**Bài 6 :**

**Tên Use Case:** Đặt hàng

**Actor:**

- Khách hàng (Customer)

- Hệ thống (System)

- Nhà hàng (Restaurant)

**Mục tiêu:**

- Khách hàng đặt món ăn từ menu của nhà hàng qua ứng dụng và hoàn tất quá trình thanh toán để nhận đồ ăn được giao đến địa chỉ mong muốn.

**Luồng chính:**

- Khách hàng đăng nhập vào ứng dụng.

- Khách hàng duyệt menu, chọn món ăn muốn đặt.

- Khách hàng thêm món ăn vào giỏ hàng.

- Khách hàng kiểm tra lại giỏ hàng (số lượng, giá tiền, ghi chú món ăn).

- Khách hàng chọn phương thức thanh toán (tiền mặt, ví điện tử, thẻ ngân hàng...).

- Khách hàng xác nhận đơn hàng.

- Hệ thống gửi đơn hàng đến nhà hàng tương ứng.

- Nhà hàng xác nhận đã nhận đơn và bắt đầu chuẩn bị món ăn.

- Hệ thống cập nhật trạng thái đơn hàng cho khách hàng (“Đang chuẩn bị”, “Đang giao hàng”, “Hoàn tất”).

**Luồng lỗi (ngoại lệ):**

Lỗi 1: Hệ thống không thể kết nối đến máy chủ → thông báo “Không thể xử lý đơn hàng, vui lòng thử lại sau.”

Lỗi 2: Khách hàng chọn món nhưng món ăn đó đã hết → hiển thị thông báo “Món ăn đã hết, vui lòng chọn món khác.”

Lỗi 3: Thanh toán thất bại → hiển thị “Giao dịch không thành công, vui lòng thử lại hoặc chọn phương thức khác.”

Lỗi 4: Nhà hàng không phản hồi → hệ thống hủy đơn và hoàn tiền cho khách (nếu có).