

TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHIỆP HÀ NỘI
KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN



**BÁO CÁO BTL THUỘC HỌC PHẦN
THIẾT KẾ PHẦM MỀM
MÃ HỌC PHẦN: IT6096**

**PHÂN TÍCH THIẾT KẾ WEBSITE
THỜI TRANG Magonn**

GVHD: Nguyễn Thị Thanh Huyền
Nhóm – Lớp: 11 - 20241IT6096003
Thành viên: Nguyễn Duy Phúc – 2022605204
 Nguyễn Việt Hà - 2022604010
 Lê Phương Nam - 2022606030
 Lê Hải Quang - 2022603970

Hà Nội, năm 202

LỜI CẢM ƠN

Để hoàn thành được đề tài “Phân tích thiết kế website thời trang Magonn” nhóm 11 xin bày tỏ lòng biết ơn đến giảng viên bộ môn “Thiết kế phần mềm” – giảng viên Nguyễn Thị Thanh Huyền. Chính cô là người đã tận tình dạy dỗ và truyền đạt những kiến thức quý báu cho chúng em trong suốt học kỳ qua. Trong thời gian tham dự lớp học của cô, chúng em đã được tiếp cận với nhiều kiến thức bổ ích và rất cần thiết cho quá trình học tập, làm việc sau này của chúng em. Với khoảng thời gian chưa nhiều, nhóm chúng em đã nỗ lực, cố gắng để hoàn thành thật tốt đề tài. Chúng em xin kính chúc cô thật nhiều sức khỏe để công hiến nhiều hơn trong sự nghiệp giảng dạy.

Chúng em xin chân thành cảm ơn!

LỜI MỞ ĐẦU

Trong báo cáo này, chúng tôi xin được trình bày về kết quả của quá trình phân tích thiết kế phần mềm đối với dự án Website Magonn. Chủ đề này là một phần quan trọng trong học phần Thiết Kế Phần Mềm, nơi chúng tôi tập trung vào việc áp dụng các phương pháp và công cụ để thiết kế một hệ thống phần mềm hiệu quả và chất lượng.

Website Magonn được chọn làm đề tài cho dự án này với mong muốn tạo ra một trang web thú vị và hấp dẫn cho người dùng. Qua quá trình nghiên cứu và phân tích, chúng tôi đã tiến hành các bước cần thiết để hiểu rõ yêu cầu, nhu cầu của khách hàng cũng như đưa ra các phương án thiết kế phù hợp. Hy vọng rằng thông qua báo cáo này, quý thầy cô và các bạn đọc sẽ có cái nhìn tổng quan và chi tiết về quá trình phân tích thiết kế phần mềm đối với dự án Website Magonn. Chúng tôi mong muốn rằng dự án này sẽ đem lại giá trị và sự hài lòng cho khách hàng cũng như mang lại kinh nghiệm quý báu cho chúng tôi trong quá trình học tập và làm việc.

LỜI CẢM ƠN	1
LỜI MỞ ĐẦU	2
CHƯƠNG I. MÔ TẢ CHỨC NĂNG	6
1.1 . Biểu đồ use case.....	6
1.1.1. Các use case phần Front End	6
1.1.2. Các use case phần Back End	8
1.2.Mô tả chi tiết các use case.....	10
1.2.5. Mô tả use case Xem chi tiết sản phẩm. (Lê Hải Quang)	10
1.2.6 Mô tả use case Mua hàng (Nguyễn Việt Hà)	11
1.2.8.Mô tả use case Tìm kiếm (Lê Phương Nam)	13
1.2.10. Mô tả use case Xem Khuyến mại (Nguyễn Duy Phúc)	15
1.2.12. Mô tả use case Quản lý đơn hàng. (Lê Hải Quang).....	16
1.2.13. Mô tả use case Bảo trì bộ sưu tập (Nguyễn Việt Hà)	19
1.2.15. Mô tả use case Bảo trì sản phẩm (Lê Phương Nam)	21
1.2.16. Mô tả use case Bảo trì khuyến mại (Nguyễn Duy Phúc).....	24
CHƯƠNG II. PHÂN TÍCH USE CASE	27
2.1. Phân tích các use case	27
2.1.5. Phân tích use case Xem chi tiết sản phẩm (Lê Hải Quang).....	27
2.1.6. Phân tích use case Mua hàng (Nguyễn Việt Hà)	28
2.1.8. Phân tích use case Tìm kiếm (Lê Phương Nam)	31
2.1.10. Phân tích use case Xem khuyến mãi (Nguyễn Duy Phúc)	34
2.1.12. Phân tích use case Quản lý đơn hàng (Lê Hải Quang)	36
2.1.13. Phân tích use case Bảo trì bộ sưu tập (Nguyễn Việt Hà)	40
2.1.15. Phân tích use case Bảo trì sản phẩm (Lê Phương Nam).....	44
2.1.16. Phân tích use case Bảo trì khuyến mãi (Nguyễn Duy Phúc)	50
CHƯƠNG 3: THIẾT KẾ GIAO DIỆN	55
3.1. Giao diện use case Xem chi tiết sản phẩm (Lê Hải Quang)	55
3.1.1. Hình dung màn hình.....	55
3.1.2. Biểu đồ lớp màn hình.....	55

3.1.3. Biểu đồ cộng tác của các màn hình.....	56
3.2. Giao diện use case Mua hàng (Nguyễn Việt Hà)	57
3.2.1. Hình dung màn hình.....	57
3.2.2. Biểu đồ lớp màn hình.....	58
3.2.3. Biểu đồ cộng tác của màn hình chính	59
3.3. Giao diện use case Tìm kiếm (Lê Phương Nam)	59
3.3.1. Hình dung màn hình.....	59
3.3.2. Biểu đồ lớp màn hình.....	60
3.3.3. Biểu đồ cộng tác của các màn hình.....	60
3.4. Giao diện use case Xem khuyến mại (Nguyễn Duy Phúc)	61
3.4.1. Hình dung màn hình.....	61
3.4.2. Biểu diễn lớp màn hình.....	62
3.4.3. Biểu đồ cộng tác của các màn hình.....	62
3.5. Giao diện use case Quản lý đơn hàng (Lê Hải Quang).....	63
3.5.1. Hình dung màn hình.....	63
3.5.2. Biểu diễn lớp màn hình.....	64
3.5.3. Biểu đồ cộng tác của các màn hình.....	65
3.6. Giao diện use case Bảo trì bộ sưu tập (Nguyễn Việt Hà)	66
3.6.1. Hình dung màn hình.....	66
3.6.2. Biểu diễn lớp màn hình.....	67
3.6.3. Biểu đồ cộng tác của các màn hình.....	68
3.7. Giao diện use case Bảo trì sản phẩm (Lê Phương Nam)	69
3.7.1. Hình dung màn hình.....	69
3.7.2. Biểu diễn lớp màn hình.....	70
3.7.3. Biểu đồ cộng tác của các màn hình.....	71
3.8. Giao diện use case Bảo trì khuyến mại (Nguyễn Duy Phúc)	72
3.8.1. Hình dung màn hình.....	72
3.8.2. Biểu diễn lớp màn hình.....	73
3.8.3. Biểu đồ cộng tác của các màn hình.....	73

3.9. Các biểu đồ tổng hợp	75
3.9.1. Biểu đồ điều hướng màn hình của nhóm use case chính.....	75
3.3.2. Biểu đồ điều hướng màn hình của nhóm use case thứ cấp.....	76

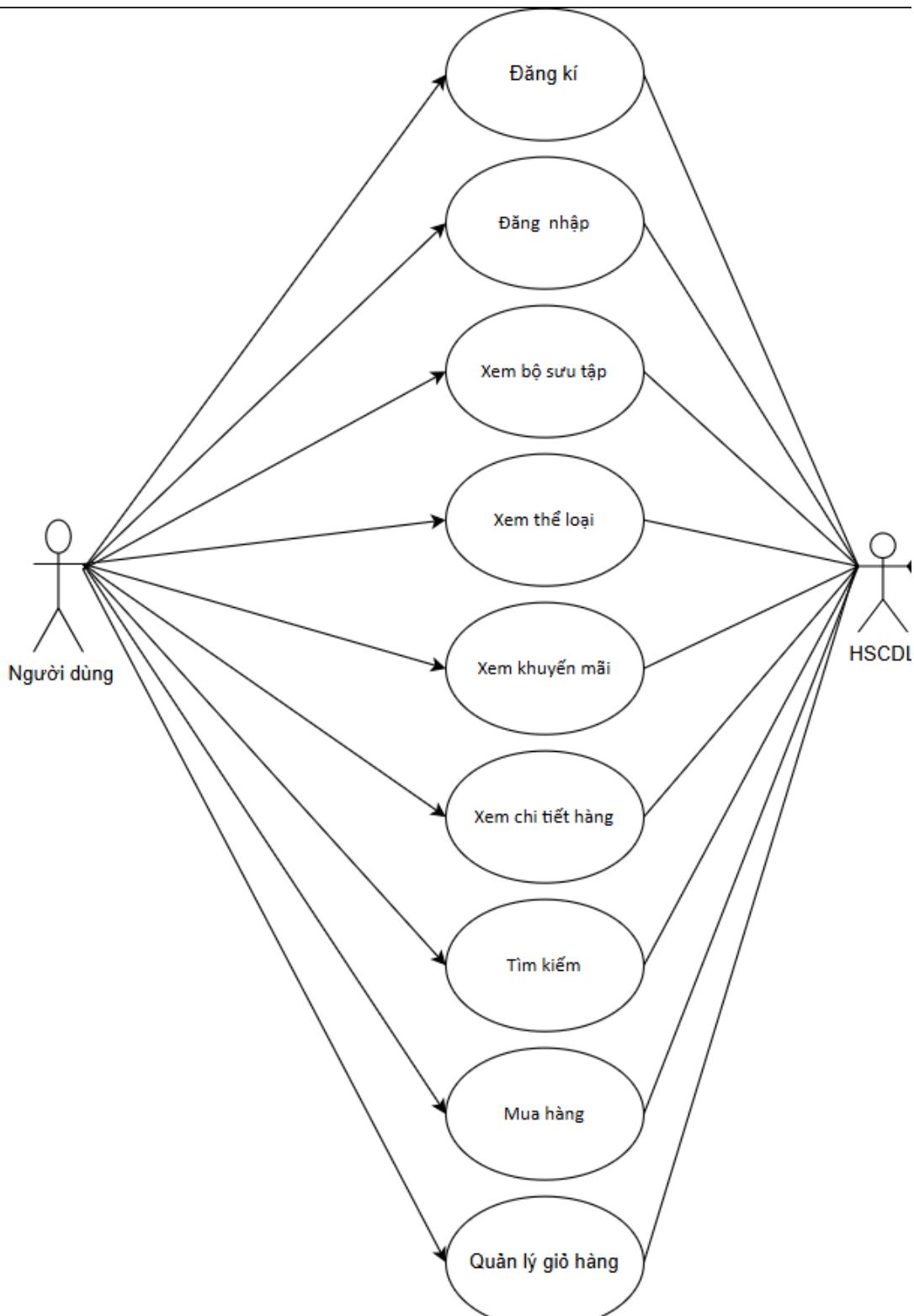
CHƯƠNG I. MÔ TẢ CHỨC NĂNG

1.1. Biểu đồ use case



Hình 1.1. Biểu đồ use case tổng quan

1.1.1. Các use case phần Front End

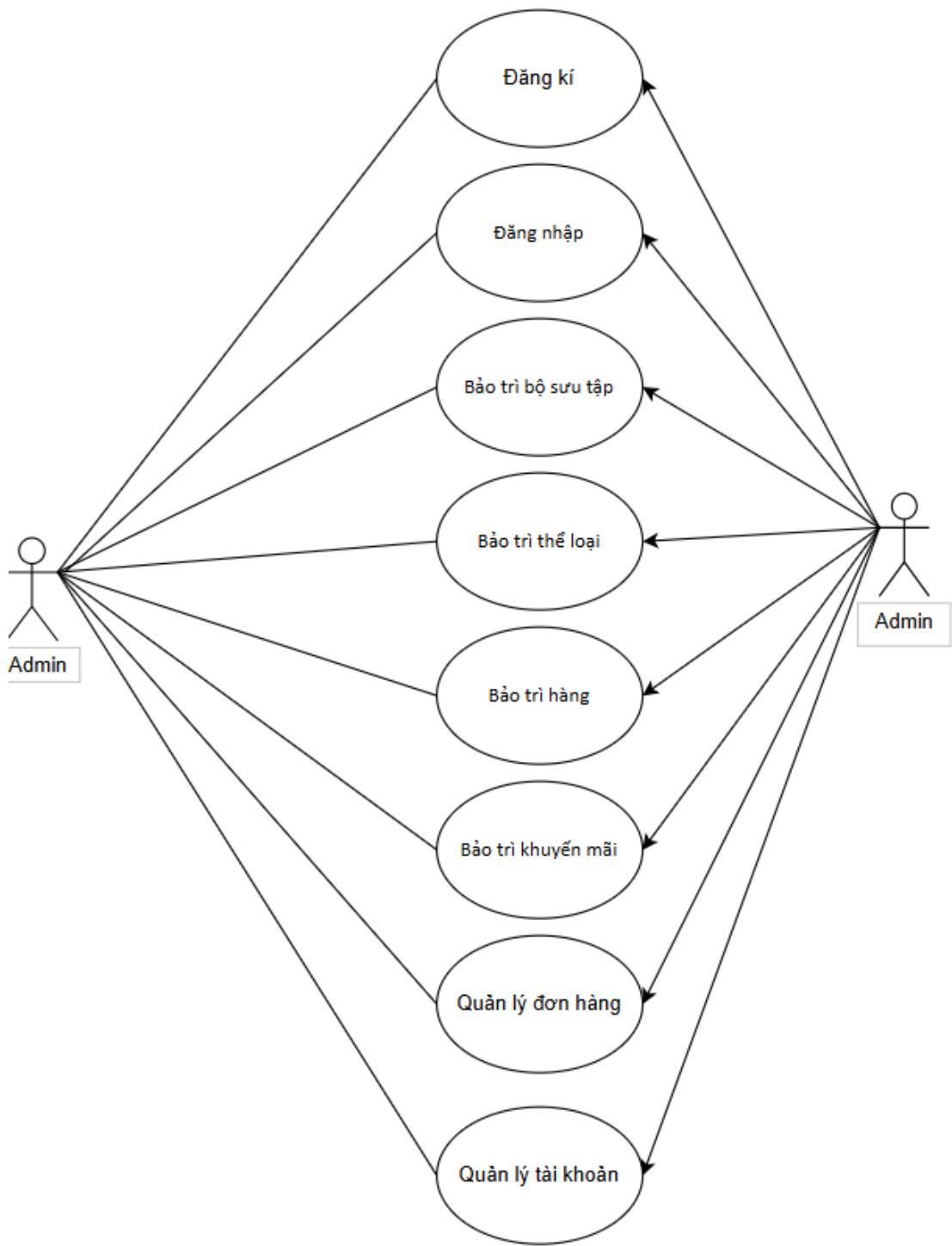


Hình 1.2. Biểu đồ use case phía Front End

- **Đăng ký:** cho phép khách hàng đăng ký tài khoản thành viên.

- **Đăng nhập:** cho phép khách hàng đăng nhập vào tài khoản thành viên
- **Xem bộ sưu tập:** cho phép khách hàng xem bộ sưu tập.
- **Tìm kiếm:** cho phép khách hàng tìm kiếm sản phẩm mong muốn.
- **Xem thể loại:** cho phép khách hàng xem thông tin thể loại
- **Mua hàng:** Cho phép khách hàng mua ở giỏ hàng.
- **Liên hệ, đánh giá:** cho phép khách hàng trao đổi thông tin với nhân viên chăm sóc khách hàng thông qua hotline, email, live chat, messenger.
- **Xem khuyến mãi:** xem sản phẩm có chương trình khuyến mãi.
- **Quản lý giỏ hàng:** Cho phép khách hàng thêm hàng vào giỏ, xóa mặt hàng trong giỏ, sửa số lượng hàng trong giỏ hoặc xóa toàn bộ giỏ hàng.

1.1.2. Các use case phần Back End



Hình 1.3. Biểu đồ use case phía Back End

- **Đăng nhập:** cho phép admin đăng nhập hệ thống

- **Bảo trì bộ sưu tập:** Cho phép người quản trị xem, thêm, sửa, xóa thông tin trong bảng BOSUUTAP.

- **Bảo trì thẻ loại:** Cho phép người quản trị xem, sửa, xóa thông tin trong bảng HANG.

- **Bảo trì hàng:** Cho phép người quản trị xem, thêm, sửa, xóa thông tin trong bảng HANG.

- **Bảo trì khuyến mãi:** Cho phép người quản trị xem, thêm, sửa, xóa thông tin trong bảng HANG.

- **Quản lý đơn hàng:** Cho phép người quản trị xem, thêm, sửa, xóa thông tin trong bảng DONHANG.

- **Quản lý tài khoản:** Cho phép người quản trị xem, thêm, sửa, xóa thông tin trong bảng TAIKHOAN.

1.2. Mô tả chi tiết các use case

1.2.5. Mô tả use case Xem chi tiết sản phẩm. (Lê Hải Quang)

1. Tên Use Case: Xem chi tiết sản phẩm.

2. Mô tả văn tắt: Use case này cho phép khách hàng xem chi tiết sản phẩm.

3. Luồng các sự kiện

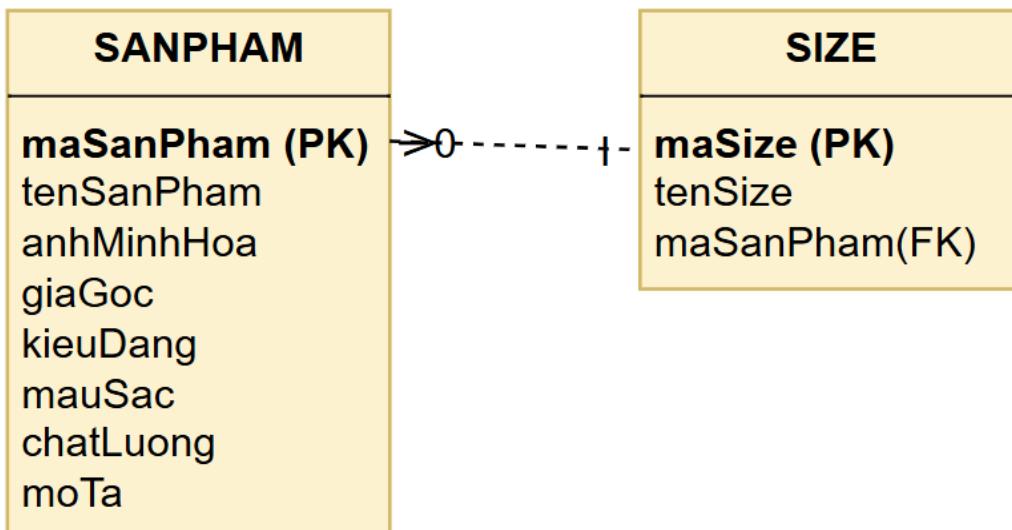
3.1. Luồng cơ bản

- 1) Use case này bắt đầu khi khách hàng bấm vào một sản phẩm được hiện trên website. Hệ thống lấy thông tin của sản phẩm đó gồm: mã sản phẩm, mã bộ sưu tập, mã thẻ loại, ảnh minh họa, tên sản phẩm, thương hiệu, giá gốc, kiểu dáng, chất lượng, màu sắc, kích thước, mô tả từ bảng SANPHAM và bảng SANPHAM-SIZE hiển thị lên màn hình.
- 2) Use case kết thúc.

3.2. Các luồng rẽ nhánh

3) Tại bất kỳ thời điểm nào trong quá trình thực hiện use case nếu không kết nối được với CSDL thì hệ thống sẽ hiển thị một thông báo lỗi và use case kết thúc.

4. Các yêu cầu đặc biệt: Không có.
5. Tiền điều kiện: Không có.
6. Hậu điều kiện: Không có.
7. Điểm mở rộng: Không có.
8. Dữ liệu liên quan



1.2.6 Mô tả use case Mua hàng (Nguyễn Việt Hà)

1. Tên Use Case: Mua hàng

2. Mô tả vắn tắt: Use case này cho phép người dùng đặt hàng cho các sản phẩm đã được thêm vào giỏ hàng .

3. Luồng các sự kiện

3.1. Luồng cơ bản

Use case này bắt đầu khi người dùng click nút “THANH TOÁN” trong giỏ hàng . Hệ thống lấy thông tin từ bảng SANPHAM, hiển thị ra một trang chi tiết về quy trình thanh toán gồm: mã sản phẩm, mã bộ sưu tập, mã thể loại, ảnh minh họa, tên

sản phẩm, thương hiệu, giá gốc, kiểu dáng, chất lượng, màu sắc, kích thước, mô tả, họ tên, email, sđt, địa chỉ, phương thức thanh toán. cuối cùng khách hàng click chọn vào “ĐẶT HÀNG”. Hệ thống sẽ lưu lại thông tin khách hàng vừa cung cấp vào bảng HOADON và hiển thị thông báo đặt hàng thành công.

3.2. Các luồng rẽ nhánh

- 1) Tại bất kỳ thời điểm nào trong quá trình thực hiện use case nếu không kết nối được với cơ sở dữ liệu thì hệ thống sẽ hiển thị một thông báo lỗi và use case kết thúc.
- 2) Trong luồng cơ bản , nếu người dùng chưa nhập ở một trường nào đó trong form và bấm nút “ĐẶT HÀNG”. Hệ thống sẽ hiển thị trên form 1 thông báo lỗi đỏ yêu cầu người dùng nhập thông tin đầy đủ.

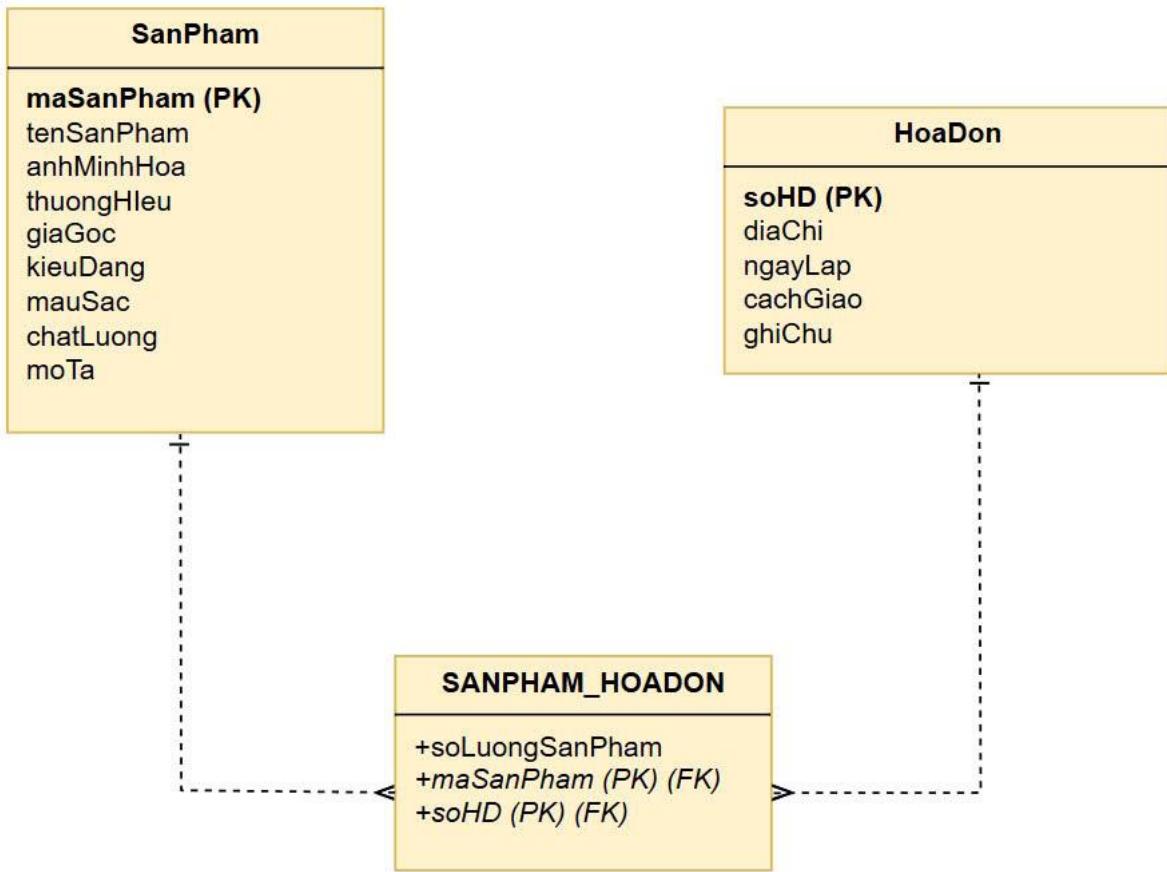
4. Các yêu cầu đặc biệt: Không có.

5. Tiền điều kiện: Giá trị đơn hàng phải lớn hơn 0.

6. Hậu điều kiện: Nếu đặt hàng thành công thì thông tin đặt hàng sẽ được cập nhật trong bảng HOADON.

7. Điểm mở rộng: Không có.

8. Dữ liệu liên quan



1.2.8. Mô tả use case Tìm kiếm (Lê Phương Nam)

1. Tên Use Case: Tìm kiếm

2. Mô tả văn tắt: Use case này cho phép khách hàng tìm kiếm sản phẩm theo tên sản phẩm, tên thể loại và tên tác giả.

3. Luồng các sự kiện

3.1. Luồng cơ bản

1) Use case này bắt đầu khi khách hàng nhập tên tìm kiếm vào ô tìm kiếm.

Hệ thống sẽ truy vấn bảng SANPHAM hiển thị danh sách các sản phẩm lên màn hình.

2) Tìm kiếm theo tên sản phẩm: Khi khách hàng nhập tên sản phẩm vào ô tìm kiếm, hệ thống sẽ truy vấn bảng SANPHAM và hiển thị SANPHAM lên màn hình. Use case kết thúc.

3) Use case kết thúc.

3.2. Các luồng rẽ nhánh

4) Tại bước 1 trong luồng cơ bản, khi khách hàng nhập sai tên sản phẩm, sai tên thể loại hoặc sai tên tác giả thì hệ thống sẽ hiển thị thông báo “không tìm thấy” lên màn hình. Quay lại bước 1 trong luồng cơ bản.

5) Tại bất kỳ bước nào trong luồng cơ bản, nếu không kết nối được với cơ sở dữ liệu thì hệ thống sẽ hiển thị một thông báo lỗi và use case kết thúc.

4. Các yêu cầu đặc biệt: Không có.

5. Tiền điều kiện: Không có.

6. Hậu điều kiện: Không có.

7. Điểm mở rộng: Không có.

8. Dữ liệu liên quan

SANPHAM	
PK	maSanPham tenSanPham anhMinhHoa thuongHieu giaGoc kieuDang mauSac chatLuong moTa

1.2.10. Mô tả use case Xem Khuyến mãi (Nguyễn Duy Phúc)

1. Tên Use Case: Xem khuyến mãi

2. Mô tả vắn tắt: Use case này cho phép người dùng xem khuyến mãi của sản phẩm.

3. Luồng các sự kiện

3.1. Luồng cơ bản

- 1) Use case này bắt đầu khi người dùng kích vào nút “Sale” trên thanh menu chính. Hệ thống sẽ chuyển tới giao diện khuyến mãi. Hệ thống lấy thông tin từ bảng KHUYENMAI và hiển thị lên màn hình tên khuyến mãi.
- 2) Khách hàng kích vào một tên khuyến mãi. Hệ thống lấy thông tin từ bảng SANPHAM và SANPHAM-KHUYENMAI và hiển thị lên màn hình: tên sản phẩm, ảnh minh họa, giá bán.
- 3) Use case kết thúc.

3.2. Các luồng rẽ nhánh

- 4) Tại bước 1 trong luồng cơ bản nếu trong cơ sở dữ liệu không có thông tin của các khuyến mãi thì hệ thống sẽ hiển thị thông báo không có khuyến mãi nào. Use case kết thúc.
- 5) Tại bất kỳ thời điểm nào trong quá trình thực hiện use case nếu không kết nối được với CSDL thì hệ thống sẽ hiển thị một thông báo lỗi và use case kết thúc.

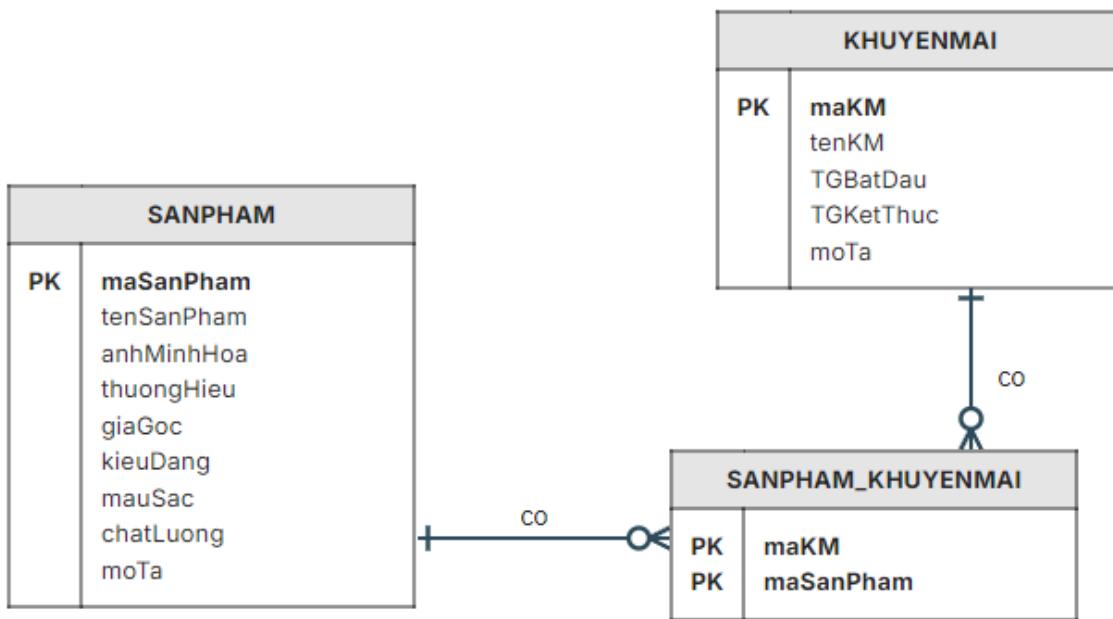
4. Các yêu cầu đặc biệt: Không có.

5. Tiền điều kiện: Không có.

6. Hậu điều kiện: Không có.

7. Điểm mở rộng: Không có.

8. Dữ liệu liên quan



1.2.12. Mô tả use case Quản lý đơn hàng. (Lê Hải Quang)

1. Tên Use Case: Quản lý đơn hàng

2. Mô tả văn tắt: Use case này cho phép người quản trị quản lý các đơn hàng trong hệ thống.

3. Luồng các sự kiện

3.1. Luồng cơ bản

- 1) Use case này bắt đầu khi người quản trị click vào nút “Quản lý đơn hàng” trên menu quản trị. Hệ thống sẽ hiển thị danh sách các đơn hàng từ bảng HoaDon có trên hệ thống lên màn hình.
- 2) Khi người quản trị click vào “Xem chi tiết” một đơn hàng trên cửa sổ danh sách đơn hàng. Hệ thống lấy thông tin chi tiết của đơn hàng gồm: Mã đơn hàng, ngày lập đơn, trạng thái, ghi chú từ bảng HoaDon; mã khách hàng, tên khách hàng, số điện thoại khách hàng, địa chỉ; số lượng sách, số tiền từ bảng ChiTietHoaDon; mã sách, tên sách, giá gốc, giá bán từ bảng Sach; phí vận chuyển và hiển thị lên màn hình.

3) Sửa trạng thái

- a. Khi người quản trị click vào nút “Sửa trạng thái” trên một đơn hàng. Hệ thống sẽ hiển thị ra danh sách các tình trạng gồm: Chờ xác nhận, Đang giao hàng, Đã giao thành công, Đã hủy.
 - b. Khi người quản trị chọn một trạng thái và click vào nút “Xác nhận”. Hệ thống sẽ cập nhật trạng thái của đơn hàng vào bảng HoaDon và hiển thị lại danh sách các đơn hàng.
- 4) Duyệt hóa đơn: Khi người quản trị click vào nút “*Duyệt hóa đơn*” trên một đơn hàng. Hệ thống sẽ hiển thị “Hóa đơn hợp lệ” lên màn hình.

5) Hủy hóa đơn

- a. Khi người quản trị click vào nút “*Hủy hóa đơn*” trên một đơn hàng. Hệ thống sẽ hiển thị ra “Xác nhận hủy”.
- b. Khi người quản trị chọn một trạng thái và click vào nút “*Xác nhận hủy*”. Hệ thống sẽ cập nhật trạng thái của đơn hàng vào bảng HoaDon và hiển thị lại danh sách các đơn hàng.

6) Use case kết thúc khi người quản trị đóng cửa sổ.

3.2. Các luồng rẽ nhánh

7) Tại bước 3b (Sửa trạng thái)

- a. Nếu quản trị viên không kích vào nút Xác nhận, hệ thống sẽ bỏ qua thao tác sửa và hiển thị danh sách đơn hàng như cũ.
- b. Nếu mã tài khoản không tồn tại hoặc xảy ra lỗi, hệ thống sẽ hiển thị thông báo lỗi Sửa trạng thái không thành công và kết thúc Use Case.

8) Tại bước 5b (Hủy hóa đơn)

- a. Nếu quản trị viên không kích vào nút **Xác nhận hủy**, hệ thống sẽ bỏ qua thao tác sửa và hiển thị danh sách đơn hàng như cũ.

b. Nếu mã tài khoản không tồn tại hoặc xảy ra lỗi, hệ thống sẽ hiển thị thông báo lỗi **Hủy đơn hàng không thành công** và kết thúc Use Case

9) Tại bất kì bước nào, nếu không kết nối được với cơ sở dữ liệu, hệ thống sẽ hiển thị thông báo lỗi và Use Case kết thúc.

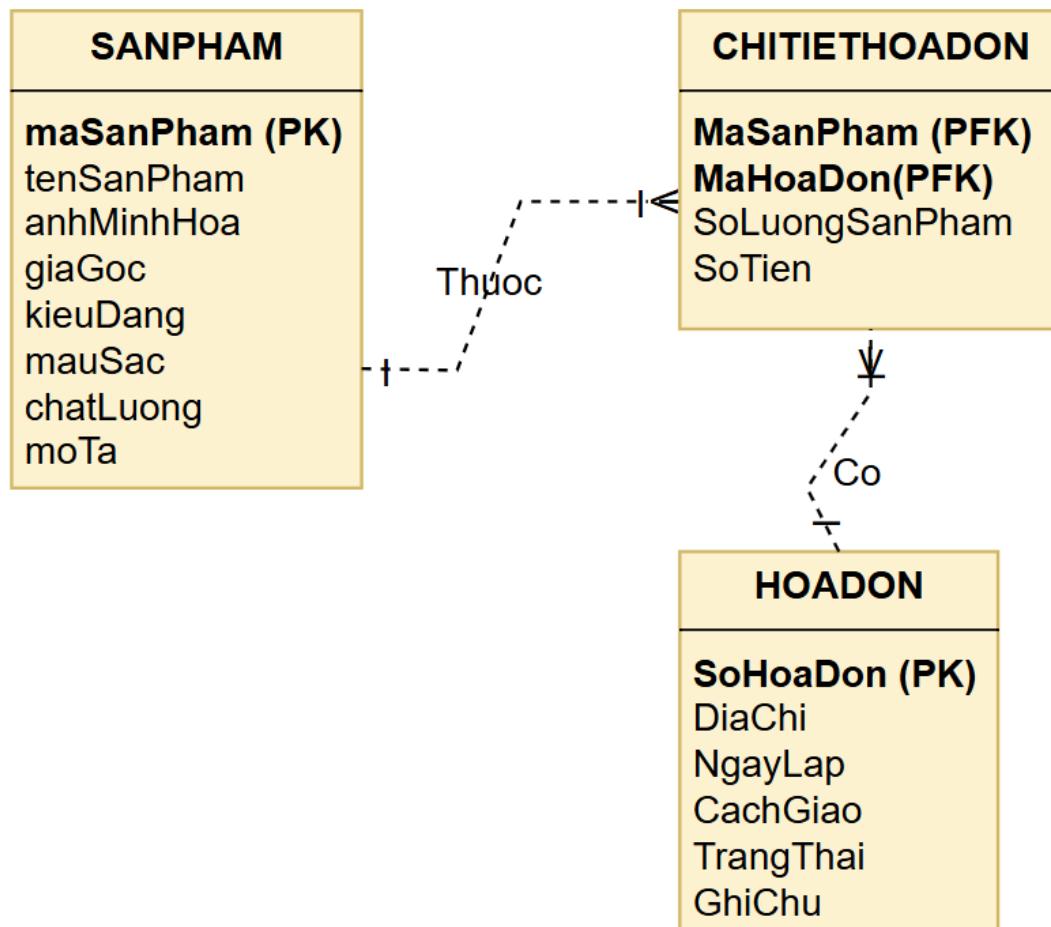
4. Các yêu cầu đặc biệt: Không có

5. Tiền điều kiện: Người quản trị cần đăng nhập với vai trò quản trị hệ thống trước khi có thể thực hiện use case.

6. Hậu điều kiện: Nếu use case kết thúc thành công thì thông tin sẽ được cập nhập trong hệ thống cơ sở dữ liệu.

7. Điểm mở rộng: Không có.

8. Dữ liệu liên quan



1.2.13. Mô tả use case Bảo trì bộ sưu tập (Nguyễn Việt Hà)

1. Tên Use Case: Bảo trì bộ sưu tập

2. Mô tả vắn tắt: Use case này cho phép người quản trị (admin) thêm, sửa, xóa thông tin bộ sưu tập trong bảng BOSUUTAP

3. Luồng các sự kiện

3.1. Luồng cơ bản

1) Use case này bắt đầu khi người quản trị kích vào mục “Bộ sưu tập” trên menu quản trị. Hệ thống lấy thông tin chi tiết của các bộ sưu tập từ bảng BOSUUTAP và hiển thị danh sách các bộ sưu tập lên màn hình.

2) Thêm bộ sưu tập :

- Người quản trị kích vào nút “Thêm mới” trên cửa sổ danh sách bộ sưu tập. Hệ thống hiển thị màn hình yêu cầu nhập thông tin cho bộ sưu tập gồm mã bộ sưu tập, tên bộ sưu tập, mô tả.
- Người quản trị nhập thông tin của mã bộ sưu tập, tên bộ sưu tập, mô tả và kích vào nút “Lưu”, hệ thống sẽ hiện lên 1 cửa sổ xác nhận. Sau khi kích nút “Đồng ý” hệ thống sẽ sinh ra một mã bộ sưu tập mới trong bảng BOSUUTAP và hiển thị danh sách các bộ sưu tập đã được cập nhật.

3) Sửa bộ sưu tập:

- Người quản trị kích vào nút “Sửa” trên một dòng bộ sưu tập. Hệ thống sẽ lấy thông tin cũ của bộ sưu tập được chọn gồm tên bộ sưu tập, mô tả từ bảng BOSUUTAP và hiển thị lên màn hình.
- Người quản trị nhập thông tin mới cho tên bộ sưu tập, mô tả và kích vào nút “Cập nhật”. Hệ thống sẽ sửa thông tin của các bộ sưu tập được chọn trong bảng BOSUUTAP và hiển thị danh sách các bộ sưu tập đã được cập nhật.

4) Xóa bộ sưu tập:

- Người quản trị kích vào nút “Xóa” trên một dòng bộ sưu tập. Hệ thống sẽ hiển thị một màn hình yêu cầu xác nhận xóa.
- Người quản trị kích vào nút “Đồng ý”. Hệ thống sẽ xóa các bộ sưu tập được chọn khỏi bảng BOSUUTAP và hiển thị danh sách các bộ sưu tập đã cập nhật.

5) Use case kết thúc.

3.2. Các luồng rẽ nhánh

- 6) Tại bước 2b hoặc 3b trong luồng cơ bản nếu người quản trị nhập thông tin các bộ sưu tập không hợp lệ thì hệ thống sẽ hiển thị thông báo lỗi yêu cầu nhập lại. Người quản trị có thể nhập lại để tiếp tục hoặc kích vào nút “Hủy bỏ” để kết thúc.
- 7) Tại bước 2b hoặc 3b trong luồng cơ bản nếu người quản trị kích vào nút “Hủy bỏ” hệ thống sẽ bỏ qua thao tác thêm mới hoặc sửa chữa tương ứng và hiển thị danh sách các bộ sưu tập trong bảng BOSUUTAP.
- 8) Tại bước 4b trong luồng cơ bản nếu người quản trị kích vào nút “Không đồng ý” hệ thống sẽ bỏ qua thao tác xóa và hiển thị danh sách các bộ sưu tập trong bảng BOSUUTAP.
- 9) Tại bất kỳ thời điểm nào trong quá trình thực hiện use case nếu không kết nối được với CSDL thì hệ thống sẽ hiển thị một thông báo lỗi và use case kết thúc.

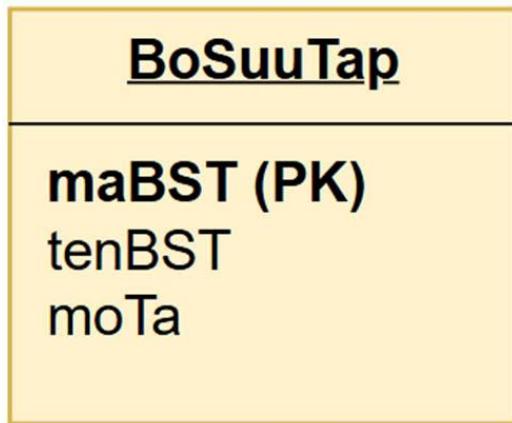
4. Các yêu cầu đặc biệt: Use case này chỉ cho phép một số vai trò như người quản trị, người chủ hệ thống thực hiện.

5. Tiền điều kiện: Người quản trị cần đăng nhập với vai trò quản trị hệ thống trước khi có thể thực hiện use case.

6. Hậu điều kiện: Nếu use case thành công thì thông tin về các bộ sưu tập sẽ được cập nhật trong CSDL.

7. Điểm mở rộng: Không có.

8. Dữ liệu liên quan



1.2.15. Mô tả use case Bảo trì sản phẩm (Lê Phương Nam)

1. Tên Use Case: Bảo trì sản phẩm

2. Mô tả văn tắt: Use case này cho phép người quản trị(admin) xem, thêm, sửa, xóa mặt hàng trong bảng SANPHAM.

3. Luồng các sự kiện

3.1. Luồng cơ bản

1) Use case này bắt đầu khi người quản trị kích vào nút “Sản phẩm” trên menu quản trị. Hệ thống lấy thông tin chi tiết của các mặt hàng từ bảng SANPHAM và hiển thị danh sách các sản phẩm.

2) Thêm sản phẩm:

- Người quản trị kích vào nút “Thêm mới” trên cửa sổ danh sách các mặt hàng. Hệ thống hiển thị màn hình yêu cầu nhập thông tin cho hàng gồm:

mã sản phẩm, mã bộ sưu tập, mã thể loại, ảnh minh họa, tên sản phẩm, thương hiệu, giá gốc, kiểu dáng, chất lượng, màu sắc, kích thước, mô tả và chọn ảnh minh họa.

- Người quản trị kích nhập thông tin của hàng và kích vào nút “Tạo”. Hệ thống sẽ sinh ra một mã hàng mới trong bảng SANPHAM và hiển thị danh sách các hàng đã được cập nhật.

3) Sửa sản phẩm:

- Người quản trị kích vào nút “Sửa” trên một dòng mặt hàng. Hệ thống sẽ lấy thông tin cũ của hàng được chọn gồm: tên hàng, ảnh minh họa, giá gốc, khuyến mãi, mô tả, xuất xứ thương hiệu, chất liệu, tính năng, hướng dẫn từ bảng SANPHAM và hiển thị lên màn hình.
- Người quản trị nhập thông tin mới cho hàng và kích vào nút “Cập nhật”. Hệ thống sẽ sửa thông tin của hàng được chọn trong bảng SANPHAM và hiển thị danh sách các hàng đã được cập nhật.

4) Xóa sản phẩm:

- Người quản trị kích vào nút “Xóa” trên một dòng mặt hàng. Hệ thống sẽ hiển thị một màn hình yêu cầu xác nhận xóa.
- Người quản trị kích vào nút “Đồng ý”. Hệ thống sẽ xóa mặt hàng được chọn khỏi bảng SANPHAM và hiển thị danh sách các hàng đã cập nhật.

5) Use case kết thúc.

3.2. Các luồng rẽ nhánh

- 6) Tại bước 2b hoặc 3b trong luồng cơ bản nếu người quản trị nhập thông tin mặt hàng không hợp lệ thì hệ thống sẽ hiển thị thông báo lỗi yêu cầu nhập lại. Người quản trị có thể nhập lại để tiếp tục hoặc kích vào nút “Hủy bỏ” để kết thúc.

- 7) Tại bước 2b hoặc 3b trong luồng cơ bản nếu người quản trị kích vào nút “Hủy bỏ” hệ thống sẽ bỏ qua thao tác thêm mới hoặc sửa chữa tương ứng và hiển thị danh sách các mặt hàng trong bảng SANPHAM.
- 8) Tại bước 4b trong luồng cơ bản nếu người quản trị kích vào nút “Không đồng ý” hệ thống sẽ bỏ qua thao tác xóa và hiển thị danh sách các hàng trong bảng SANPHAM.
- 9) Tại bất kỳ thời điểm nào trong quá trình thực hiện use case nếu không kết nối được với CSDL thì hệ thống sẽ hiển thị một thông báo lỗi và use case kết thúc.
4. Các yêu cầu đặc biệt: Use case này chỉ cho phép một số vai trò như người quản trị, người chủ hệ thống thực hiện.
5. Tiền điều kiện: Người quản trị cần đăng nhập với vai trò quản trị hệ thống trước khi có thể thực hiện use case.
6. Hậu điều kiện: Nếu use case thành công thì thông tin về sản phẩm sẽ được cập nhật trong CSDL.
7. Điểm mở rộng: Không có.
8. Dữ liệu liên quan

SANPHAM	
PK	
	maSanPham
	tenSanPham
	anhMinhHoa
	thuongHieu
	giaGoc
	kieuDang
	mauSac
	chatLuong
	moTa

1.2.16. Mô tả use case Bảo trì khuyến mãi (Nguyễn Duy Phúc)

1. Tên Use Case: Bảo trì khuyến mãi

2. Mô tả văn tắt: Use case này cho phép người quản trị xem ,thêm ,sửa , xóa khuyến mãi trên CSDL.

3. Luồng các sự kiện

3.1. Luồng cơ bản

1) Use case bắt đầu khi người quản trị kích vào nút “Khuyến mãi” trên menu chính. Màn hình chuyển tới giao diện bảo trì khuyến mãi .Hệ thống sẽ lấy thông tin từ bảng KHUYENMAI để xuất thông tin ra màn hình gồm : tên khuyến mãi, thời gian bắt đầu, thời gian kết thúc, mô tả.

2) Thêm khuyến mãi :

- Khi quản trị viên kích vào nút “Thêm mới”. Hệ thống sẽ hiển thị màn hình yêu cầu nhập thông tin chi tiết cho danh mục gồm tên khuyến mãi, thời gian bắt đầu, thời gian kết thúc, mô tả.
- Khi quản trị viên nhập đủ thông tin chi tiết về khuyến mãi gồm: tên khuyến mãi, thời gian bắt đầu, thời gian kết thúc, mô tả và kích vào nút

“Tạo” thì hệ thống sẽ kiểm tra dữ liệu nhập và tạo ra một bản ghi mới trong bảng KHUYENMAI và hiển thị danh sách khuyến mãi đã cập nhật.

3) Sửa khuyến mãi:

- Khi quản trị viên kích vào nút “Sửa” trên một dòng thông tin về khuyến mãi. Hệ thống sẽ hiển thị các trường cho phép người quản trị sửa thông tin của thông tin khuyến mãi đó.
- Người quản trị thay đổi thông tin khuyến mãi gồm các thông tin được chỉ ra và kích vào nút “Lưu”. Hệ thống kiểm tra thông tin thay đổi, cập nhật bảng KHUYENMAI.

4) Xóa khuyến mãi :

- Khi người quản trị kích vào nút “Xóa” trên một dòng thông tin về danh mục. Hệ thống sẽ hiển thị ra một màn hình yêu cầu xác nhận xóa.
- Khi quản trị viên kích vào nút “Đồng ý” thì hệ thống sẽ xóa bản ghi khuyến mãi đó khỏi bảng KHUYENMAI và hiển thị danh sách khuyến mãi đã cập nhật.

5) Use case kết thúc.

3.2. Các luồng rẽ nhánh

6) Tại bước 2b hoặc 3b trong luồng cơ bản nếu người quản trị nhập thông tin các khuyến mãi không hợp lệ thì hệ thống sẽ hiển thị thông báo lỗi yêu cầu nhập lại. Người quản trị có thể nhập lại để tiếp tục hoặc kích vào nút “Hủy bỏ” để kết thúc.

7) Tại bước 2b hoặc 3b trong luồng cơ bản nếu người quản trị kích vào nút “Hủy bỏ” hệ thống sẽ bỏ qua thao tác thêm mới hoặc sửa chữa tương ứng và hiển thị danh sách các khuyến mãi trong bảng KHUYENMAI.

8) Tại bước 4b trong luồng cơ bản nếu người quản trị kích vào nút “Không đồng ý” hệ thống sẽ bỏ qua thao tác xóa và hiển thị danh sách các khuyến mãi trong bảng KHUYENMAI.

9) Tại bất kỳ thời điểm nào trong quá trình thực hiện use case nếu không kết nối được với CSDL thì hệ thống sẽ hiển thị một thông báo lỗi và use case kết thúc.

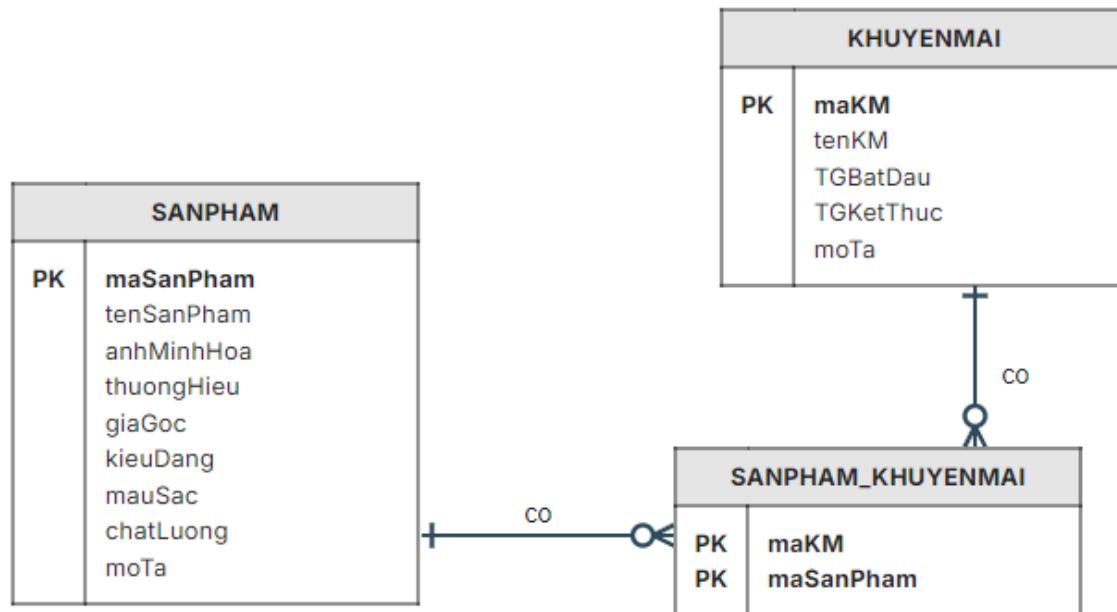
4. Các yêu cầu đặc biệt: Use case này chỉ cho phép một số vai trò như người quản trị, người chủ hệ thống thực hiện.

5. Tiền điều kiện: Phải đăng nhập bằng tài khoản của người quản trị.

6. Hậu điều kiện: Nếu use case thành công thì thông tin về các khuyến mãi sẽ được cập nhật trong CSDL.

7. Điểm mở rộng: Không có.

8. Dữ liệu liên quan

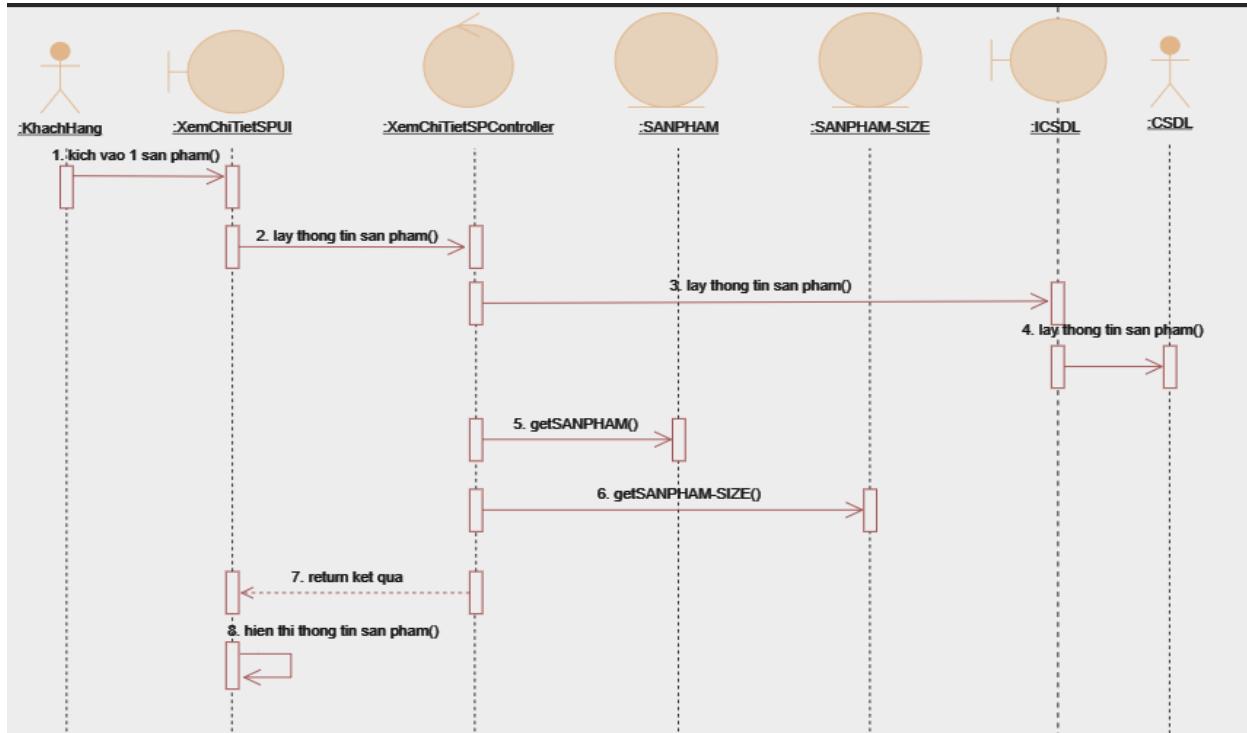


CHƯƠNG II. PHÂN TÍCH USE CASE

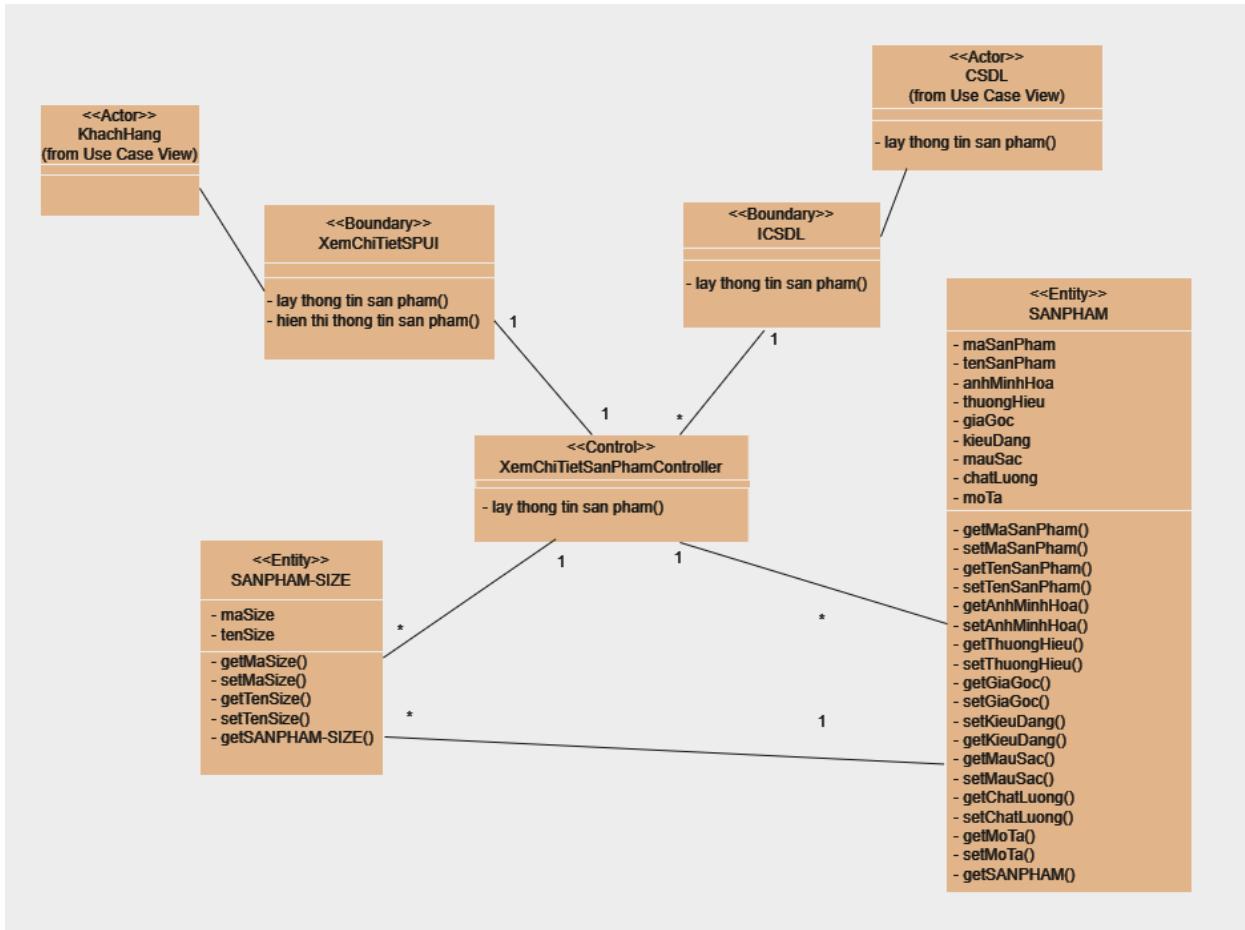
2.1. Phân tích các use case

2.1.5. Phân tích use case Xem chi tiết sản phẩm (Lê Hải Quang)

2.1.5.1. Biểu đồ trình tự

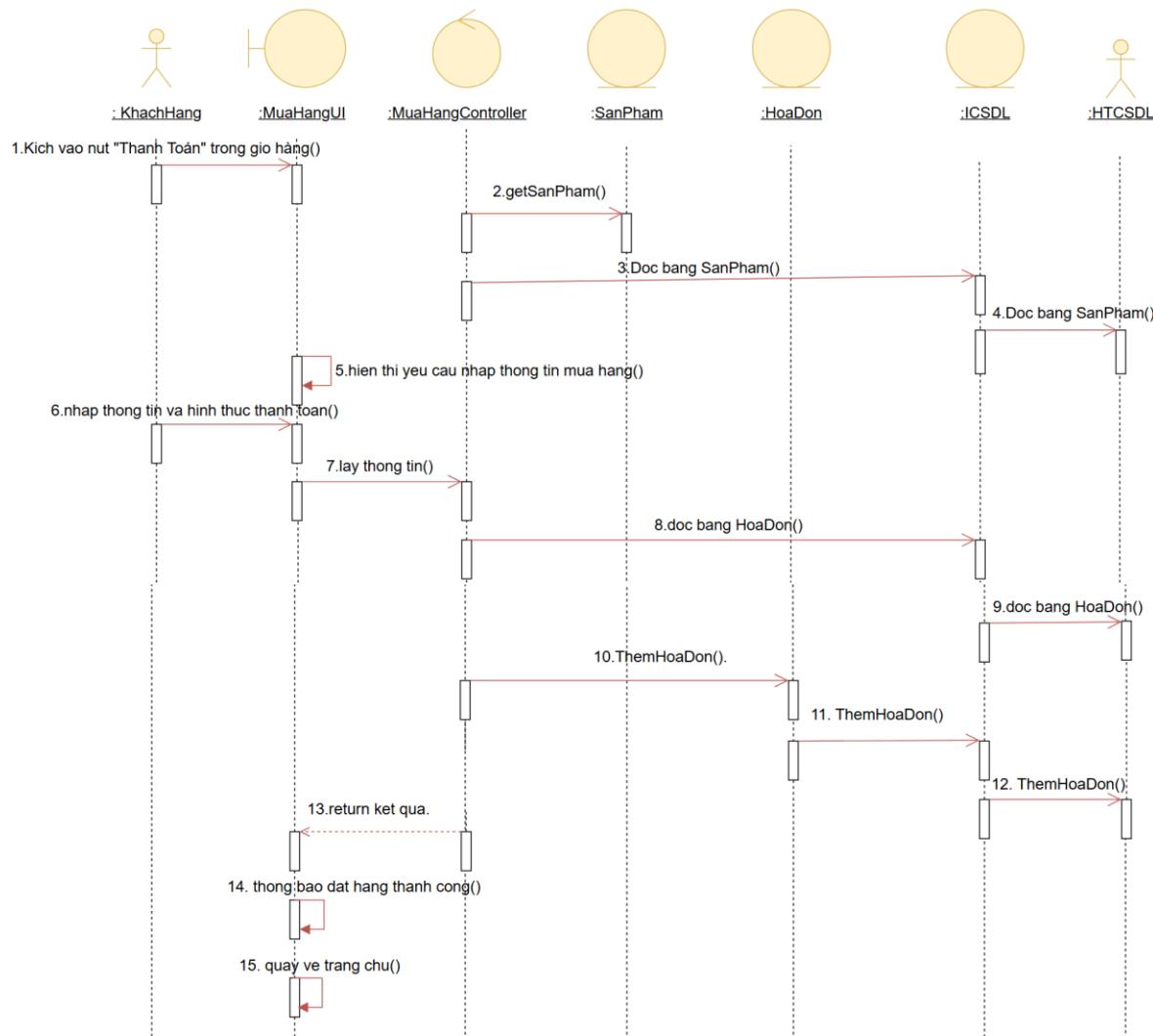


2.1.5.2. Biểu đồ lớp phân tích

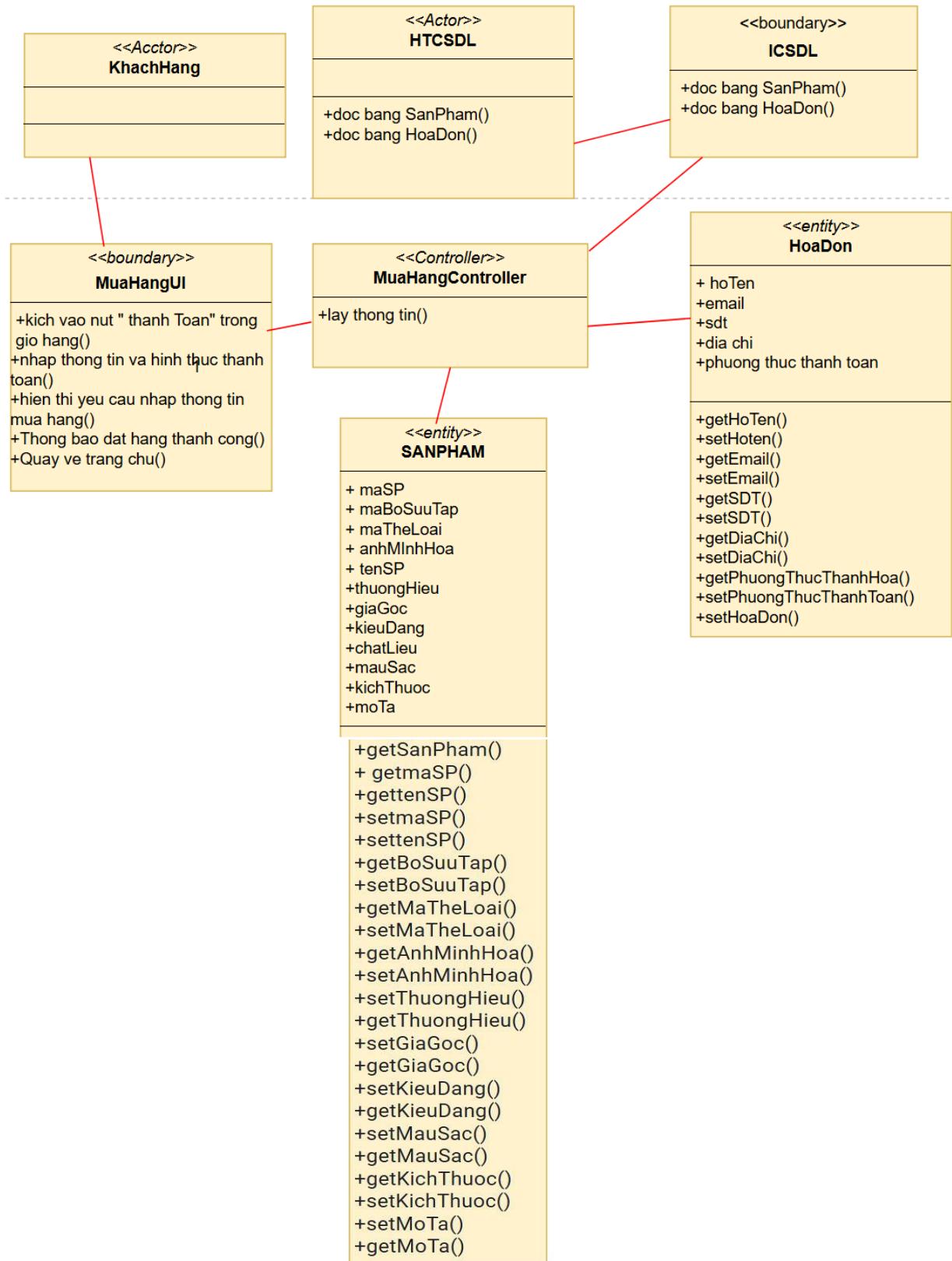


2.1.6. Phân tích use case Mua hàng (Nguyễn Việt Hà)

2.1.6.1. Biểu đồ trình tự

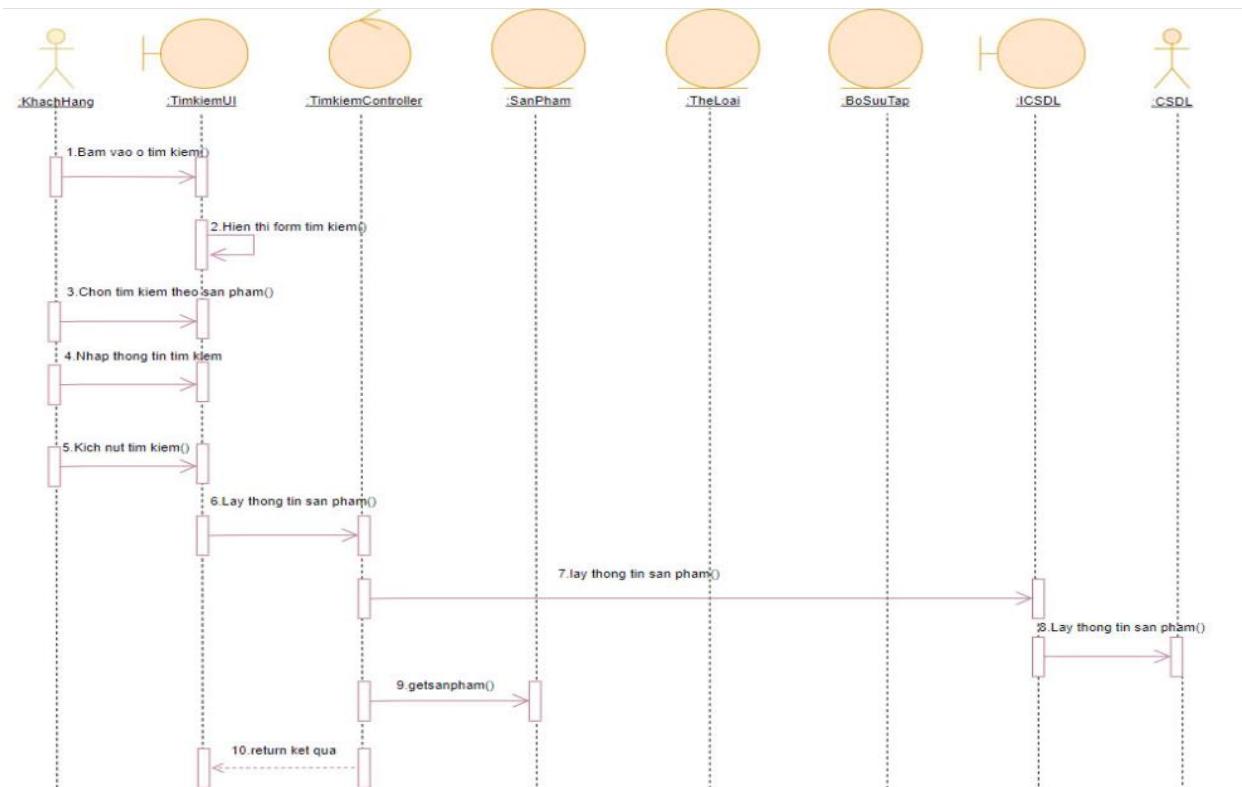


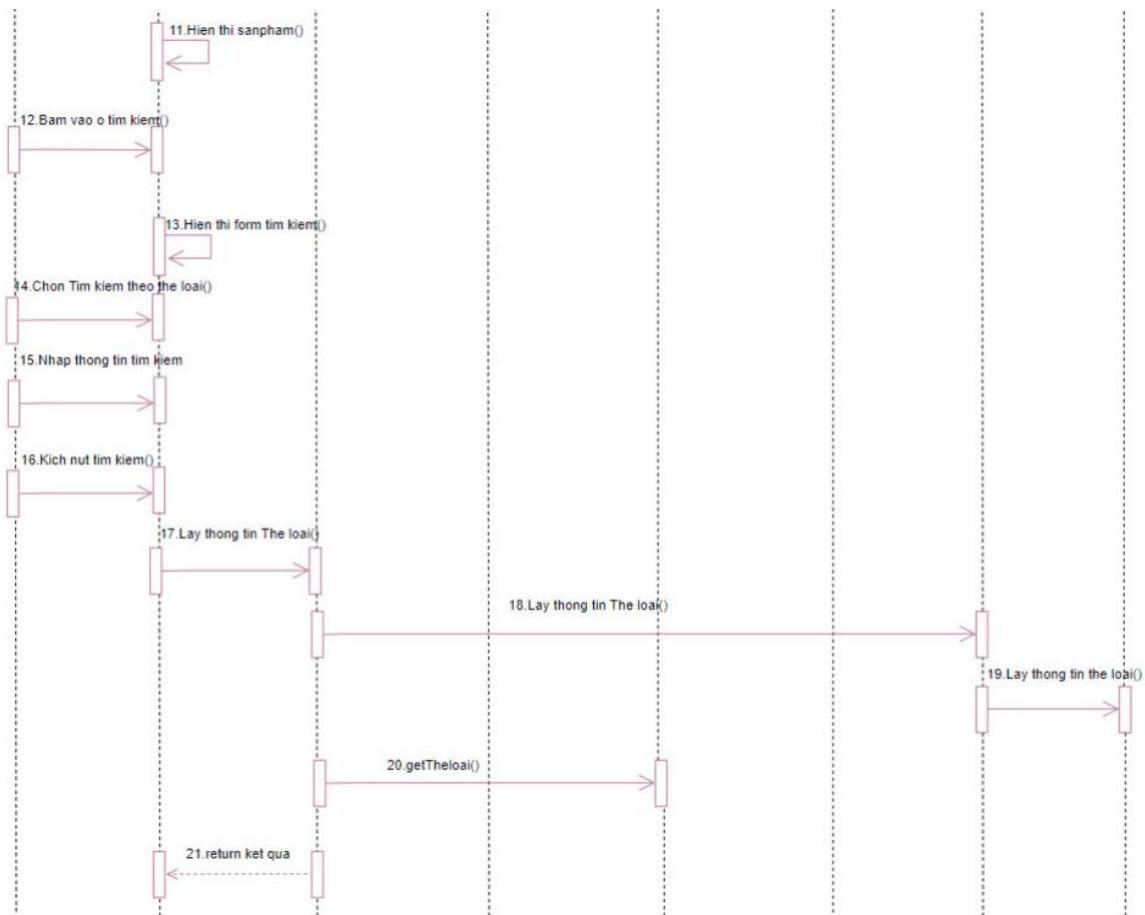
2.1.6.2. Biểu đồ lớp phân tích

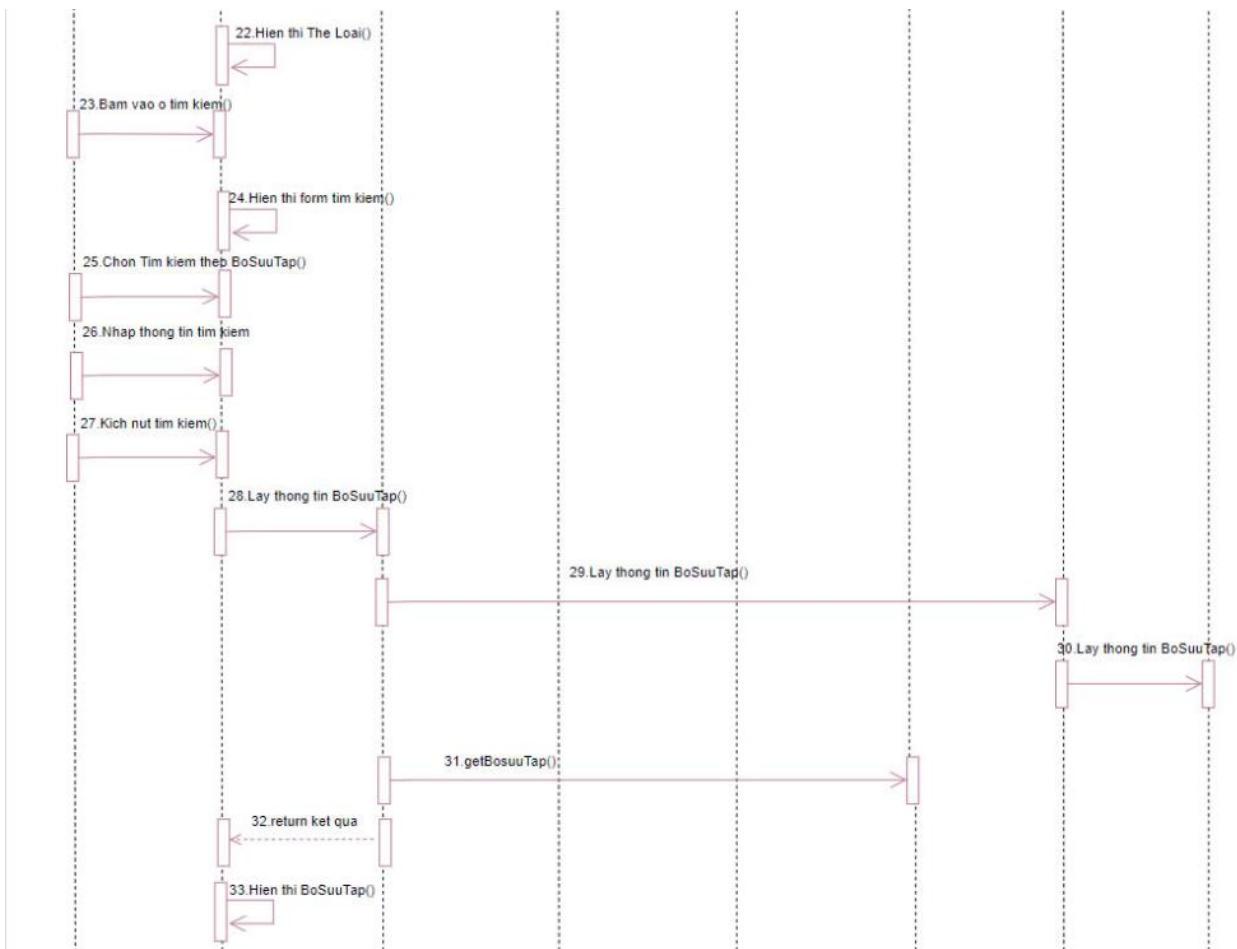


2.1.8. Phân tích use case Tìm kiếm (Lê Phương Nam)

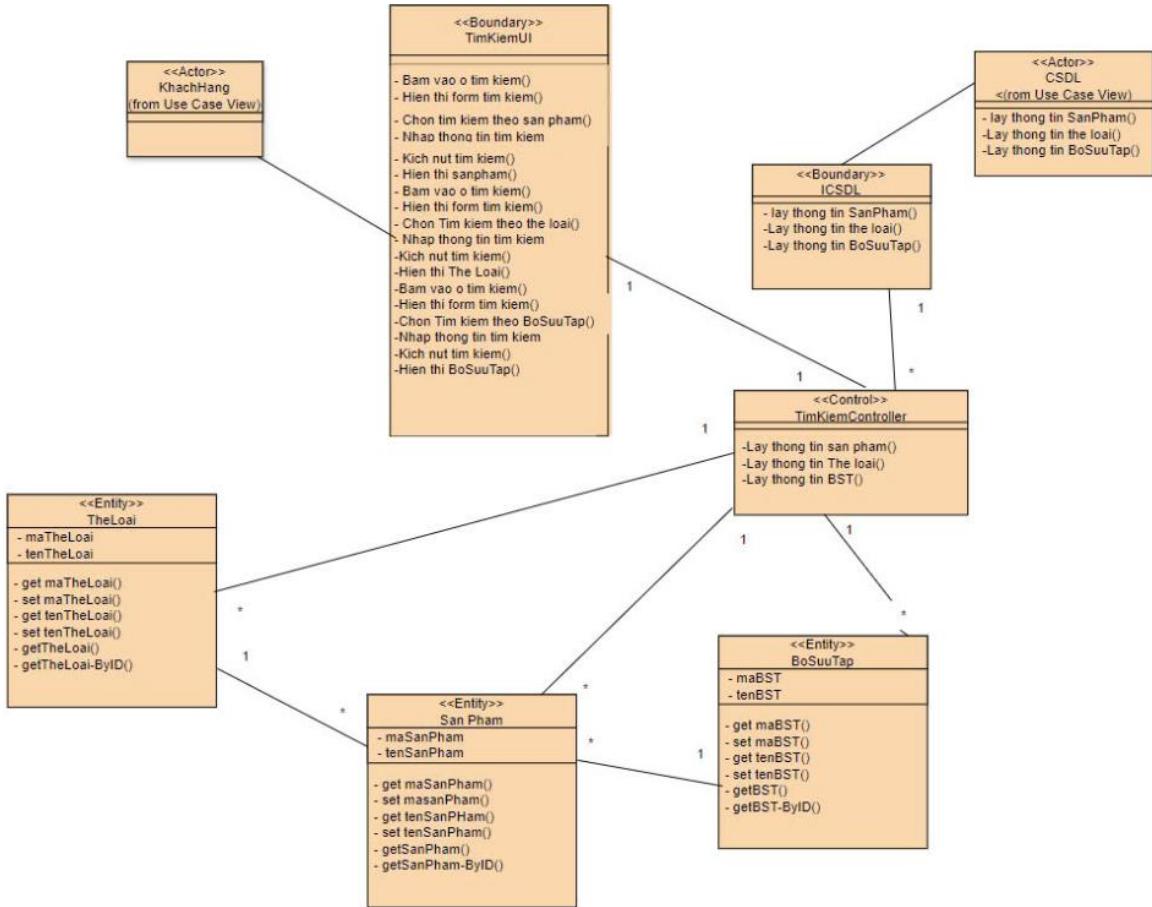
2.1.8.1. Biểu đồ trình tự





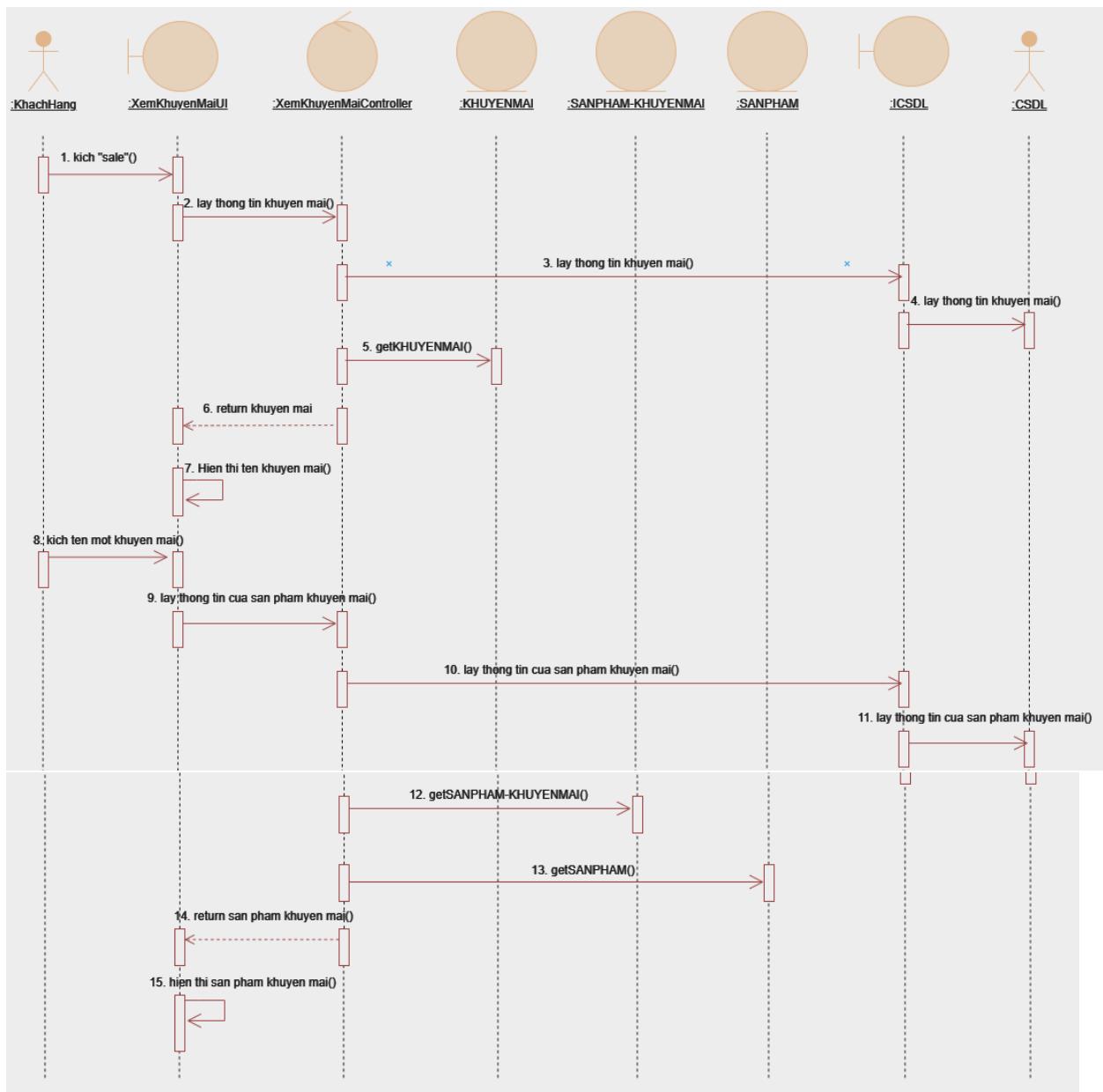


2.1.8.2. Biểu đồ lớp phân tích

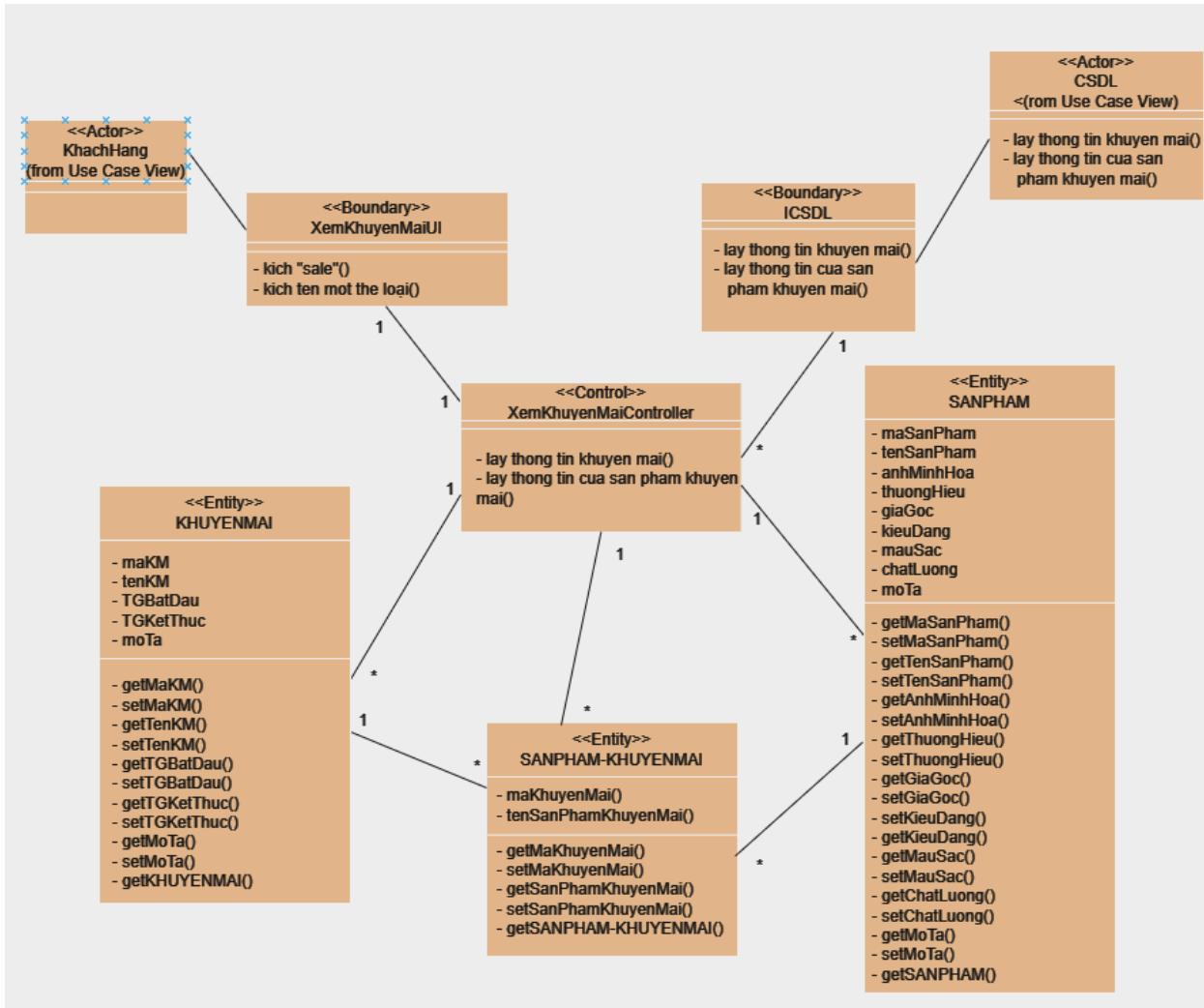


2.1.10. Phân tích use case Xem khuyến mãi (Nguyễn Duy Phúc)

2.1.10.1. Biểu đồ trình tự

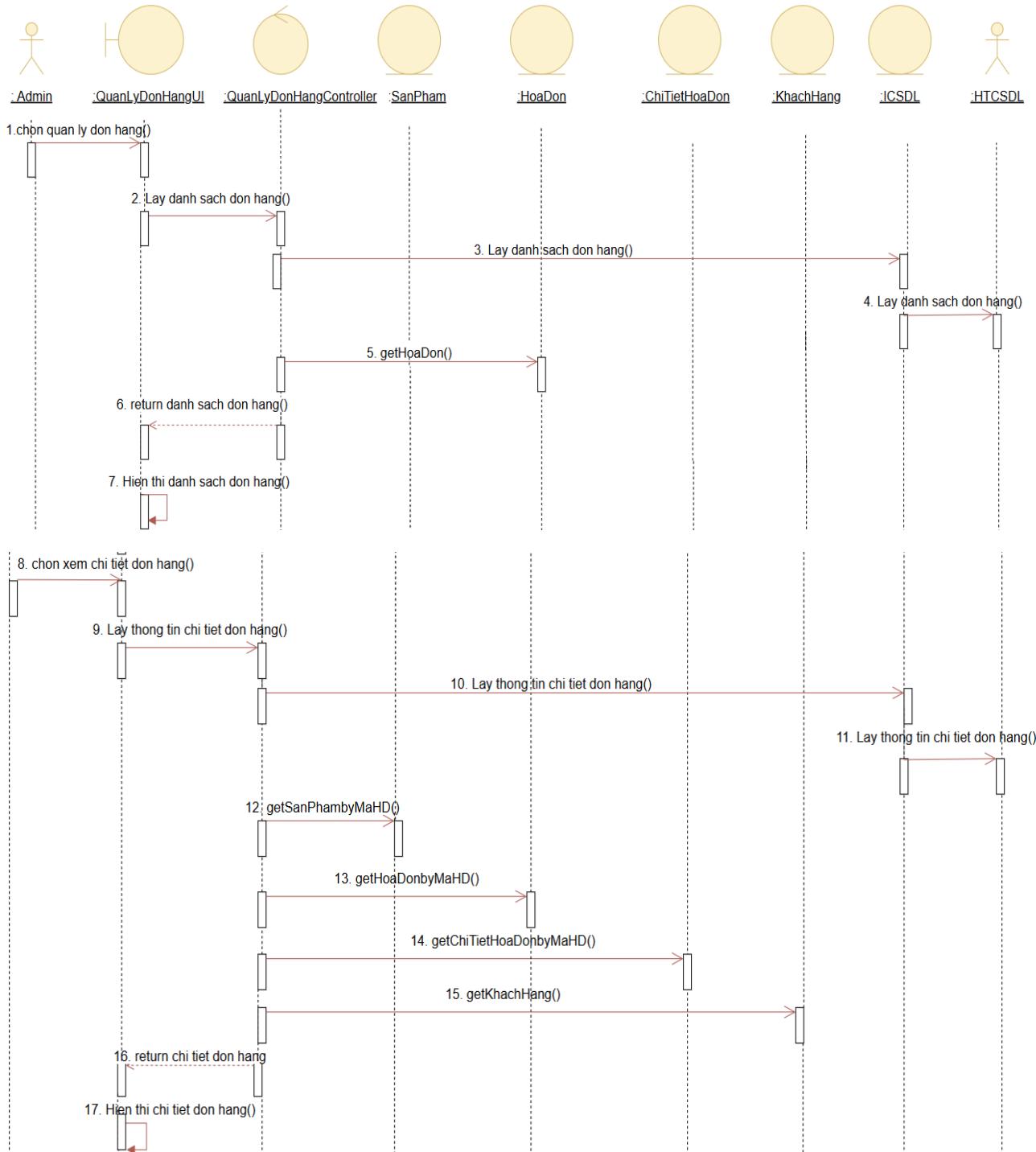


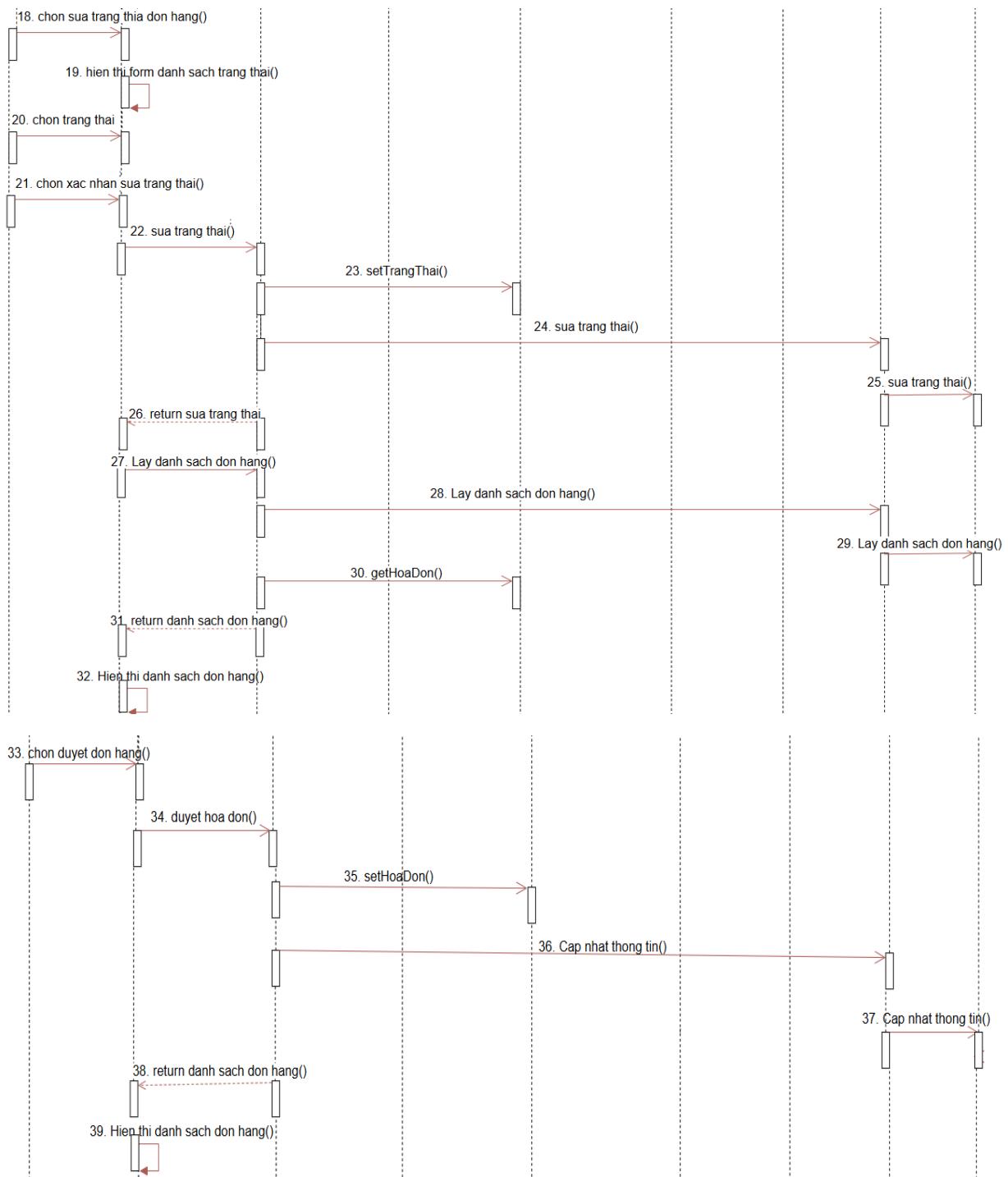
2.1.10.2. Biểu đồ lớp phân tích

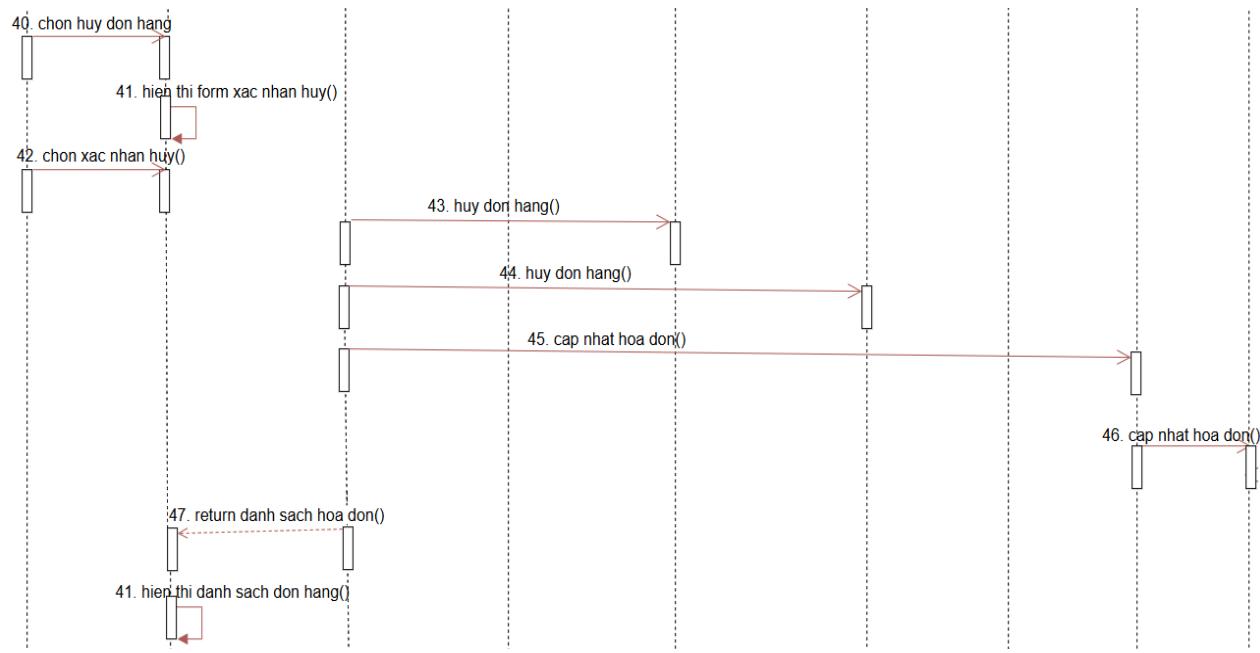


2.1.12. Phân tích use case Quản lý đơn hàng (Lê Hải Quang)

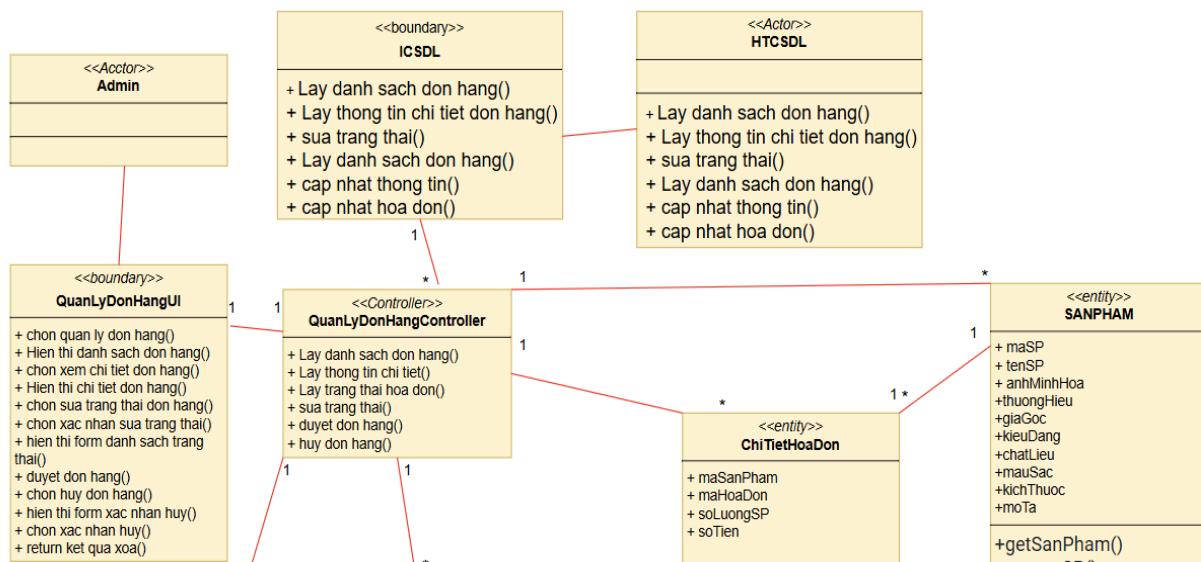
2.1.12.1. Biểu đồ trình tự

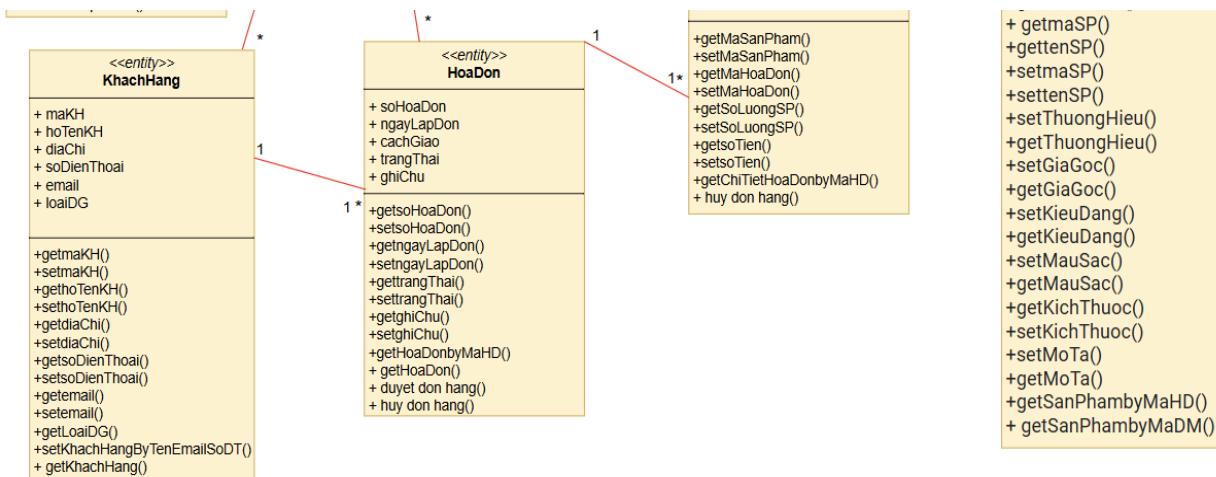






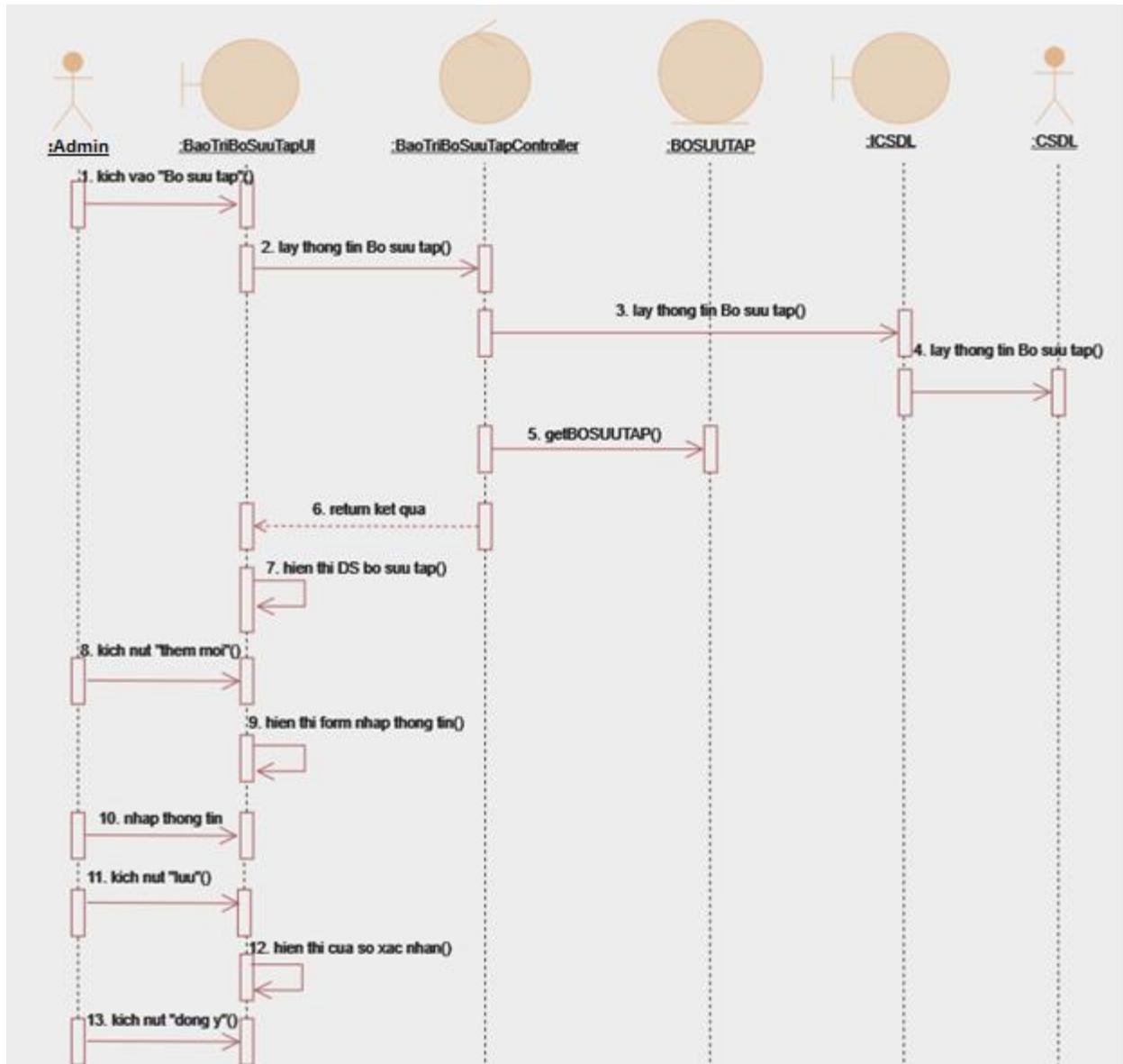
2.1.12.2. Biểu đồ lớp phân tích

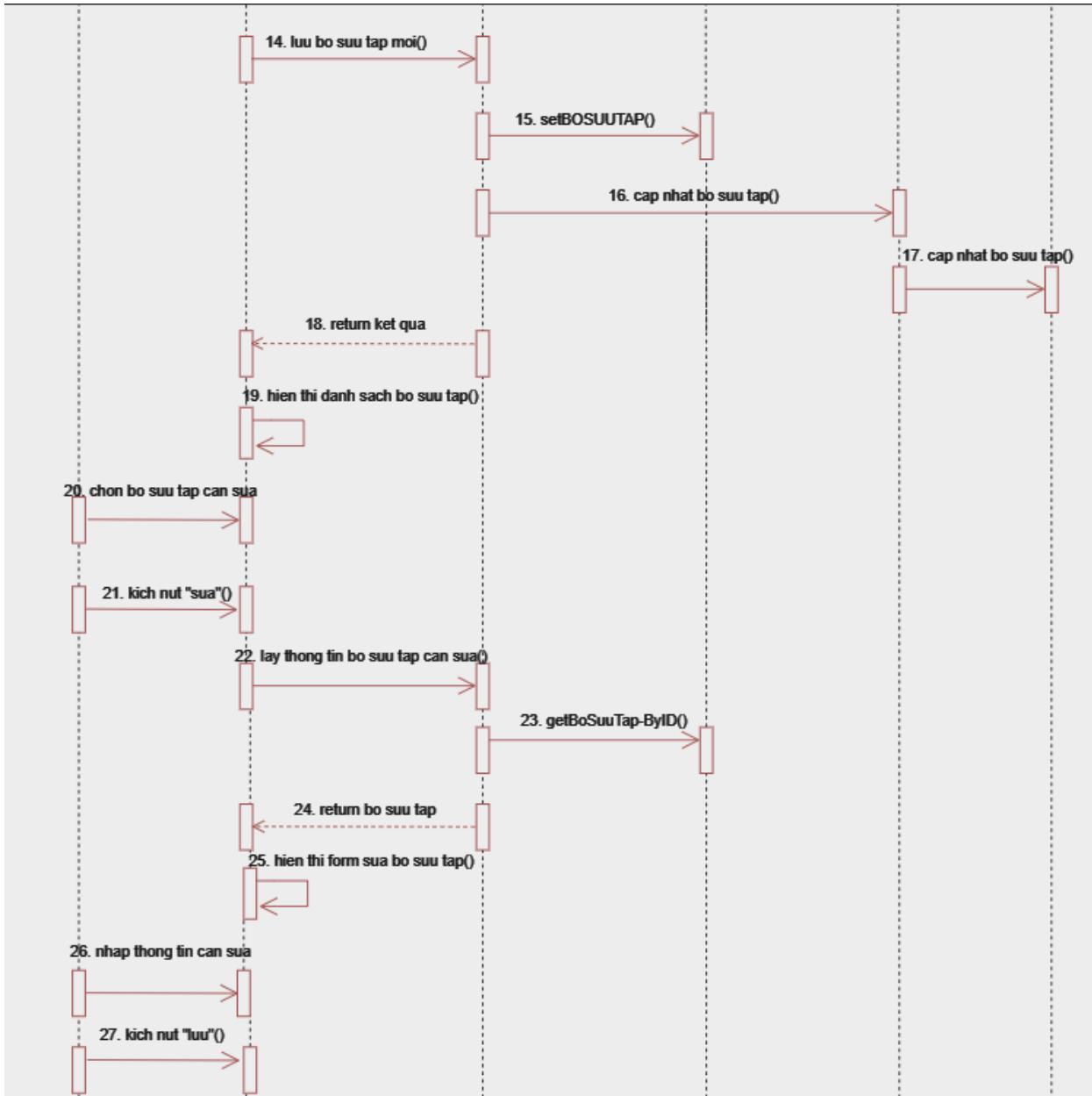


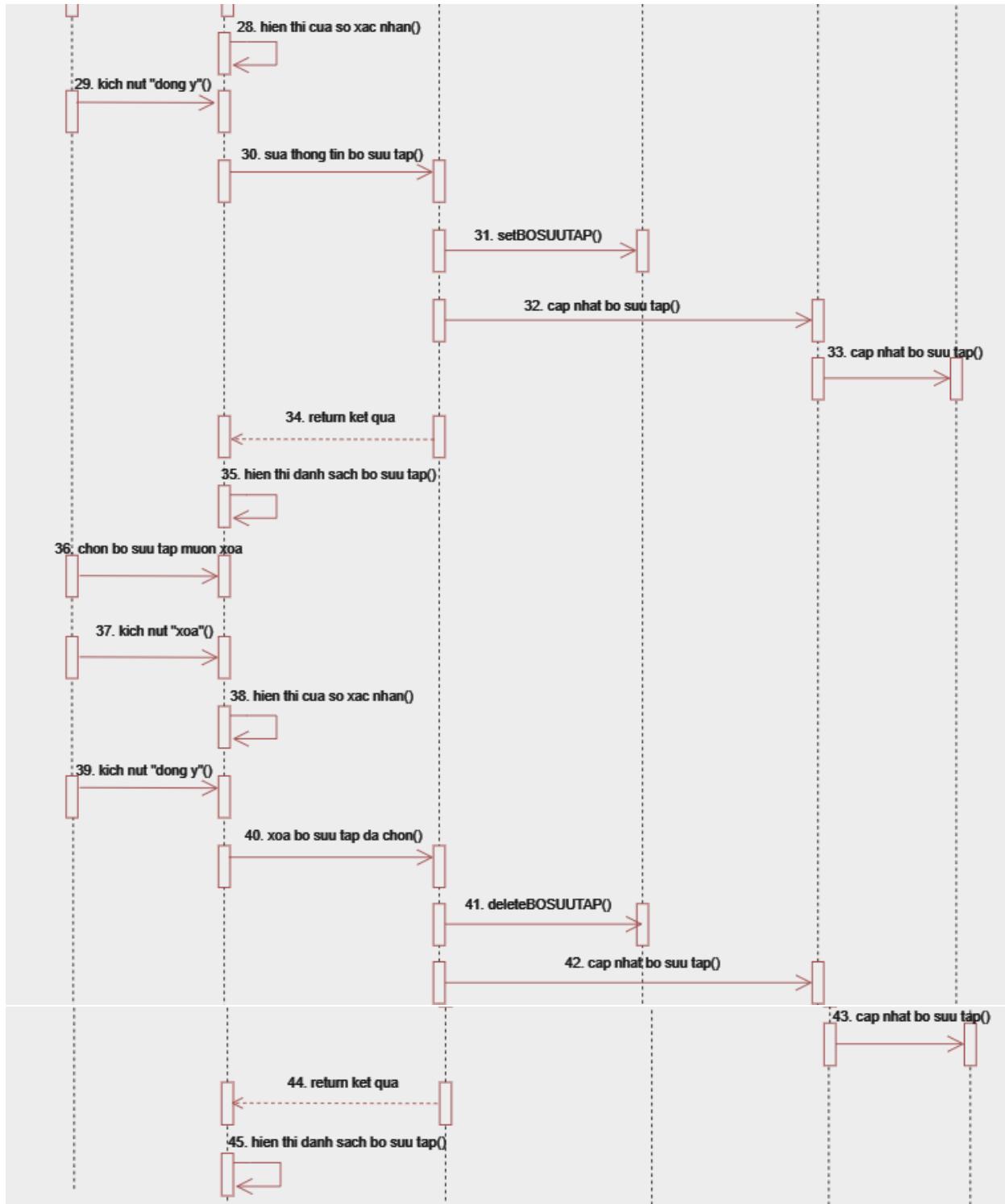


2.1.13. . Phân tích use case Bảo trì bộ sưu tập (Nguyễn Việt Hà)

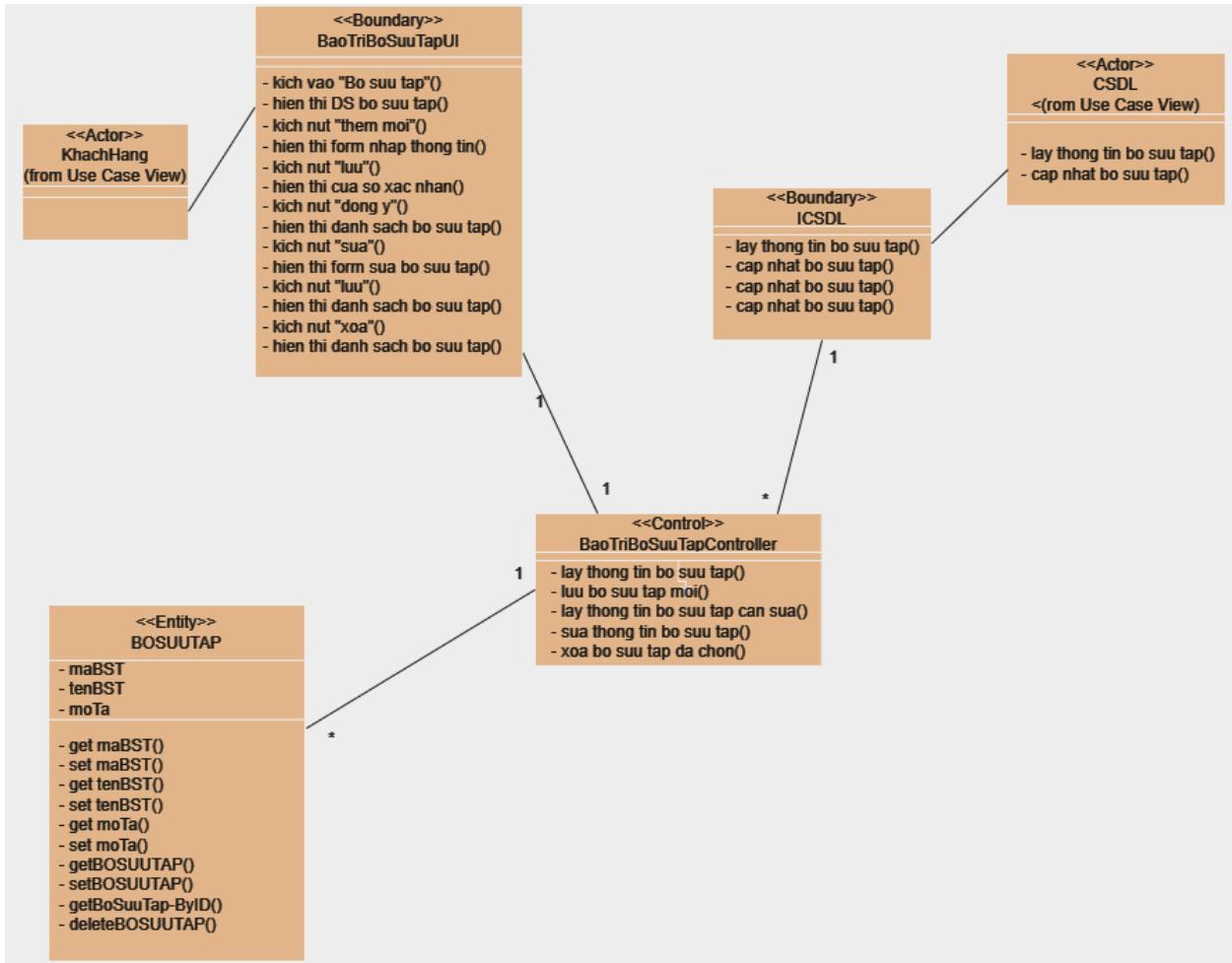
2.1.13.1. Biểu đồ trình tự





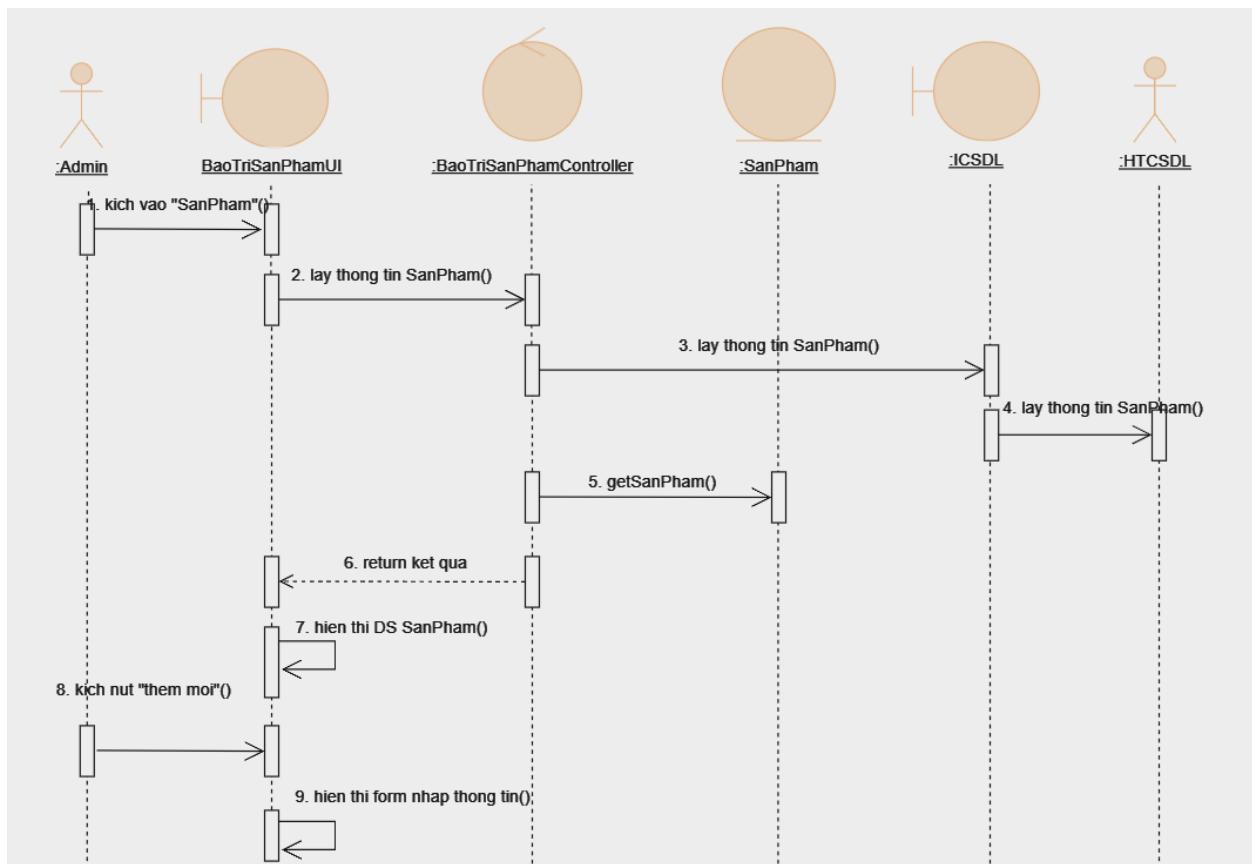


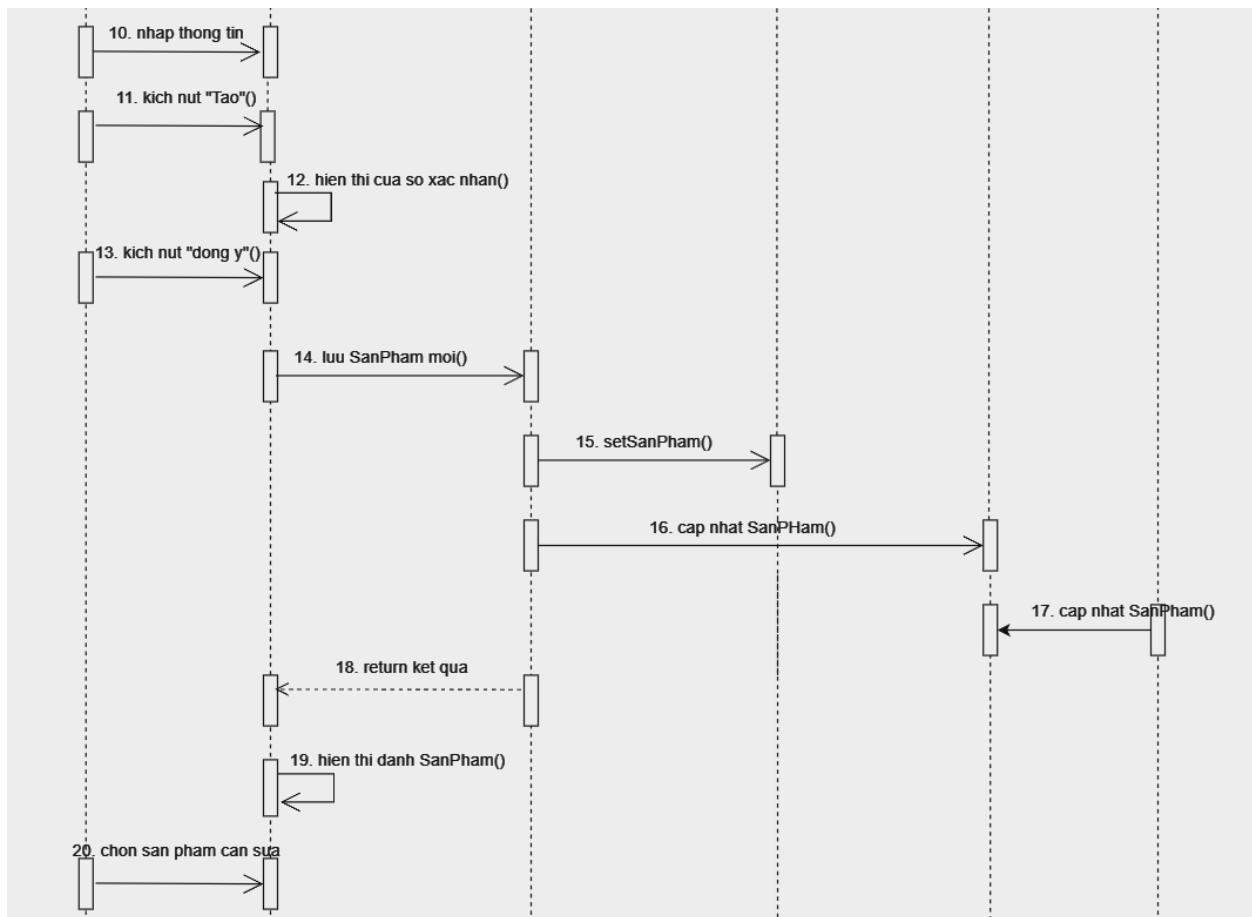
2.1.13.2. Biểu đồ lớp phân tích

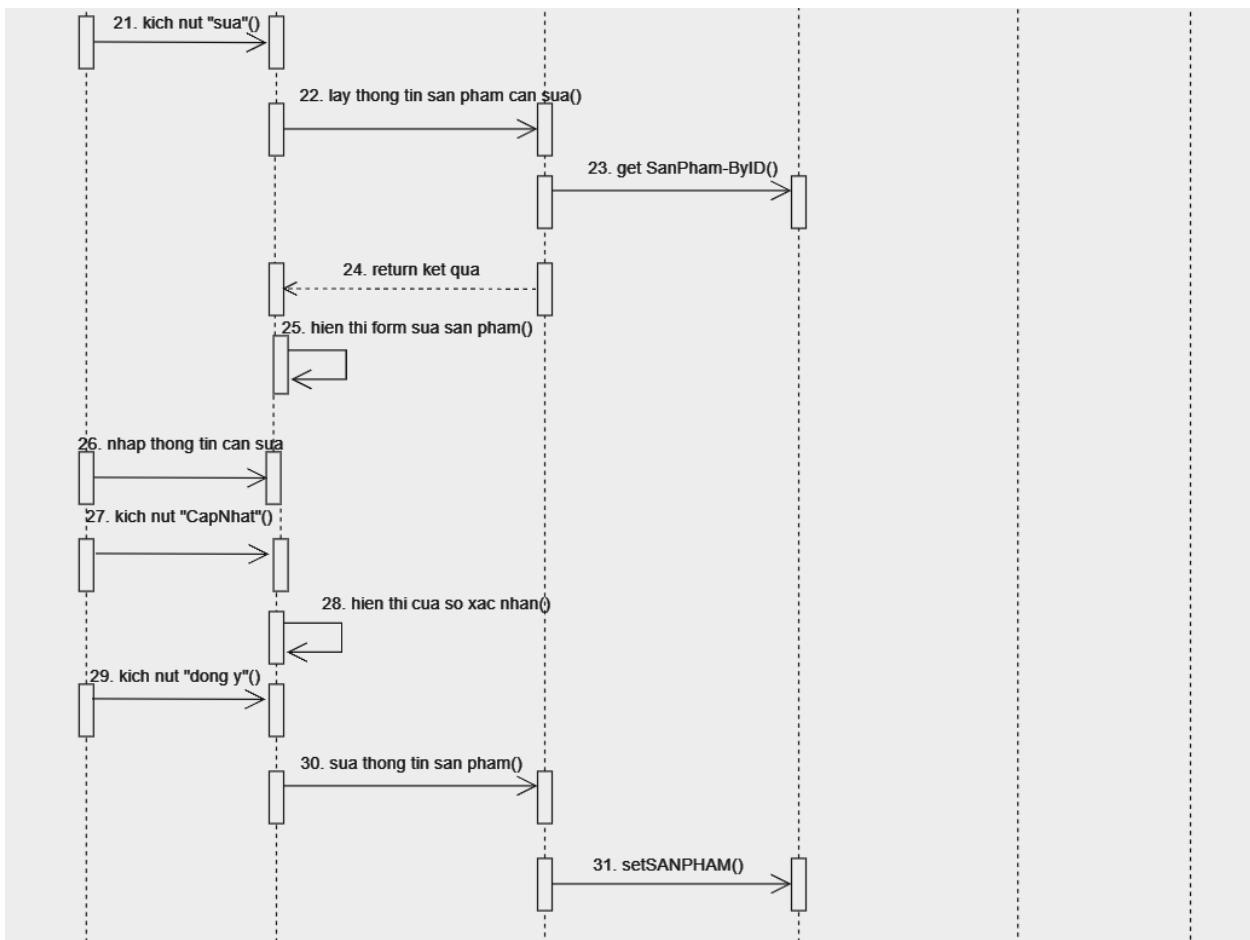


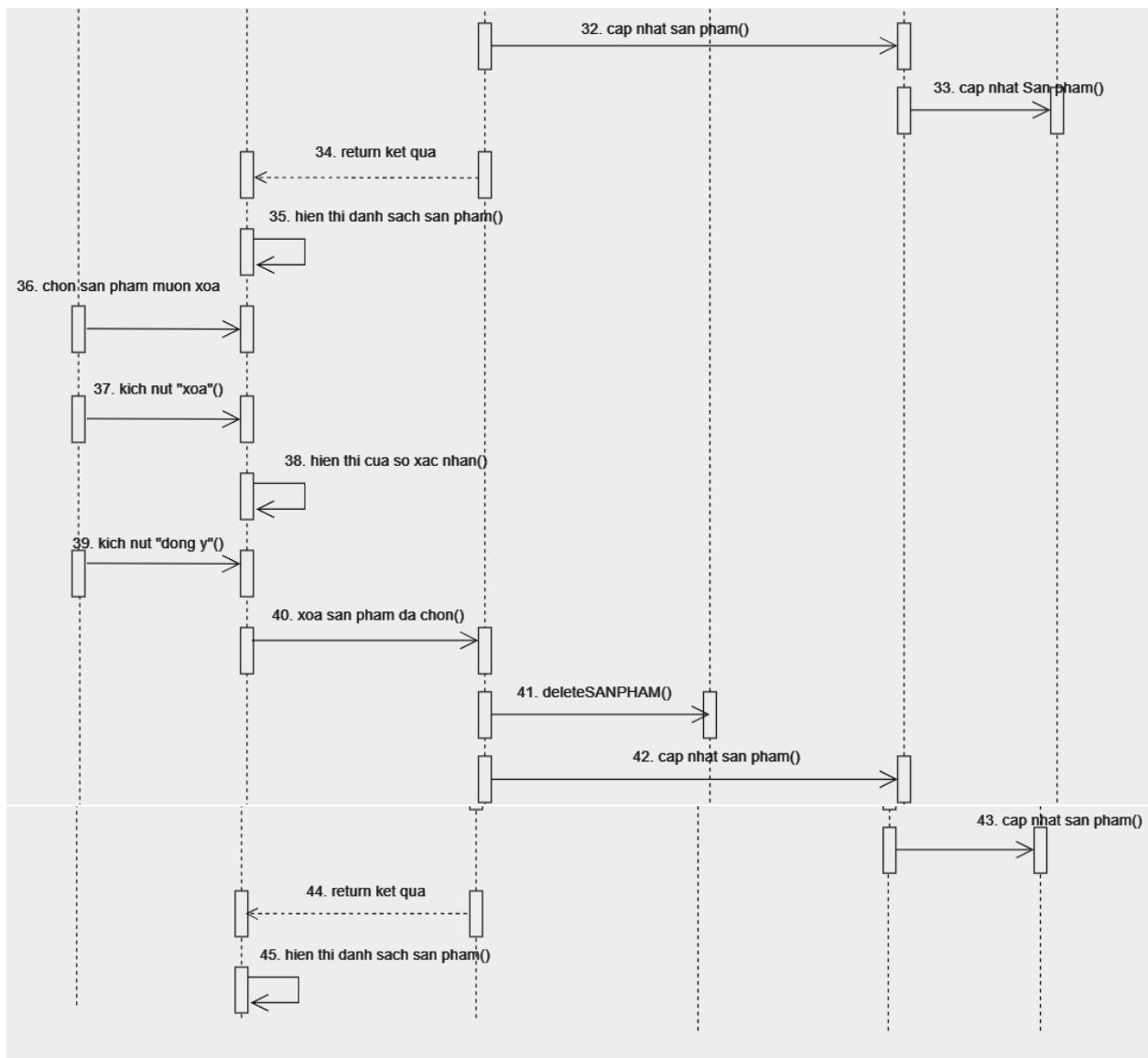
2.1.15. Phân tích use case Bảo trì sản phẩm (Lê Phương Nam)

2.1.15.1. Biểu đồ trình tự

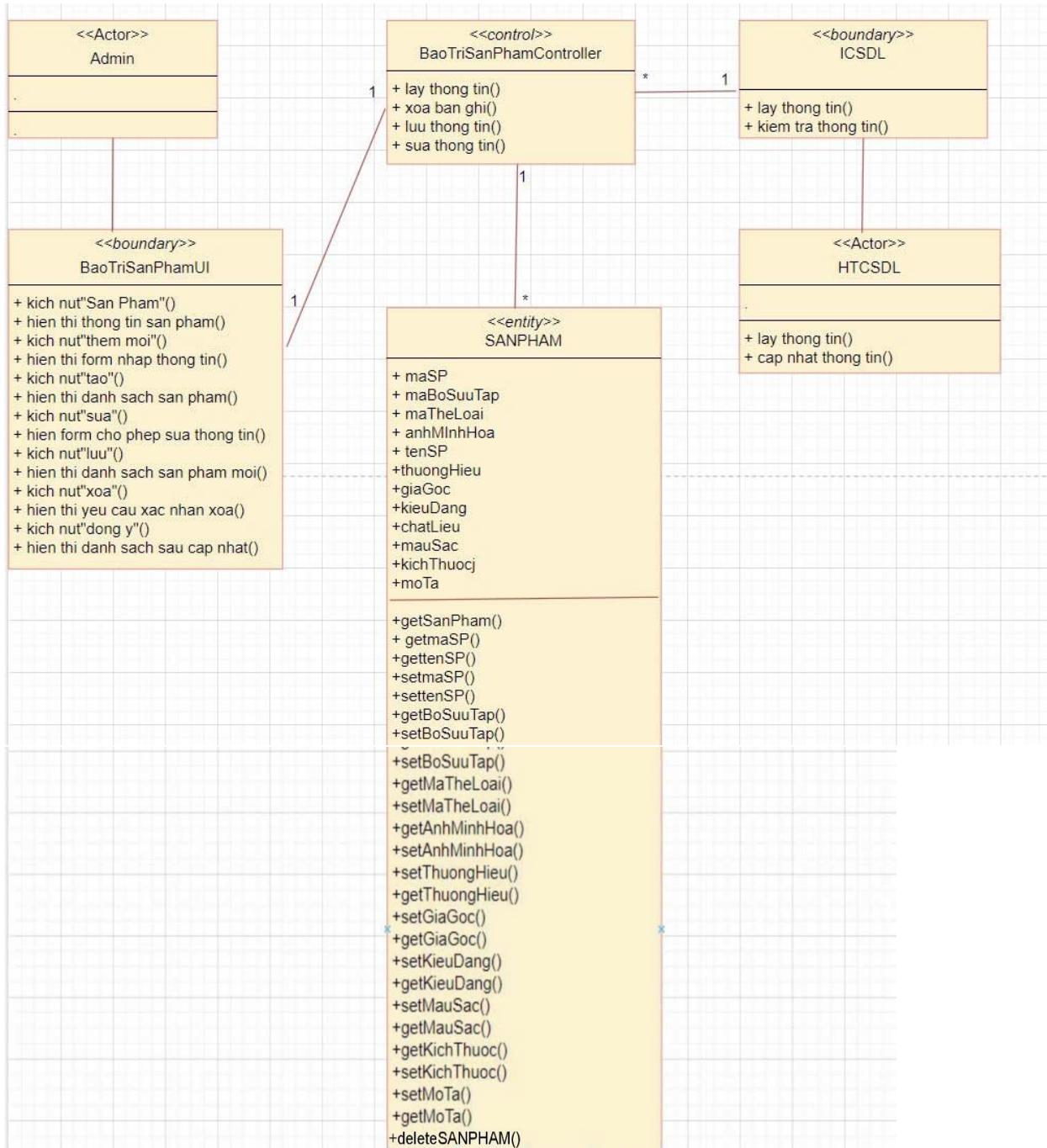






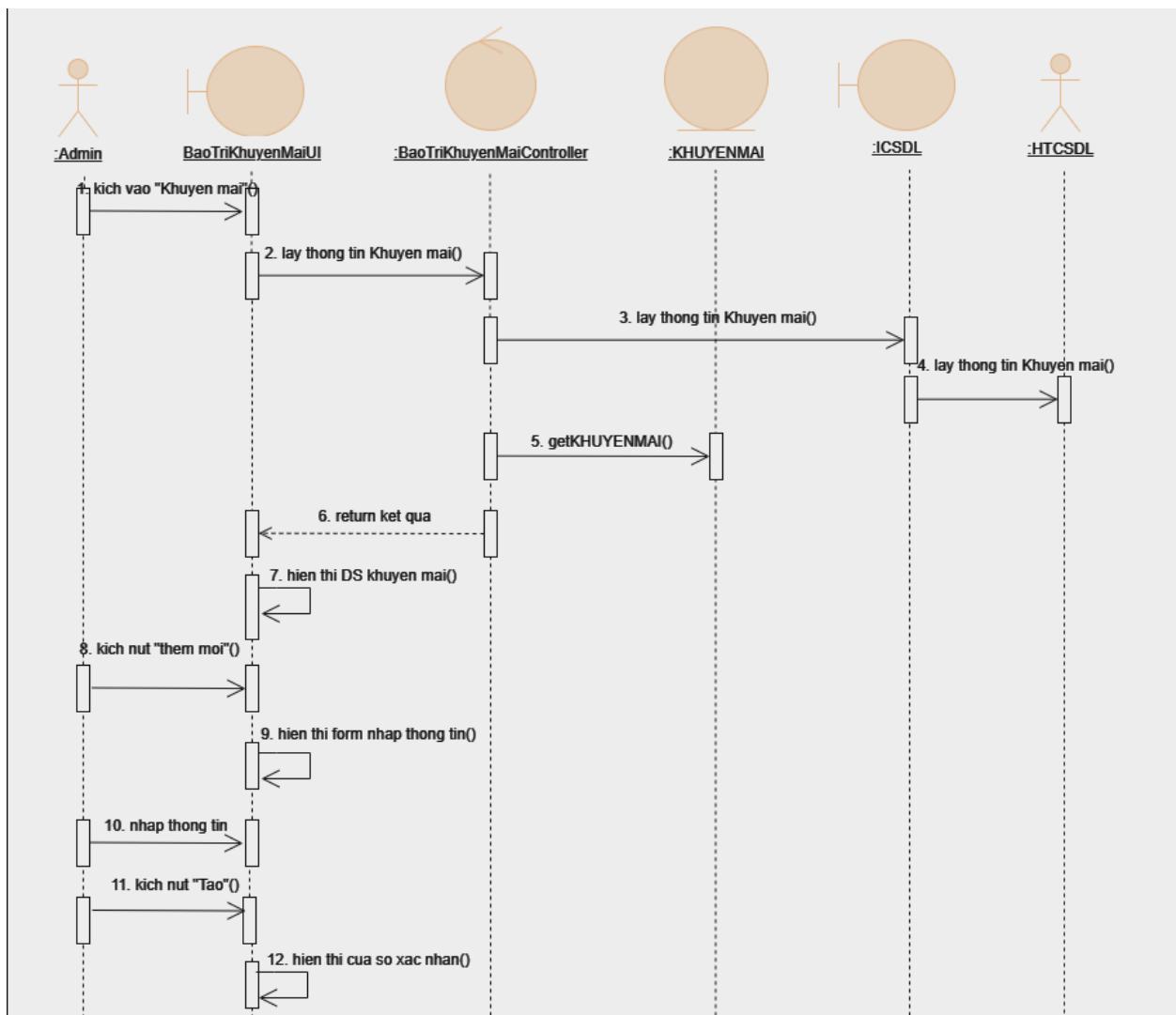


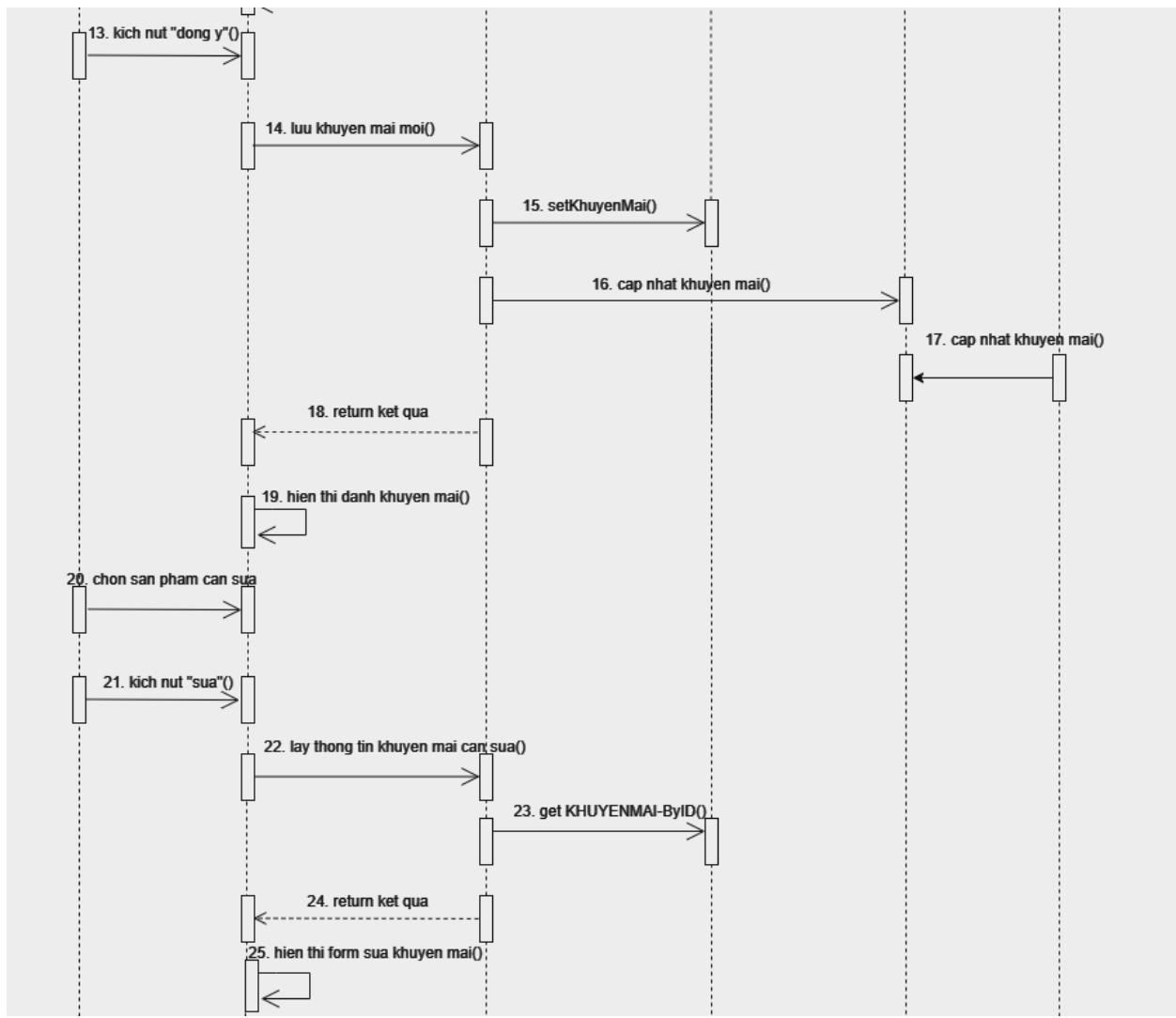
2.1.15.2. Biểu đồ lớp phân tích

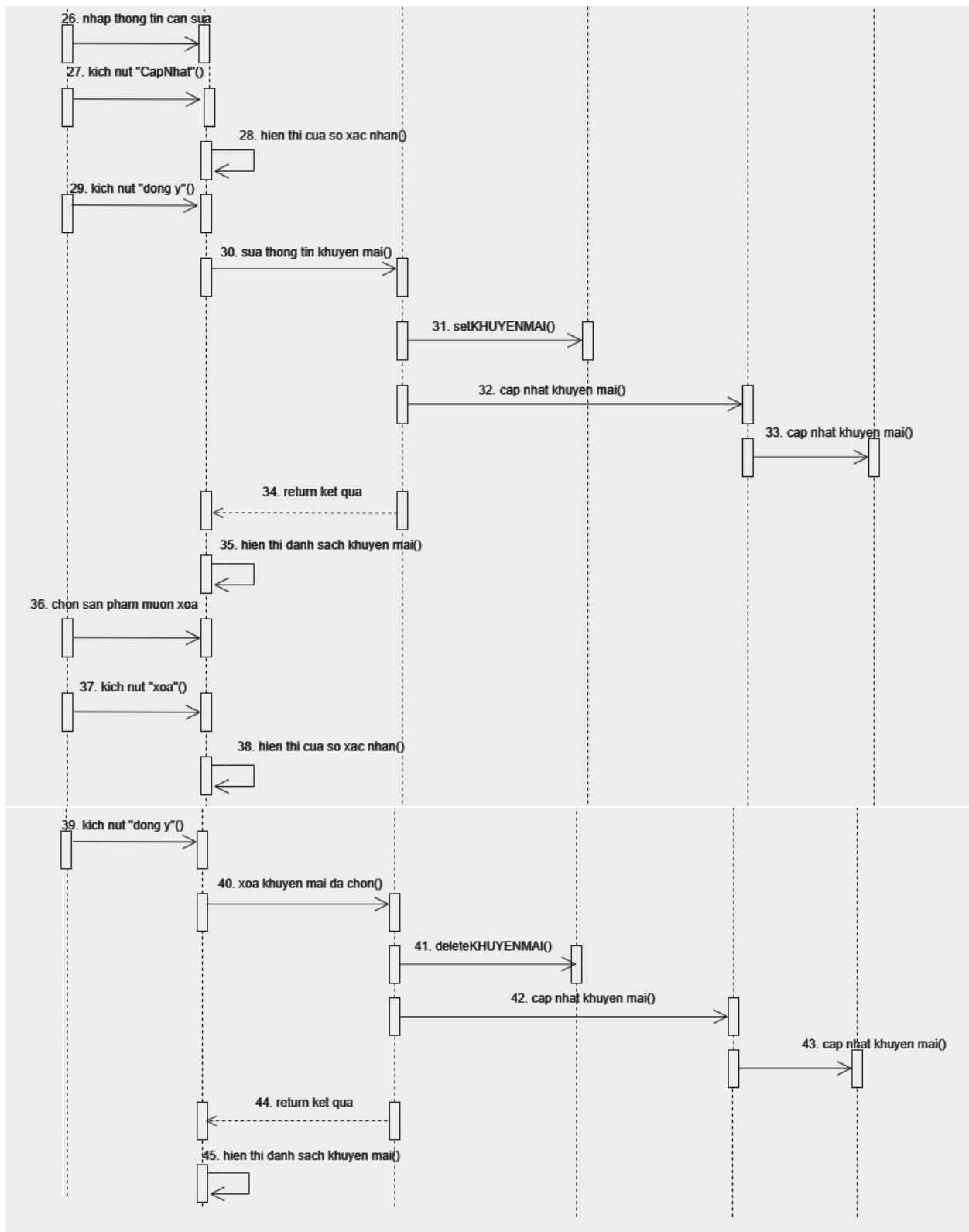


2.1.16. Phân tích use case Bảo trì khuyến mãi (Nguyễn Duy Phúc)

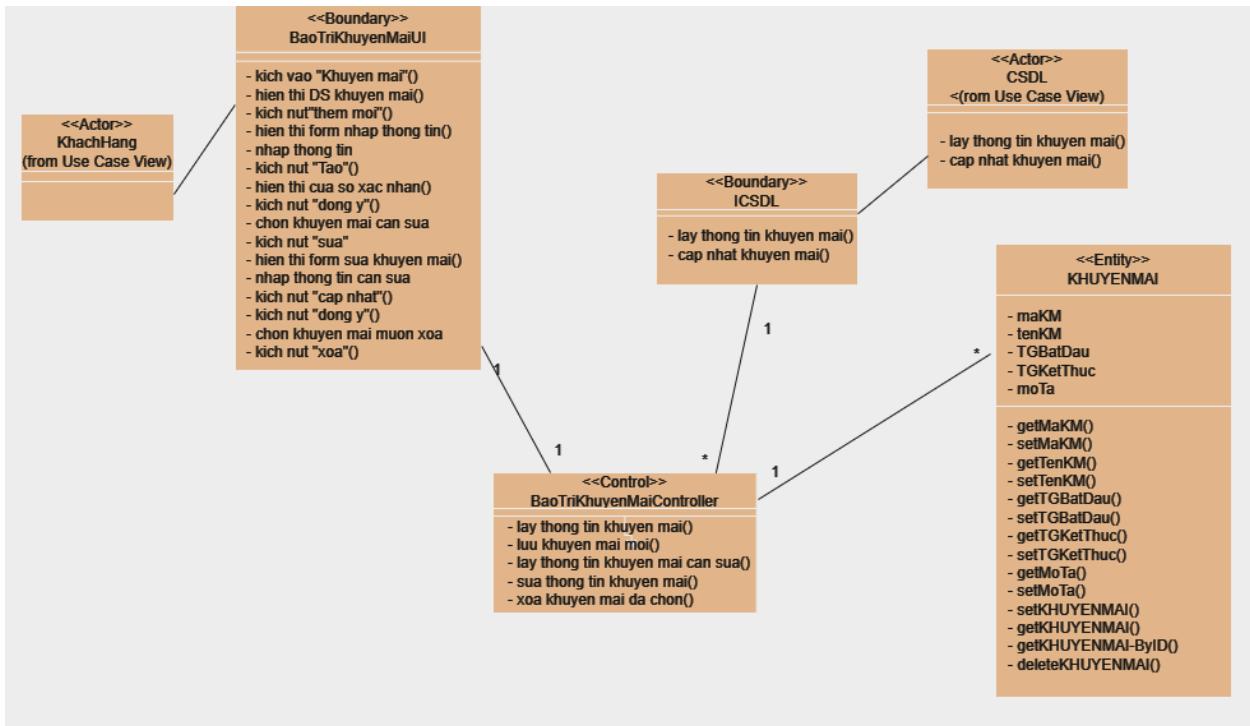
2.1.16.1. Biểu đồ trình tự





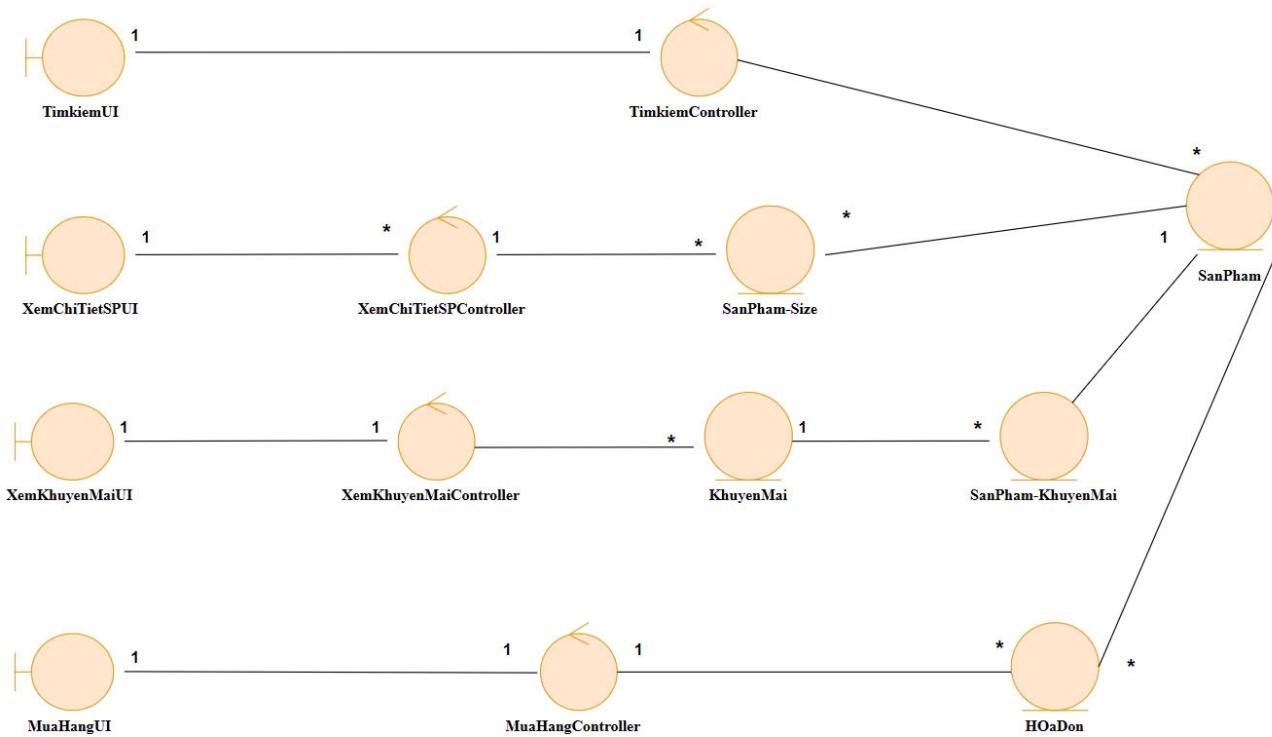


2.1.16.2. Biểu đồ lớp phân tích

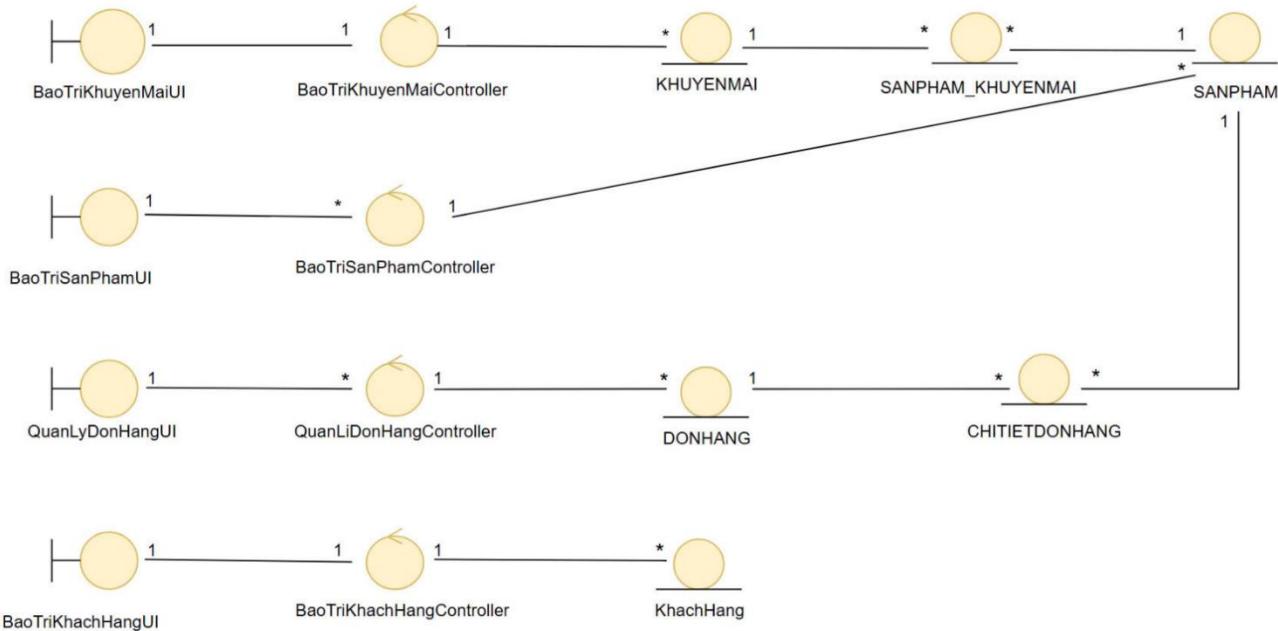


2.2. Biểu đồ các lớp phân tích của hệ thống

2.2.1. Biểu đồ các lớp phân tích của nhóm use case chính



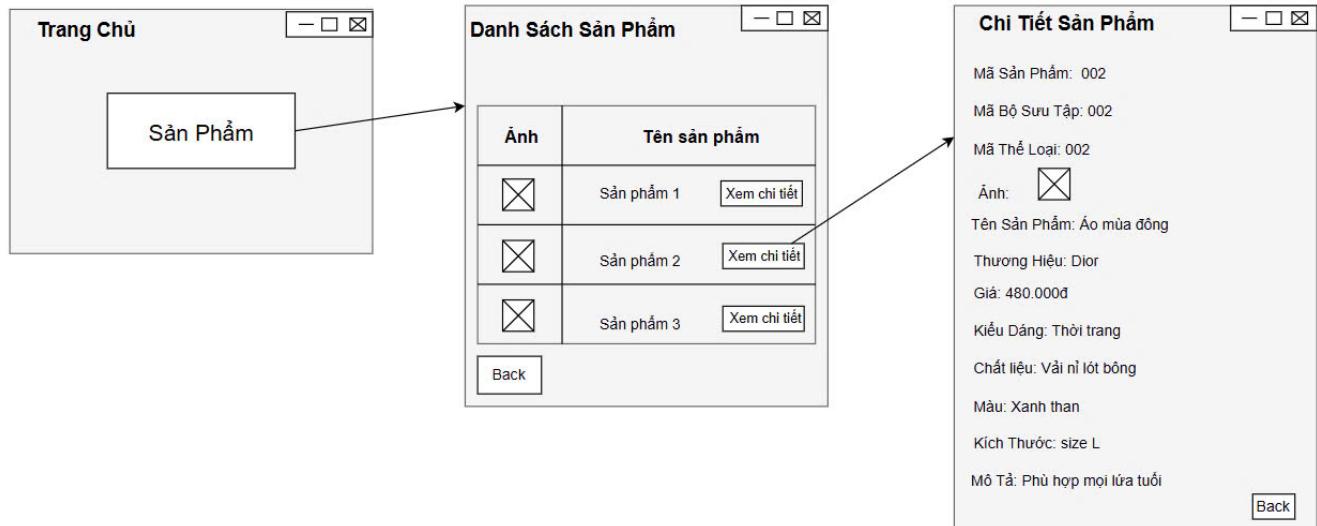
2.2.2. Biểu đồ các lớp phân tích của nhóm use case thứ cấp



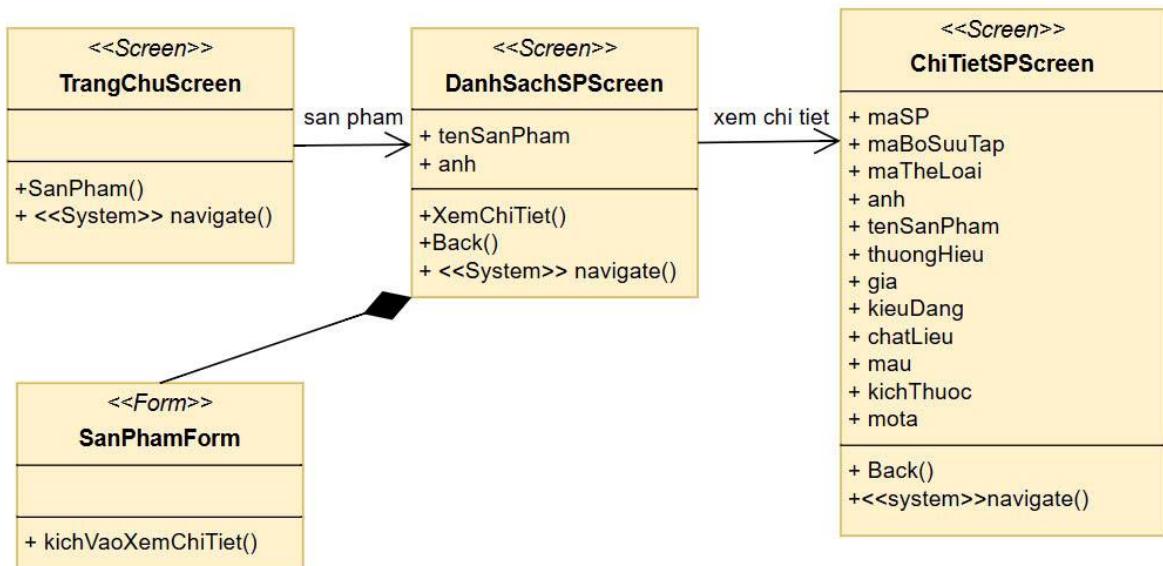
CHƯƠNG 3: THIẾT KẾ GIAO DIỆN

3.1. Giao diện use case Xem chi tiết sản phẩm (Lê Hải Quang)

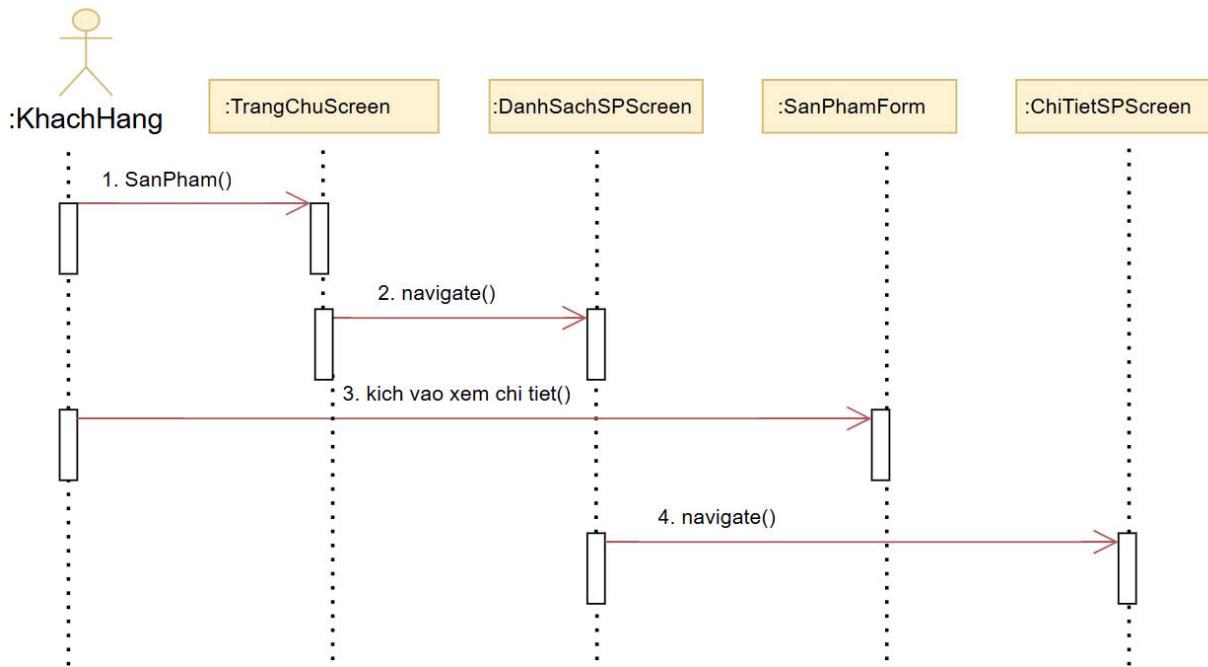
3.1.1. Hình dung màn hình



3.1.2. Biểu đồ lớp màn hình

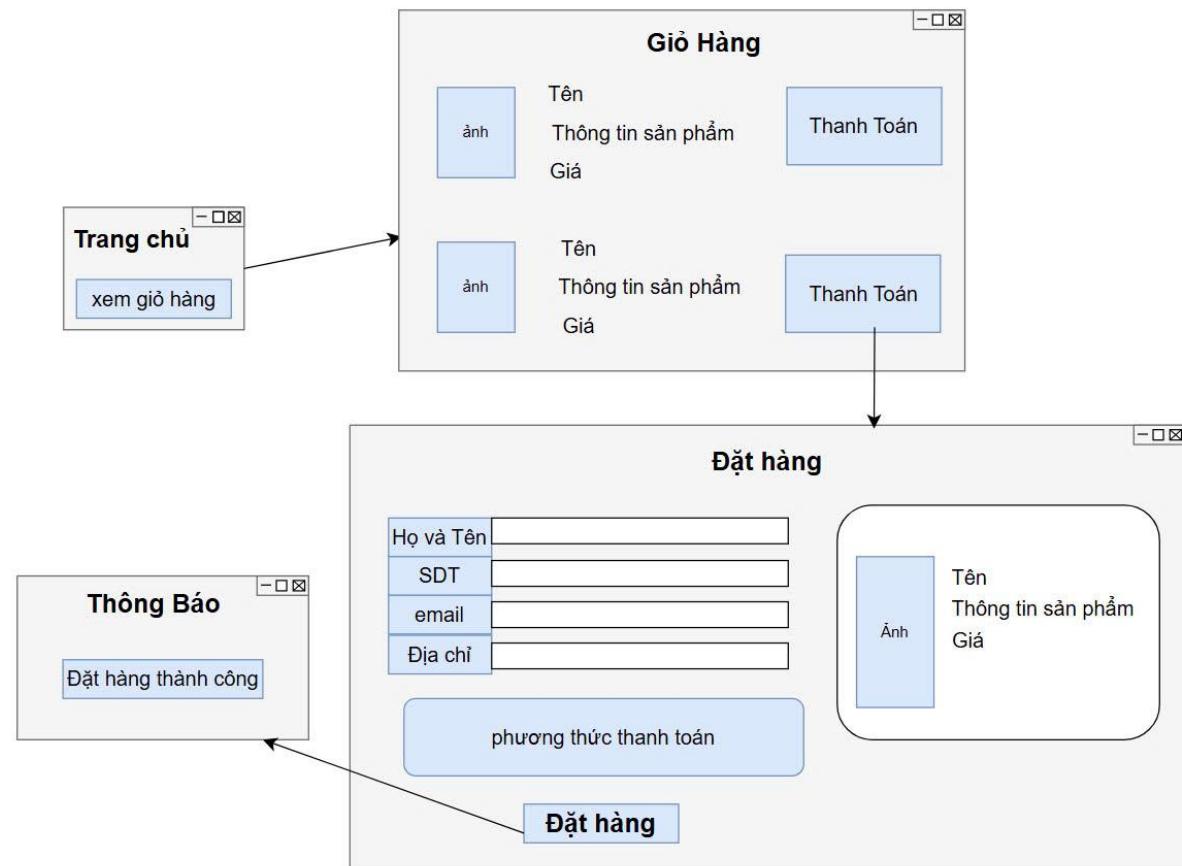


3.1.3. Biểu đồ cộng tác của các màn hình

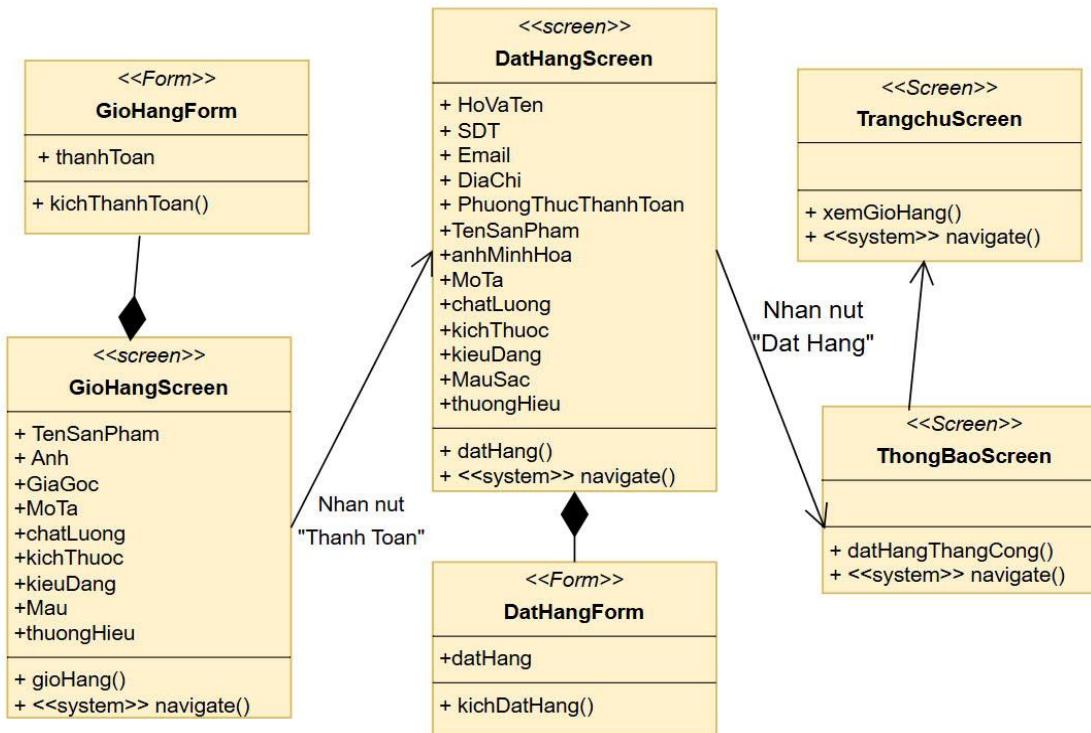


3.2. Giao diện use case Mua hàng (Nguyễn Việt Hà)

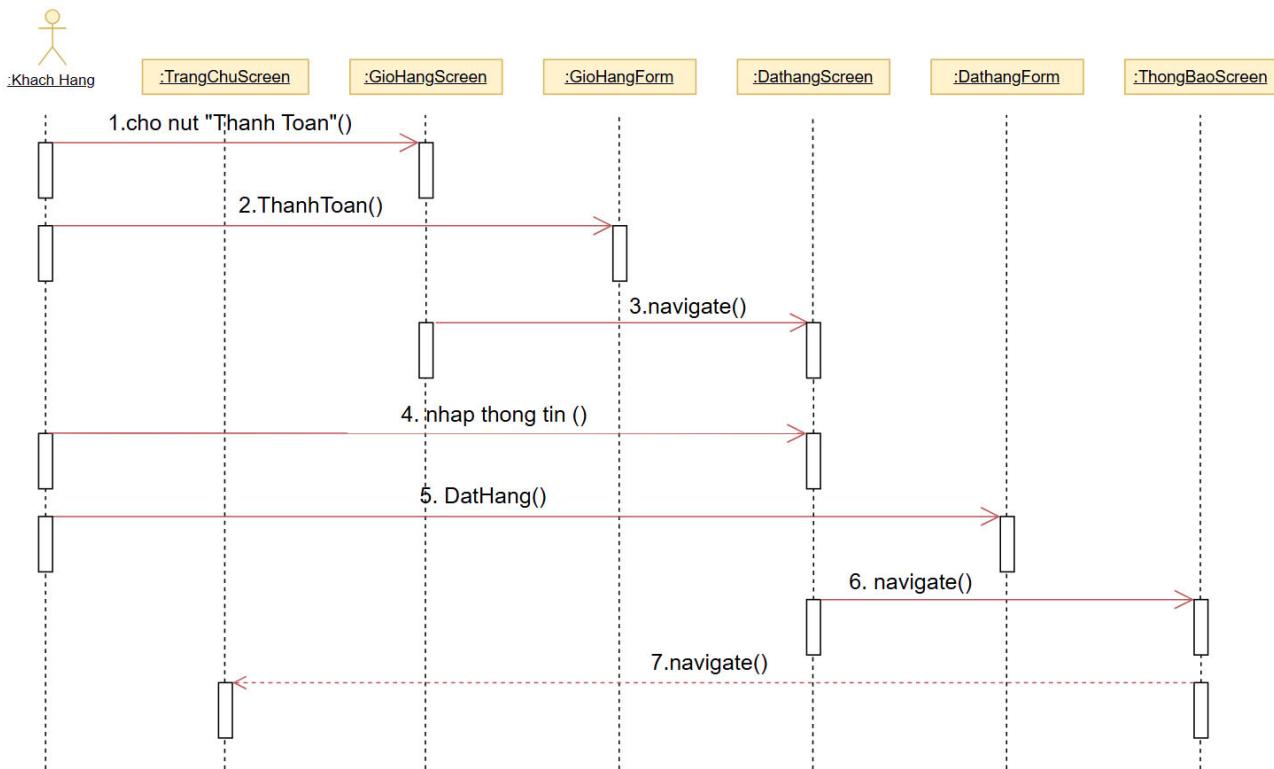
3.2.1. Hình dung màn hình



3.2.2. Biểu đồ lớp màn hình

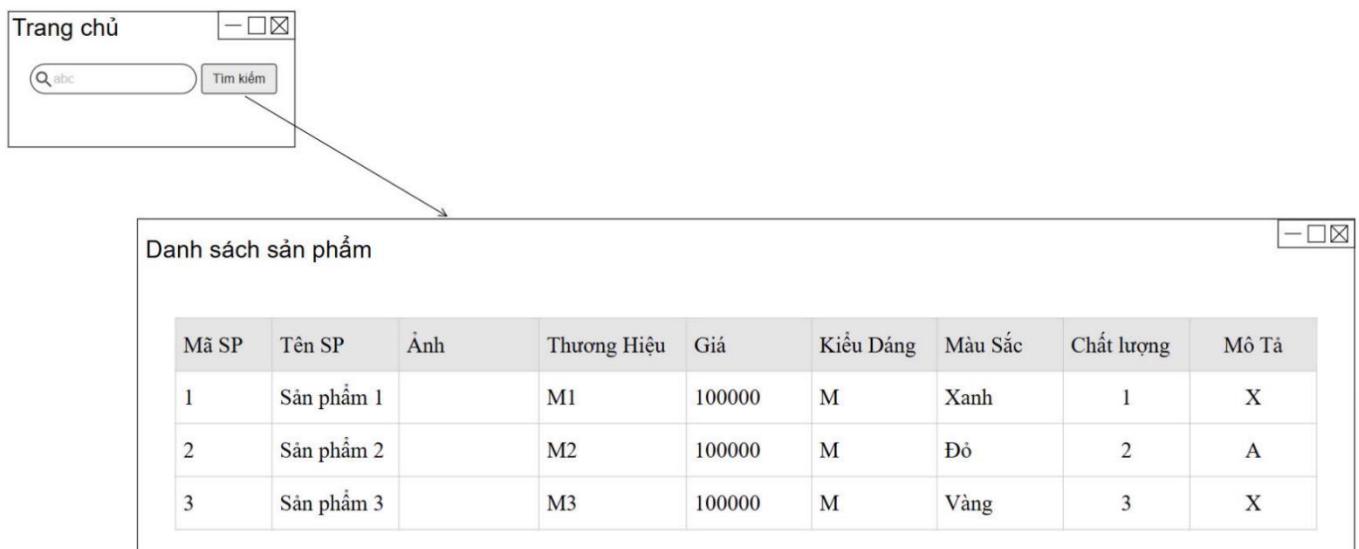


3.2.3. Biểu đồ cộng tác của màn hình chính

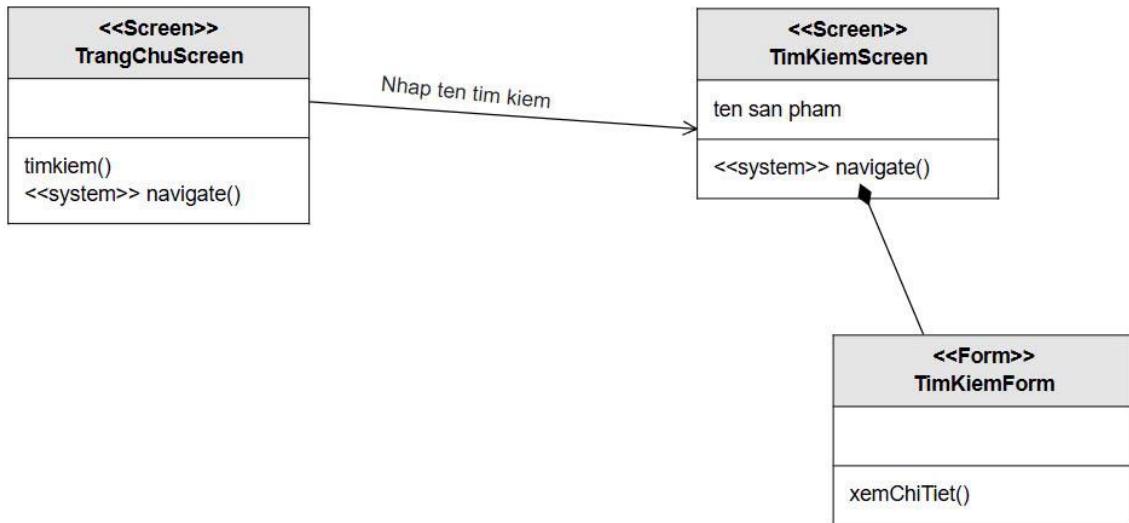


3.3. Giao diện use case Tìm kiếm (Lê Phương Nam)

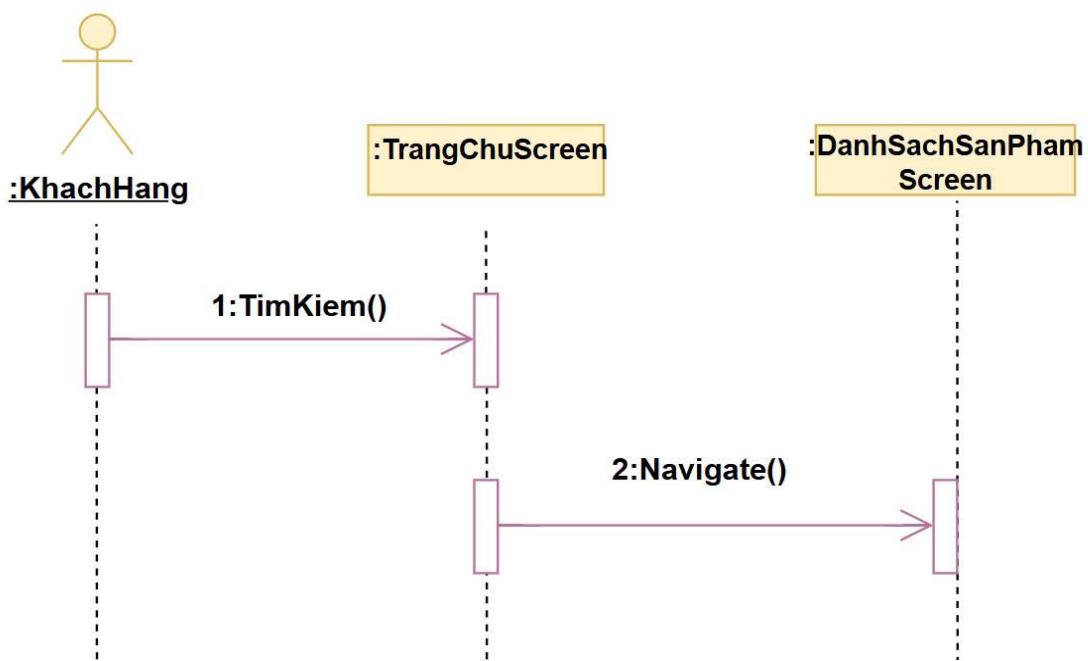
3.3.1. Hình dung màn hình



3.3.2. Biểu đồ lớp màn hình

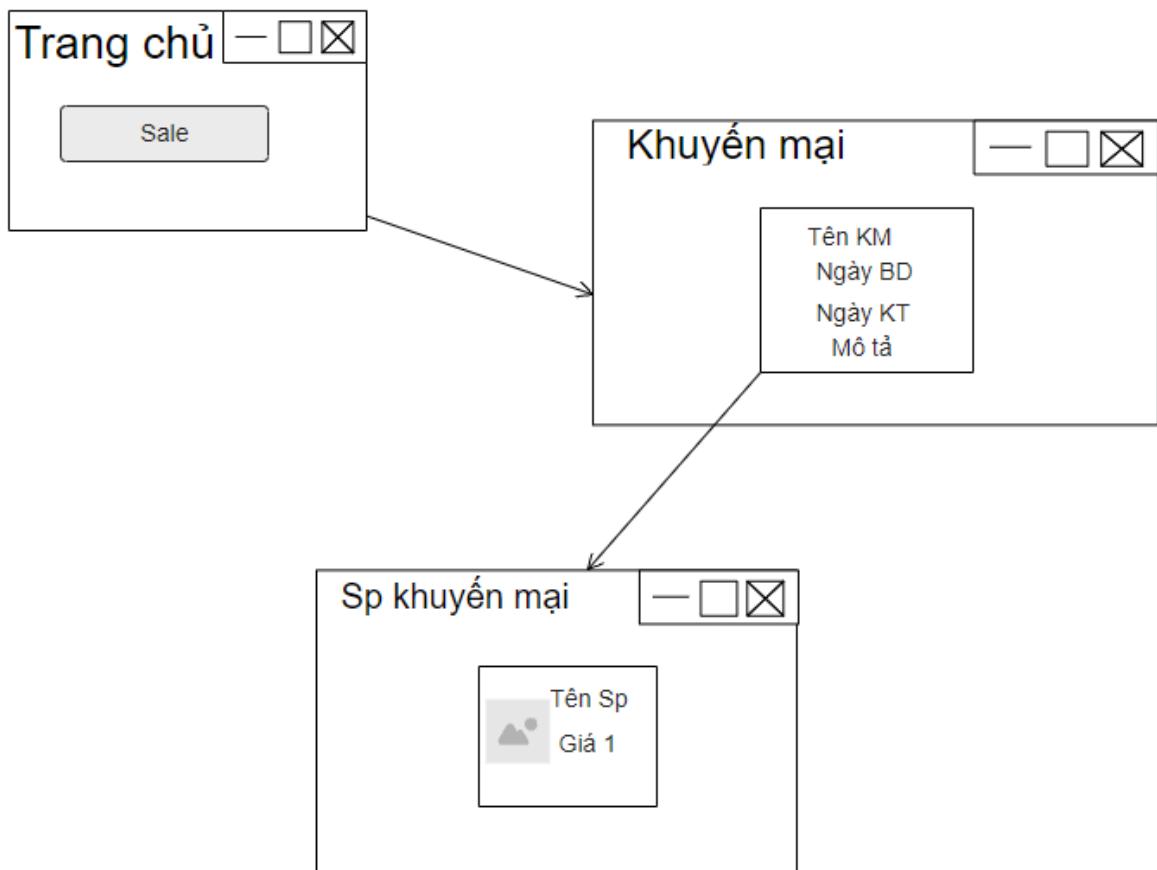


3.3.3. Biểu đồ cộng tác của các màn hình

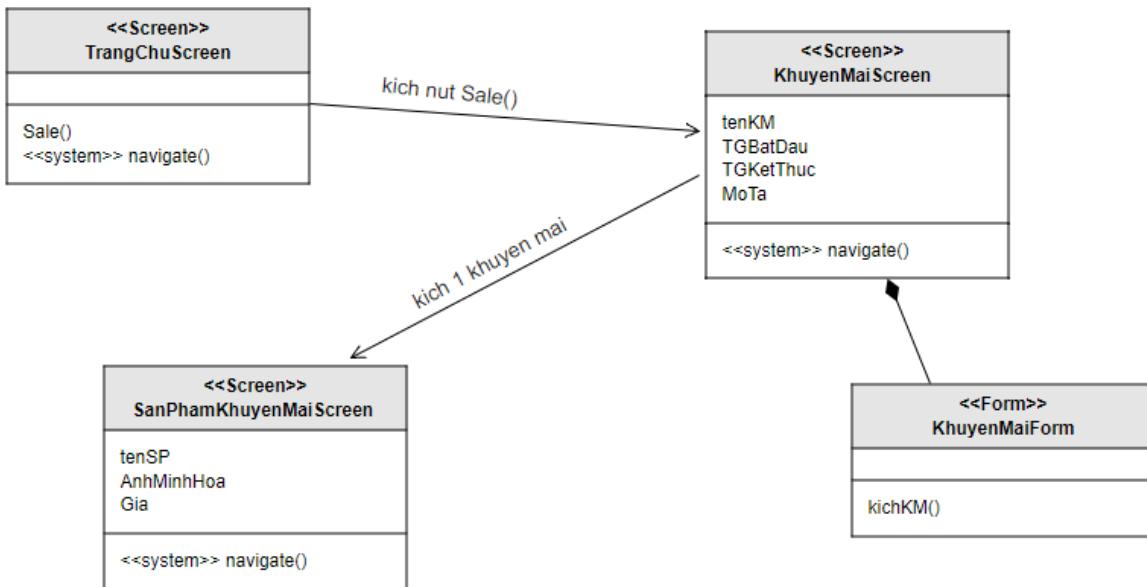


3.4. Giao diện use case Xem khuyến mại (Nguyễn Duy Phúc)

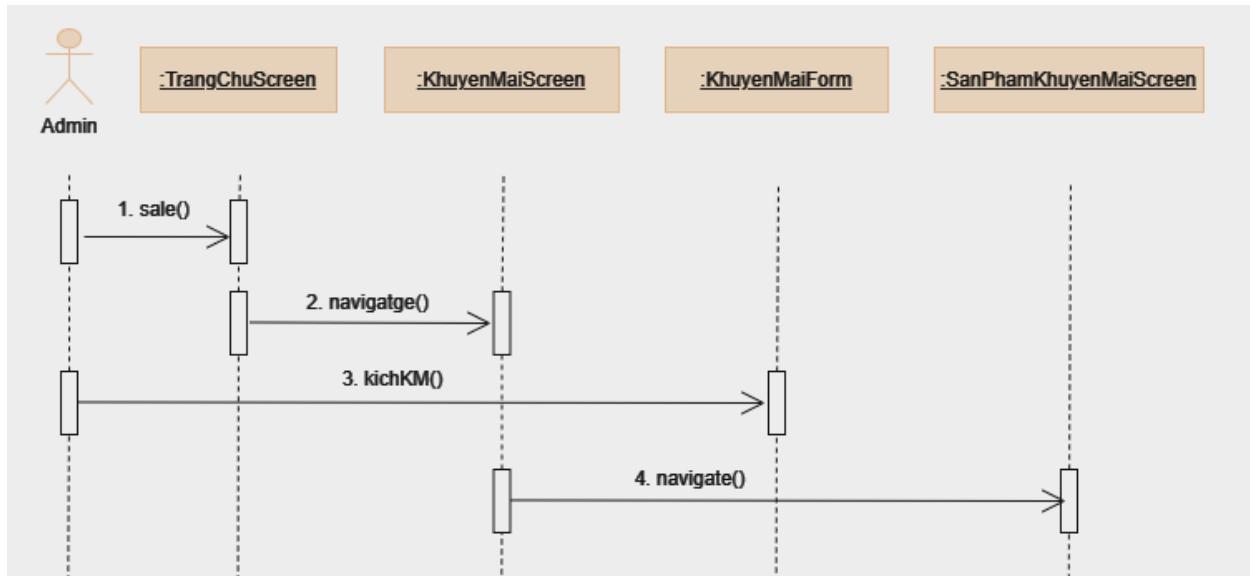
3.4.1. Hình dung màn hình



3.4.2. Biểu diễn lớp màn hình

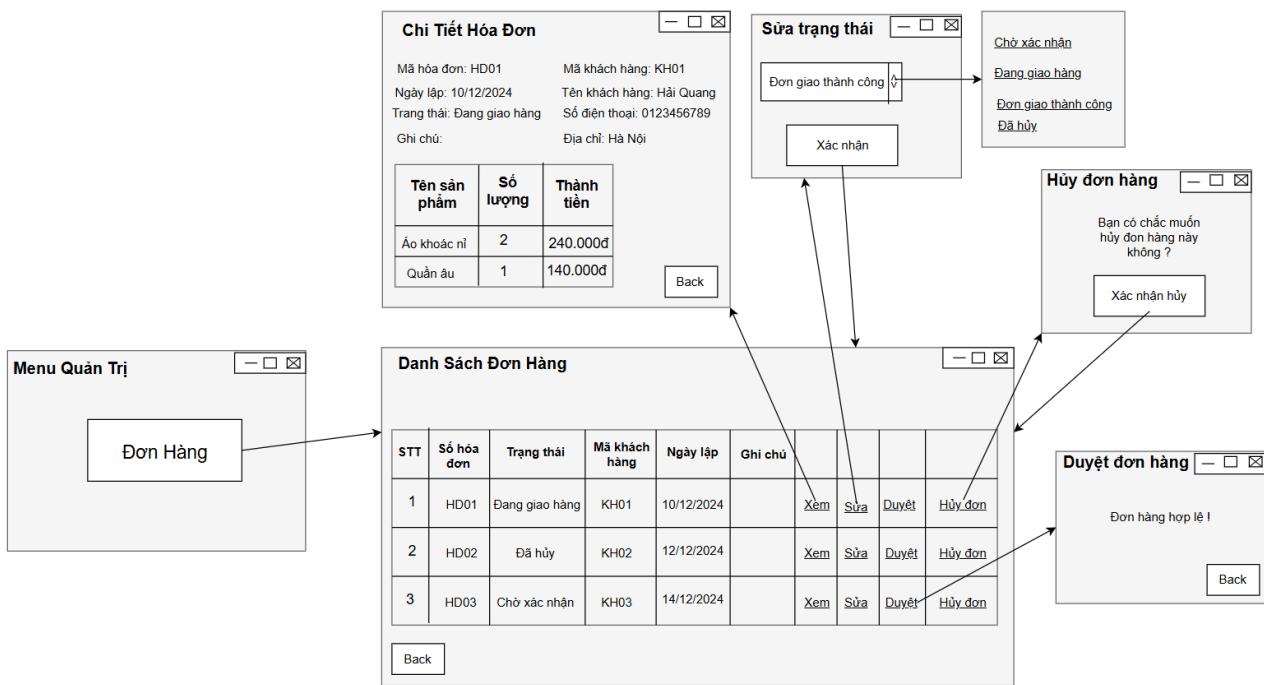


3.4.3. Biểu đồ cộng tác của các màn hình

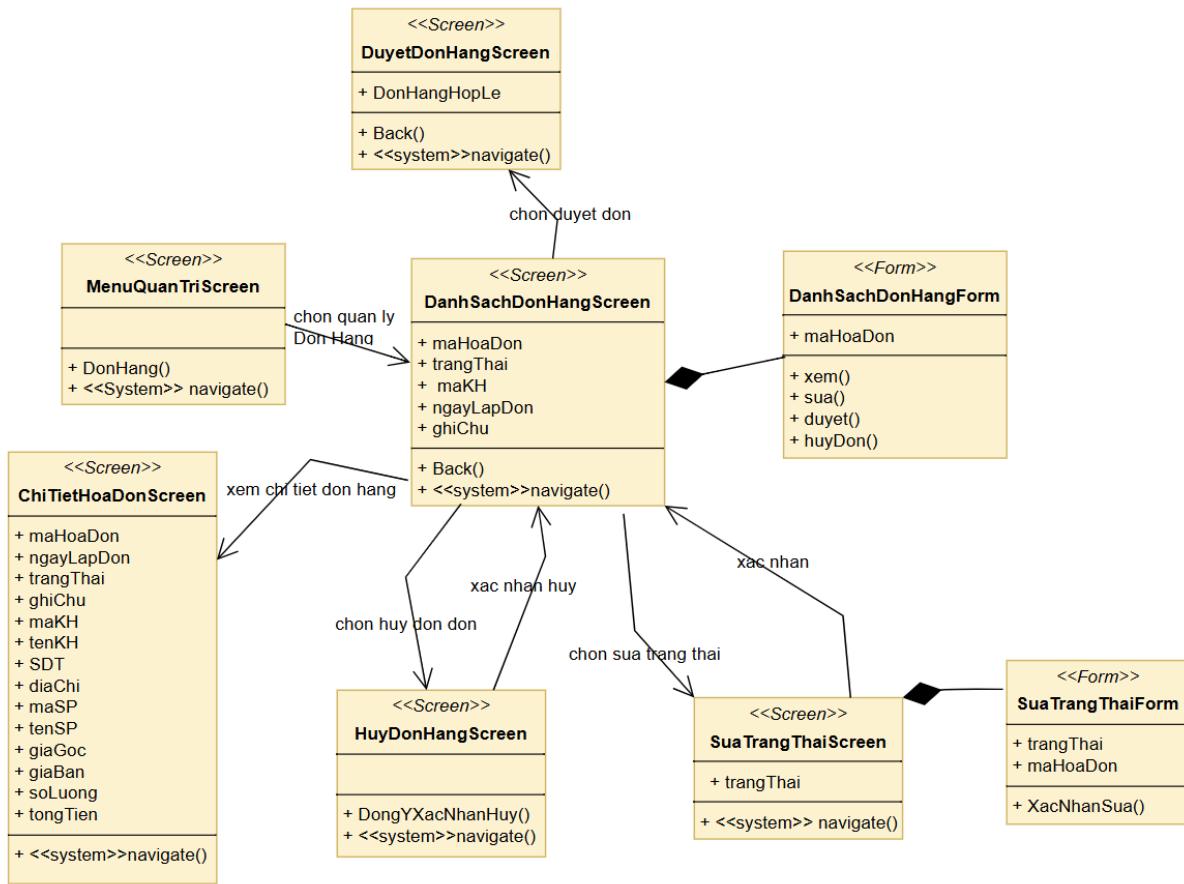


3.5. Giao diện use case Quản lý đơn hàng (Lê Hải Quang)

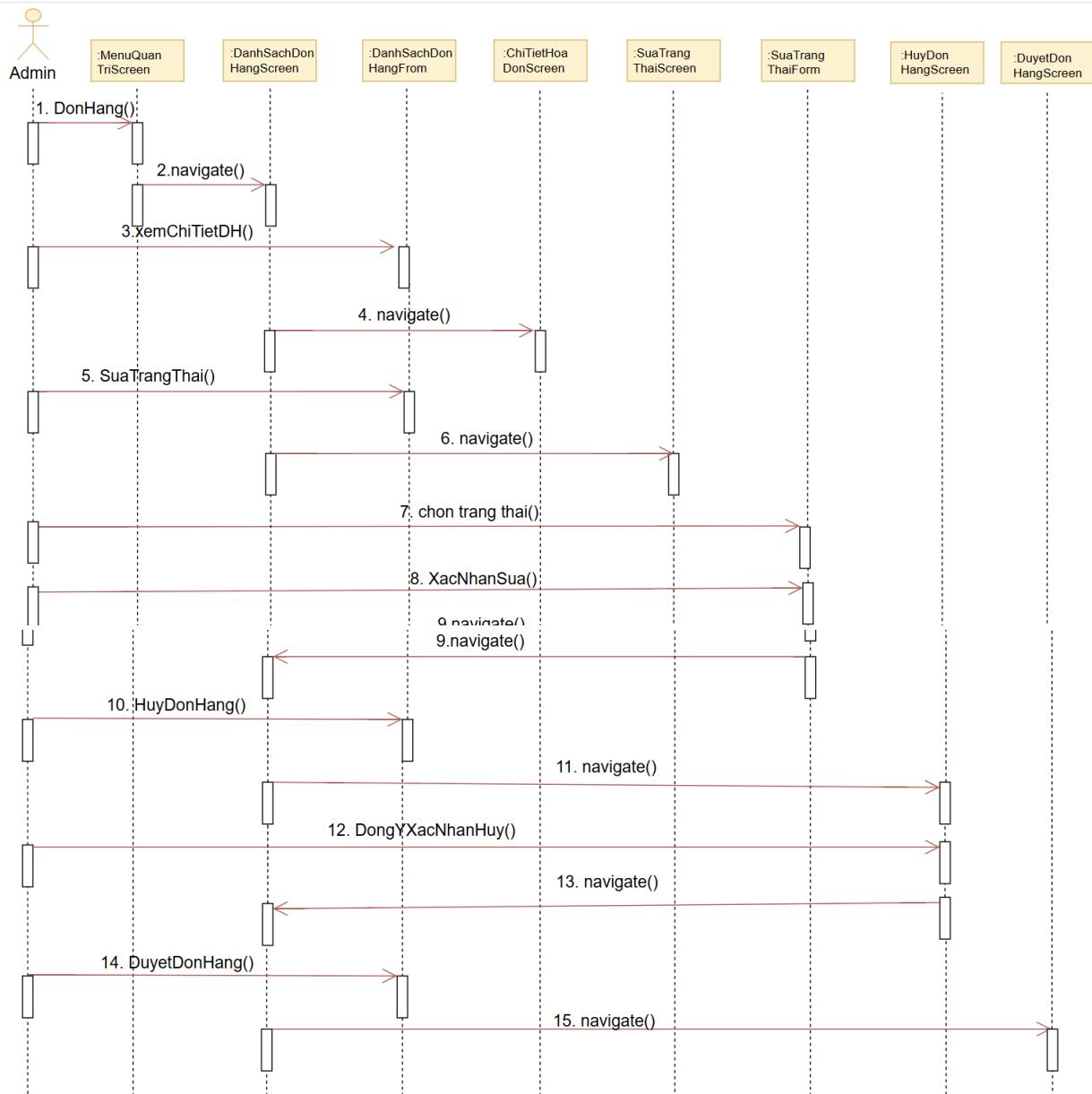
3.5.1. Hình dung màn hình



3.5.2. Biểu diễn lớp màn hình

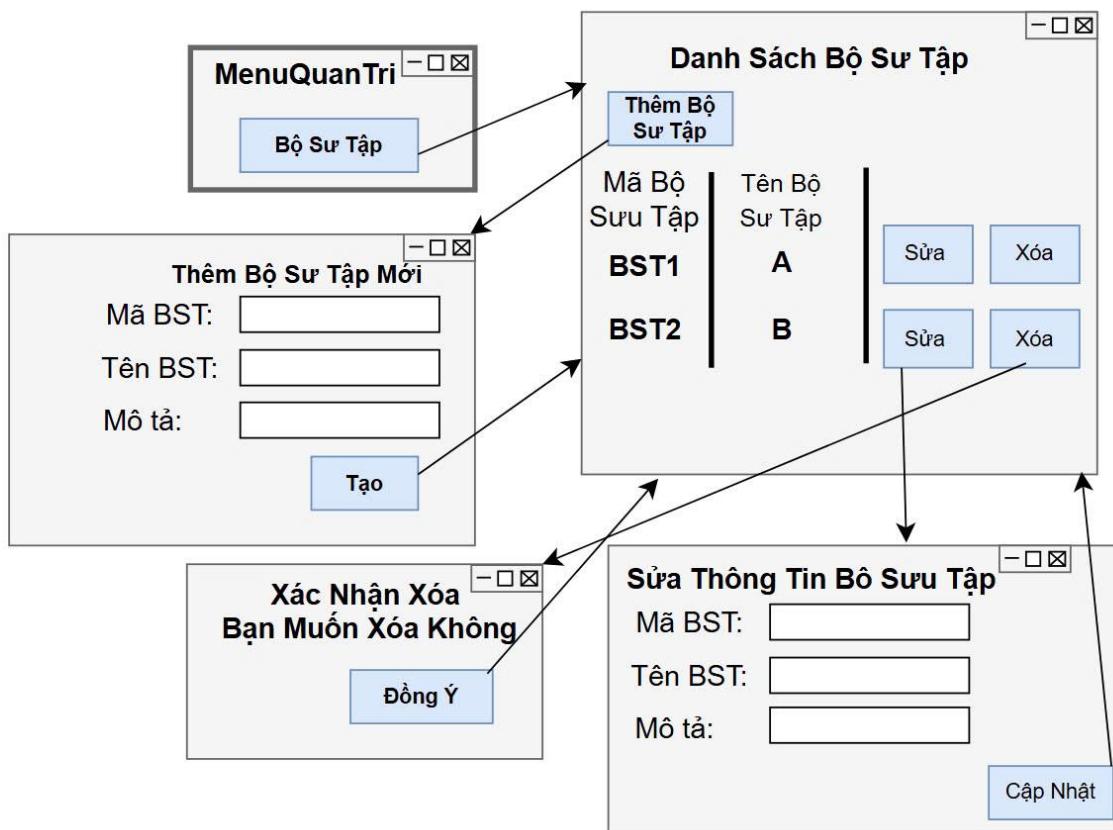


3.5.3. Biểu đồ cộng tác của các màn hình

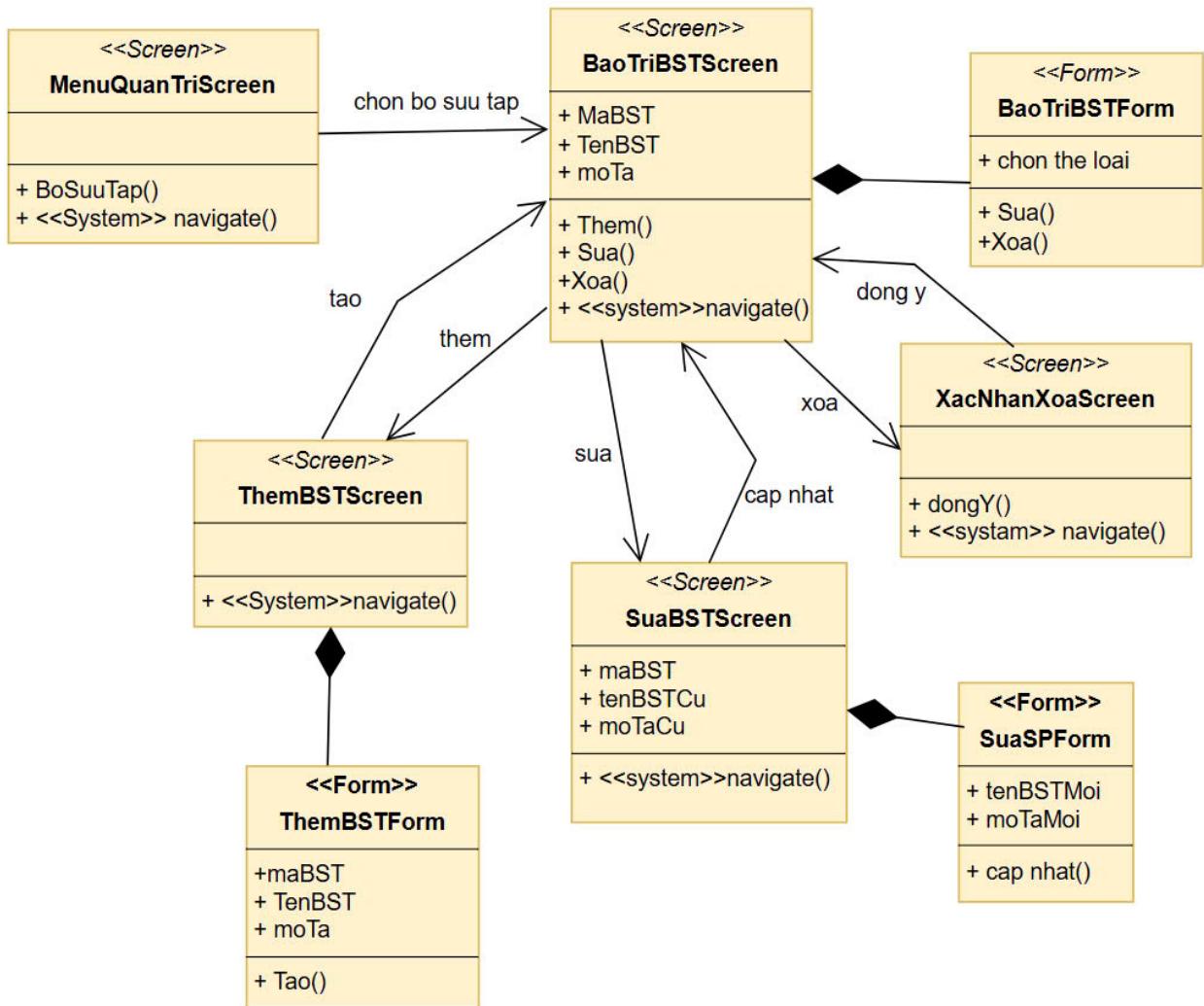


3.6. Giao diện use case Bảo trì bộ sưu tập (Nguyễn Việt Hà)

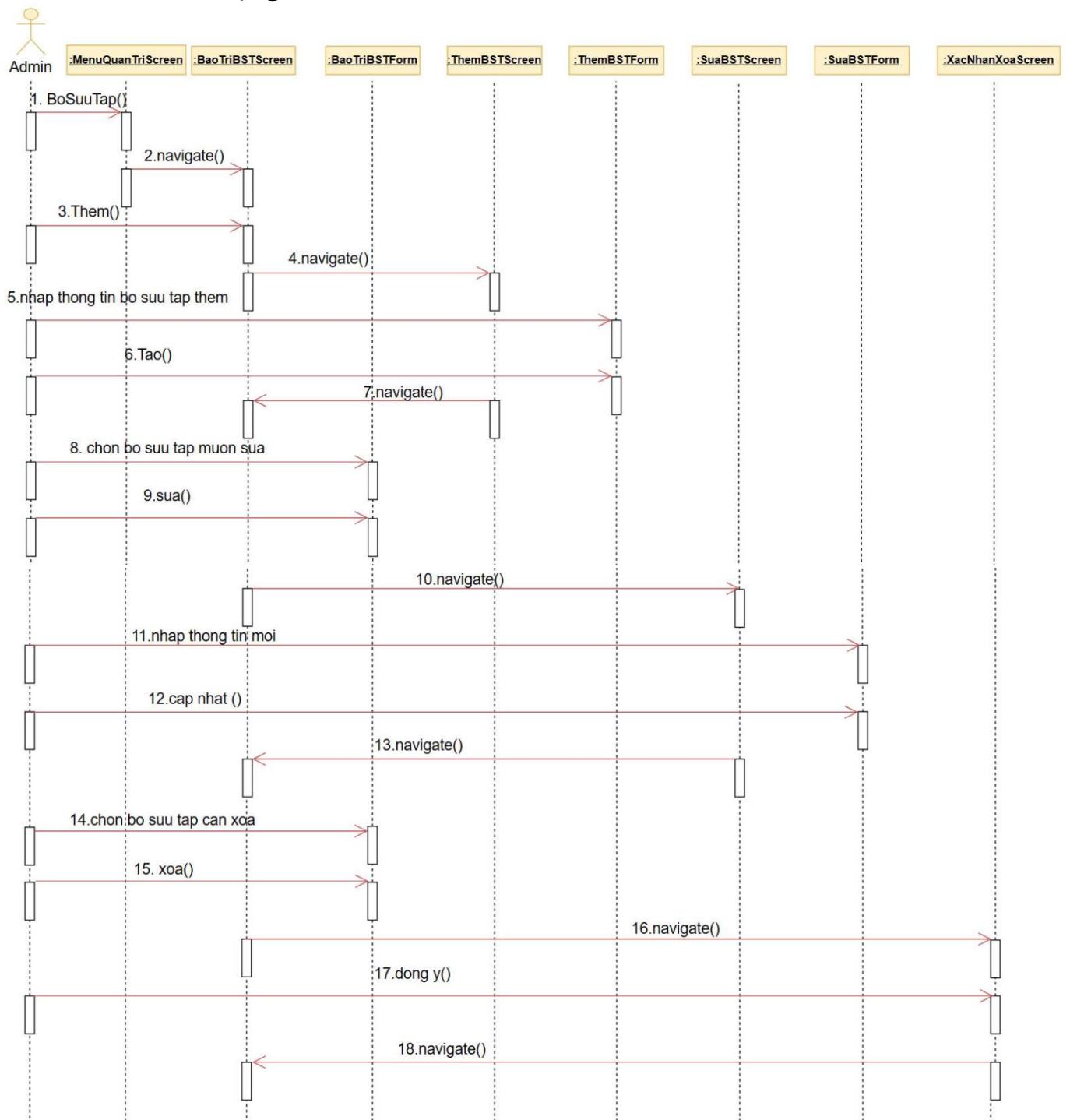
3.6.1. Hình dung màn hình



3.6.2. Biểu diễn lớp màn hình



3.6.3. Biểu đồ cộng tác của các màn hình

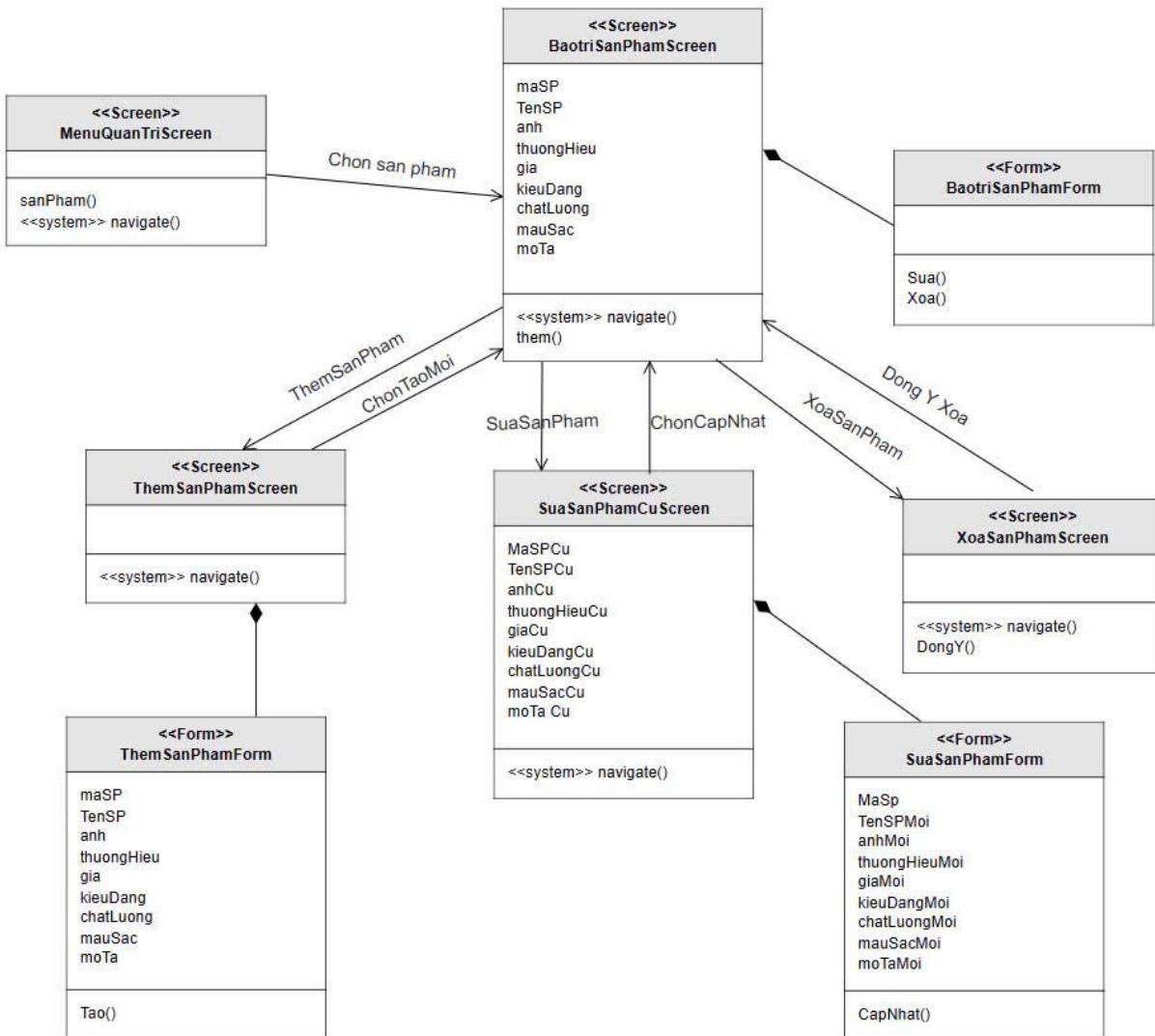


3.7. Giao diện use case Bảo trì sản phẩm (Lê Phương Nam)

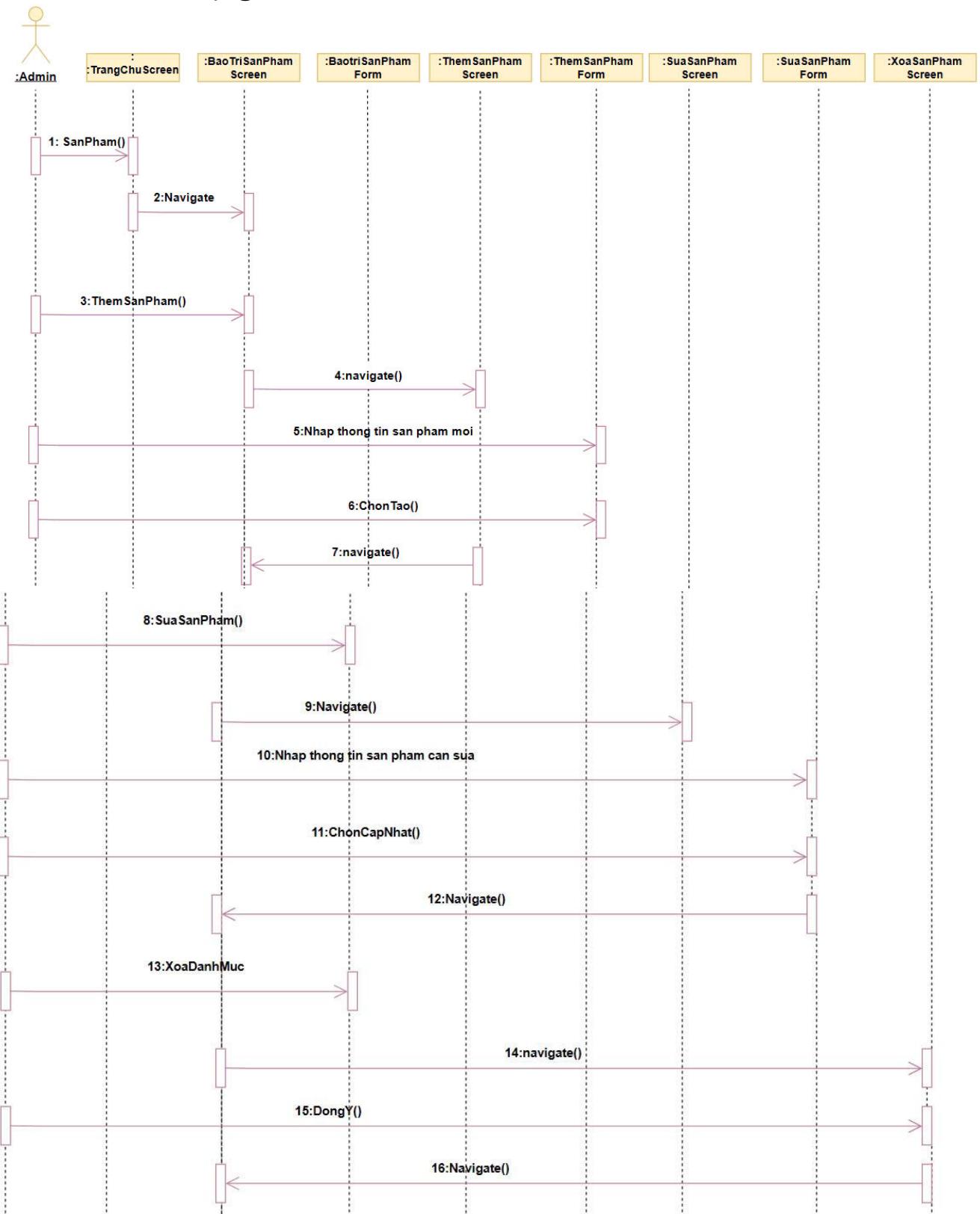
3.7.1. Hình dung màn hình



3.7.2. Biểu diễn lớp màn hình

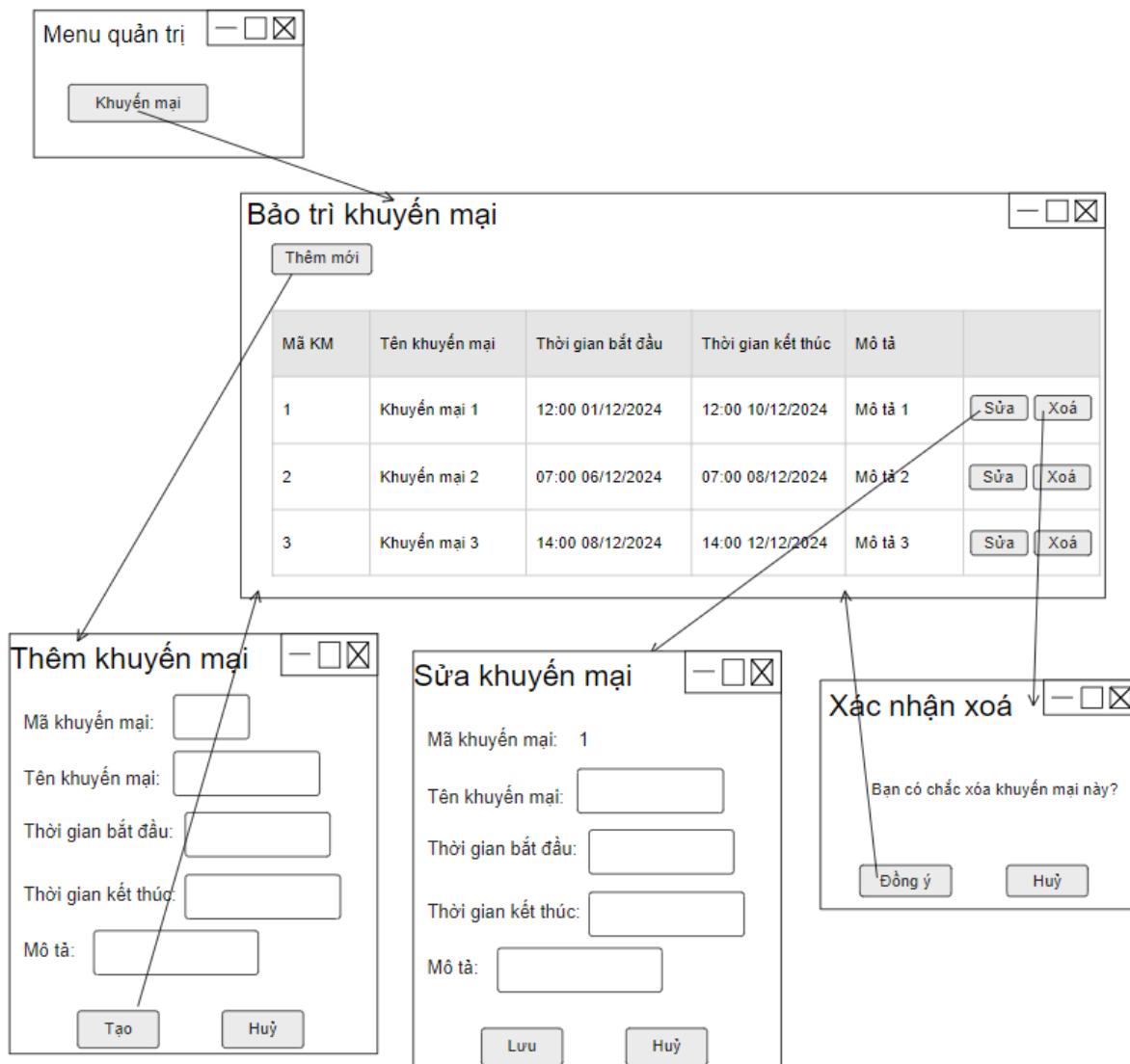


3.7.3. Biểu đồ cộng tác của các màn hình

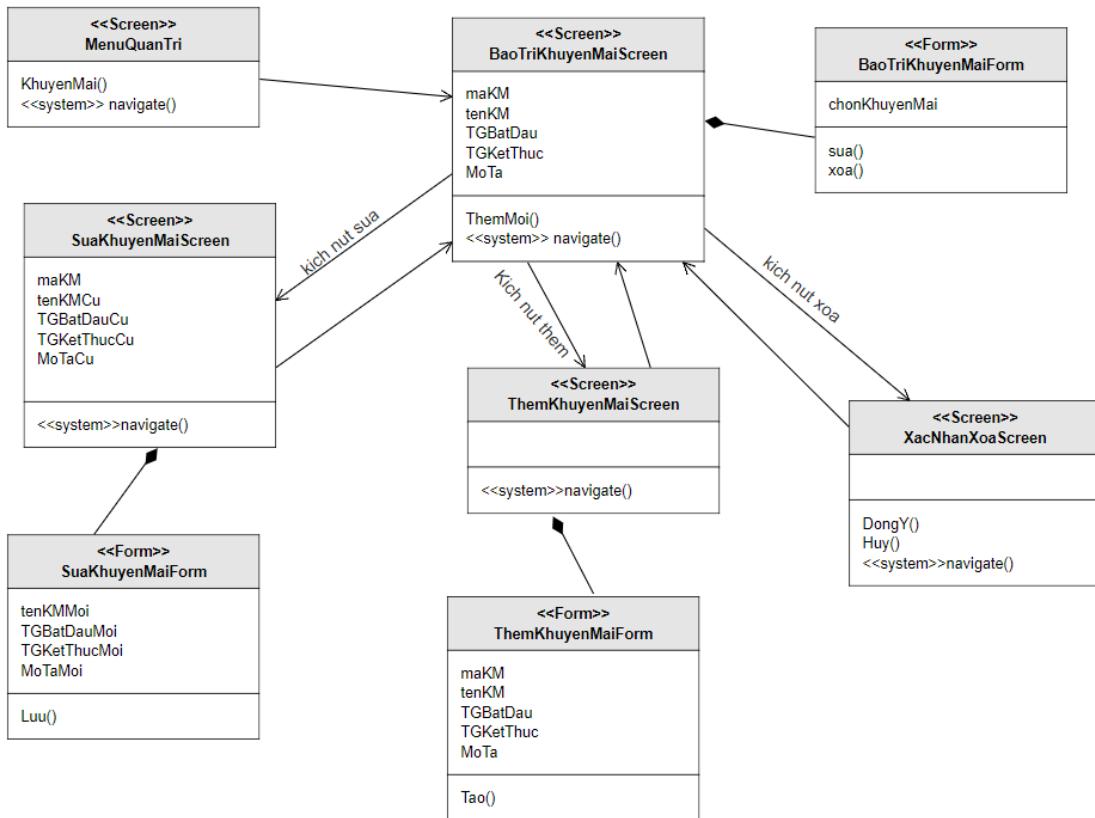


3.8. Giao diện use case Bảo trì khuyến mại (Nguyễn Duy Phúc)

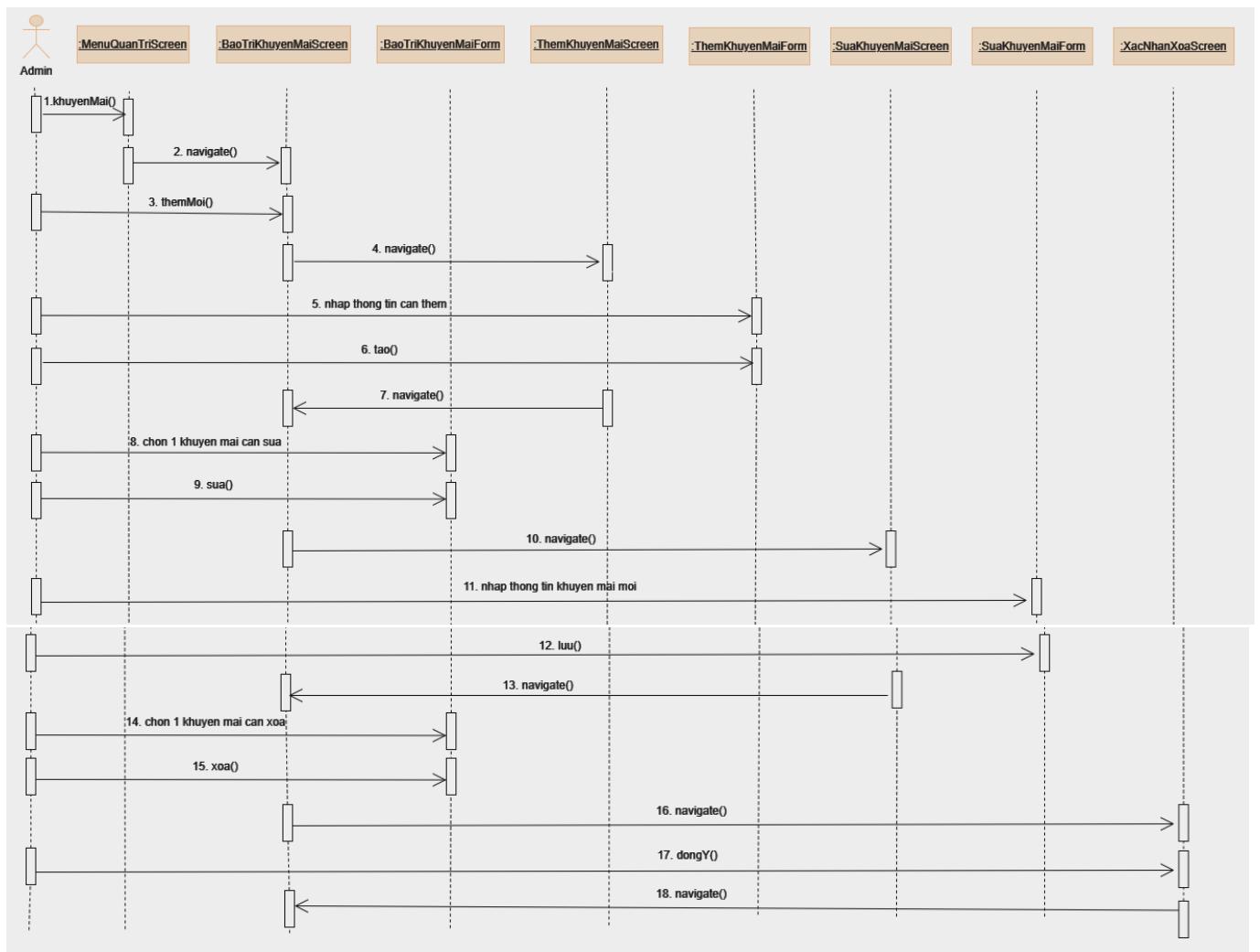
3.8.1. Hình dung màn hình



3.8.2. Biểu diễn lớp màn hình

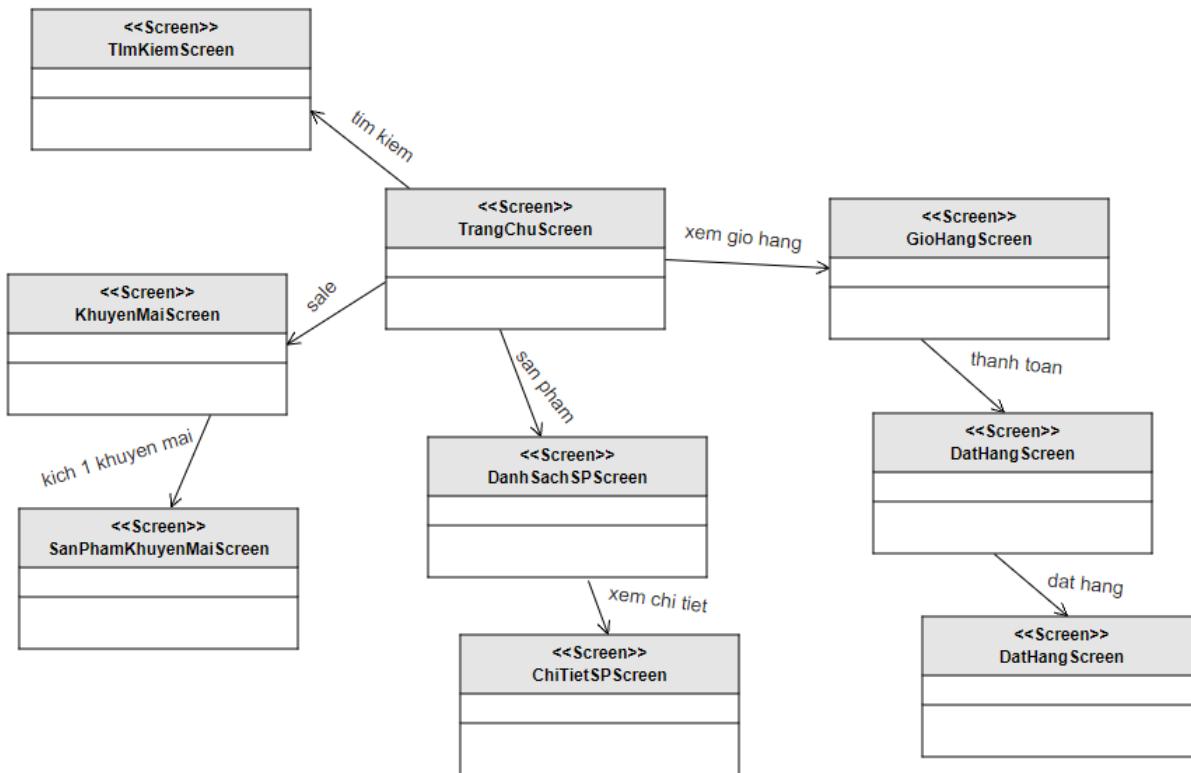


3.8.3. Biểu đồ cộng tác của các màn hình



3.9. Các biểu đồ tổng hợp

3.9.1. Biểu đồ điều hướng màn hình của nhóm use case chính



3.3.2. Biểu đồ điều hướng màn hình của nhóm use case thứ cấp

