Diễn giải** |
| 1 → 2 | Không tồn tại |
| 1 → 3 | Tồn tại |
| 2 → End | Kết thúc do lỗi |
| 3 → 4 | Kết thúc thành công |

4.4. Phương pháp thiết kế kiểm thử

4.4.1. Kiểm thử thủ công

Dự án áp dụng kiểm thử thủ công cho giai đoạn kiểm thử chấp nhận. Phương pháp này được sử dụng nhằm đánh giá hệ thống dưới góc nhìn người dùng cuối, kiểm tra các luồng nghiệp vụ chính và xác nhận mức độ đáp ứng của hệ thống so với các yêu cầu đã đặc tả.

Các ca kiểm thử thủ công được thực hiện dựa trên Test Case và Review Checklist đã thiết kế, kết quả kiểm thử được ghi nhận và đối chiếu với kết quả mong đợi trước khi tiến hành nghiệm thu hệ thống.

**Dùng công cụ Postman để kiểm thử các api**

**API\_PROD\_02**

A screenshot of a computer

Description automatically generated

**API\_PROD\_03**

**A screenshot of a computer

Description automatically generated**

**API\_PROD\_07**

**A screenshot of a computer

Description automatically generated**

**API\_PROD\_05**

**A screenshot of a computer

Description automatically generated**

4.4.2. Kiểm thử tự động

Dự án áp dụng kiểm thử tự động thông qua việc tích hợp quy trình CI/CD bằng GitHub Actions nhằm tự động hóa quá trình build, kiểm thử và triển khai hệ thống. Kiểm thử tự động được sử dụng cho các kiểm thử hộp trắng bao gồm kiểm thử đơn vị và kiểm thử tích hợp và kiểm thử hệ thống.

Mỗi khi có thay đổi mã nguồn được đẩy lên kho lưu trữ GitHub, pipeline CI/CD sẽ tự động kích hoạt job test Job này thực hiện các bước build dự án và chạy toàn bộ các bộ kiểm thử tự động đã được xây dựng.

Nếu job test thất bại, pipeline sẽ tự động tạo Issue trên GitHub để ghi nhận lỗi phát sinh, hỗ trợ nhóm phát triển theo dõi và xử lý kịp thời.

Nếu job test thành công, pipeline sẽ tự động đóng các Issue liên quan đến lỗi kiểm thử trước đó, đảm bảo trạng thái hệ thống luôn được cập nhật chính xác.

Khi mã nguồn được merge vào nhánh chính (Main), pipeline CI/CD sẽ kích hoạt job deploy, thực hiện gọi đến nền tảng Render để tiến hành triển khai lại hệ thống.

A screenshot of a computer

Description automatically generatedHình 4.3. Pipeline CI/CD của GitHub Actions.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

CHƯƠNG 5. BÁO CÁO KIỂM THỬ

5.1. Tổng quan về quá trình kiểm thử

Sau khi hoàn tất giai đoạn thiết kế kiểm thử ở Chương 4, nhóm đã tiến hành thực hiện kiểm thử cho hệ thống Electro E-Commerce theo đúng kế hoạch đã đề ra. Quá trình kiểm thử được triển khai trong 6 tuần bao gồm các giai đoạn từ kiểm thử đơn vị, kiểm thử tích hợp, kiểm thử hệ thống và kiểm thử chấp nhận.

Nhóm tập trung vào kiểm thử toàn bộ các hức năng nghiệp vụ chính của hệ thống .Các Test Case được thực hiện một cách cẩn thận, chi tiết và được ghi lại đầy đủ kết quả trong các tài liệu bàn giao.

5.2. Báo cáo trường hợp kiểm thử

5.2.1. Giới thiệu

Các trường hợp kiểm thử này được phân loại thành hai nhóm Positive (kiểm tra hành vi đúng với mong đợi của hệ thống) và Negative (kiểm tra khả năng xử lý lỗi, ngoại lệ và điều kiện không hợp lệ).

Bộ kiểm thử được xây dựng cho 6 module chức năng chính của hệ thống gồm kiểm soát truy cập, sản phẩm, giỏ hàng, đơn hàng, thanh toán và sổ địa chỉ, với tổng cộng 72 trường hợp kiểm thử.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Module** | **Mã** | **Số lượng Test Case** | **Mô tả** | **Kết quả** |
| Xác thực & phân quyền | AC | 23 | Đăng ký, đăng nhập, đăng xuất, cập nhật hồ sơ, phân quyền Admin/Buyer | 20 Pass 3 Fail |
| Quản lý sản phẩm & danh mục | PR | 19 | Xem, lọc, tìm kiếm, thêm/sửa/xóa sản phẩm và danh mục | 19 Pass |
| Giỏ hàng & đơn hàng | OR | 18 | Giỏ hàng, thanh toán, theo dõi và quản lý đơn hàng | 18 Pass |
| Quản lý tồn kho | INV | 20 | Nhập kho, xuất kho, lịch sử kho, đơn mua hàng | 20 Pass |
| Tổng cộng | | 80 | Bao phủ các chức năng chính của hệ thống | 77 Pass 3 Fail |

5.2.2. Phạm vi bao phủ

Nhóm đã xây dựng **80 Test Case**, bao phủ **100% các chức năng chính (Functional Requirements)** của hệ thống.

Các nhóm chức năng được bao phủ bao gồm:

* Xác thực và phân quyền người dùng
* Quản lý người dùng
* Quản lý sản phẩm và danh mục
* Quản lý giỏ hàng và xử lý đơn hàng
* Quản lý tồn kho, nhập – xuất kho và đơn mua hàng

Các **yêu cầu phi chức năng** như:

* Hiệu năng hệ thống
* Khả năng chịu tải
* Bảo mật nâng cao
* chưa được kiểm thử trong phạm vi đồ án.

**Tỷ lệ bao phủ:**

* Chức năng (Functional): **100%**
* Phi chức năng (Non-functional): **0%**

5.2.3. Kết quả thực thi

Thống kê chi tiết

* **Tổng số Test Case:** 80
* **Passed:** 77
* **Failed:** 3
* **Blocked:** 0
* **Not run:** 0

Tỷ lệ phần trăm

* **96.25% Test Case thành công (Passed)**
* **3.75% Test Case thất bại (Failed)**
* **0% Test Case bị chặn (Blocked)**
* **0% Test Case chưa chạy (Not run)**