|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | | | |
| **Use case Number** | UC\_XửLíBánHàng | | |
| **Use case Name** | Xử lí bán hàng | | |
| **Actor** | Khách hàng | | |
| **Summary** | Khách hàng có thể cập nhật thông tin về số lượng sản phẩm, thêm, xoá sản phẩm bên trong giỏ hàng | | |
| **Basic Course of Events** | **Actor Action** | | **System Response** |
| 1. Khách hàng truy cập truy cập vào giỏ hàng bằng cách ấn vào nút bấm **“Giỏ hàng”** hoặc ấn vào icon Giỏ hàng. **E1** | |  |
|  | | 2. Chuyển hướng đến trang giỏ hàng của khách hàng |
|  | | 3. Load dữ liệu giỏ hàng của khách hàng từ CSDL lên giao điện Giỏ hàng |
| 4. Bấm nút **“+”, “–“** hoặc để tăng hoặc giảm số lượng sản phẩm. **A1** | |  |
|  | | 5. Kiểm tra số lượng sản phẩm của khách hàng trong Giỏ hàng **E2** |
|  | | 6. Hệ thống cập nhật lại CSDL Giỏ Hàng của Khách hàng |
|  | | 6. Hệ thống hiển thị số lượng mới của sản phẩm trong giỏ hàng. |
| **Alternative Paths** | **A1** | | |
| **Actor Action** | **System Response** | |
| 1. Khách hàng ấn vào nút bấm có biểu tượng thùng rác để xoá sản phẩm đó ra khỏi giỏ hàng. |  | |
|  | 2. Hệ thống xoá sản phẩm mà khách hàng chọn ra khỏi giỏ hàng và cập nhật lại CSDL Giỏ Hàng của khách hàng, | |
| **Exception Paths** | **E1.** Nếu giỏ hàng của khách hàng trống thì hệ thống sẽ hiển thị “Giỏ hàng của bạn đang trống” đến cho khách hàng.  **E2.** Nếu số lượng món hàng giảm về 1 và khách hàng vẫn tiếp tục ấn vào nút “**-**“ thì ở lần bấm tiếp theo sẽ giảm số lượng về 0 và xoá hẵn món hàng đấy ra khỏi giỏ hàng. | | |
| **Pre-Conditions** | Khách hàng phải đăng nhập vào hệ thống. | | |
| Hệ thống hiển thị danh sách sản phẩm mà khách hàng đã chọn. | | |
| Khách hàng phải có ít nhất 1 sản phẩm trong giỏ hàng. | | |
| **Post-Conditions** | Cập nhật và hiển thị số lượng sản phẩm trong giỏ hàng | | |
| **Activity Diagram** | | | |