**US 1.3**

**1. Viết user story:**

* Là một người dùng, tôi muốn có thể thay đổi số lượng sản phẩm trong giỏ hàng để điều chỉnh đơn hàng của mình.

**2. Viết tiêu chí chấp nhận:**

* Người dùng có thể xem danh sách các sản phẩm trong giỏ hàng, bao gồm số lượng hiện tại.
* Người dùng có thể tăng hoặc giảm số lượng sản phẩm bằng cách nhập số lượng mới hoặc sử dụng các nút tăng/giảm.
* Hệ thống sẽ cập nhật tổng tiền giỏ hàng ngay lập tức khi số lượng sản phẩm thay đổi.
* Người dùng có thể xóa hoàn toàn một sản phẩm khỏi giỏ hàng.
* Số lượng sản phẩm không được phép âm.

**3. Tính toán độ phức tạp và mức độ ưu tiên:**

* **Độ phức tạp:** Trung bình (liên quan đến việc cập nhật dữ liệu trong giỏ hàng, tính toán lại tổng tiền và kiểm tra ràng buộc dữ liệu).
* **Mức độ ưu tiên:** Cao (tính năng này là rất cần thiết để người dùng có thể điều chỉnh đơn hàng của mình trước khi tiến hành thanh toán).

**4. Viết kịch bản của user story theo cấu trúc BDD:**

* **Given:** Tôi đang xem giỏ hàng của mình.
* **When:** Tôi tăng số lượng của một sản phẩm.
* **Then:** Số lượng sản phẩm được cập nhật, và tổng tiền giỏ hàng cũng được cập nhật.

**5. Xác định task cho user story:**

* Thiết kế giao diện hiển thị giỏ hàng, bao gồm danh sách sản phẩm, số lượng và tổng tiền.
* Phát triển chức năng tăng/giảm số lượng sản phẩm.
* Phát triển chức năng xóa sản phẩm khỏi giỏ hàng.
* Tính toán lại tổng tiền giỏ hàng khi số lượng sản phẩm thay đổi.
* Lưu trữ thông tin giỏ hàng của người dùng (có thể sử dụng session, local storage hoặc cơ sở dữ liệu).

**6. Thiết kế giao diện cho user story:**

**A screenshot of a computer

Description automatically generated**

**7. Thiết kế logic cho user story:**

* **Khi người dùng tăng/giảm số lượng sản phẩm:** 
  + Cập nhật số lượng sản phẩm trong giỏ hàng.
  + Tính lại thành tiền của sản phẩm đó.
  + Tính lại tổng tiền của giỏ hàng.
  + Cập nhật lại giao diện hiển thị.
* **Khi người dùng xóa sản phẩm:** 
  + Xóa sản phẩm khỏi giỏ hàng.
  + Tính lại tổng tiền của giỏ hàng.
  + Cập nhật lại giao diện hiển thị.

**8. Thiết kế cơ sở dữ liệu cho user story:**

* **Bảng GioHang:** 
  + ID\_GioHang (primary key)
  + ID\_NguoiDung (foreign key)
  + ID\_SanPham (foreign key)
  + SoLuong
  + ThanhTien

**9. Xác định các ca kiểm thử cho user story:**

* **Kiểm thử chức năng:** 
  + Kiểm tra việc tăng/giảm số lượng sản phẩm.
  + Kiểm tra việc xóa sản phẩm khỏi giỏ hàng.
  + Kiểm tra tính toán tổng tiền.
  + Kiểm tra việc lưu trữ thông tin giỏ hàng.
* **Kiểm thử giao diện:** 
  + Kiểm tra giao diện giỏ hàng hiển thị đúng thông tin.
* **Kiểm thử hiệu năng:** 
  + Kiểm tra thời gian phản hồi khi cập nhật số lượng sản phẩm.

**User Story US2.3: Quản trị viên chỉnh sửa danh mục hàng**

**1. User Story**

Là một quản trị viên, tôi muốn có thể chỉnh sửa thông tin của một danh mục hàng hóa để cập nhật thông tin sản phẩm một cách chính xác và kịp thời.

**2. Tiêu chí chấp nhận (Acceptance Criteria)**

* **AC1:** Quản trị viên có thể xem danh sách tất cả các danh mục hàng hóa hiện có.
* **AC2:** Quản trị viên có thể chọn một danh mục cụ thể để chỉnh sửa.
* **AC3:** Quản trị viên có thể chỉnh sửa các trường thông tin của danh mục như tên danh mục, mô tả.
* **AC4:** Hệ thống sẽ cập nhật thông tin danh mục vào cơ sở dữ liệu sau khi quản trị viên hoàn tất việc chỉnh sửa.
* **AC5:** Hệ thống sẽ hiển thị thông báo xác nhận sau khi cập nhật thành công.
* **AC6:** Hệ thống sẽ hiển thị thông báo lỗi nếu có lỗi xảy ra trong quá trình cập nhật.

**3. Độ phức tạp và mức độ ưu tiên**

* **Độ phức tạp:** Trung bình. Việc chỉnh sửa danh mục liên quan đến việc tương tác với giao diện, cập nhật dữ liệu trong cơ sở dữ liệu và có thể có các quy tắc nghiệp vụ liên quan.
* **Mức độ ưu tiên:** Cao. Việc quản lý danh mục hàng hóa là một chức năng cốt lõi của hệ thống quản lý sản phẩm.

**4. Kịch bản BDD**

* **Given:** Tôi là một quản trị viên và có một danh mục hàng hóa tên là "Quần áo".
* **When:** Tôi chọn danh mục "Quần áo" và click vào nút "Chỉnh sửa".
* **Then:** Hệ thống hiển thị form chỉnh sửa với các trường thông tin của danh mục "Quần áo".
* **And:** Tôi thay đổi tên danh mục thành "Thời trang".
* **When:** Tôi nhấn nút "Lưu".
* **Then:** Thông tin danh mục được cập nhật thành "Thời trang" và hệ thống hiển thị thông báo xác nhận.

**5. Tasks**

* **Frontend:**
  + Thiết kế giao diện danh sách danh mục.
  + Thiết kế form chỉnh sửa danh mục.
  + Xử lý sự kiện gửi form chỉnh sửa.
  + Hiển thị thông báo thành công/thất bại.
* **Backend:**
  + Xây dựng API để lấy danh sách danh mục.
  + Xây dựng API để cập nhật thông tin danh mục.
  + Kiểm tra tính hợp lệ của dữ liệu đầu vào.
  + Cập nhật cơ sở dữ liệu.

**6. Thiết kế giao diện**

**A screenshot of a computer

Description automatically generated**

**7. Thiết kế logic**

* Khi quản trị viên chọn một danh mục để chỉnh sửa:
* Lấy thông tin chi tiết của danh mục đó từ cơ sở dữ liệu và hiển thị lên form.
* Khi quản trị viên nhấn nút "Lưu":
* Kiểm tra tính hợp lệ của dữ liệu nhập vào.
* Cập nhật thông tin danh mục vào cơ sở dữ liệu.
* Hiển thị thông báo xác nhận hoặc thông báo lỗi cho người dùng.

**8. Thiết kế cơ sở dữ liệu**

* **Bảng categories:**
  + id (primary key): Mã danh mục
  + name: Tên danh mục
  + description: Mô tả danh mục

**9. Các ca kiểm thử**

* **Kiểm tra chức năng:**
  + Kiểm tra việc hiển thị danh sách danh mục.
  + Kiểm tra việc mở form chỉnh sửa.
  + Kiểm tra việc cập nhật thông tin danh mục.
  + Kiểm tra thông báo thành công/thất bại.
* **Kiểm tra hiệu năng:**
  + Kiểm tra thời gian phản hồi khi cập nhật danh mục.
* **Kiểm tra bảo mật:**
  + Kiểm tra quyền truy cập của quản trị viên.
  + Kiểm tra tính hợp lệ của dữ liệu đầu vào để ngăn chặn các cuộc tấn công injection.