**BÁO CÁO MÔN**

**ĐỒ ÁN CHUYÊN NGÀNH**

**ĐỀ TÀI: WEBSITE QUẢN LÝ CÔNG VIỆC**

**Giảng viên:** Lê Phi Hùng

**Người thực hiện:**

**Họ và tên:** Võ Thị Kim Hồng **MSSV:** 18130087

**Họ và tên:** Nguyễn Đồng Đoan Thục **MSSV:** 18130233

**Họ và tên:** Nguyễn Minh Hiếu **MSSV:** 17130068

**Họ và tên**: Đặng Văn Kiệt **MSSV:** 18130117

**Họ và tên**: Ngô Minh Hải **MSSV:** 17130050

**Họ và tên:** Triệu Thanh Điền **MSSV:** 18130039

Table of content

[1. Introduction 1](#_Toc101296113)

[1.1. Purpose 1](#_Toc101296114)

[1.2. Definitions, acronyms and abbreviations 1](#_Toc101296115)

[1.3. References 1](#_Toc101296116)

[2. High level requirement 1](#_Toc101296117)

[2.1. Perspective 1](#_Toc101296118)

[2.2. Actor and use cases description 1](#_Toc101296119)

[2.2.1. Diagram 1](#_Toc101296120)

[2.2.2. Actors description 1](#_Toc101296121)

[2.2.3. Use cases description 1](#_Toc101296122)

[2.2.4. Use Cases and actors mapping 1](#_Toc101296123)

[2.3. Operating environment 1](#_Toc101296124)

[2.4. Assumption and dependencies 1](#_Toc101296125)

[3. Functional requirement 1](#_Toc101296126)

[3.1. Module 1 1](#_Toc101296127)

[3.1.1. UC 001: Login 1](#_Toc101296128)

[3.2. Module 2 1](#_Toc101296129)

[4. Mockup screens 1](#_Toc101296130)

[5. Nofunctional requirements 1](#_Toc101296131)

[5.1. Accessibility 1](#_Toc101296132)

[5.2. Audit-ability 1](#_Toc101296133)

[6. System constraints 1](#_Toc101296134)

[6.1. Bussiness rules 1](#_Toc101296135)

[6.2. Data and content constraints 1](#_Toc101296136)

[6.3. Hardware constraints 1](#_Toc101296137)

[6.4. Software constraints 1](#_Toc101296138)

[6.5. High level languages 1](#_Toc101296139)

[6.6. Industry standard 2](#_Toc101296140)

[6.7. Legal and regulatory constraints 2](#_Toc101296141)

[7. Appendices 2](#_Toc101296142)

# Introduction

## Purpose

## Definitions, acronyms and abbreviations

## References

# High level requirement

## Perspective

## Actor and use cases description

### Diagram

### Actors description

### Use cases description

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| # | Code | Name | Brief description |
| 1 | UC 001 | Đăng ký |  |
| 2 | UC 002 | Đăng nhập |  |
| 3 | UC 003 | Đăng xuất |  |
| 4 | UC 004 | Sửa thông tin tài khoản | Giúp người dùng chỉnh sửa lại thông tin cá nhân của mình. |
| 5 | UC 005 | Liệt kê danh sách thẻ người dùng đang tham gia |  |
| 6 | UC 006 | Liệt kê workspace và hoạt động của người dùng |  |
| 7 | UC 007 | Cài đặt tài khoản |  |
| 8 | UC 008 | Tạo workspace |  |
| 9 | UC 009 | Thêm thành viên vào workspace |  |
| 10 | UC 010 | Thống kê lịch trình trong workspace |  |
| 11 | UC 011 | Tạo bảng | Người dùng tạo bảng cho không gian làm việc để quản lý danh sách công việc |
| 12 | UC 012 | Chọn mẫu cho bảng | Người dùng có thể lựa chọn các mẫu có sẵn để áp dụng cho bảng của mình |
| 13 | UC 013 | Đổi ảnh nền cho bảng | Người dùng có thể thay đổi phông nền cho bảng |
| 14 | UC 014 | Xem lịch sử hoạt động trong bảng | Người dùng có thể xem lại lịch sử hoạt động của bản thân hoặc những khác trong bảng |
| 15 | UC 015 | Tạo danh sách |  |
| 16 | UC 016 | Tạo thẻ |  |
| 17 | UC 017 | Thay đổi mô tả thẻ |  |
| 18 | UC 018 | Bình luận thẻ | Cho phép actor đăng bình luận trong một thẻ nằm trong bảng mà họ tham gia |
| 19 | UC 019 | Xem file được đăng trong thẻ |  |
| 20 | UC 020 | Tải file về máy |  |
| 21 | UC 021 | Trả lời bình luận |  |
| 22 | UC 022 | Di chuyển thẻ |  |
| 23 | UC 023 | Thêm thành viên vào thẻ |  |
| 24 | UC 024 | Tạo thời gian cho thẻ |  |
| 25 | UC 025 | Thông báo |  |
| 26 | UC 026 | Tìm kiếm workspace/ bảng/ thẻ |  |

### Use Cases and actors mapping

## Operating environment

## Assumption and dependencies

# Functional requirement

## Module 1

### UC 001: Đăng ký

**Use Case Description**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Name** |  | **Code** | UC 001 |
| **Description** |  | | |
| **Actor** |  | **Trigger** |  |
| **Pre-condition** |  | | |
| **Post condition** |  | | |

**Activities**

|  |  |
| --- | --- |
| **Actor** | **System** |
| **Main flow** | |
|  |  |
|  |  |
| **Sub flow** | |
|  |  |
|  |  |
| **Exeption flow** | |
|  |  |
|  |  |

### UC 002: Đăng nhập

**Use Case Description**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Name** |  | **Code** | UC 001 |
| **Description** |  | | |
| **Actor** |  | **Trigger** |  |
| **Pre-condition** |  | | |
| **Post condition** |  | | |

**Activities**

|  |  |
| --- | --- |
| **Actor** | **System** |
| **Main flow** | |
|  |  |
|  |  |
| **Sub flow** | |
|  |  |
|  |  |
| **Exeption flow** | |
|  |  |
|  |  |

### UC 003: Đăng xuất

### UC 004: Sửa thông tin tài khoản

**Use Case Description**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Name** | Sửa thông tin tài khoản | **Code** | UC 001 |
| **Description** | Giúp người dùng chỉnh sửa thông tin cá nhân của mình. | | |
| **Actor** | Người dùng | **Trigger** | Nhấn vào nút [Chình sửa thông tin] |
| **Pre-condition** | Người dùng đã tạo tài khoản | | |
| **Post condition** | Người dùng cập nhật thông tin thành công | | |

**Activities**

|  |  |
| --- | --- |
| **Actor** | **System** |
| **Main flow** | |
| 1. Từ màn hình trang chủ, người dùng nhấn vào avatar tài khoản ở bên trên góc phải màn hình, sau đó chọn vào cập nhật thông tin. |  |
|  | 2. Hệ thống hiển thị trang thông tin tài khoản. |
| 3. Trong tab [Về chúng tôi ] người dùng nhập các thông tin cần chỉnh sửa sau đó nhấn vào nút [Lưu] |  |
|  | 4. Hệ thống hiển thị thông báo cập nhật thông tin tài khoản thành công. |
| **Sub flow** | |
|  |  |
|  |  |
| **Exeption flow** | |

### UC 005: Liệt kê danh sách thẻ người dùng đang tham gia

### UC 006: Liệt kê workspace và hoạt động của người dùng

## Module 2

### UC 008: Tạo workspace

## Module 3

### UC 011: Tạo bảng

**Use Case Description**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Name** | Tạo bảng mới | **Code** | UC 011 |
| **Description** | Người dùng tạo bảng trong không gian làm việc để quản lý danh sách công việc | | |
| **Actor** | Người dùng | **Trigger** | Nhấn vào nút [Tạo bảng mới] |
| **Pre-condition** | Người dùng đã có sẵn không gian làm việc | | |
| **Post condition** | Người dùng tạo thành công một bảng mới | | |

**Activities**

|  |  |
| --- | --- |
| **Actor** | **System** |
| **Main flow: Tạo thành công một bảng mới** | |
| 1. Từ màn hình của không gian làm việc, người dùng nhấn vào nút “Tạo bảng mới” ngay dưới tên không gian làm việc hoặc từ màn hình bất kỳ nhấn vào nút “Tạo mới” trên thanh tiêu đề rồi chọn “ Tạo bảng”. |  |
|  | 2. Hệ thống hiển thị lên một hộp thoại “Tạo bảng” |
| 3. Người dùng chọn phông nền cho bảng |  |
| 4. Người dùng nhập tiêu đề cho bảng  - Tiêu đề bảng là trường bắt buộc nhập |  |
|  | 5. Hệ thống kiểm tra xem tiêu đề bảng có bị bỏ trống hay không. Nếu không bị bỏ trống thì nút [Tạo mới] sẽ sáng lên |
| 6. Người dùng chọn không gian làm việc chứa bảng |  |
| 7. Người dùng chọn thiết lập quyền xem cho bảng |  |
| 8. Người dùng nhấn vào nút [Tạo mới] |  |
|  | 9. Hệ thống sẽ tạo ra một bảng mới và thêm vào không gian làm việc đã chọn |
|  | 10. Hệ thống chuyển đến trang của bảng mới tạo |
| **Sub flow: Người dùng chọn tạo bảng bằng mẫu có sẵn** | |
| 1. Từ màn hình của không gian làm việc, người dùng nhấn vào nút “Tạo bảng mới” ngay dưới tên không gian làm việc hoặc từ màn hình bất kỳ nhấn vào nút “Tạo mới” trên thanh tiêu đề rồi chọn “ Tạo bảng”. |  |
|  | 2. Hệ thống hiển thị lên một hộp thoại “Tạo bảng” |
| 3. Người dùng chọn nút [Bắt đầu với mẫu] |  |
|  | 4. Hệ thống hiển thị hộp thoại “Tạo từ mẫu” có chứa các mẫu có sẵn |
| 5. Người dùng nhấn chọn vào một mẫu có sẵn trong hộp thoại |  |
|  | 6. Hệ thống chuyển về hộp thoại “Tạo bảng” |
| 7. Ngườic dùng nhập tiêu đề cho bảng |  |
|  | 8. Hệ thống kiểm tra xem tiêu đề bảng có bị bỏ trống hay không. Nếu không bị bỏ trống thì nút [Tạo mới] sẽ sáng lên |
| 9. Người dùng chọn không gian làm việc chứa bảng |  |
| 10. Người dùng chọn thiết lập quyền xem cho bảng |  |
| 11. Người dùng nhấn vào nút [Tạo mới] |  |
|  | 12. Hệ thống sẽ tạo ra một bảng mới có nội dung giống mẫu người dùng đã chọn và thêm bảng vào không gian làm việc đã chọn |
|  | 13. Hệ thống chuyển đến trang của bảng mới tạo |
| **Exeption flow: Hệ thống kiểm tra thấy tiêu đề bảng bị bỏ trống** | |
|  | 1. Hệ thống sẽ tắt kích hoạt nút [Tạo mới] |
| 2. Người dùng phải nhập tiêu đề cho bảng |  |
|  | 3. Hệ thống kiểm tra xem tiêu đề bảng có bị bỏ trống hay không. Nếu không bị bỏ trống thì nút [Tạo mới] sẽ sáng lên. Nếu vẫn còn để trống tiêu đề thì quay lại bước 1 |
| 4. Người dùng nhấn vào nút [Tạo mới] |  |
|  | 5. Hệ thống sẽ tạo ra một bảng mới và thêm vào không gian làm việc đã chọn |
|  | 6. Hệ thống chuyển đến trang của bảng mới tạo |

### UC 015: Tạo danh sách

**Use Case Description**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Name** | Tạo danh sách | **Code** | UC 015 |
| **Description** | Cho phép actor tạo một danh sách trong một bảng tại không gian làm việc của mình | | |
| **Actor** | Người dùng | **Trigger** | Actor click vào button “Thêm danh sách” |
| **Pre-condition** | Actor đã đăng nhập thành công | | |
| **Post condition** | Tạo một danh sách mới với tên actor đã nhận | | |

**Activities**

|  |  |
| --- | --- |
| **Actor** | **System** |
| **Main flow: Actor tạo danh sách thành công** | |
| 1. Actor chọn bảng mình muốn tạo danh sách ở trong không gian làm việc của mình |  |
|  | 1. Hệ thống chuyển đến trang của bảng mà actor chọn |
| 1. Actor click button “Thêm danh sách” và nhập tên tiêu đề của danh sách đó |  |
|  | 1. Hệ thống tạo một danh sách với tiêu đề mà actor nhập |
| **Sub flow: Actor tạo danh sách thông qua sao chép một danh sách hiện tại** | |
| 1. Actor click vào button “•••” của một danh sách có sẵn trong bảng |  |
|  | 1. Hệ thống hiện cửa sổ chọn các tùy chọn của một danh sách |
| 3.1. Actor click button “Sao chép danh sách”, sửa đổi lại tên tiêu đề và click button “Tạo danh sách” |  |
|  | 4.1. Hệ thống tạo một danh sách mới với tiêu đề actor nhập |
| 3.2. Actor click button “Sao chép”, và click button “Tạo danh sách” |  |
|  | 4.2. Hệ thống tạo một danh sách mới với tiêu đề giống với danh sách actor chọn “Sao chép” |
| **Alternal flow: Actor hủy lệnh tạo danh sách** | |
| 1. Actor chọn bảng mình muốn tạo danh sách ở trong không gian làm việc của mình |  |
|  | 1. Hệ thống chuyển đến trang của bảng mà actor chọn |
| 1. Actor click button “Thêm danh sách” và nhập tên tiêu đề của danh sách đó 2. Actor click button “X” |  |
|  | 1. Hệ thống hủy tạo danh sách |

## Module 4

### UC 018: Bình luận thẻ

**Use Case Description**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Name** | Bình luận thẻ | **Code** | UC 001 |
| **Description** | Cho phép actor đăng bình luận trong một thẻ nằm trong bảng mà họ tham gia | | |
| **Actor** | Người dùng | **Trigger** | Actor nhấp vào ô “Viết bình luận” |
| **Pre-condition** | Người dùng đăng nhập thành công vào hệ thống.  Người dùng phải tham gia vào không gian làm việc chứa thẻ muốn bình luận. | | |
| **Post condition** | Hệ thống hiển thị bình luận của actor vào danh sách bình luận trong thẻ | | |

**Activities**

|  |  |
| --- | --- |
| **Actor** | **System** |
| **Main flow: Người dùng đăng bình luận thành công** | |
| 1. Actor nhấp chuột vào ô “Viết bình luận” bên trong thẻ |  |
|  | 2. Mở rộng ô “Viết bình luận” để hiển thị thêm các mục nhập bình luận và nút “Lưu” |
| 3. Actor nhập nội dung muốn bình luận, gồm các loại nội dung sau:  3.1. Văn bản  3.2. Biểu tượng cảm xúc  3.3. Tệp đính kèm  3.4. Đề cập thành viên  3.5. Đề cập thẻ hoặc bảng khác  4. Actor bấm nút “Lưu” |  |
|  | 5. Hệ thống lưu bình luận của actor  6. Hệ thống hiển thị nội dung và thời gian bình luận của actor vào danh sách bình luận, cách hiển thị nội dung của hệ thống:  - Văn bản:  - Biểu tượng cảm xúc  -Tệp đính kèm  -Bảng/thẻ đính kèm  -Thành viên |
| **Sub flow 3.1: Người dùng thêm văn bản vào bình luận** | |
| 1. Actor nhập nội dung văn bản vào ô bằng cách gõ trên bàn phím |  |
| **Sub flow 3.2: Người dùng thêm biểu tượng cảm xúc vào bình luận** | |
| 1. Actor bấm vào icon hình mặt cười |  |
|  | 2. Hệ thống hiển thị một pop up bên dưới icon, pop up gồm có:  - Ô tìm kiếm icon  - Danh sách icon |
| 3. Actor nhập từ khóa cho icon muốn tìm vào ô tìm kiếm |  |
|  | 4. Hệ thống hiển thị danh sách icon có tên chứa nội dung trong từ khóa được nhập vào |
| 5. Actor chọn 1 icon trong danh sách |  |
|  | 6.Hệ thống thêm icon người dùng chọn vào sau con trỏ chuột trong ô “Viết bình luận” |
| **Sub flow 3.3: Người dùng thêm tệp đính kèm vào bình luận** | |
| 1. Actor nhấp vào icon hình Kẹp giấy |  |
|  | 2. Hệ thống hiển thị một pop up bên dưới icon, pop up gồm có:  -Nút “Đính kèm từ máy tính”  -Ô “Đính kèm liên kết”  -Nút “Đính kèm” |
| 3.1. Actor bấm nút “Đính kèm từ máy tính” | 4. Hệ thống hiển thị cây thư mục trong máy của Actor |
| 5. Actor chọn file muốn đính kèm từ cây thư mục và nhấp open, hoặc nhấp đúp và file muốn đính kèm |  |
|  | 6. Hệ thống tải file của actor lên và hiển thị tên file trong dấu “[]”, đường dẫn file trong dấu “()” vào sau con trỏ chuột trong ô “Viết bình luận” |
| 3.2. Actor điền đường dẫn liên kết mà mình muốn vào ô “Đính kèm liên kết” |  |
|  | 4. Hệ thống hiển thị ô “Tên liên kết tùy chọn” bên dưới ô “Đính kèm liên kết” |
| 5. Actor điền nội dung vào ô “Tên liên kết tùy chọn”  6. Actor bấm nút “Đính kèm” |  |
|  | 7. Hệ thống thêm tên liên kết trong dấu “[]” và đường dẫn liên kết trong dấu “()” vào sau con trỏ chuột trong ô “Viết bình luận” |
| **Sub flow 3.4:Người dùng thêm đề cập thành viên vào bình luận** | |
| 1. Actor nhấp vào icon chữ @ |  |
|  | 2. Hệ thống hiển thị một pop up bên dưới icon, pop up gồm có:  - Ô tìm kiếm thành viên  - Danh sách thành viên có thể đề cập |
| 3. Actor nhập từ khóa cho thành viên muốn tìm vào ô tìm kiếm |  |
|  | 4. Hệ thống hiển thị danh sách các thành viên trong không gian làm việc của thẻ có tên chứa nội dung trong từ khóa được nhập vào |
| 5. Actor chọn 1 thành viên trong danh sách |  |
|  | 6.Hệ thống thêm nội dung “@ + tên người dùng” được chọn vào sau con trỏ chuột trong ô “Viết bình luận” |
| **Sub flow 3.5: Người dùng thêm đề cập thẻ hoặc bảng vào bình luận** | |
| 1. Actor nhấp vào icon hình Bảng |  |
|  | 2. Hệ thống hiển thị một pop up bên dưới icon, pop up gồm có:  - Ô tìm kiếm thành viên  - Danh sách các thẻ và các bảng |
| 3. Actor nhập từ khóa muốn tìm vào ô tìm kiếm |  |
|  | 4. Hệ thống hiển thị danh sách các thẻ và các bảng có tên chứa nội dung trong từ khóa được nhập vào |
| 5. Actor chọn 1 thẻ hoặc bảng trong danh sách |  |
|  | 6.Hệ thống thêm nội dung đường dẫn thẻ/bảng được chọn vào sau con trỏ chuột trong ô “Viết bình luận” |

# Mockup screens

# Nofunctional requirements

## Accessibility

## Audit-ability

# System constraints

## Bussiness rules

## Data and content constraints

## Hardware constraints

## Software constraints

## High level languages

## Industry standard

## Legal and regulatory constraints

# Appendices