

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

=====***=====



BÁO CÁO BTL THUỘC HỌC PHẦN:
THIẾT KẾ PHẦN MỀM

THIẾT KẾ WEBSITE CANIFA.COM

GVHD: Ths Nguyễn Thị Hương Lan

Nhóm - Lớp: 2 - 20222IT6096005

Thành viên: Lê Đắc Đạt

Nguyễn Văn Đạt

Nguyễn Trung Hậu

Nguyễn Quang Huy

Trần Thành Vinh

Hà Nội, Năm 2023

LỜI MỞ ĐẦU

Ngày nay, với sự phát triển của công nghệ cùng sự tiếp cận ngày càng sâu rộng của mọi người với các lĩnh vực công nghệ mới đòi hỏi các doanh nghiệp phải liên tục thay đổi để bắt kịp với xu hướng công nghệ trong thời đại số và nếu chậm chân thì họ có thể đánh mất thị trường. Thương mại điện tử là một trong những lĩnh vực dành được nhiều sự quan tâm của các ông lớn trong ngành công nghệ. Đó là cuộc cạnh tranh khốc liệt, các doanh nghiệp truyền thống cũng không đứng ngoài cuộc đua đó. Nhiều doanh nghiệp truyền thống với hệ thống chuỗi cửa hàng trên cả nước đã chọn phương án kết hợp giữa kinh doanh trực tiếp và kinh doanh trực tuyến, tự xây dựng một hệ thống website riêng để tiếp cận khách hàng dễ dàng hơn, đặc biệt là nhóm khách hàng trẻ, những người tiếp cận công nghệ một cách dễ dàng.

CANIFA, một doanh nghiệp thời trang cũng không nằm ngoài xu hướng đó. Với những chức năng của một trang thương mại điện tử như xem hàng, quản lý giỏ hàng, đặt hàng cùng một hệ thống quản lý và bảo trì tối ưu sẽ nâng cao trải nghiệm mua sắm của người tiêu dùng. Nhóm 2 chúng em xin giới thiệu thiết kế website canifa.com, một thiết kế chi tiết đầy đủ các chức năng cho một website mua sắm trực tuyến. Cảm ơn giảng viên, thạc sĩ Nguyễn Thị Hương Lan đã giúp nhóm 2 chúng em hoàn thành thiết kế này. Trong quá trình xây dựng thiết kế có điều gì thiếu sót, chúng em rất trân trọng những đánh giá, góp ý của cô để chúng em hoàn thiện bản báo cáo này.

MỤC LỤC

Chương 1. Mô tả chức năng	12
1.1 Biểu đồ use case	12
1.1.1 Các use case phần front end	14
1.1.2 Các use case phần back end	15
1.2 Mô tả use case	15
1.2.1 Mô tả use case Đăng ký(Khách hàng)	15
1.2.2 Mô tả use case Sửa thông tin tài khoản(khách hàng) (Lê Đắc Đạt)	
16	
1.2.3 Mô tả use case Bảo trì khuyến mại(admin) (Lê Đắc Đạt).....	16
1.2.4 Mô tả use case Quản lý đơn đặt hàng(admin) (Lê Đắc Đạt)	17
1.2.5 Mô tả use case Đăng nhập (Khách hàng)	18
1.2.6 Mô tả use case Xem khuyến mãi(Khách hàng) (Nguyễn Văn Đạt)	
19	
1.2.7 Mô tả use case Quản lý tài khoản (admin) (Nguyễn Văn Đạt)....	20
1.2.8 Mô tả use case Bảo trì tin tức(admin) (Nguyễn Văn Đạt)	21
1.2.9 Mô tả use case Đặt hàng(Khách hàng) (Nguyễn Trung Hậu).....	22
1.2.10 Mô tả use case Bảo trì sản phẩm (admin)(Nguyễn Trung Hậu)...	23
1.2.11 Mô tả use case Quản lý giỏ hàng(khách hàng) (Nguyễn Trung Hậu)	
.....	24
1.2.12 Mô tả use case Tìm kiếm sản phẩm(Khách hàng) (Nguyễn Trung Hậu)	25
1.2.13 Mô tả use case Xem danh mục sản phẩm(Khách hàng) (Nguyễn Quang Huy).....	26

1.2.14 Mô tả use case Xem sản phẩm (Khách hàng) (Nguyễn Quang Huy)	27
1.2.15 Mô tả use case Bảo trì danh mục sản phẩm(Admin) (Nguyễn Quang Huy).....	28
1.2.16 Mô tả use case Xem tin tức(Khách hàng) (Nguyễn Quang Huy) .	29
1.2.17 Mô tả use case Tìm kiếm cửa hàng(Khách hàng) (Trần Thành Vinh).....	30
1.2.18 Mô tả use case Xem lịch sử mua hàng(Khách hàng) (Trần Thành Vinh).....	30
1.2.19 Mô tả use case Kiểm tra đơn hàng(Khách hàng) (Trần Thành Vinh)	31
1.2.20 Mô tả use case Bảo trì cửa hàng(Admin) (Trần Thành Vinh)	32
Chương 2. Phân tích use case	34
2.1 Phân tích các use case.....	34
2.1.1 Phân tích use case Đăng ký(Khách hàng).....	34
2.1.1.1 Biểu đồ trình tự.....	34
2.1.1.2 Biểu đồ lớp phân tích.....	35
2.1.2 Phân tích use case Sửa thông tin tài khoản(khách hàng) (Lê Đắc Đạt) 36	
2.1.2.1 Biểu đồ trình tự.....	36
2.1.2.2 Biểu đồ lớp phân tích.....	37
2.1.3 Phân tích use case Quản lý khuyến mại(admin) (Lê Đắc Đạt)....	38
2.1.3.1 Biểu đồ trình tự.....	38
2.1.3.2 Biểu đồ lớp phân tích.....	39
2.1.4 Phân tích use case Quản lý đơn đặt hàng(admin) (Lê Đắc Đạt)..	39

2.1.4.1	Biểu đồ trình tự.....	39
2.1.4.2	Biểu đồ lớp phân tích.....	41
2.1.5	Phân tích use case đăng nhập (Khách hàng).....	42
2.1.5.1	Biểu đồ trình tự.....	42
2.1.5.2	Biểu đồ lớp phân tích.....	43
2.1.6	Phân tích use case Xem khuyến mãi(Khách hàng) (Nguyễn Văn Đạt)	44
2.1.6.1	Biểu đồ trình tự.....	44
2.1.6.2	Biểu đồ lớp phân tích.....	45
2.1.7	Phân tích use case quản lý tài khoản (admin) (Nguyễn Văn Đạt)	45
2.1.7.1	Biểu đồ trình tự.....	45
2.1.7.2	Biểu đồ lớp phân tích.....	46
2.1.8	Phân tích use case Quản lý tin tức(admin) (Nguyễn Văn Đạt)....	47
2.1.8.1	Biểu đồ trình tự.....	47
2.1.8.2	Biểu đồ lớp phân tích.....	50
2.1.9	Phân tích use case Đặt hàng(Khách hàng) (Nguyễn Trung Hậu)	51
2.1.9.1	Biểu đồ trình tự.....	51
2.1.9.2	Biểu đồ lớp phân tích.....	51
2.1.10	Phân tích use case Bảo trì sản phẩm (admin)(Nguyễn Trung Hậu)	52
2.1.10.1	Biểu đồ trình tự.....	53
2.1.10.2	Biểu đồ lớp phân tích.....	55
2.1.11	Phân tích use case Quản lý giỏ hàng(khách hàng) (Nguyễn Trung Hậu).....	56
2.1.11.1	Biểu đồ trình tự.....	56

2.1.11.2	Biểu đồ lớp phân tích.....	57
2.1.12	Phân tích use case Tìm kiếm sản phẩm(Khách hàng) (Nguyễn Trung Hậu).....	57
2.1.12.1	Biểu đồ trình tự	57
2.1.12.2	Biểu đồ lớp phân tích.....	58
2.1.13	Phân tích use case Xem danh mục sản phẩm(Khách hàng) (Nguyễn Quang Huy).....	59
2.1.13.1	Biểu đồ trình tự	59
2.1.13.2	Biểu đồ lớp phân tích.....	60
2.1.14	Phân tích use case Xem sản phẩm (Khách hàng) (Nguyễn Quang Huy).....	61
2.1.14.1	Biểu đồ trình tự	61
2.1.14.2	Biểu đồ lớp phân tích.....	62
2.1.15	Phân tích use case Bảo trì danh mục sản phẩm(admin) (Nguyễn Quang Huy).....	63
2.1.15.1	Biểu đồ trình tự	63
2.1.15.2	Biểu đồ lớp phân tích.....	64
2.1.16	Phân tích use case Xem tin tức(Khách hàng) (Nguyễn Quang Huy)	65
2.1.16.1	Biểu đồ trình tự	65
2.1.16.2	Biểu đồ lớp phân tích.....	66
2.1.17	Phân tích use case Tìm kiếm của hàng(Khách hàng) (Trần Thành Vinh).....	66
2.1.17.1	Biểu đồ trình tự	66
2.1.17.2	Biểu đồ lớp phân tích	67

2.1.18	Phân tích use case Xem lịch sử mua hàng(Khách hàng) (Trần Thành Vinh)	67
2.1.18.1	Biểu đồ trình tự	67
2.1.18.2	Biểu đồ lớp phân tích	68
2.1.19	Phân tích use case Kiểm tra đơn hàng(Khách hàng) (Trần Thành Vinh)	68
2.1.19.1	Biểu đồ trình tự	68
2.1.19.2	Biểu đồ lớp phân tích	69
2.1.20	Phân tích use case Bảo trì cửa hàng(Admin) (Trần Thành Vinh)	
	70	
2.1.20.1	Biểu đồ trình tự	70
2.1.20.2	Biểu đồ lớp phân tích.....	72
2.2	Các biểu đồ tổng hợp	73
2.2.1	Biểu đồ các lớp Entity của hệ thống	73
2.2.2	Biểu đồ các lớp phân tích của hệ thống	74
2.2.2.1	Biểu đồ các lớp phân tích của nhóm use case chính	74
2.2.2.2	Biểu đồ các lớp phân tích của nhóm use case use case thứ cấp	75
Chương 3.	Thiết kế giao diện	76
3.1	Thiết kế giao diện cho các use case.....	76
3.1.1	Giao diện use case Đăng ký	76
3.1.1.1	Hình dung màn hình	76
3.1.1.2	Biểu đồ lớp màn hình.....	77
3.1.1.3	Biểu đồ cộng tác của các màn hình	77
3.1.2	Giao diện use case Sửa thông tin tài khoản(Lê Đắc Đạt).....	78

3.1.2.1	Hình dung màn hình	78
3.1.2.2	Biểu đồ lớp màn hình.....	79
3.1.2.3	Biểu đồ cộng tác của các màn hình	79
3.1.3	Giao diện use case Bảo trì khuyến mãi (Lê Đắc Đạt)	80
3.1.3.1	Hình dung màn hình	80
3.1.3.2	Biểu đồ lớp màn hình.....	81
3.1.3.3	Biểu đồ cộng tác của các màn hình	81
3.1.4	Giao diện use case Quản lý đơn đặt hàng (Lê Đắc Đạt)	83
3.1.4.1	Hình dung màn hình	83
3.1.4.2	Biểu đồ lớp màn hình	84
3.1.4.3	Biểu đồ cộng tác của các màn hình	85
3.1.5	Giao diện use case Đăng nhập.....	86
3.1.5.1	Hình dung màn hình	86
3.1.5.2	Biểu đồ lớp màn hình	86
3.1.5.3	Biểu đồ cộng tác của các màn hình.....	87
3.1.6	Giao diện use case Xem khuyến mãi (Nguyễn Văn Đạt).....	88
3.1.6.1	Hình dung màn hình	88
3.1.6.2	Biểu đồ lớp màn hình	88
3.1.6.3	Biểu đồ cộng tác của các màn hình.....	89
3.1.7	Giao diện use case Quản lý tài khoản (Nguyễn Văn Đạt).....	89
3.1.7.1	Hình dung màn hình	89
3.1.7.2	Biểu đồ lớp màn hình	90
3.1.7.3	Biểu đồ cộng tác của các màn hình.....	90
3.1.8	Giao diện use case Bảo trì tin tức (Nguyễn Văn Đạt)	91

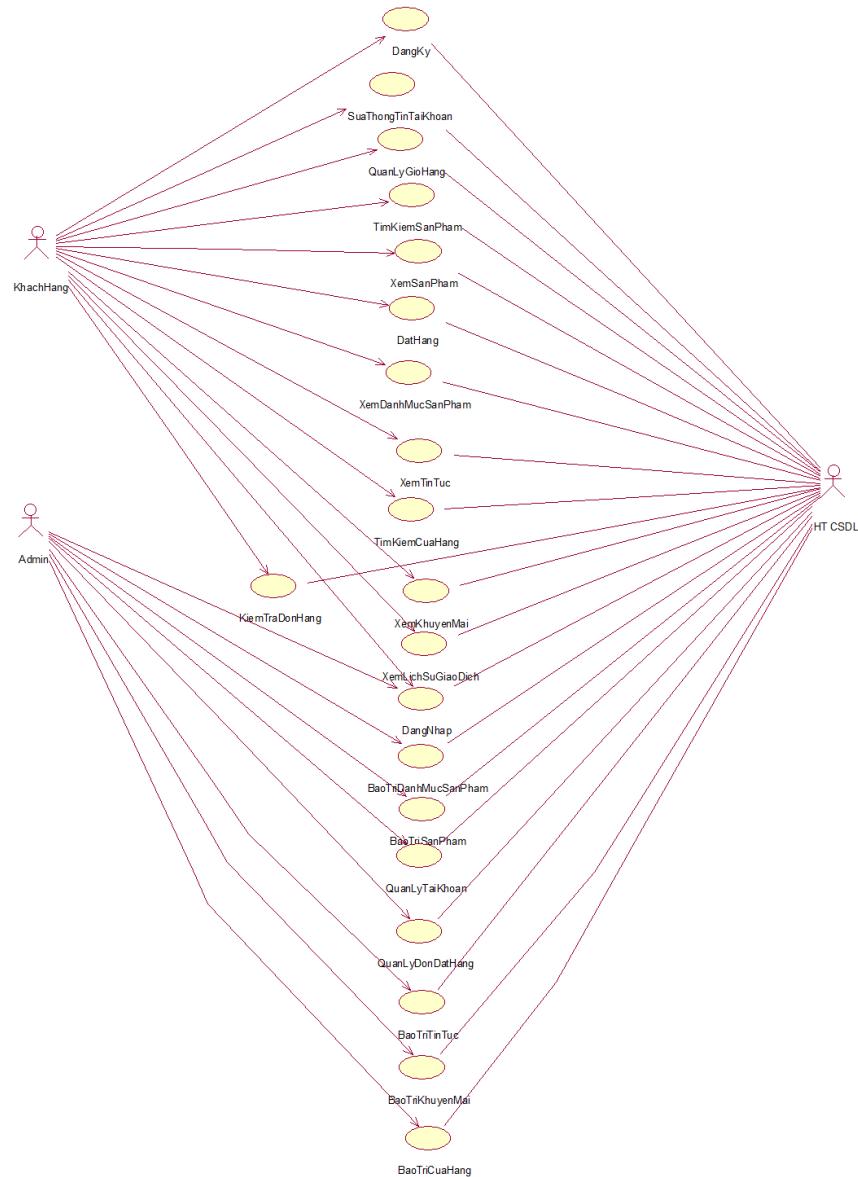
3.1.8.1	Hình dung màn hình	91
3.1.8.2	Biểu đồ lớp màn hình	92
3.1.8.3	Biểu đồ cộng tác của các màn hình.....	92
3.1.9	Giao diện use case Đặt hàng(Khách hàng) (Nguyễn Trung Hậu)	93
3.1.9.1	Hình dung màn hình	93
3.1.9.2	Biểu đồ lớp màn hình	94
3.1.9.3	Biểu đồ cộng tác của các màn hình.....	95
3.1.10	Giao diện use case Bảo trì sản phẩm (admin)(Nguyễn Trung Hậu)	96
3.1.10.1	Hình dung màn hình	96
3.1.10.2	Biểu đồ lớp màn hình	97
3.1.10.3	Biểu đồ cộng tác của các màn hình.....	98
3.1.11	Giao diện use case Quản lý giỏ hàng (Nguyễn Trung Hậu)....	99
3.1.11.1	Hình dung màn hình	99
3.1.11.2	Biểu đồ lớp màn hình	99
3.1.11.3	Biểu đồ cộng tác của các màn hình.....	100
3.1.12	Giao diện use case Tìm kiếm sản phẩm (Nguyễn Trung Hậu)100	
3.1.12.1	Hình dung màn hình	100
3.1.12.2	Biểu đồ lớp màn hình	101
3.1.12.3	Biểu đồ cộng tác của các màn hình.....	101
3.1.13	Giao diện use case Xem danh mục sản phẩm(Khách hàng) (Nguyễn Quang Huy)	102
3.1.13.1	Hình dung màn hình	102
3.1.13.2	Biểu đồ lớp màn hình	103

3.1.13.3	Biểu đồ cộng tác của các màn hình.....	104
3.1.14	Giao diện use case Xem sản phẩm (Khách hàng) (Nguyễn Quang Huy).....	105
3.1.14.1	Hình dung màn hình	105
3.1.14.2	Biểu đồ lớp màn hình	106
3.1.14.3	Biểu đồ cộng tác của các màn hình.....	107
3.1.15	Giao diện use case Bảo trì danh mục sản phẩm(admin) (Nguyễn Quang Huy).....	108
3.1.15.1	Hình dung màn hình	108
3.1.15.2	Biểu đồ lớp màn hình	108
3.1.15.3	Biểu đồ cộng tác của các màn hình.....	109
3.1.16	Giao diện use case Xem tin tức(khách hàng) (Nguyễn Quang Huy) 110	
3.1.16.1	Hình dung màn hình	110
3.1.16.2	Biểu đồ lớp màn hình	110
3.1.16.3	Biểu đồ cộng tác của các màn hình.....	111
3.1.17	Giao diện use case Tìm kiếm cửa hàng (Trần Thành Vinh)... 111	
3.1.17.1	Hình dung màn hình	111
3.1.17.2	Biểu đồ lớp màn hình	112
3.1.17.3	Biểu đồ cộng tác của các màn hình.....	112
3.1.18	Giao diện use case Xem lịch sử mua hàng (Trần Thành Vinh) 113	
3.1.18.1	Hình dung màn hình	113
3.1.18.2	Biểu đồ lớp màn hình	114
3.1.18.3	Biểu đồ cộng tác của các màn hình.....	114

3.1.19	Giao diện use case Kiểm tra đơn hàng (Trần Thành Vinh)....	115
3.1.19.1	Hình dung màn hình	115
3.1.19.2	Biểu đồ lớp màn hình	115
3.1.19.3	Biểu đồ cộng tác của các màn hình.....	116
3.1.20	Giao diện use case Bảo trì cửa hàng(Admin) (Trần Thành Vinh)	
		116
3.1.20.1	Hình dung màn hình	116
3.1.20.2	Biểu đồ lớp màn hình	117
3.1.20.3	Biểu đồ cộng tác của các màn hình.....	118
3.2	Các biểu đồ tổng hợp.....	119
3.2.1	Biểu đồ điều hướng màn hình của nhóm use case chính.....	119
3.2.2	Biểu đồ điều hướng màn hình của nhóm use case thứ cấp.....	120

Chương 1. Mô tả chức năng

1.1 Biểu đồ use case

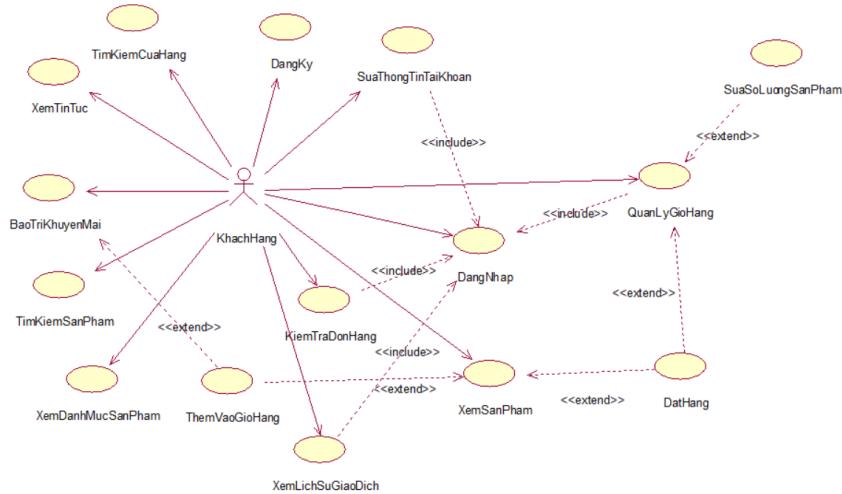


1. Mô tả văn tắt use case:

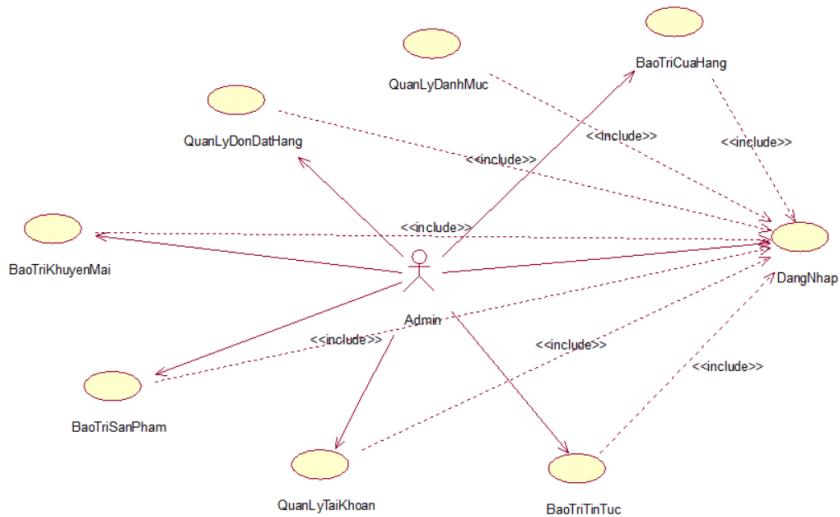
- a. DangKy: use case này cho phép khách hàng đăng ký tài khoản để sử dụng hệ thống.
- b. SuaThongTinTaiKhoan: use case này cho phép khách hàng có thể sửa thông tin tài khoản.
- c. QuanLyGioHang: use case này cho phép khách hàng quản lý giỏ hàng.
- d. TimKiemSanPham: use case này cho phép khách hàng có thể tìm kiếm sản phẩm.
- e. XemSanPham: use case này cho phép khách hàng có thể xem thông tin chi tiết sản phẩm.
- f. XemDanhMucSanPham: use case này cho phép khách hàng có thể xem danh mục các loại sản phẩm.
- g. XemTinTuc: use case này cho phép khách hàng có thể theo dõi tin tức về sản phẩm, chương trình khuyến mại.
- h. XemKhuyenMai: use case này cho phép khách hàng có thể xem thông tin về các chương trình khuyến mại.
- i. DangNhap: use case này cho phép khách hàng có thể đăng nhập để sử dụng hệ thống.
- j. BaoTriDanhMucSanPham: use case này cho phép admin có thể quản lý các danh mục sản phẩm.
- k. BaoTriSanPham: use case này cho phép admin có thể quản lý sản phẩm.
- l. QuanLyTaiKhoan: use case này cho phép admin có thể quản lý tài khoản.
- m. QuanLyDonDatHang: use case này cho phép admin có thể quản lý đơn đặt hàng.
- n. BaoTriTinTuc: use case này cho phép admin có thể quản lý tin tức.

- o. BaoTriKhuyenMai: use case này cho phép admin có thể quản lý khuyến mãi.
- p. DatHang: use case này cho phép khách hàng có thể đặt hàng.
- q. TimKiemCuaHang: use case này cho phép khách hàng có thể tìm kiếm của hàng.
- r. BaoTriCuaHang: use case này cho phép admin có thể bảo trì cửa hàng.
- s. KiemTraDonHang: use case này cho phép khách hàng có thể kiểm tra đơn hàng.
- t. XemLichSuGiaoDich: use case này cho phép khách hàng có thể xem lịch sử giao dịch.

1.1.1 Các use case phần front end



1.1.2 Các use case phần back end



1.2 Mô tả use case

1.2.1 Mô tả use case Đăng ký(Khách hàng)

- Luồng cơ bản:**
 - 1. Use case này bắt đầu khi khách hàng nhấp vào nút “Đăng ký” trên màn hình chính của website. Hệ thống hiển thị lên màn hình các ô cần nhập thông tin để đăng ký tài khoản.
 - 2. Khách hàng nhập thông tin đăng ký bao gồm: email, mật khẩu, xác nhận mật khẩu, tên hiển thị, địa chỉ và kích vào nút “Đăng ký”. Hệ thống lấy thông tin khách hàng đã nhập thêm vào bảng KHACHHANG và hiển thị lên màn hình thông báo “Đăng ký tài khoản thành công”.
- Use case kết thúc

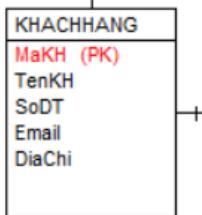
- Dữ liệu liên quan:**

KHACHHANG	
MaKH (PK)	
TenKH	
SoDT	
Email	
DiaChi	

1.2.2 Mô tả use case **Sửa thông tin tài khoản(khách hàng)** (Lê Đắc Đạt)

- **Luồng cơ bản:**
 - 1.Khi người dùng kích vào nút “Sửa thông tin tài khoản” trong menu khach hang, hệ thống thông tin chi tiết tài khoản người dùng TenKH, SoDT, DiaChi, Email từ bảng KHACHHANG hiển thị ra màn hình.
 - 2.Người dùng nhập thông tin mới. Hệ thống sửa lại thông tin tương ứng TenKH, SoDT, DiaChi, Email vào bảng KHACHHANG

- **Dữ liệu liên quan:**



1.2.3 Mô tả use case **Bảo trì khuyến mại(admin)** (Lê Đắc Đạt)

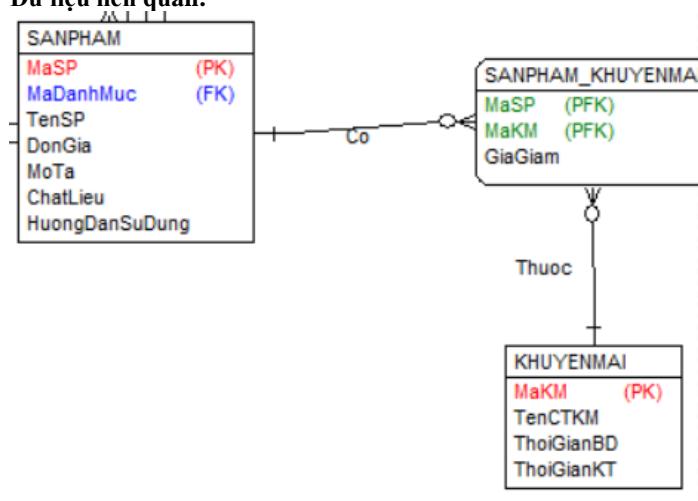
- **Luồng cơ bản:**
 1. Usecase này bắt đầu khi người quản trị kích vào nút “Chương trình khuyến mãi” trên menu quản trị. Hệ thống lấy thông tin chi tiết của các chương trình khuyến mãi gồm: mã khuyến mãi, tên chương trình khuyến mãi, thời gian bắt đầu, thời gian kết thúc KHUYENMAI, giaGiam từ bảng SANPHAM_KHUYENMAI trong cơ sở dữ liệu và hiển thị lên màn hình.
 2. Thêm chương trình khuyến mãi
 - a) Người quản trị kích vào nút “Thêm mới” trên cửa sổ chương trình khuyến mãi. Hệ thống hiển thị màn hình yêu cầu nhập tên chương trình khuyến mãi, thời gian bắt đầu, thời gian kết thúc, giá giảm cho chương trình khuyến mãi mới.
 - b) Người quản trị nhập các thông tin yêu cầu của chương trình khuyến mãi và kích vào nút “Tạo”. Hệ thống sẽ sinh một mã khuyến mãi mới và tạo một nhà xuất bản trong bảng SANPHAM sau đó hiển thị danh sách các sản phẩm sau khi được cập nhật.
 3. Sửa chương trình khuyến mãi:
 - a) Người quản trị kích vào nút “Sửa” trên một dòng chương trình khuyến mãi. Hệ thống sẽ lấy thông tin cũ của chương trình khuyến mãi được chọn gồm: tên chương trình khuyến mãi, thời gian bắt đầu, thời gian kết thúc, từ bảng KHUYENMAI và hiển thị lên màn hình.
 - b) Người quản trị chọn thông tin cần chỉnh sửa và chỉnh sửa sau đó

kích vào nút “Cập nhật”. Hệ thống sẽ sửa thông tin của chương trình khuyến mãi được chọn trong bảng KHUYENMAI và hiển thị danh sách chương trình khuyến mãi đã cập nhật.

4. Xóa chương trình khuyến mãi:

- Người quản trị kích vào nút “Xóa” trên một dòng của chương trình khuyến mãi. 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 chương trình khuyến mãi được chọn khỏi bảng KHUYENMAI và hiển thị danh sách các chương trình khuyến mãi đã cập nhật.
- Usecase kết thúc.

- Dữ liệu liên quan:**



1.2.4 Mô tả use case Quản lý đơn đặt hàng(admin) (Lê Đắc Đạt)

- Luồng cơ bản:**
 - Usecase bắt đầu khi admin click vào phần quản lý hóa đơn phía trên bên trái màn hình menu quản trị. Hệ thống sẽ hiển thị chi tiết thông tin các hóa đơn gồm: số hóa đơn, mã khách hàng, địa chỉ nhận, ghi chú, phương thức gửi, phương thức thanh toán, ngày lập từ bảng DONHANG trong cơ sở dữ liệu và hiển thị danh sách các hóa đơn lên màn hình.
 - Thêm hóa đơn
 - Admin click vào nút “Thêm mới” trên cửa sổ danh sách hóa đơn. Hệ thống hiển thị màn hình yêu cầu nhập thông tin chi tiết cho hóa đơn gồm số hóa đơn, mã khách hàng, địa chỉ nhận, ghi chú, phương thức gửi, phương thức thanh toán
 - Admin nhập thông tin của hóa đơn: mã khách hàng, địa chỉ nhận, ghi chú, cách giao, phương thức thanh toán và kích vào nút “Tạo”. Hệ thống sẽ sinh một

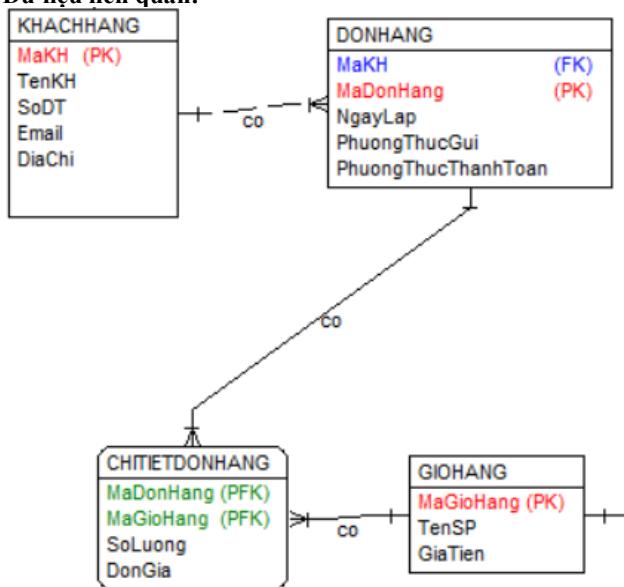
số hóa đơn mới, tạo một hóa đơn trong bảng DONHANG và hiển thị danh sách các hóa đơn đã được cập nhật.

3. Sửa hóa đơn

- a) Admin kích vào nút “Sửa” trên một dòng cửa hàng. Hệ thống sẽ lấy thông tin cũ của hóa đơn được chọn gồm: số hóa đơn, mã khách hàng, địa chỉ nhận, ghi chú, phương thức gửi, phương thức thanh toán, ngày lập từ bảng DONHANG và hiển thị lên màn hình.
- b) Admin kích vào nút “Sửa” trên một dòng cửa hàng. Hệ thống sẽ lấy thông tin cũ của hóa đơn được chọn gồm: số hóa đơn, mã khách hàng, địa chỉ nhận, ghi chú, phương thức gửi, phương thức thanh toán, ngày lập từ bảng DONHANG và hiển thị lên màn hình.
- c) Admin click vào nút “sửa” trên một dòng hóa đơn cần sửa. Hệ thống sẽ hiển thị một màn hình yêu cầu xác nhận sửa. Admin chọn thông tin cần sửa và thay đổi thông tin đó, sau khi sửa xong thì kích vào nút “Cập nhật”. Hệ thống sẽ sửa thông tin của hóa đơn được chọn trong bảng HOADON và hiển thị danh sách hóa đơn đã cập nhật.

4. Use case kết thúc

Dữ liệu liên quan:



1.2.5 Mô tả use case Đăng nhập (Khách hàng)

- Luồng cơ bản:

1. Use case bắt đầu khi khách hàng bấm vào nút “Đăng Nhập” trên màn hình chính của Website . Hệ thống sẽ hiển thị màn hình một form cần nhập số điện thoại để đăng nhập tài khoản.

2. Khách hàng nhập số điện thoại và kích vào nút “Tiếp Tục”.

Hệ thống sẽ truy vấn thông tin số điện thoại của khách hàng ở bảng KHACHHANG trong cơ sở dữ liệu gồm:Mã khách hàng, Tên khách hàng, số điện thoại, địa chỉ, Email. Nếu đúng hệ thống sẽ gửi một mã OTP về số điện thoại khách hàng và hiển thị form nhập mã OTP .

3.Khách hàng nhập mã OTP và kích vào nút “Xác thực” .

Hệ Thống sẽ xác thực số điện thoại và đưa thông báo đăng nhập thành công và chuyển Khách Hàng về trang chính Website.Use case kết thúc.

- **Dữ liệu liên quan:**

KHACHHANG	
MaKH (PK)	
TenKH	
SoDT	
Email	
DiaChi	

1.2.6 Mô tả use case Xem khuyến mãi(Khách hàng) (Nguyễn Văn Đạt)

- **Luồng cơ bản:**

1. Use case này bắt đầu khi khách hàng ấn vào nút “Xem khuyến mãi”.

Hệ thống sẽ lấy thông tin khuyến mãi từ các bảng:SANPHAM,

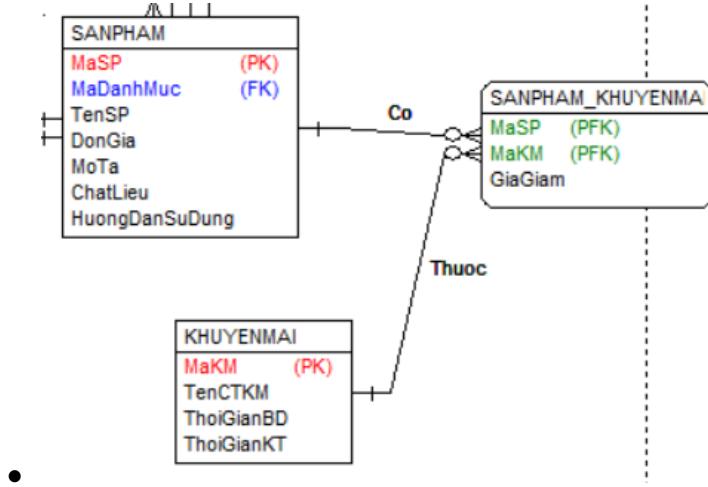
SANPHAM_KHUYENMAI , KHUYENMAI trong cơ sở dữ liệu và hiển thị một danh sách các sản phẩm đang được khuyến mãi và thời gian khuyến mãi bao gồm :Mã sản phẩm, tên sản phẩm , đơn giá,giá giảm ,chương trình khuyến mãi, thời gian bắt đầu, thời gian kết thúc.

2. Khách hàng kích chọn vào một sản phẩm khuyến mãi, Hệ thống lấy

thông tin chi tiết sản phẩm đó từ Bảng SANPHAM gồm: Mã sản phẩm, tên sản phẩm, đơn giá, mô tả, chất liệu, hướng dẫn sử dụng và hiển thị lên màn hình thông tin chi tiết sản phẩm đang khuyến mãi.

Use case kết thúc .

- **Dữ liệu liên quan:**



1.2.7 Mô tả use case Quản lý tài khoản (admin) (Nguyễn Văn Đạt)

- **Luồng cơ bản:**
- 1. Use case này bắt đầu khi admin kích vào nút “Quản lý tài khoản” trên thanh menu quản . Hệ thống sẽ lấy thông tin tất cả tài khoản gồm:Mã khách hàng, tên khách hàng, số điện thoại, Email, địa chỉ trong bảng KHACHHANG và hiển thị lên màn hình một danh sách các tài khoản.
- 2. Admin chọn chức năng muốn sử dụng
- 2.1.+Admin chọn chức năng “Xóa tài khoản” của một tài khoản trong danh sách . Hệ thống hiển thị lên màn hình một yêu cầu xác nhận xóa.
- +Admin kích vào nút “Đồng ý” .Hệ thống sẽ xóa thông tin tài khoản đó gồm:Mã khách hàng, tên khách hàng, số điện thoại, Email, địa chỉ ra

khỏi bảng KHACHHANG và hiển thị lại danh sách tài khoản sau khi xóa.

- **Dữ liệu liên quan:**

KHACHHANG	
MãKH	(PK)
TenKH	
SốĐT	
Email	
ĐịaChí	

1.2.8 Mô tả use case Bảo trì tin tức(admin) (Nguyễn Văn Đạt)

- **Luồng cơ bản:**

- 1. Use case này bắt đầu khi Admin bấm vào “Quản lý tin tức” trên thanh menu quản trị. Hệ thống sẽ lấy thông tin gồm :Mã tin tức, ảnh minh họa, nội dung, ngày đăng trong bảng TINTUC rồi hiển thị ra màn hình một danh sách các tin tức .

- 2. Admin chọn chức năng muốn sử dụng

- 2.1

+Admin chọn “Thêm tin tức”. Hệ thống sẽ hiện lên một form thêm mới tin tức và yêu cầu Admin nhập tất cả thông tin của tin tức gồm: Mã tin tức, ảnh minh họa, nội dung, ngày đăng trong bảng TINTUC.

+Admin thực hiện thêm mới tin tức và kích vào nút “Thêm mới”. Hệ thống sẽ thêm tin tức mới gồm:Mã tin tức, ảnh minh họa, nội dung, ngày đăng vào bảng TINTUC và hiển thị lại danh sách các tin tức đã được cập nhật.

- 2.2

+Admin chọn “Sửa tin tức” của một tin tức trong danh sách. Hệ thống sẽ lấy dữ liệu của tin tức đó gồm: Mã tin tức, ảnh minh họa, nội dung,

ngày đăng trong bảng TINTUC rồi hiển thị ra màn hình một form sửa thông tin tin tức.

+Admin nhập thông tin cần sửa và kích vào nút ”Cập nhật”. Hệ thống sẽ cập nhật lại thông tin của tin tức gồm: Mã tin tức, ảnh minh họa, nội dung, ngày đăng vào bảng TINTUC và hiển thị lại danh sách tin tức đã được sửa.

- 2.3

+Admin chọn chức năng “xóa tin tức” của một tin tức trong danh sách . Hệ thống hiển thị lên màn hình một yêu cầu xác nhận xóa.

+Admin kích vào nút “Đồng ý” .Hệ thống sẽ xóa thông tin tin tức đó gồm:Mã tin tức, ảnh minh họa, nội dung, ngày đăng ra khỏi bảng TINTUC và hiển thị lại danh sách tin tức sau khi xóa.

- **Dữ liệu liên quan:**

TINTUC
MaTinTuc (PK)
AnhMinhHoa
NoiDung
NgayDang

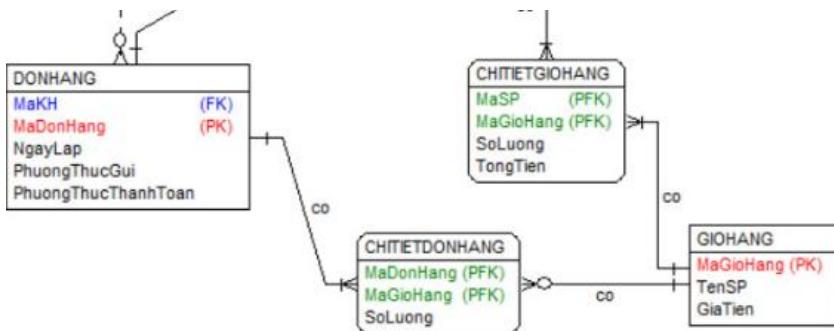
1.2.9 Mô tả use case Đặt hàng(Khách hàng) (Nguyễn Trung Hậu)

- **Luồng cơ bản:**

1. Use case này bắt đầu khi khách hàng chọn vào biểu tượng “Giỏ Hàng” trên góc phải màn hình. Hệ thống lấy thông tin từ bảng GIOHANG, bảng CHITIETDONHANG và hiển thị: tên sản phẩm, giá tiền số lượng, tổng tiền của các sản phẩm đã thêm vào giỏ hàng.
2. Khách hàng kích mục “Đặt hàng”. Hệ thống yêu cầu khách hàng nhập số điện thoại để đăng ký đặt hàng.
3. Khách hàng kích vào “Đặt hàng”. Hệ thống đưa ra thông báo “đặt hàng thành công”. Hệ thống sẽ tạo phiếu đặt hàng, lưu thông tin của khách hàng vào phiếu và gửi dữ liệu đến bảng DONHANG. Use case kết thúc.

Commented [HN1]: Phiếu này là phiếu nào + thiếu bảng

- **Dữ liệu liên quan:**



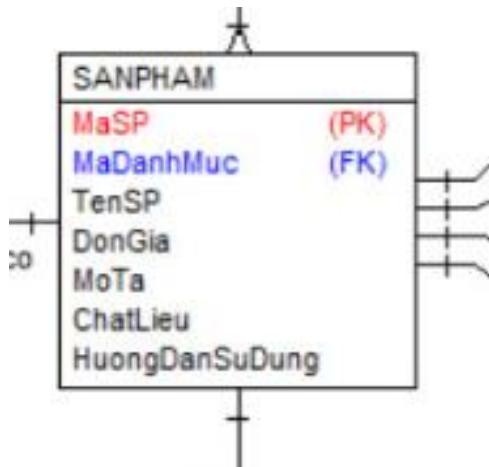
1.2.10 Mô tả use case Bảo trì sản phẩm (admin) (Nguyễn Trung Hậu)

- **Luồng cơ bản:**

1. Use case này bắt đầu khi Admin kích vào một sản phẩm bất kì. Hệ thống sẽ lấy ra thông tin từ bảng SANPHAM và hiển thị các thông tin của sản phẩm như mã sản phẩm, tên sản phẩm, chất liệu, kích cỡ,... lên màn hình.
2. Thêm sản phẩm: Admin kích vào nút “thêm sản phẩm” hệ thống sẽ yêu cầu Admin nhập thông tin chi tiết của một sản phẩm gồm: mã sản phẩm, tên sản phẩm, chất liệu, kích cỡ,... Sau đó người quản trị nhấn nút “Tạo”. Hệ thống sẽ tạo ra một sản phẩm mới và hiển thị danh sách các sản phẩm đã được cập nhật. Khi admin hoàn tất nhập thông tin, hệ thống thông báo “đã thêm thành công”.
3. Sửa sản phẩm: Admin kích vào nút “sửa sản phẩm” hệ thống sẽ lấy thông tin cũ của sản phẩm được chọn gồm: mã sản phẩm, tên sản phẩm, chất liệu, kích cỡ,... từ bảng SANPHAM và hiển thị lên màn hình. Sau đó Admin nhập các thông tin cần sửa đổi vào và nhấn vào nút “Cập nhật”. Hệ thống sẽ sửa thông tin của sản phẩm trong bảng SANPHAM và hiển thị danh sách các sản phẩm đã cập nhật.

4. Xóa sản phẩm: Admin kích vào nút “xóa sản phẩm” hệ thống sẽ hiển thị một màn hình yêu cầu xác nhận xóa. Khi Admin kích vào nút “Đồng ý”. Hệ thống sẽ xóa sản phẩm được chọn khỏi bảng SANPHAM và hiển thị danh sách các sản phẩm đã cập nhật. Use case kết thúc.

- Dữ liệu liên quan:



1.2.11 Mô tả use case Quản lý giỏ hàng(khách hàng) (Nguyễn Trung Hậu)

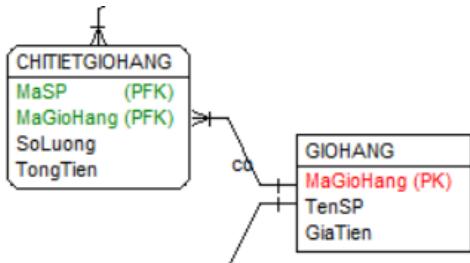
- Luồng cơ bản:

1. Use case này bắt đầu khi khách hàng kích chuột vào biểu tượng giỏ hàng trên trang chủ. Hệ thống truy vấn bảng GIOHANG, CHITIETGIOHANG trong cơ sở dữ liệu và hiển thị danh sách sản phẩm trong giỏ hàng bao gồm tên sản phẩm, giá tiền, số lượng, tổng tiền lên màn hình chính.

2. Thêm/Sửa thông tin sản phẩm trong giỏ hàng:

Khách hàng click vào biểu tượng tăng/giảm ở mục số lượng của một sản phẩm trong giỏ hàng. Hệ thống sẽ sửa thông tin số lượng của sản phẩm được chọn trong bảng GIOHANG, CHITIETGIOHANG và hiển thị danh sách sản phẩm cập nhật trong giỏ hàng đã được cập nhật.

- Dữ liệu liên quan:

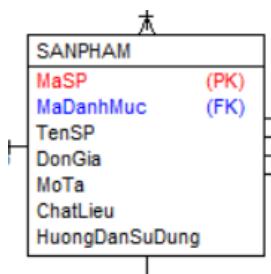


1.2.12 Mô tả use case Tìm kiếm sản phẩm(Khách hàng) (Nguyễn Trung Hậu)

• Luồng cơ bản:

1. Use case này bắt đầu khi khách hàng kích vào thanh tìm kiếm của website. Hệ thống hiển thị form tìm kiếm.
2. Khách hàng nhập từ khoá mà mình muốn tìm kiếm và nhấn nút tìm kiếm. Hệ thống sẽ lấy thông tin từ bảng SANPHAM gồm tên sản phẩm, hình ảnh và hiển thị kết quả tìm kiếm ra màn hình.
3. Khách hàng kích vào sản phẩm muốn tìm kiếm, hệ thống sẽ lấy thông tin mã sản phẩm, tên sản phẩm, đơn giá, mô tả, chất liệu, hướng dẫn sử dụng từ bảng SANPHAM và hiển thị lên màn hình. Use case kết thúc.

• Dữ liệu liên quan:

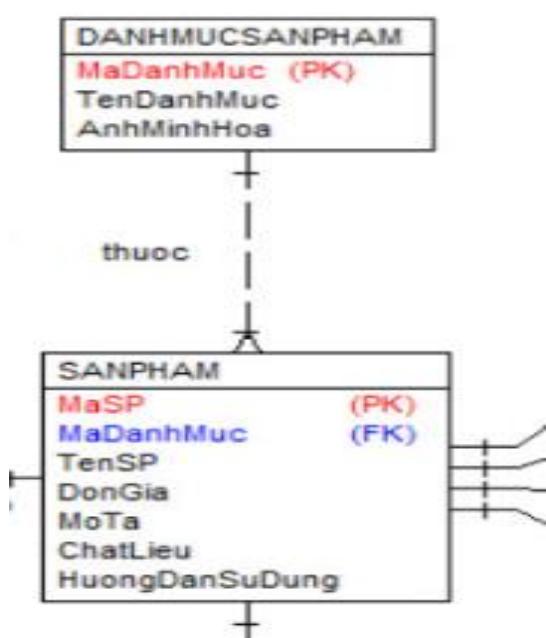


1.2.13 Mô tả use case Xem danh mục sản phẩm(Khách hàng) (Nguyễn Quang Huy)

•Luồng cơ bản:

1. Use case này bắt đầu khi khách hàng kích vào một danh mục trong danh sách các danh mục. Hệ thống sẽ lấy thông tin từ bảng DANHMUCSANPHAM và hiển thị các danh mục sản phẩm lên màn hình.
- 2.Khách hàng kích vào một danh mục sản phẩm bất kì trong danh sách các danh mục.Hệ thống lấy mã sản phẩm, tên sản phẩm từ bảng SANPHAM trong cơ sở dữ liệu và hiển thị lên màn hình.

•Dữ liệu liên quan:

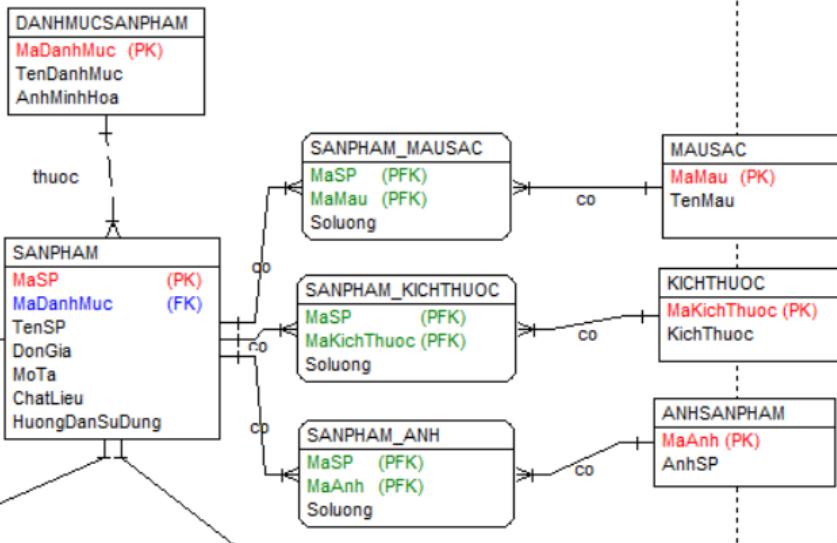


1.2.14 Mô tả use case Xem sản phẩm (Khách hàng) (Nguyễn Quang Huy)

- Luồng cơ bản:

1. Use case này bắt đầu khi khách hàng kích vào một danh mục trong danh sách các danh mục. Hệ thống sẽ lấy thông tin từ bảng DANHMUCSANPHAM và hiển thị các danh mục sản phẩm lên màn hình.
2. Khách hàng kích vào một danh mục trong danh sách danh mục trên thanh menu. Hệ thống hiển thị: mã danh mục, tên danh mục, ảnh minh họa.
3. Khách hàng kích vào xem chi tiết của sản phẩm bất kì. Hệ thống đọc thông tin từ bảng SANPHAM và hiển thị: Tên sản phẩm, mã sản phẩm, chất liệu, đơn giá, mô tả, hướng dẫn sử dụng; lấy thông tin từ bảng MAUSAC và hiển thị lên màn hình: Mã màu, tên màu; lấy thông tin từ bảng KICHTHUOC và hiển thị lên màn hình: kích thước;lấy thông tin từ bảng ANHSANPHAM và hiển thị lên màn hình: AnhSP . Use case kết thúc.

- Dữ liệu liên quan:



1.2.15 Mô tả use case Bảo trì danh mục sản phẩm(Admin) (Nguyễn Quang Huy)

•Luồng cơ bản:

1. Usecase này bắt đầu khi người quản trị kích vào nút “Danh mục” trên menu quản trị. Hệ thống lấy thông tin chi tiết của bảng DANHMUCSANPHAM (mã danh mục, tên danh mục, ảnh minh họa) trong cơ sở dữ liệu và hiển thị danh sách các danh mục lên màn hình.
2. Thêm danh mục:
 - a. Người quản trị click vào nút “Thêm mới” trên cửa sổ danh sách danh mục. Hệ thống hiển thị màn hình yêu cầu nhập thông tin cho danh mục đó gồm mã danh mục, tên danh mục cho danh mục đó.
 - b. Người quản trị nhập thông tin mã danh mục, tên danh mục và kích nút “Tạo”. Hệ thống sẽ tạo 1 danh mục mới trong bảng DANHMUCSANPHAM và hiển thị danh sách các danh mục đã được cập nhật.
3. Sửa danh mục:
 - a. Người quản trị kích vào nút “Sửa” trên cửa sổ danh sách danh mục. Hệ thống sẽ lấy thông tin cũ của danh mục gồm mã danh mục , tên danh mục , ảnh minh họa từ bảng DANHMUCSANPHAM và hiển thị lên màn hình.
 - b. Người quản trị cập nhật thông tin mới gồm mã danh mục , tên danh mục và kích vào nút “Cập nhật”. Hệ thống sẽ sửa thông tin của danh

mục được chọn trong bảng DANHMUCSANPHAM và hiển thị danh sách danh mục đã cập nhật.

4. Xóa danh mục:

Người quản trị kích vào nút “Xóa” trên một dòng danh mục. Hệ thống hiển thị màn hình yêu cầu nhập xác nhận xóa.

Người quan trị kích vào nút đồng ý. Hệ thống sẽ xóa danh mục được chọn từ bảng DANMUCSANPHAM và hiển thị danh sách các danh mục đã cập nhật. Use case kết thúc

- Dữ liệu liên quan:

DANHMUCSANPHAM
MaDanhMuc (PK)
TenDanhMuc
AnhMinhHoa

+

1.2.16 Mô tả use case Xem tin tức(Khách hàng) (Nguyễn Quang Huy)

- Luồng cơ bản:

1. Use case này bắt đầu khi người dùng kích vào nút “Xem tin tức” ở phần chân của trang. Hệ thống lấy nội dung tin tức, ngày đăng từ bảng TINTUC trong cơ sở dữ liệu và hiển thị lên màn hình.
2. Khách hàng nhập tin tức cần tìm kiếm vào ô tìm kiếm rồi nhấn “Tìm kiếm”, hệ thống sẽ đưa ra các bài viết liên quan với key word mà khách hàng cần tìm kiếm.
3. Người dùng kích chọn một tên tin tức trong danh sách. Hệ thống lấy thông tin chi tiết của tin tức (nội dung tin tức, ảnh minh họa, ngày đăng) từ bảng TINTUC và hiển thị lên màn hình. Use case kết thúc.

- Dữ liệu liên quan:

TINTUC
MaTinTuc (PK)
AnhMinhHoa
NoiDung
NgayDang

1.2.17 Mô tả use case **Tìm kiếm cửa hàng(Khách hàng)** (Trần Thành Vinh)

- **Luồng cơ bản:**

1. Use case này bắt đầu khi khách hàng nhấn vào biểu tượng của hàng trên màn hình chính của website. Hệ thống hiển thị lên màn hình form nhập thông tin để tìm kiếm cửa hàng.
2. Khách hàng nhập thông tin bao gồm: thành phố, quận sau đó ấn vào nút “Tìm kiếm”. Hệ thống lấy thông tin TenCuaHang, DiaChi, SDT, GioMoCua, TrangThai từ bảng CUAHANG hiển thị lên màn hình. Use case kết thúc.

- **Dữ liệu liên quan:**

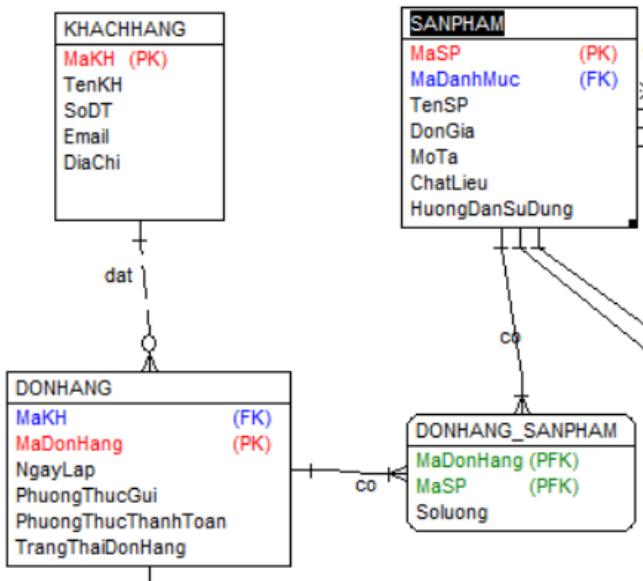
CUAHANG
MaCuaHang (PK)
TenCuaHang
DiaChi
SDT
GioMoCua
TrangThai

1.2.18 Mô tả use case **Xem lịch sử mua hàng(Khách hàng)** (Trần Thành Vinh)

- **Luồng cơ bản:**

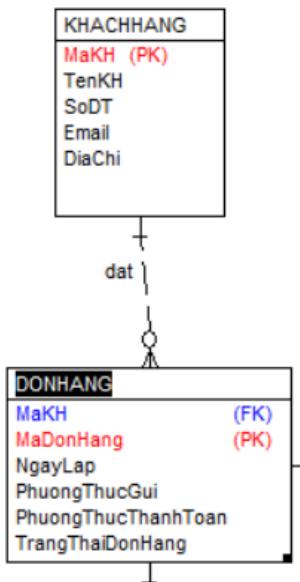
1. Use case này bắt đầu khi khách hàng nhấn vào nút “Menu” trên màn hình trang chủ website, sau đó chọn “Đơn hàng của tôi”. Hệ thống chuyển đến màn hình lịch sử mua hàng. Hệ thống lấy thông tin NgayLap từ bảng DONHANG; thông tin SoLuong từ bảng DONHANG_SANPHAM và thông tin TenSP, DonGia từ bảng SANPHAM hiển thị lên màn hình. Usecase kết thúc.

- **Dữ liệu liên quan:**



1.2.19 Mô tả use case Kiểm tra đơn hàng(Khách hàng) (Trần Thành Vinh)

- **Luồng cơ bản:**
- 1.Tại màn hình lịch sử mua hàng, use case này bắt đầu khi khách hàng nhấn vào nút “Kiểm tra đơn hàng” ứng với mỗi đơn hàng. Hệ thống lấy thông tin MaDonHang, NgayLap, PhuongThucGui, PhuongThucThanhToan, TrangThaiDonhang từ bảng DONHANG hiển thị lên màn hình. Usecase kết thúc.
- **Dữ liệu liên quan:**



1.2.20 Mô tả use case **Bảo trì cửa hàng(Admin)** (Trần Thành Vinh)

- **Luồng cơ bản:**
- 1. Use case này bắt đầu khi quản trị viên nhấn vào nút “Cửa hàng” trên menu quản trị. Hệ thống lấy thông tin MaCuaHang, TenCuaHang, DiaChi, SDT, GioMoCua, TrangThai từ bảng CUAHANG trong cơ sở dữ liệu hiển thị lên màn hình
- 2. Thêm cửa hàng:
 - c. Người quản trị click vào nút “Thêm cửa hàng” trên cửa sổ danh sách cửa hàng. Hệ thống hiển thị màn hình yêu cầu nhập thông tin cho cửa hàng đó gồm MaCuaHang, TenCuaHang, DiaChi, SDT, GioMoCua, TrangThai cho cửa hàng đó.
 - d. Người quản trị nhập thông tin MaCuaHang, TenCuaHang, DiaChi, SDT, GioMoCua, TrangThai và kích nút “Tạo”. Hệ thống sẽ tạo 1 cửa hàng mới trong bảng CUAHANG và hiển thị danh sách các cửa hàng đã được cập nhật.
- 3. Sửa cửa hàng:

Người quản trị kích vào nút “Sửa cửa hàng” trên cửa sổ danh sách cửa hàng. Hệ thống sẽ lấy thông tin cũ của cửa hàng gồm MaCuaHang, TenCuaHang, DiaChi, SDT, GioMoCua, TrangThai từ bảng DANHMUCSANPHAM và hiển thị lên màn hình.

Người quản trị cập nhật thông tin mới gồm MaCuaHang, TenCuaHang, DiaChi, SDT, GioMoCua, TrangThai và kích vào nút

“Cập nhật”. Hệ thống sẽ sửa thông tin của cửa hàng được chọn trong bảng CUAHANG và hiển thị danh sách cửa hàng đã cập nhật.

4. Xóa cửa hàng:

Người quản trị kích vào nút “Xóa cửa hàng” trên một dòng cửa hàng. Hệ thống hiển thị màn hình yêu cầu nhập xác nhận xóa.

Người quản trị kích vào nút “Đồng ý”. Hệ thống sẽ xóa danh mục được chọn từ bảng CUAHANG và hiển thị danh sách các cửa hàng đã cập nhật. Use case kết thúc

• **Dữ liệu liên quan:**

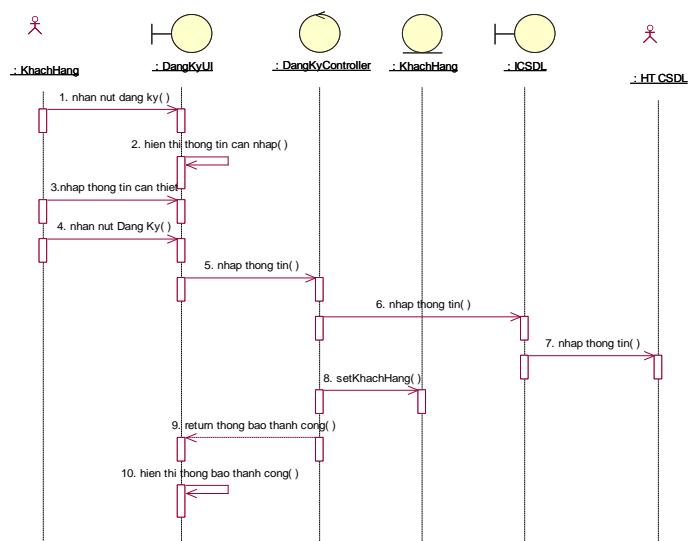
CUAHANG
MaCuaHang (PK)
TenCuaHang
DiaChi
SDT
GioMoCua
TrangThai

Chương 2. Phân tích use case

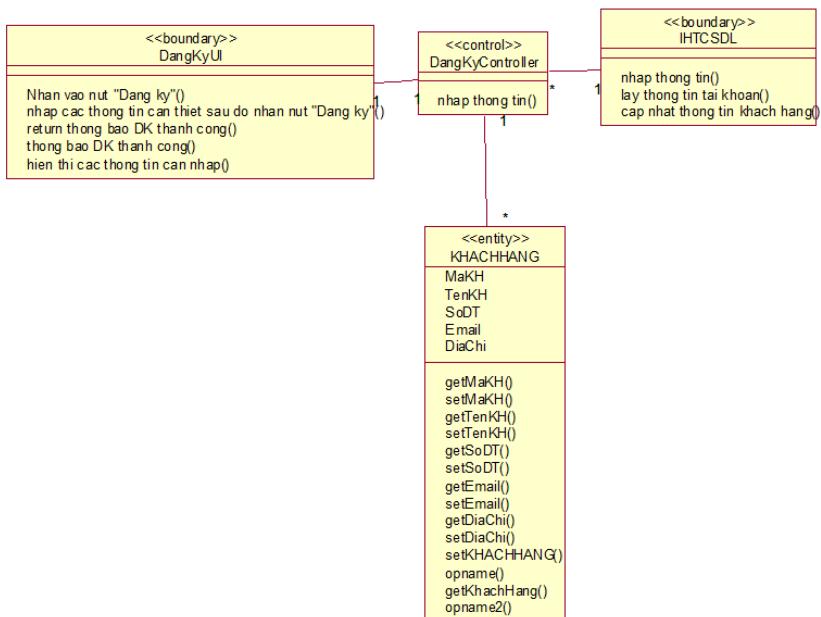
2.1 Phân tích các use case

2.1.1 Phân tích use case Đăng ký(Khách hàng)

2.1.1.1 Biểu đồ trình tự

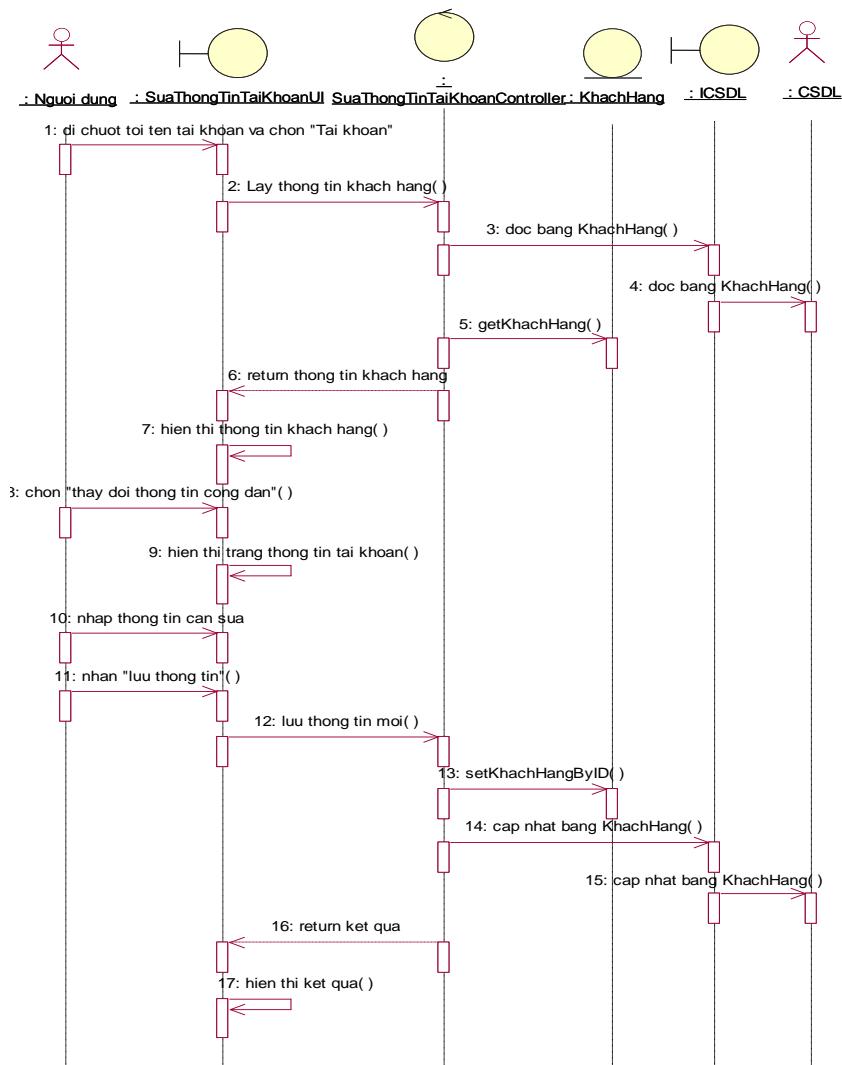


2.1.1.2 Biểu đồ lớp phân tích

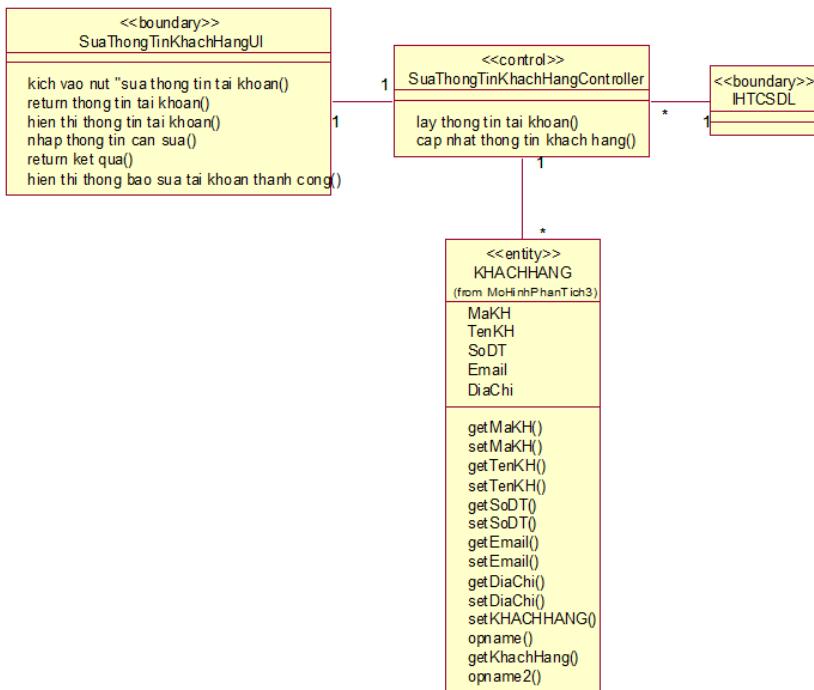


2.1.2 Phân tích use case Sửa thông tin tài khoản(khách hàng) (Lê Đắc Đạt)

2.1.2.1 Biểu đồ trình tự

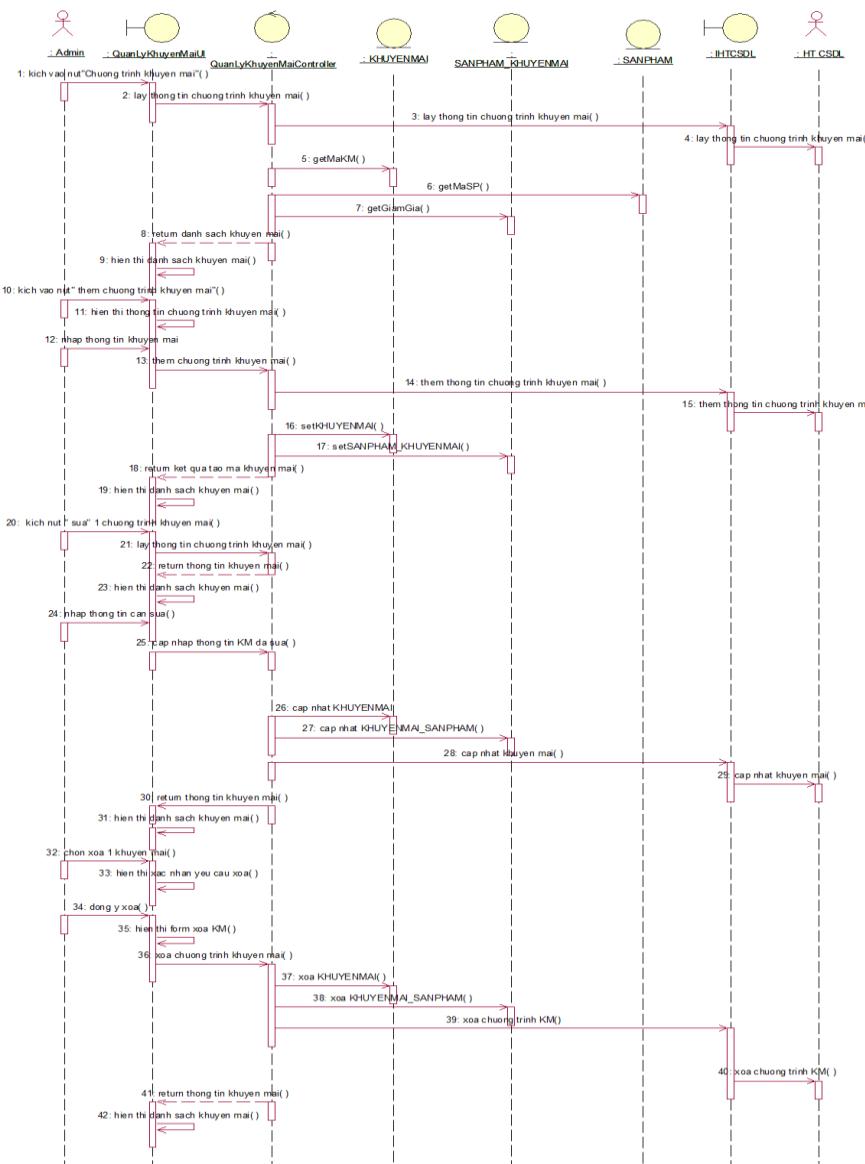


2.1.2.2 Biểu đồ lớp phân tích

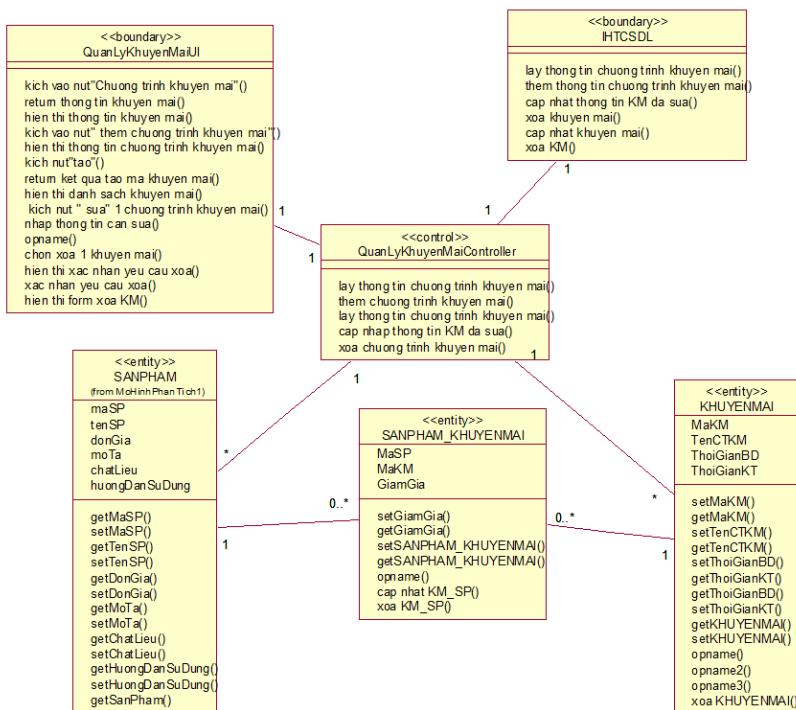


2.1.3 Phân tích use case Quản lý khuyến mại(admin) (Lê Đắc Đạt)

2.1.3.1 Biểu đồ trình tự



2.1.3.2 Biểu đồ lớp phân tích

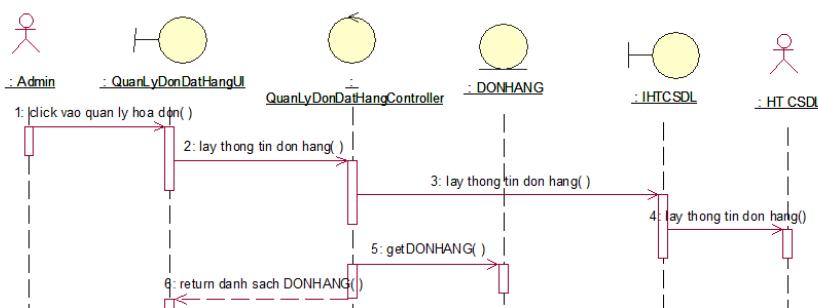


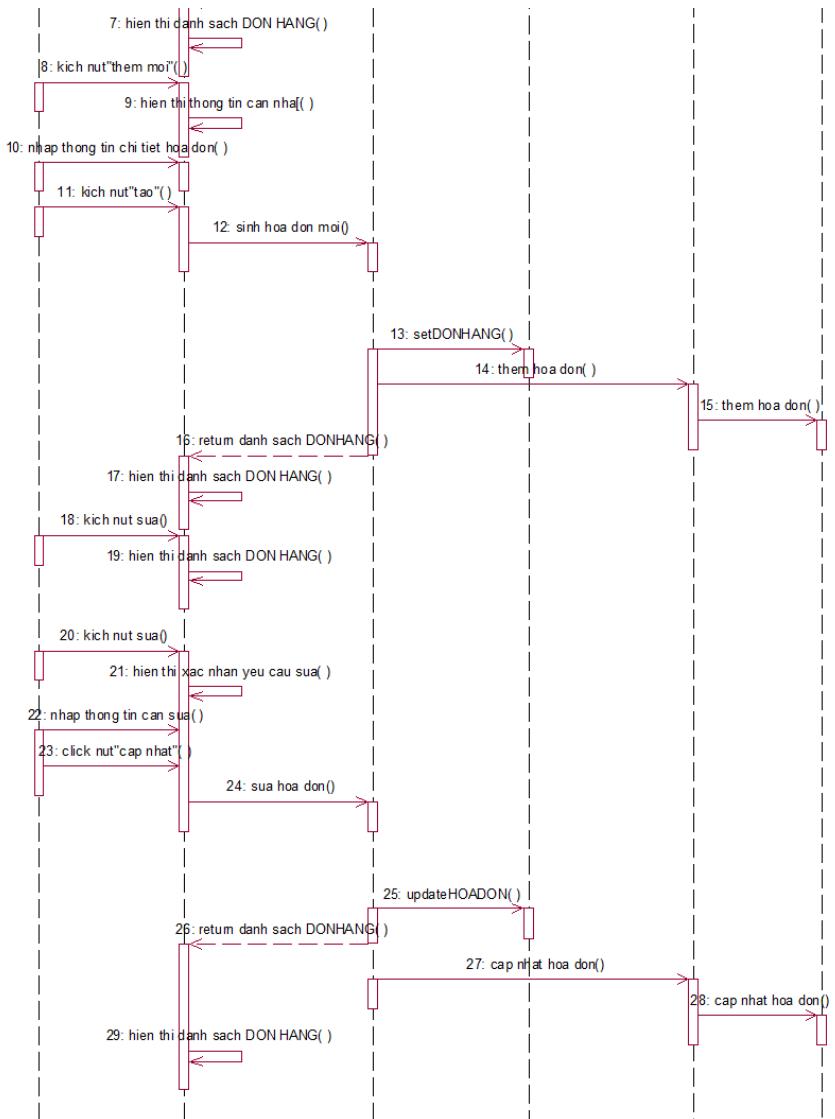
2.1.4 Phân tích use case Quản lý đơn đặt hàng(admin) (Lê Đắc)

Đạt

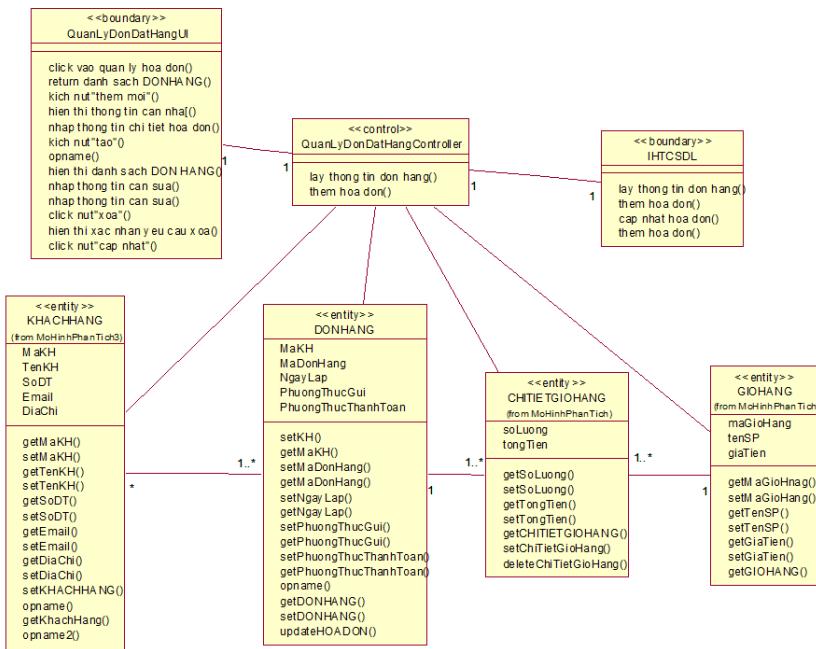
2.1.4.1 Biểu đồ trình tự

Commented [HN2]: Xem lại mô tả lm lại



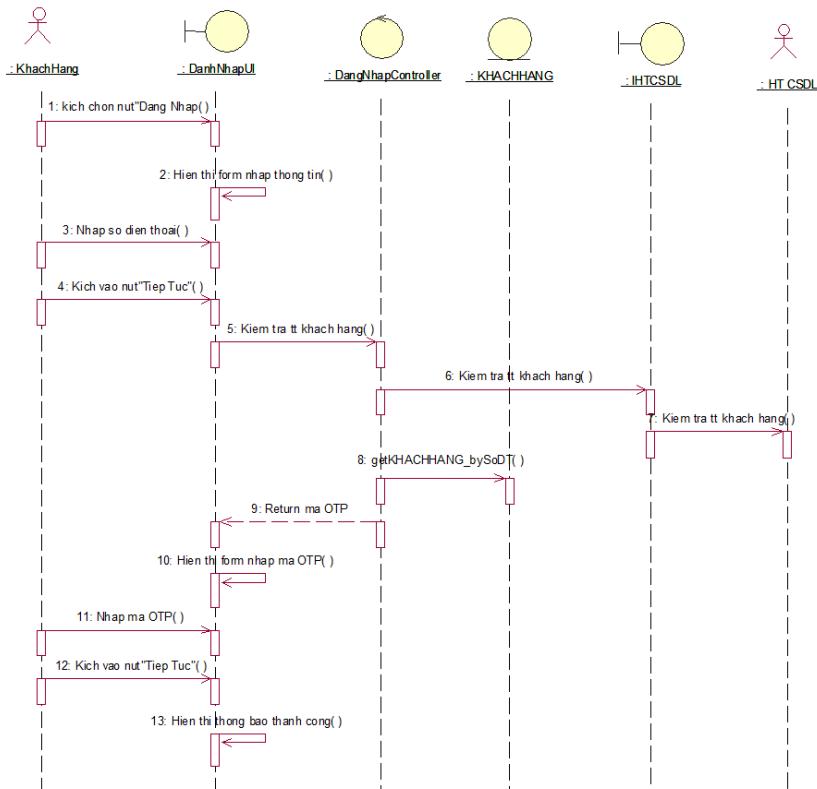


2.1.4.2 Biểu đồ lớp phân tích

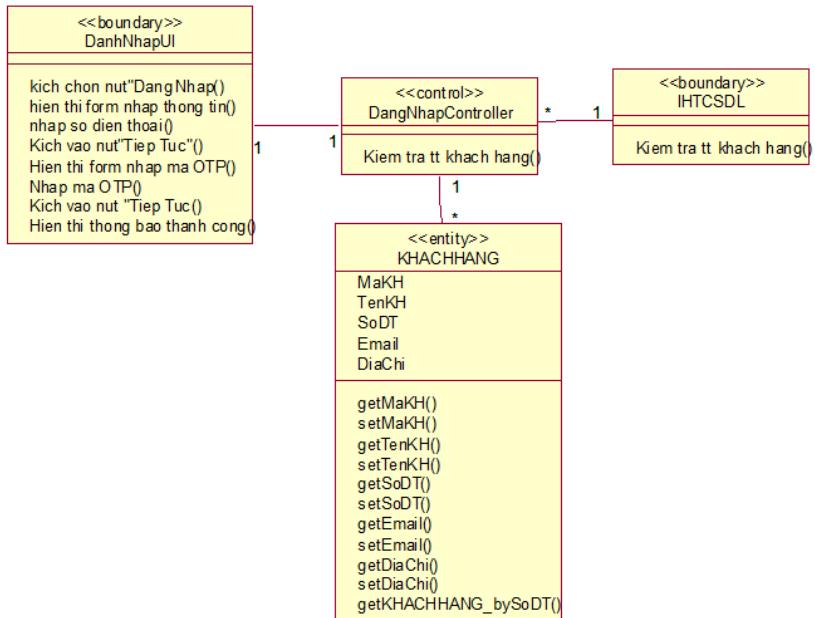


2.1.5 Phân tích use case đăng nhập (Khách hàng)

2.1.5.1 Biểu đồ trình tự

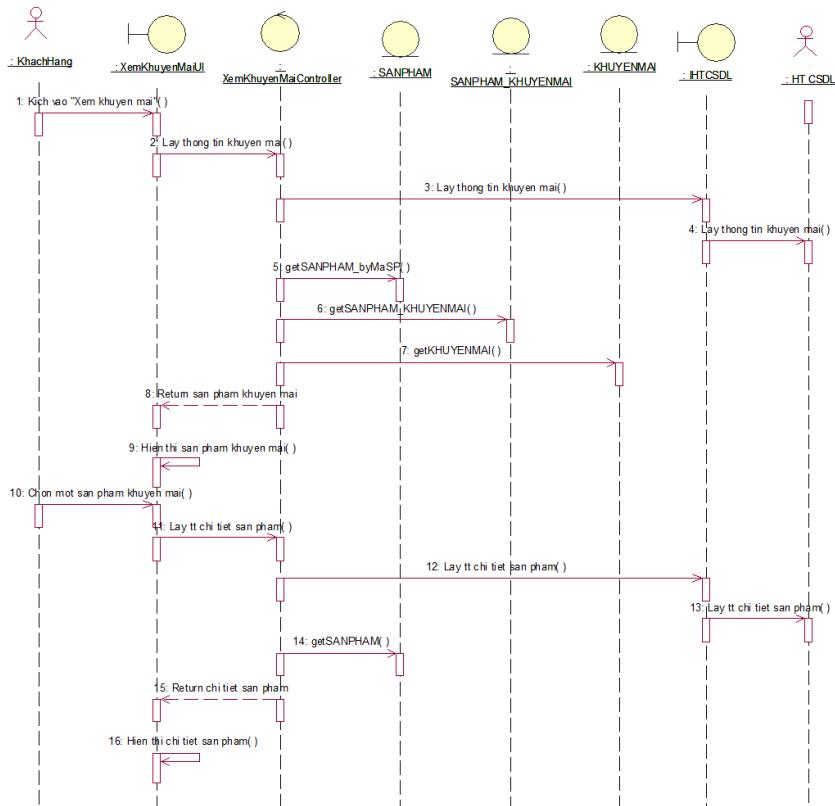


2.1.5.2 Biểu đồ lớp phân tích

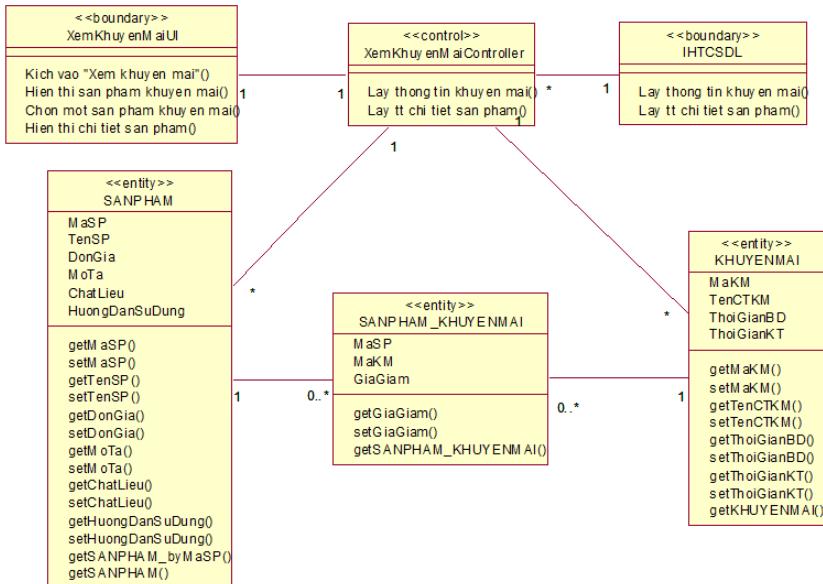


2.1.6 Phân tích use case Xem khuyến mãi(Khách hàng) (Nguyễn Văn Đạt)

2.1.6.1 Biểu đồ trình tự

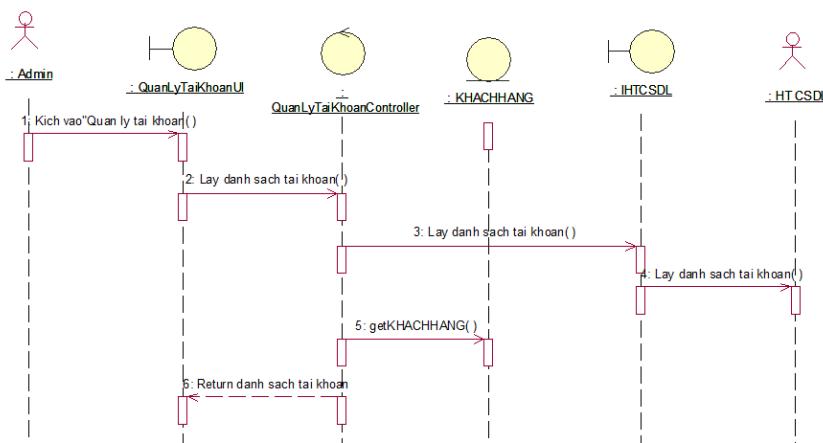


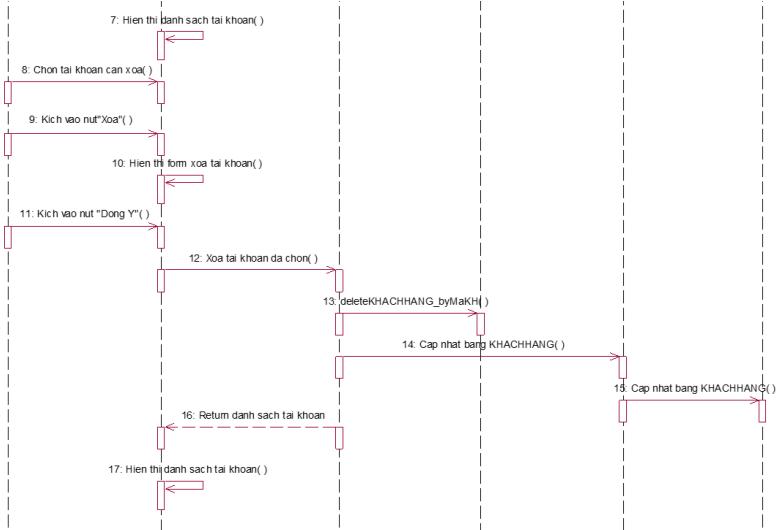
2.1.6.2 Biểu đồ lớp phân tích



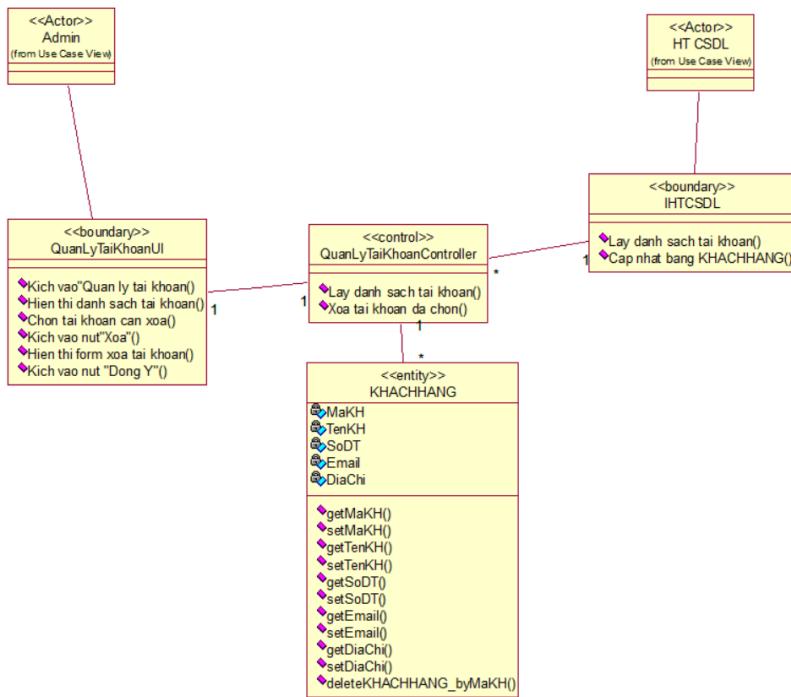
2.1.7 Phân tích use case quản lý tài khoản (admin) (Nguyễn Văn Đạt)

2.1.7.1 Biểu đồ trình tự



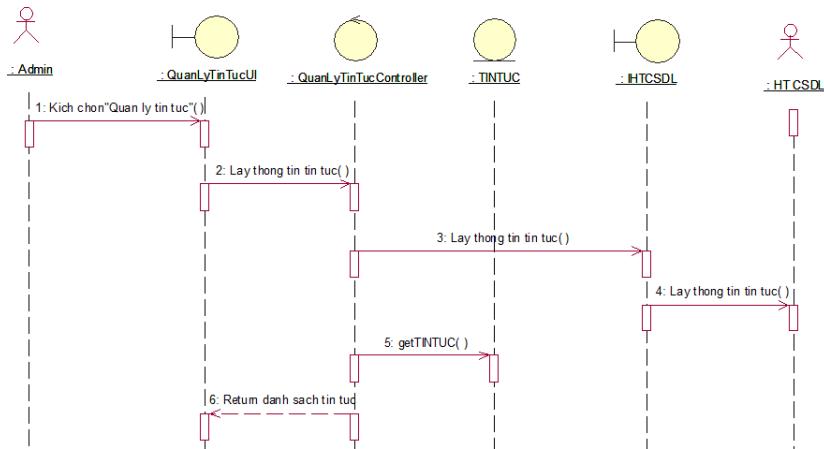


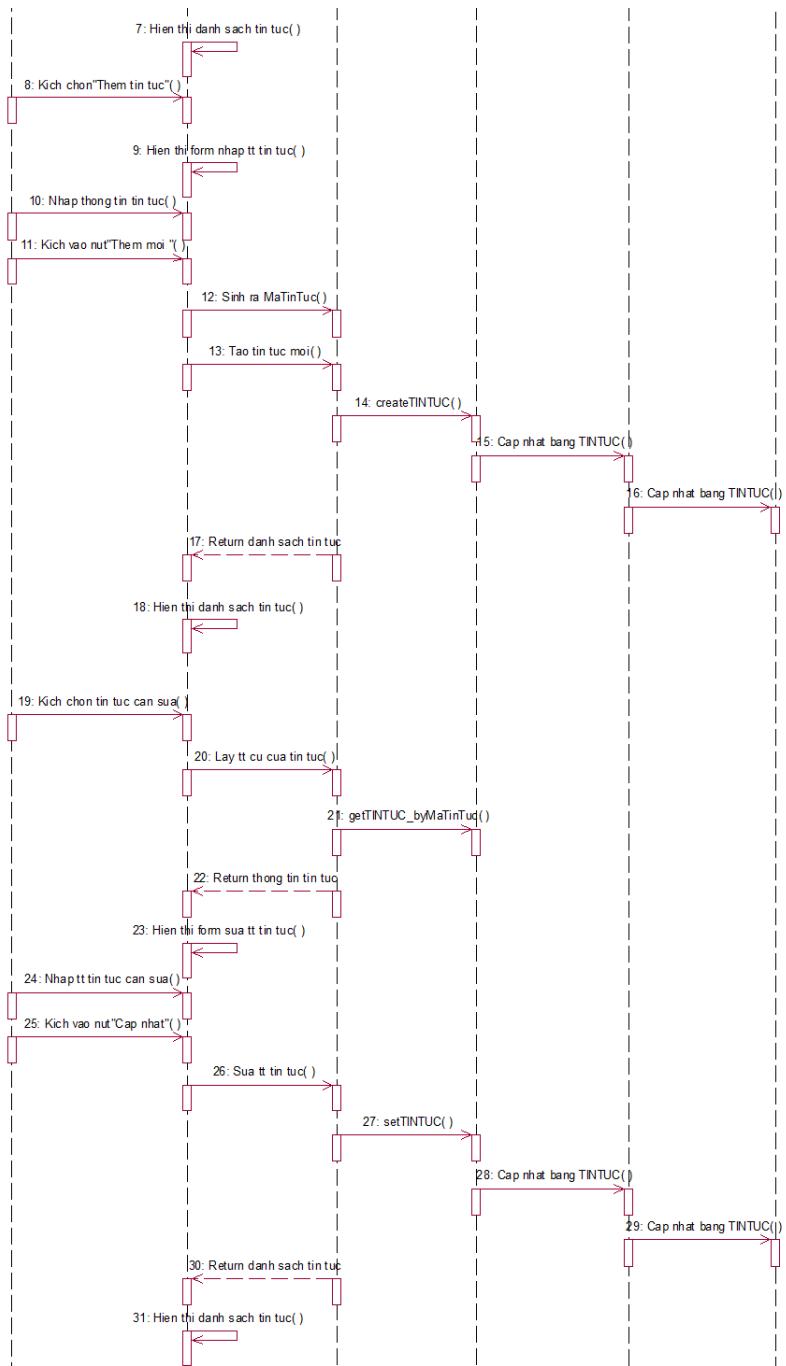
2.1.7.2 Biểu đồ lớp phân tích

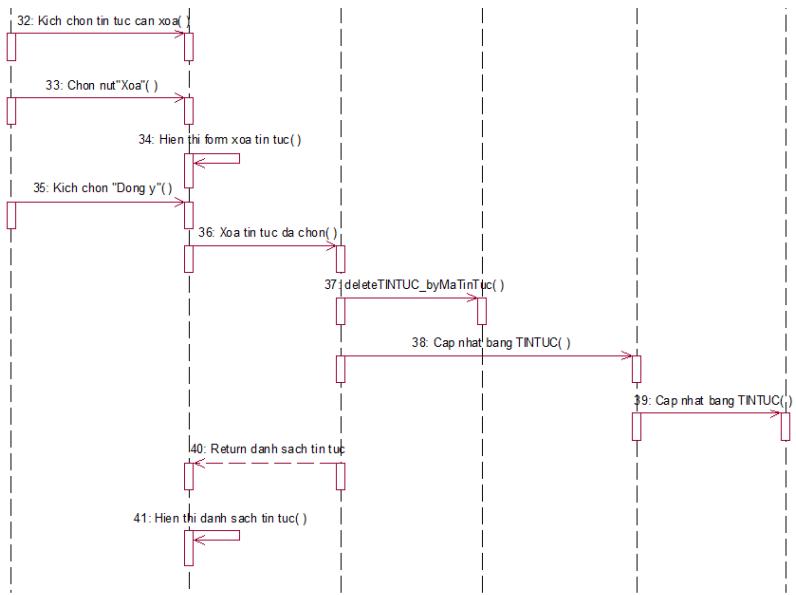


2.1.8 Phân tích use case Quản lý tin tức(admin) (Nguyễn Văn Đạt)

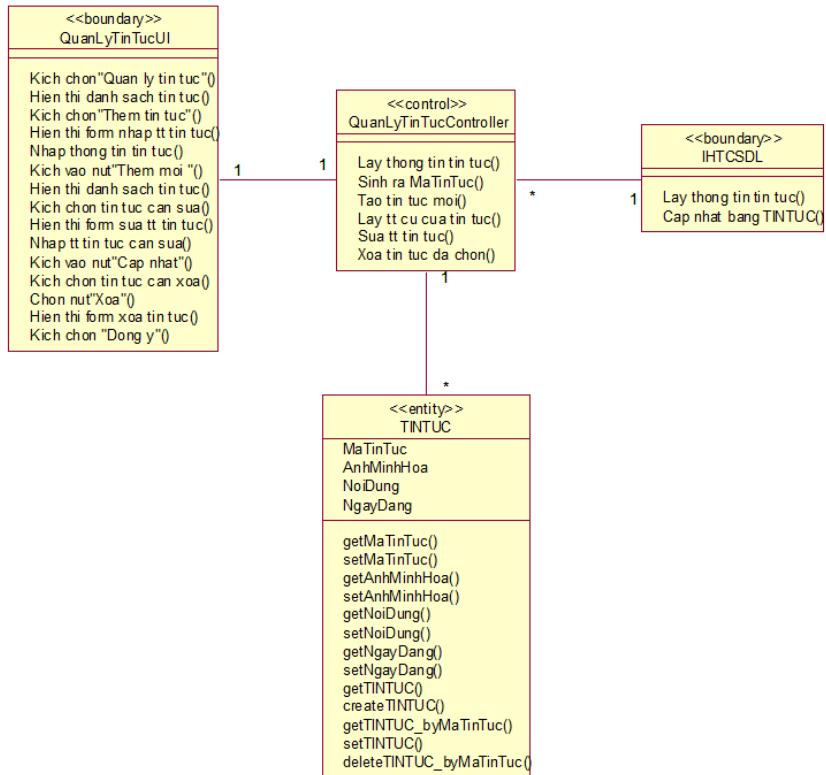
2.1.8.1 Biểu đồ trình tự





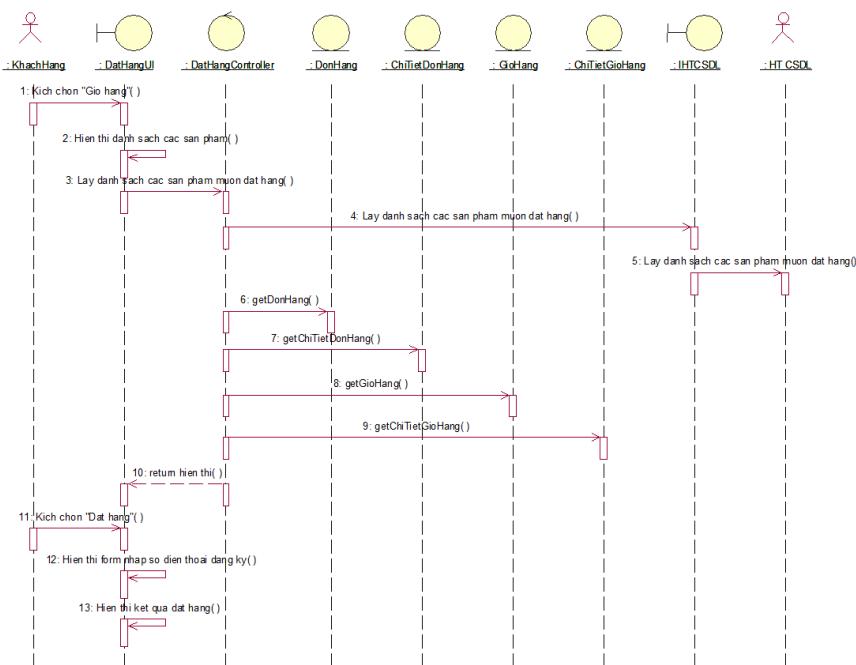


2.1.8.2 Biểu đồ lớp phân tích

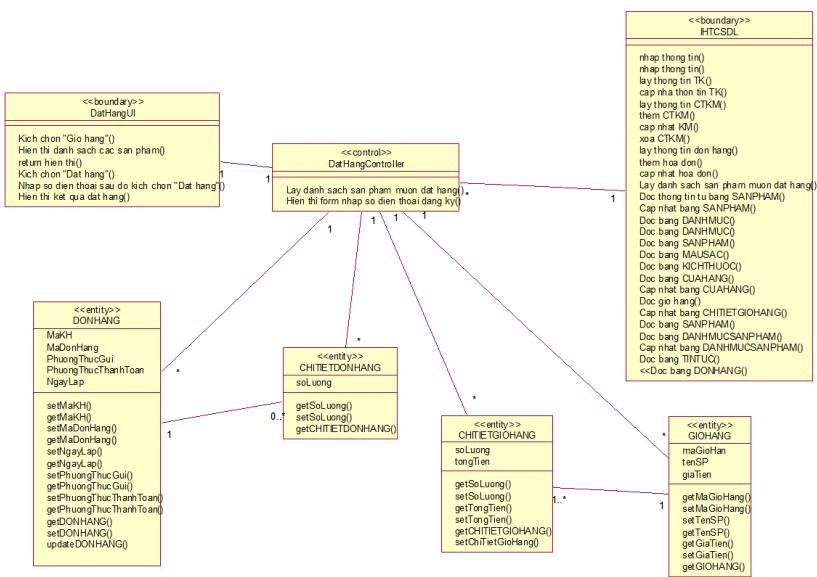


2.1.9 Phân tích use case Đặt hàng(Khách hàng) (Nguyễn Trung Hậu)

2.1.9.1 Biểu đồ trình tự

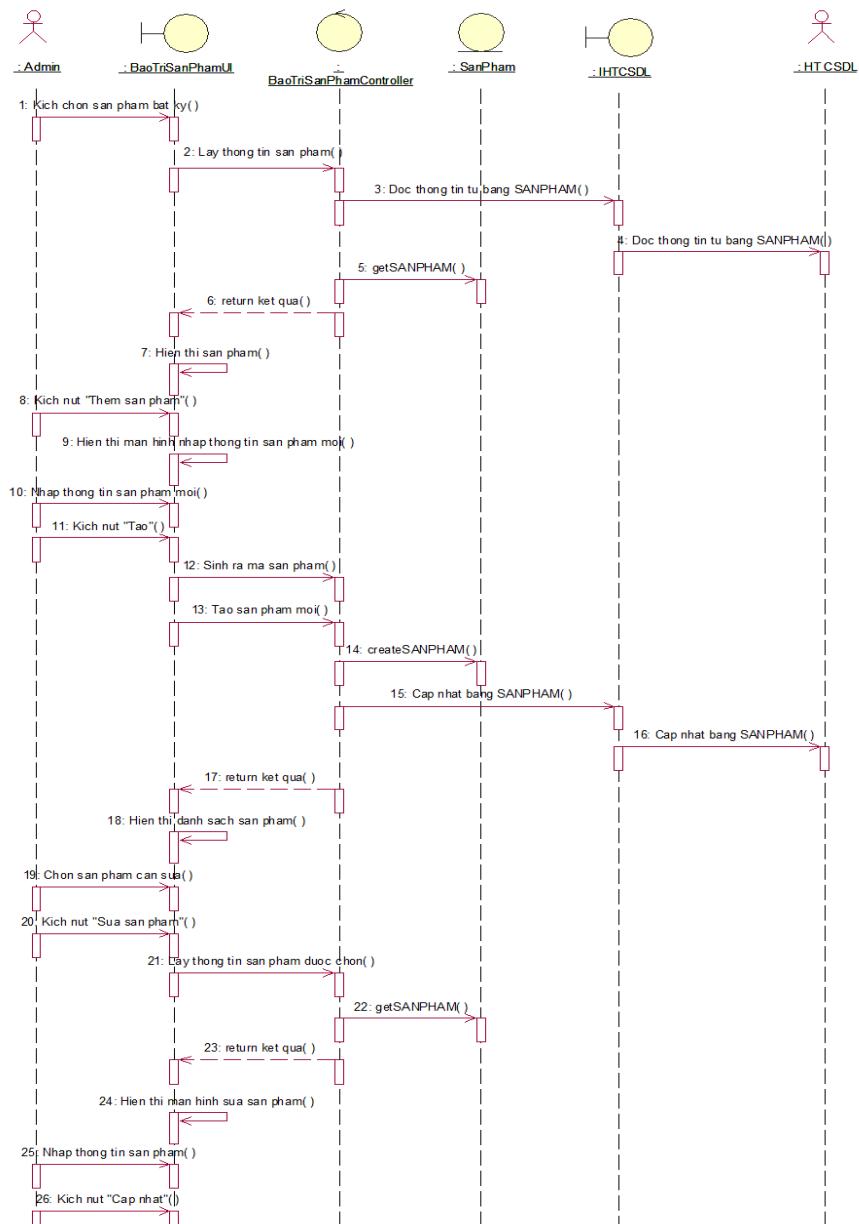


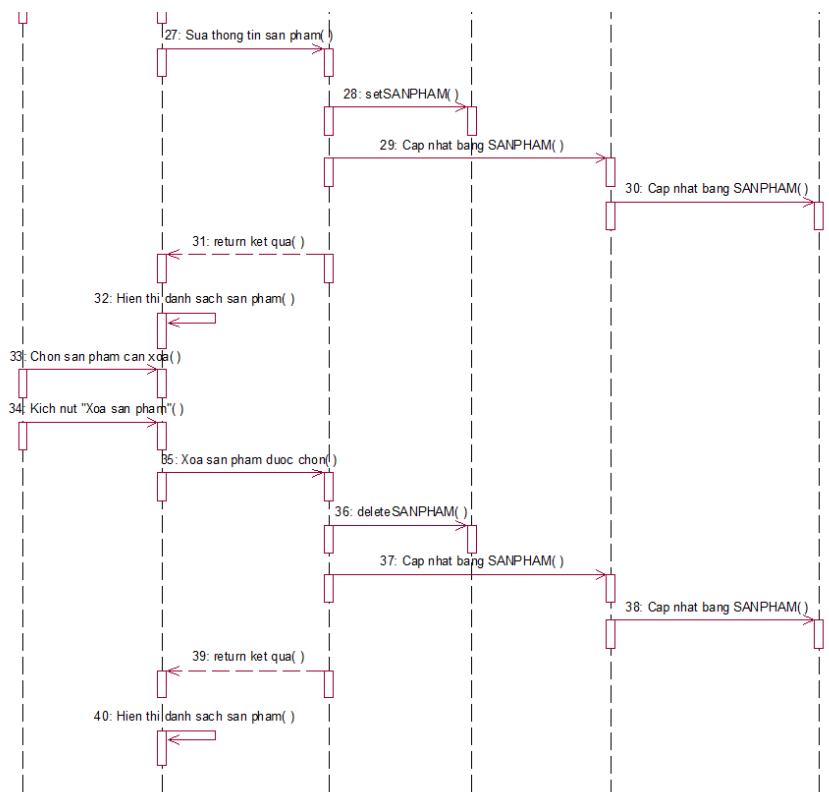
2.1.9.2 Biểu đồ lớp phân tích



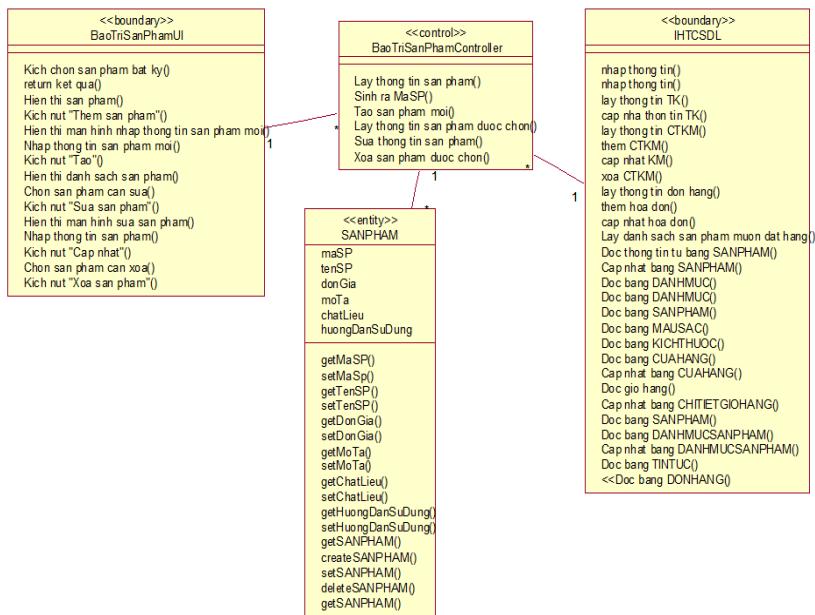
2.1.10 Phân tích use case Bảo trì sản phẩm (admin)(Nguyễn Trung Hậu)

2.1.10.1 Biểu đồ trình tự





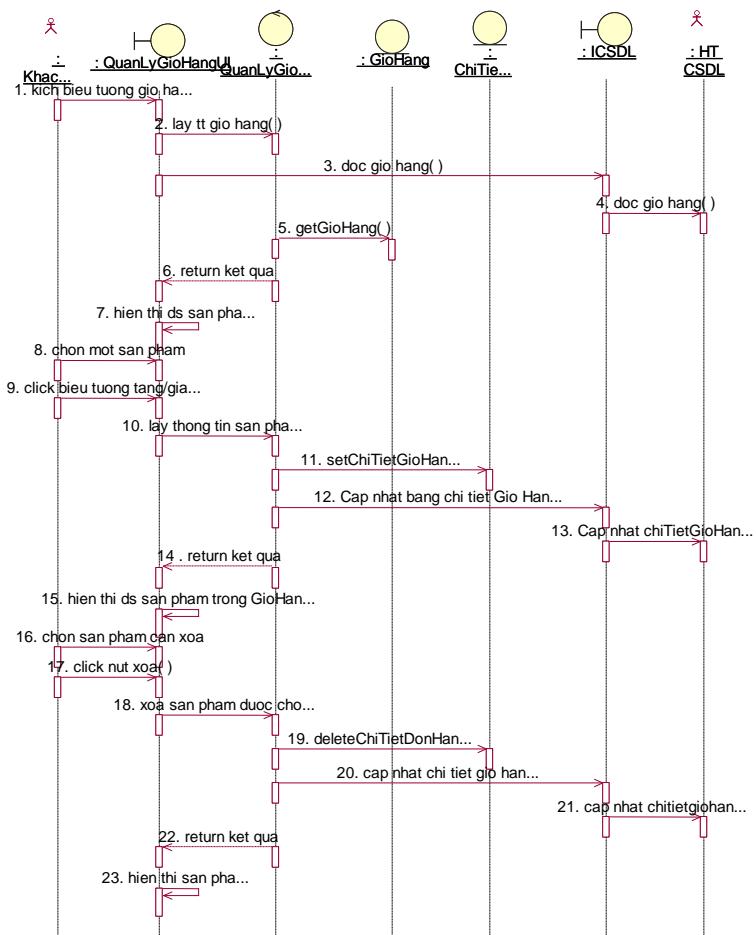
2.1.10.2 Biểu đồ lớp phân tích



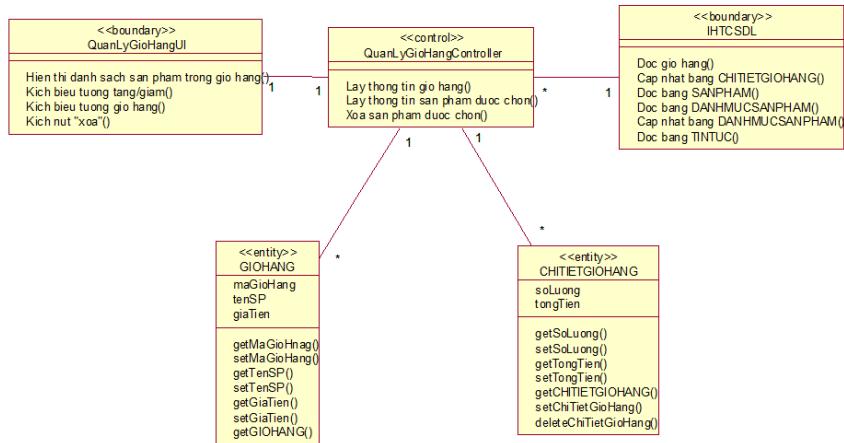
2.1.11 Phân tích use case Quản lý giỏ hàng(khách hàng)

(Nguyễn Trung Hậu)

2.1.11.1 Biểu đồ trình tự



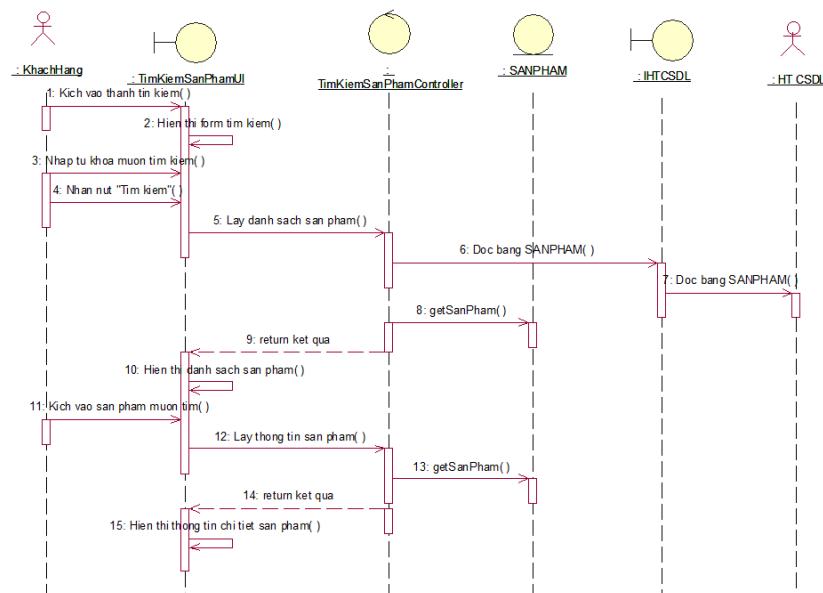
2.1.11.2 Biểu đồ lớp phân tích



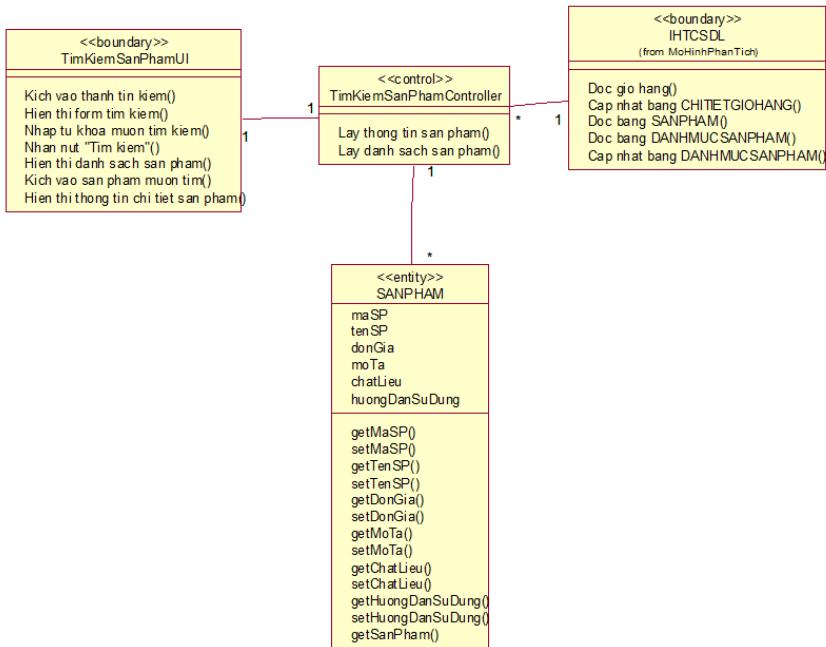
2.1.12 Phân tích use case Tìm kiếm sản phẩm(Khách hàng)

(Nguyễn Trung Hậu)

2.1.12.1 Biểu đồ trình tự

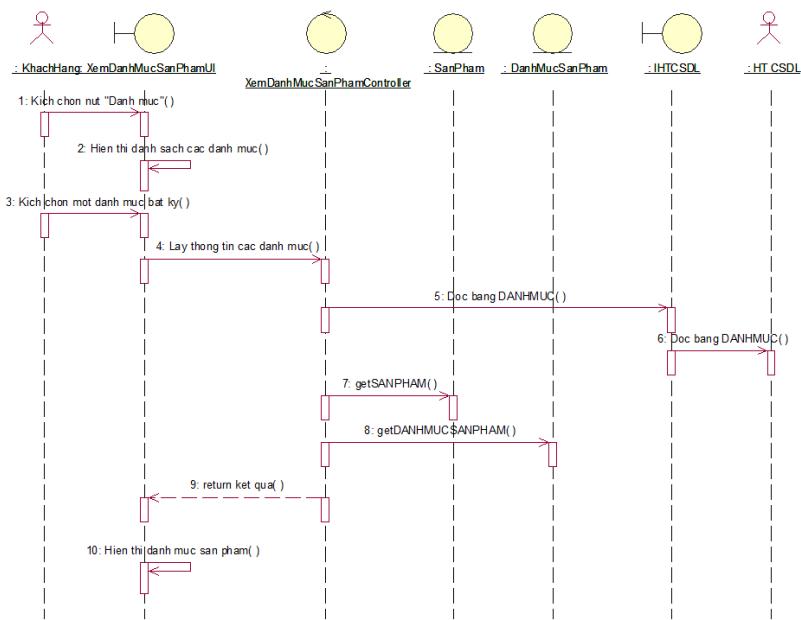


2.1.12.2 Biểu đồ lớp phân tích

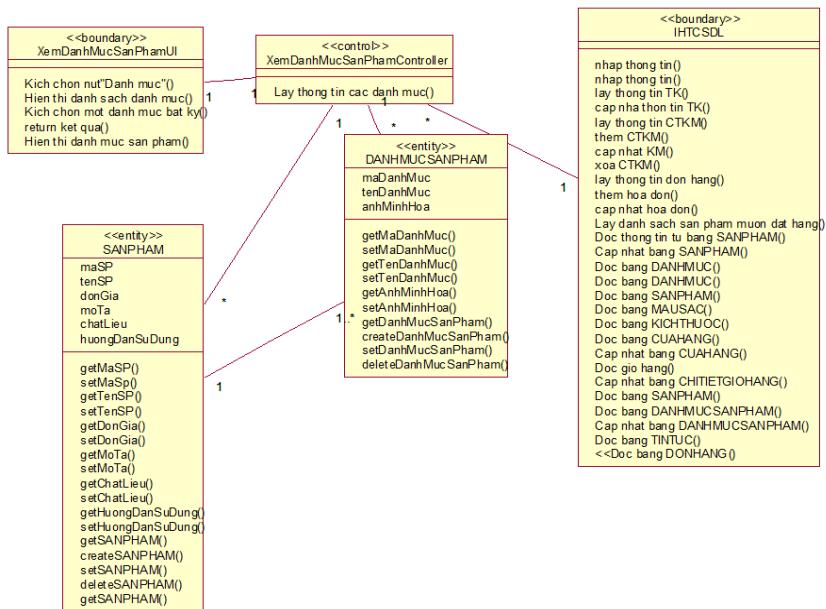


2.1.13 Phân tích use case Xem danh mục sản phẩm(Khách hàng) (Nguyễn Quang Huy)

2.1.13.1 Biểu đồ trình tự

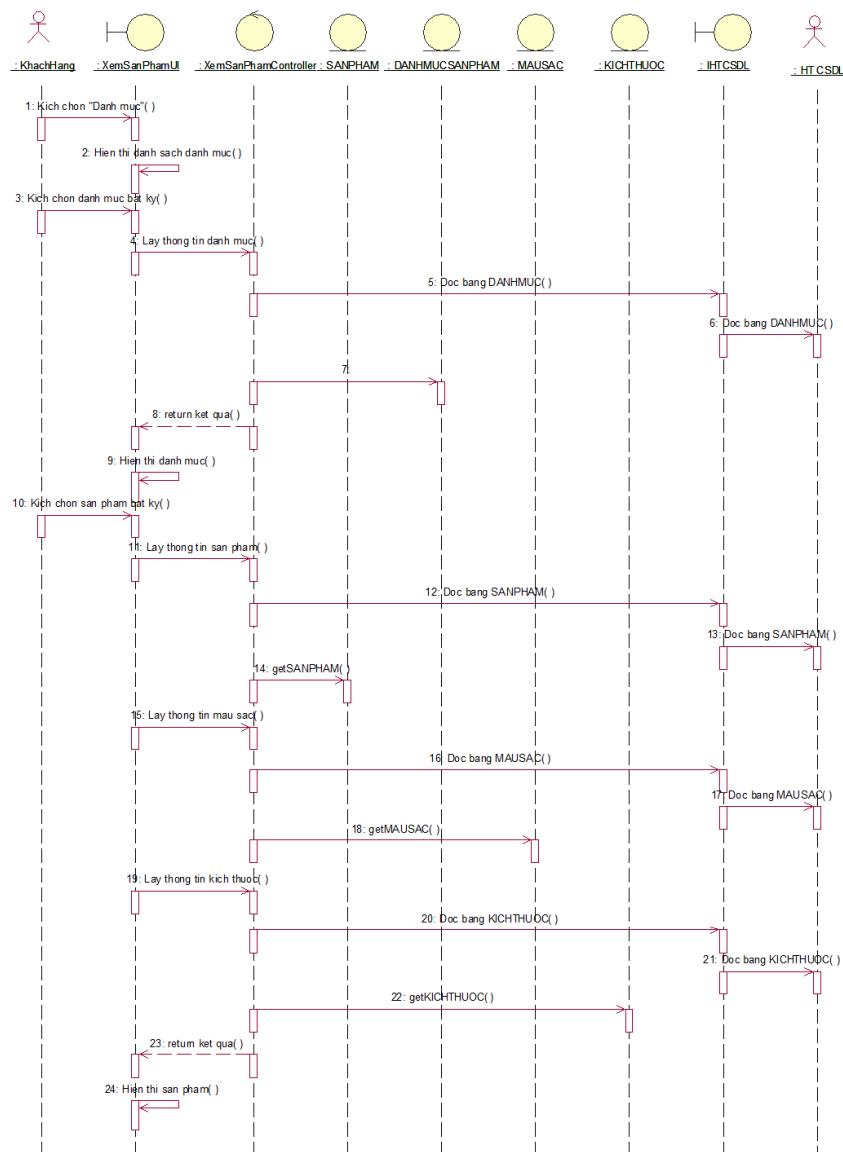


2.1.13.2 Biểu đồ lớp phân tích

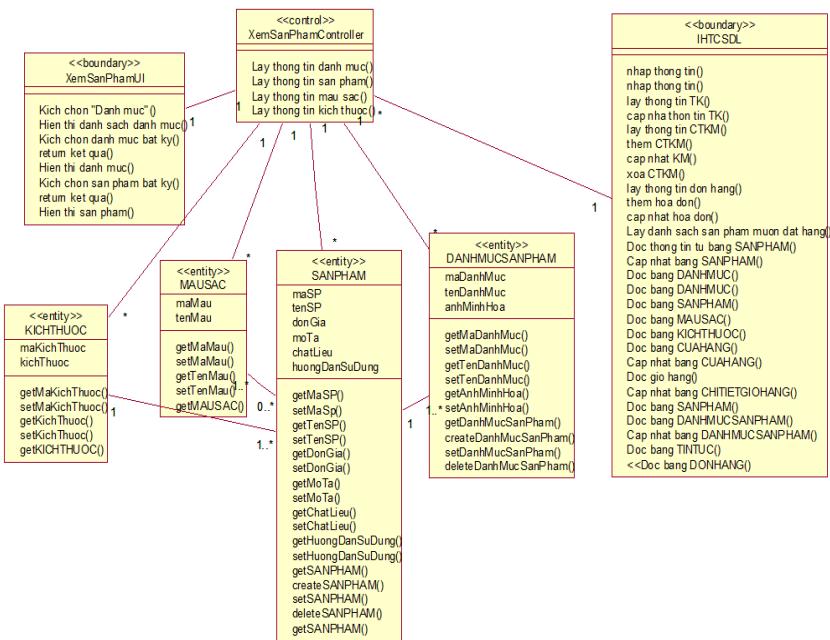


2.1.14 Phân tích use case Xem sản phẩm (Khách hàng) (Nguyễn Quang Huy)

2.1.14.1 Biểu đồ trình tự



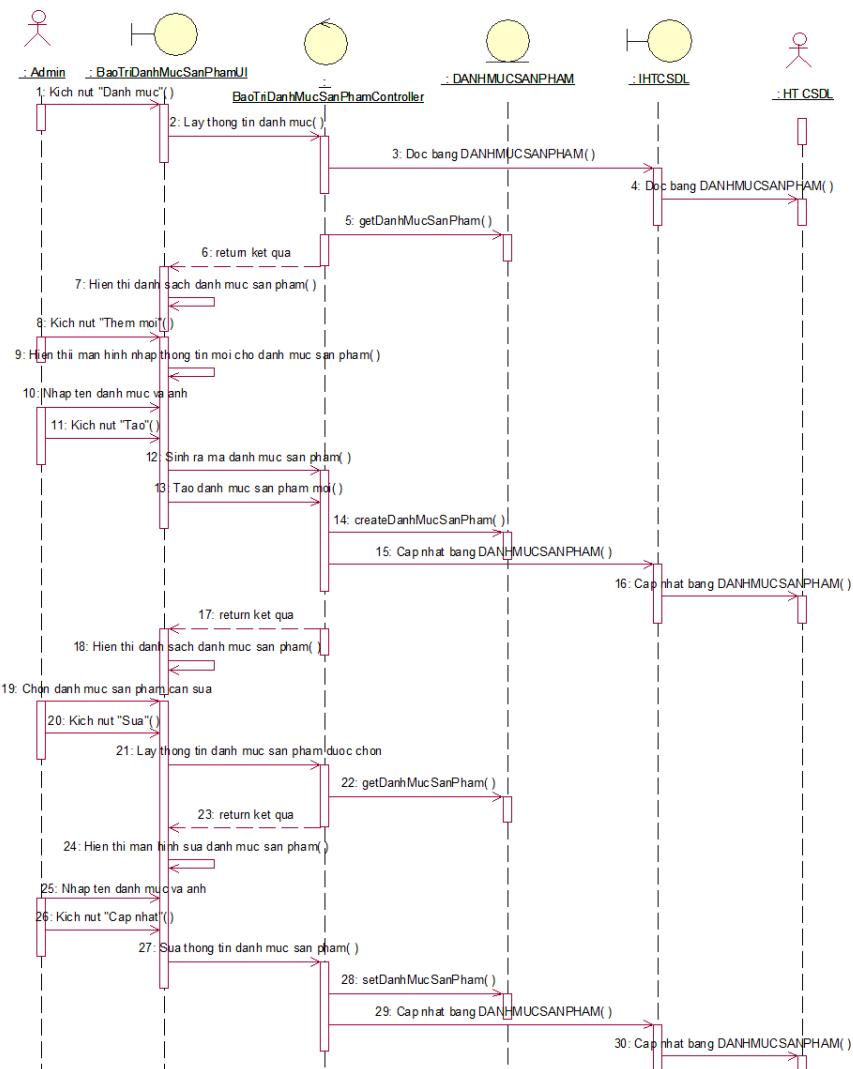
2.1.14.2 Biểu đồ lớp phân tích

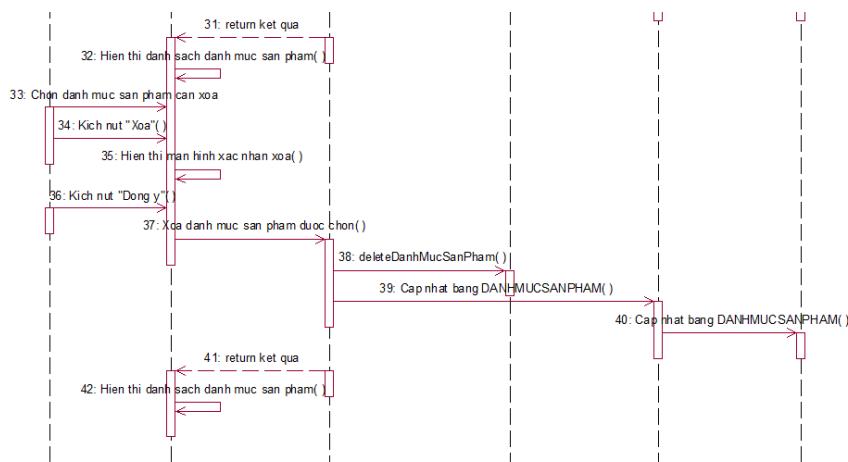


2.1.15 Phân tích use case Bảo trì danh mục sản phẩm(admin)

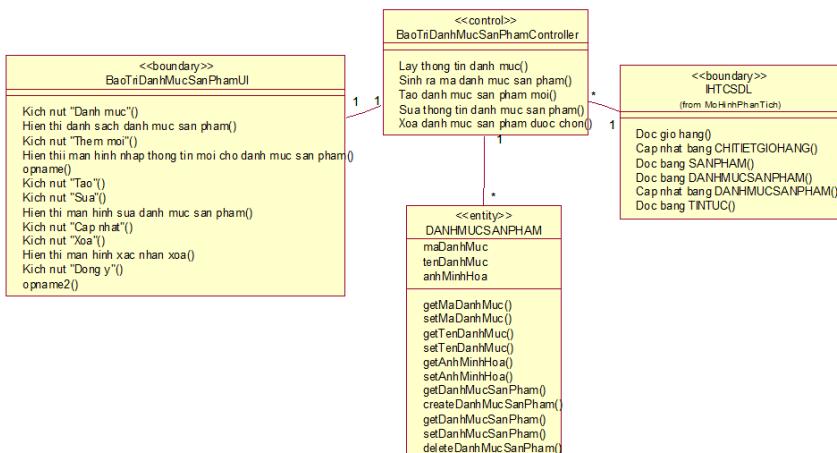
(Nguyễn Quang Huy)

2.1.15.1 Biểu đồ trình tự



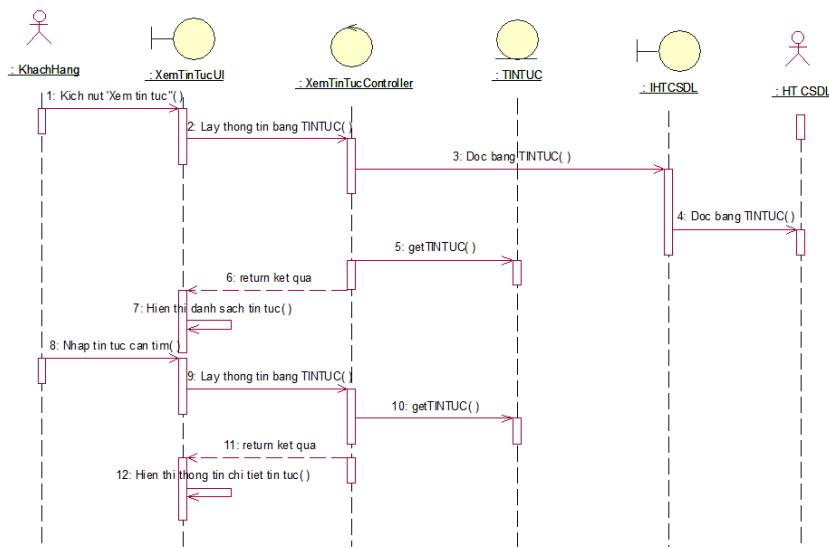


2.1.15.2 Biểu đồ lớp phân tích

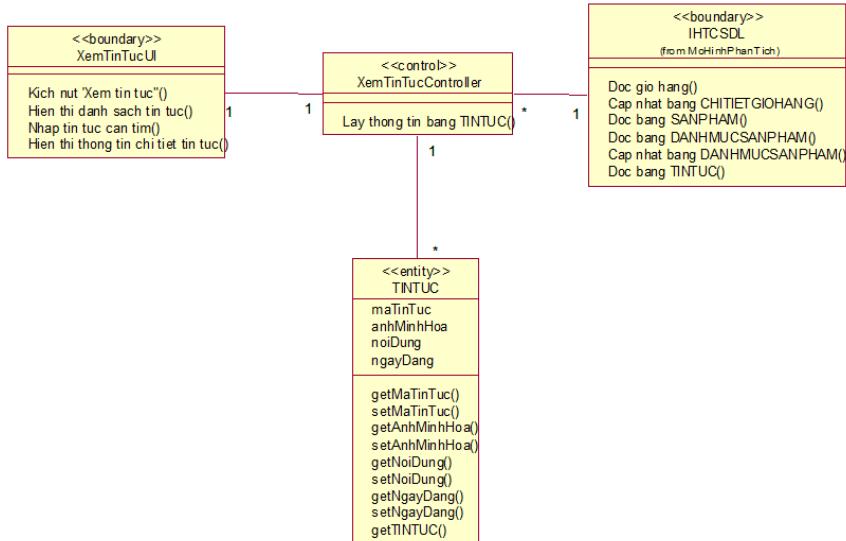


2.1.16 Phân tích use case Xem tin tức(Khách hàng) (Nguyễn Quang Huy)

2.1.16.1 Biểu đồ trình tự



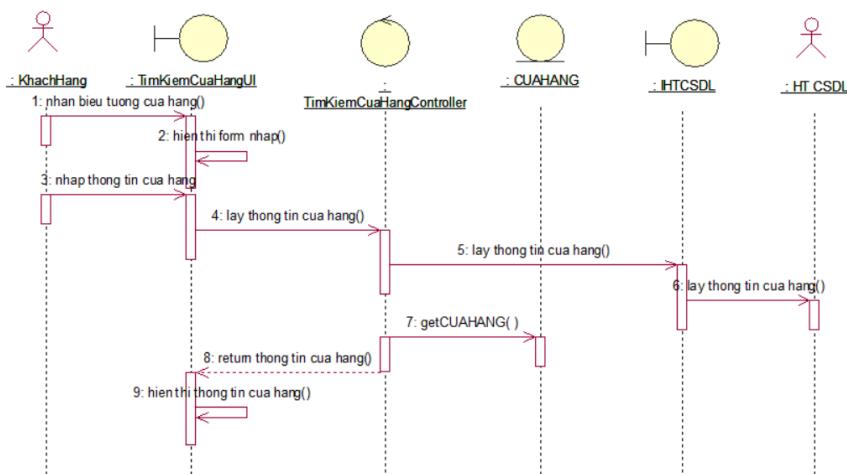
2.1.16.2 Biểu đồ lớp phân tích



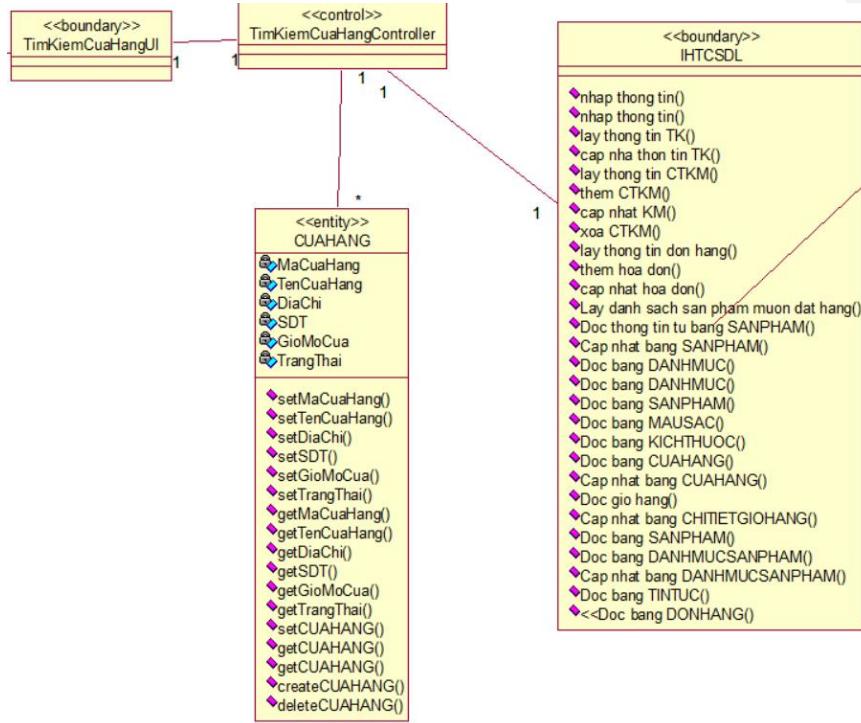
2.1.17 Phân tích use case Tìm kiếm của hàng(Khách hàng)

(Trần Thành Vinh)

2.1.17.1 Biểu đồ trình tự



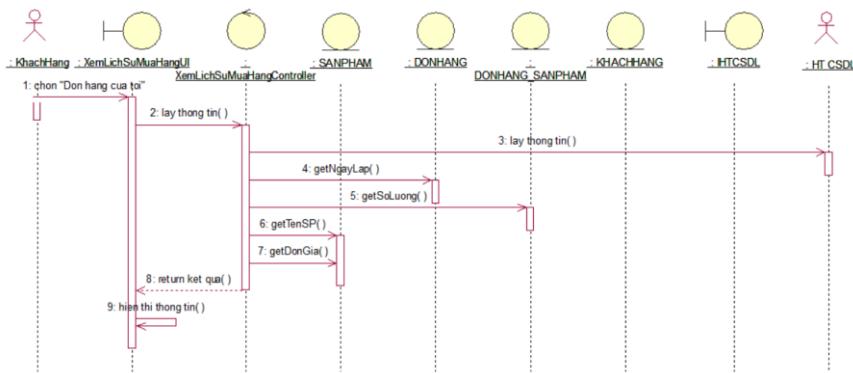
2.1.17.2 Biểu đồ lớp phân tích



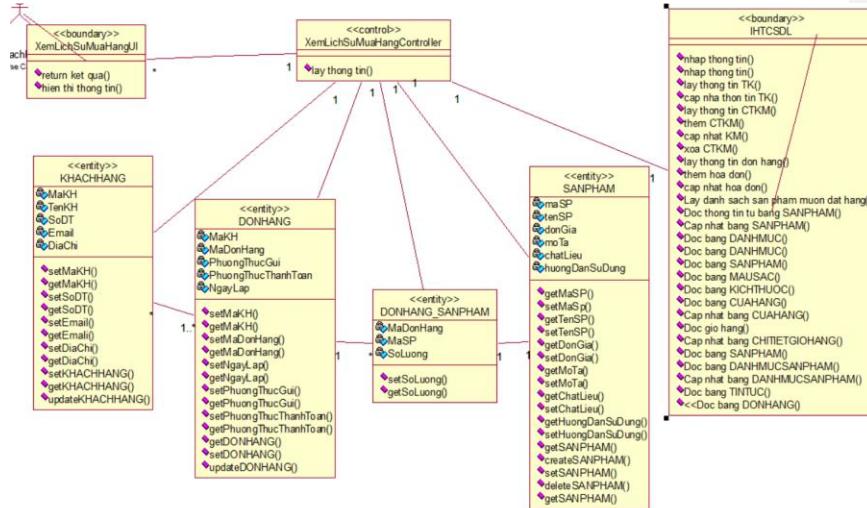
2.1.18 Phân tích use case Xem lịch sử mua hàng(Khách hàng)

(Trần Thành Vinh)

2.1.18.1 Biểu đồ trình tự



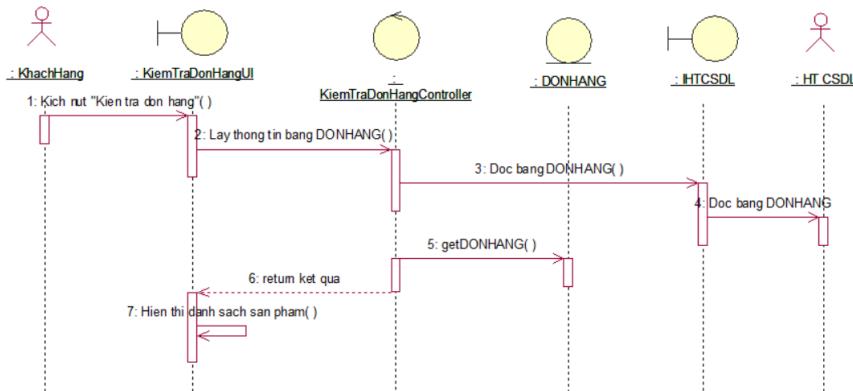
2.1.18.2 Biểu đồ lớp phân tích



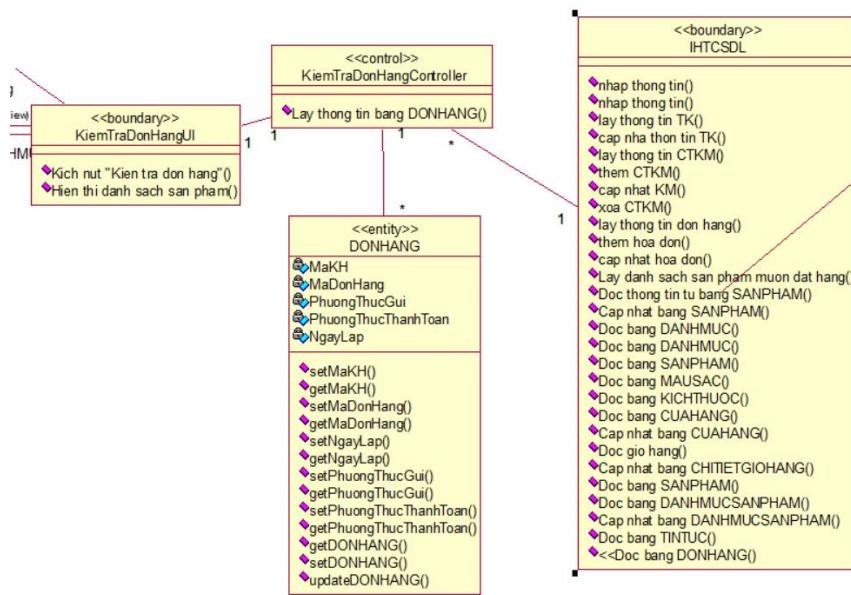
2.1.19 Phân tích use case Kiểm tra đơn hàng(Khách hàng)

(Trần Thành Vinh)

2.1.19.1 Biểu đồ trình tự

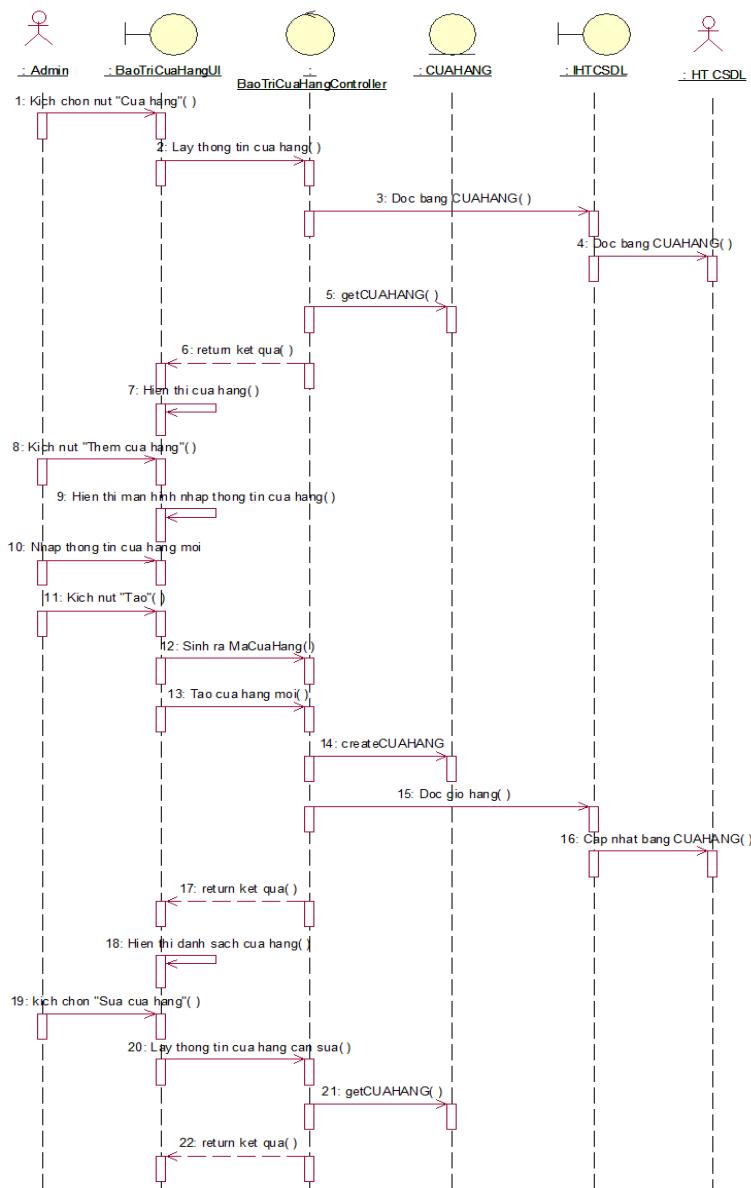


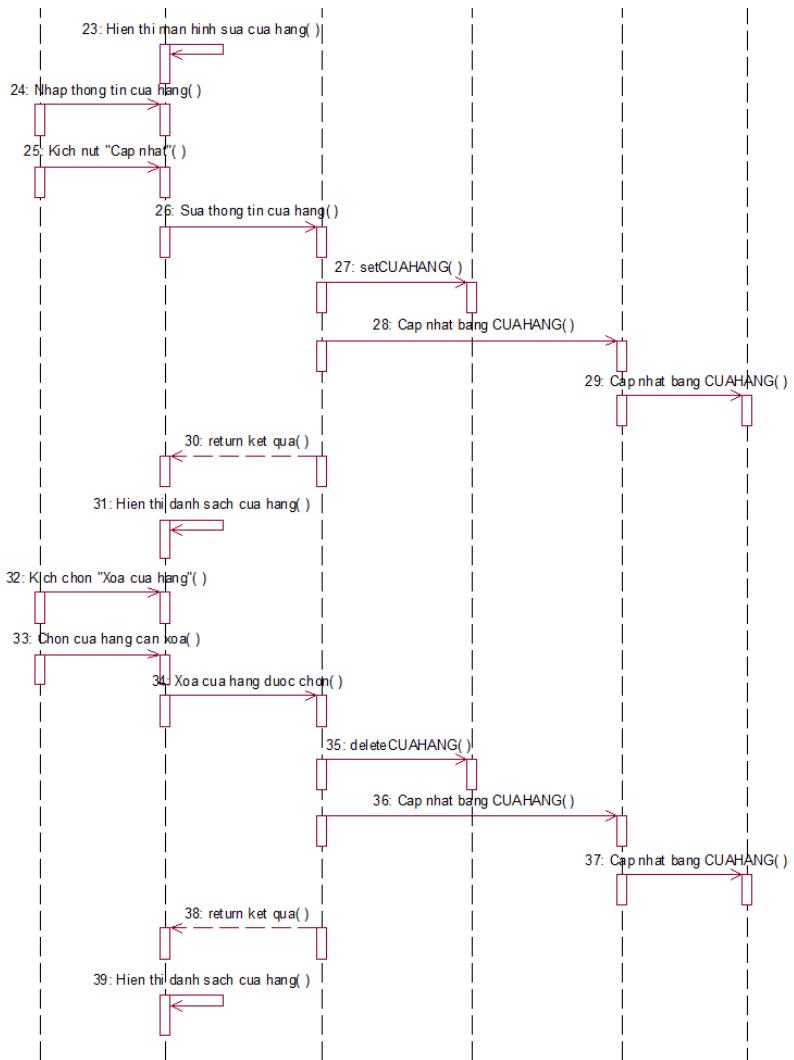
2.1.19.2 Biểu đồ lớp phân tích



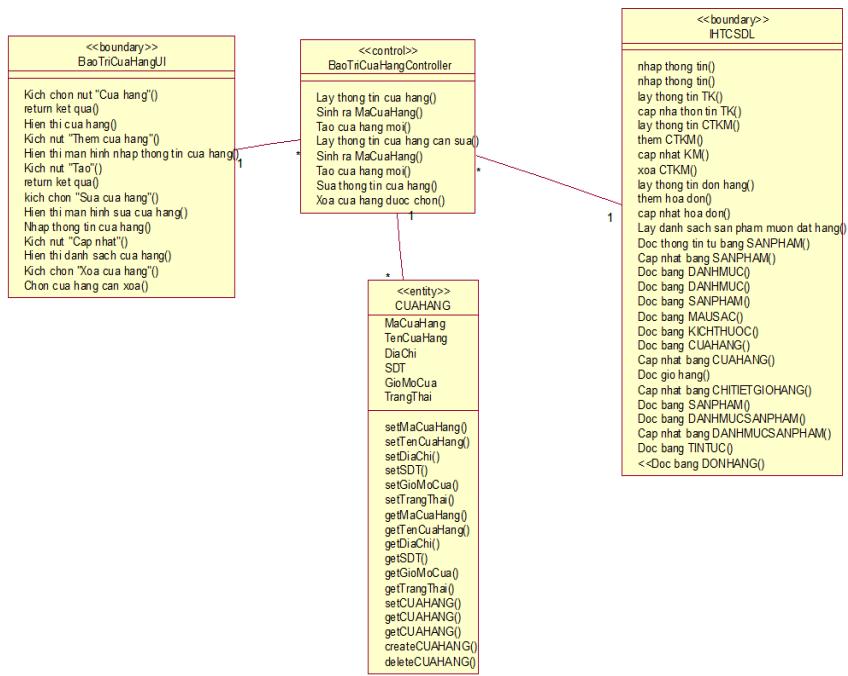
2.1.20 Phân tích use case **Bảo trì cửa hàng(Admin)** (Trần Thành Vinh)

2.1.20.1 Biểu đồ trình tự



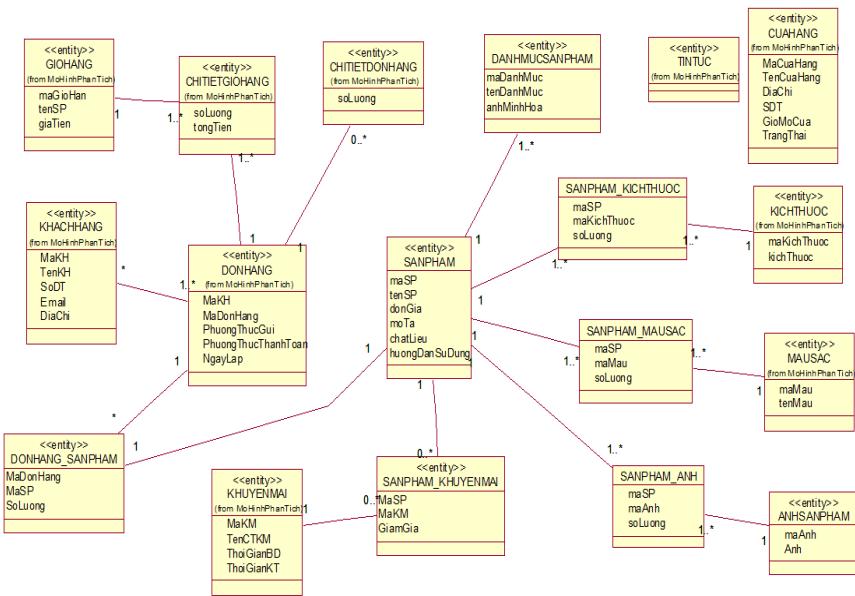


2.1.20.2 Biểu đồ lớp phân tích



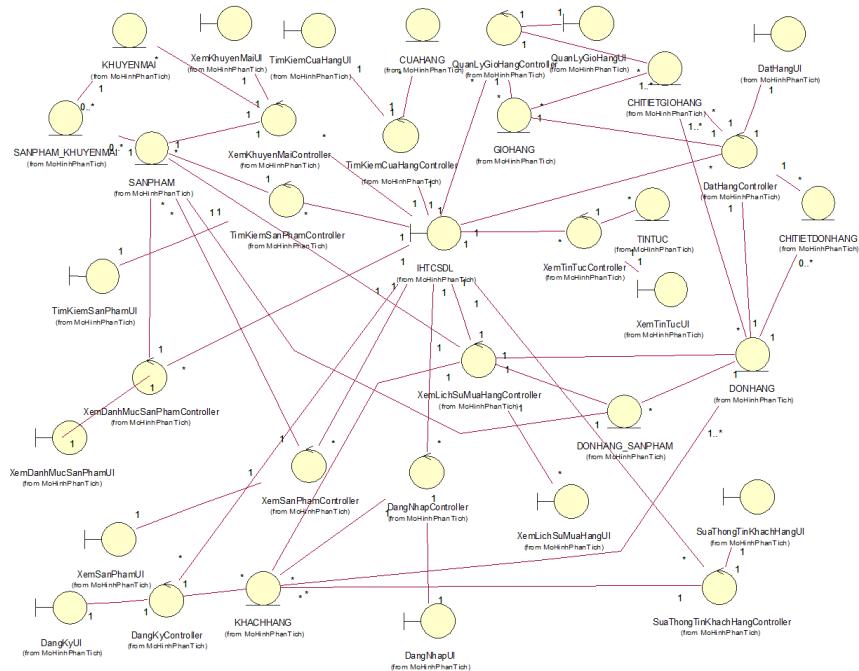
2.2 Các biểu đồ tổng hợp

2.2.1 Biểu đồ các lớp Entity của hệ thống

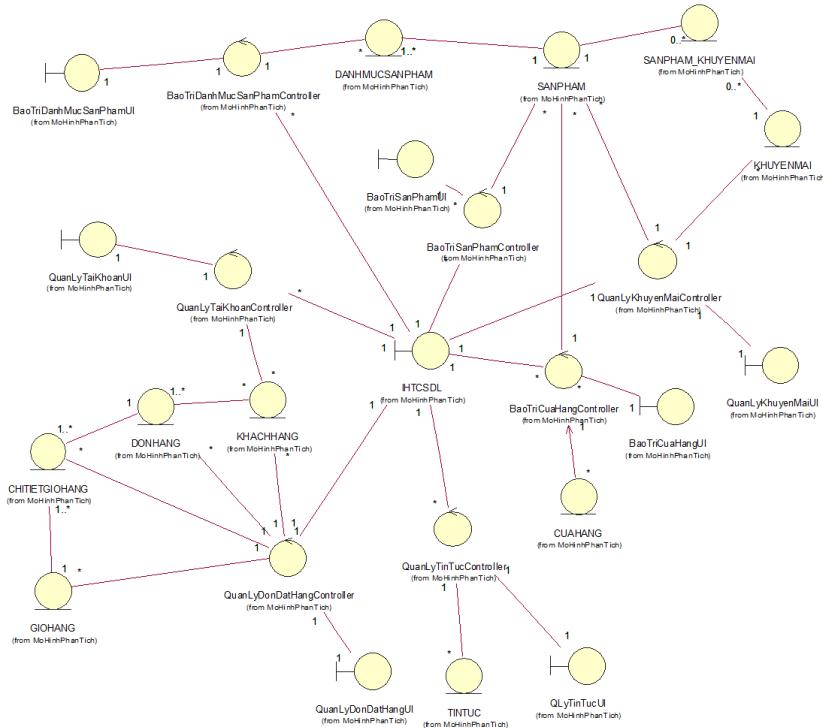


2.2.2 Biểu đồ các lớp phân tích của hệ thống

2.2.2.1 Biểu đồ các lớp phân tích của nhóm use case chính



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

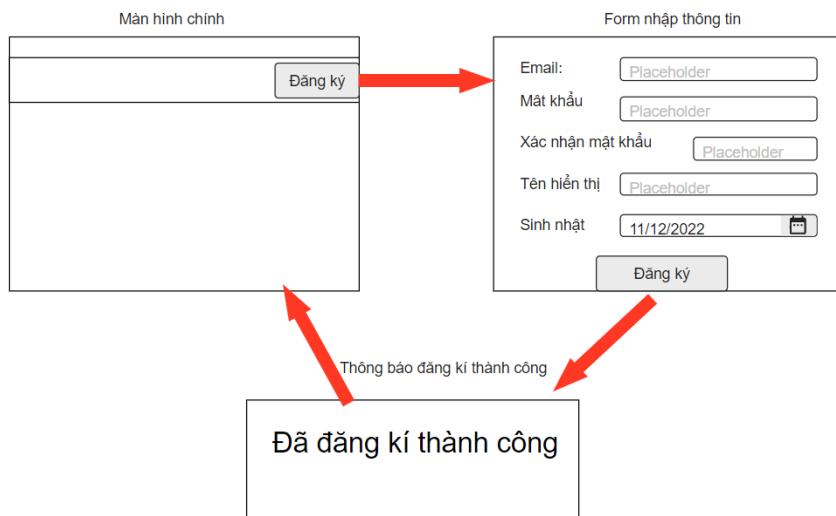


Chương 3. Thiết kế giao diện

3.1 Thiết kế giao diện cho các use case

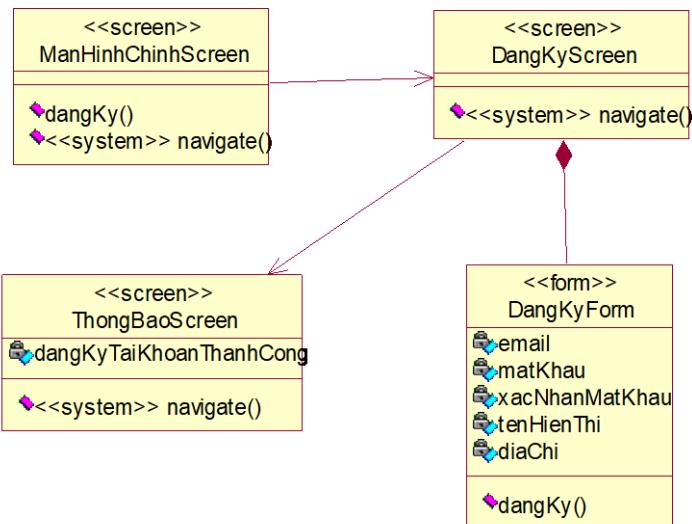
3.1.1 Giao diện use case Đăng ký

3.1.1.1 Hình dung màn hình

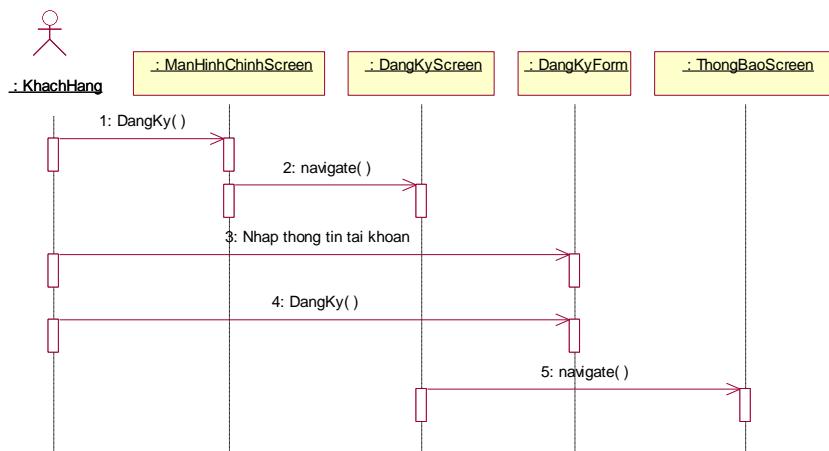


3.1.1.2 Biểu đồ lớp màn hình

Commented [HN3]: Sai mối quan hệ (đã sửa)

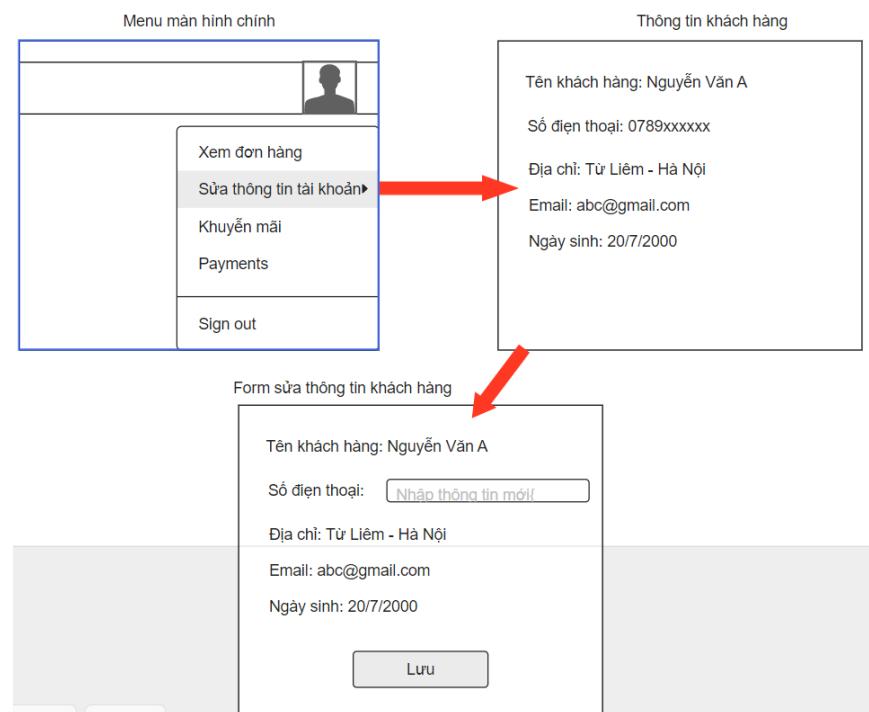


3.1.1.3 Biểu đồ cộng tác của các màn hình

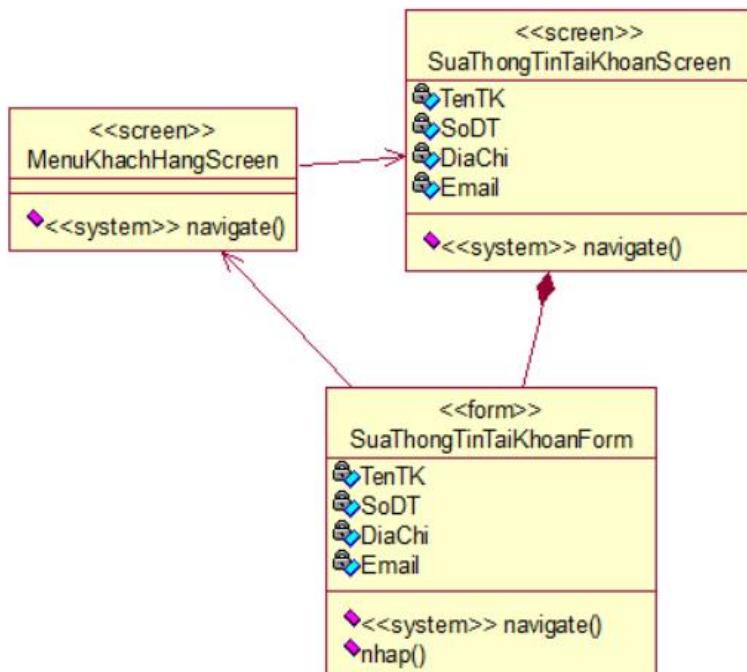


3.1.2 Giao diện use case **Sửa thông tin tài khoản**(Lê Đắc Đạt)

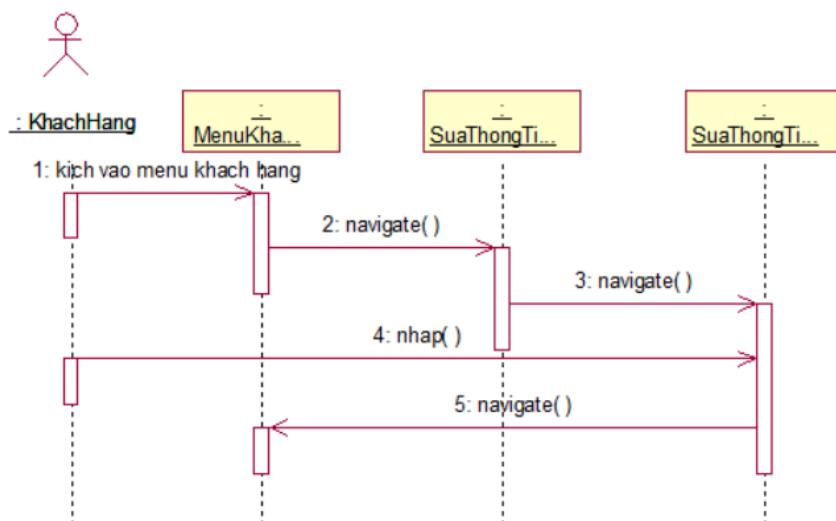
3.1.2.1 Hình dung màn hình



3.1.2.2 Biểu đồ lớp màn hình

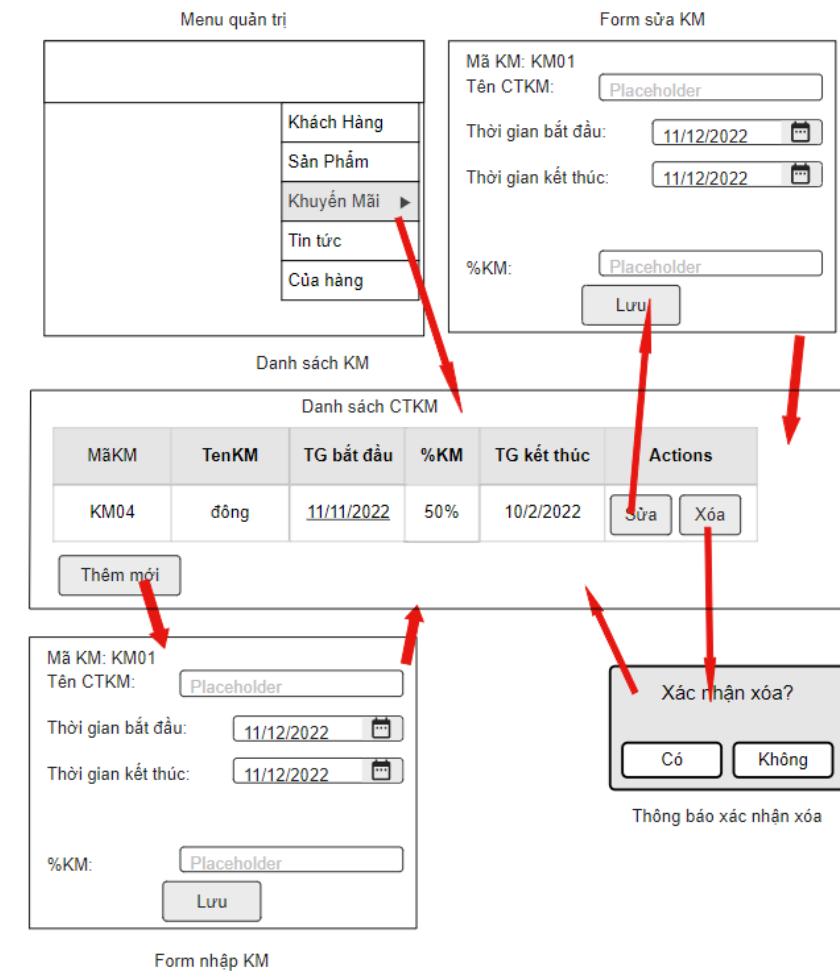


3.1.2.3 Biểu đồ cộng tác của các màn hình

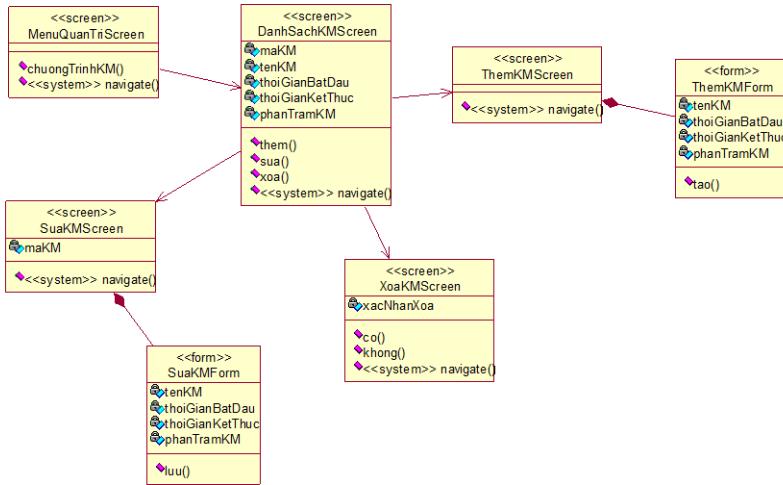


3.1.3 Giao diện use case **Bảo trì khuyến mãi** (Lê Đắc Đạt)

3.1.3.1 Hình dung màn hình

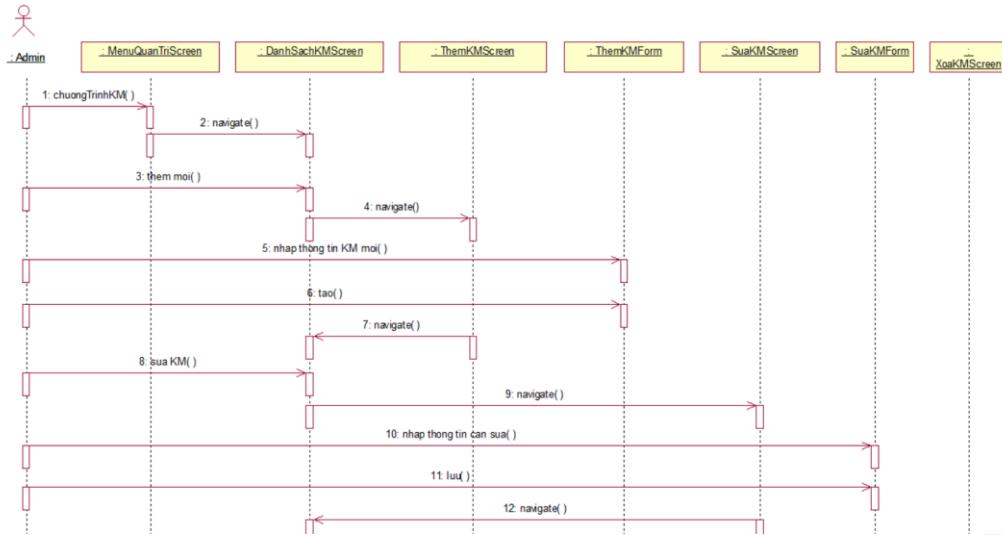


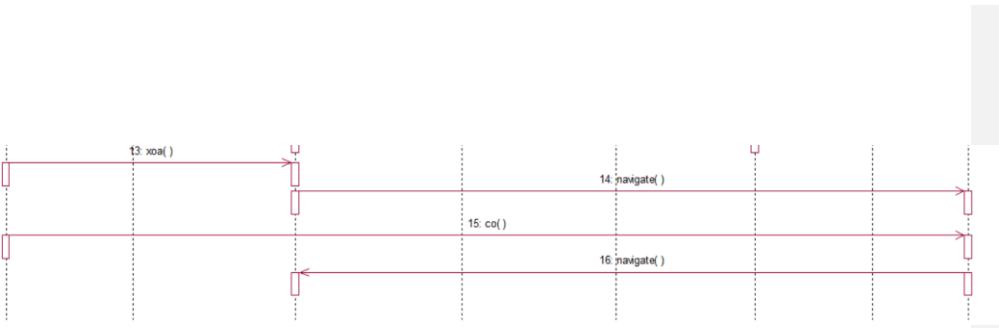
3.1.3.2 Biểu đồ lớp màn hình



Commented [HN4]: Thiếu screen (đã sửa)

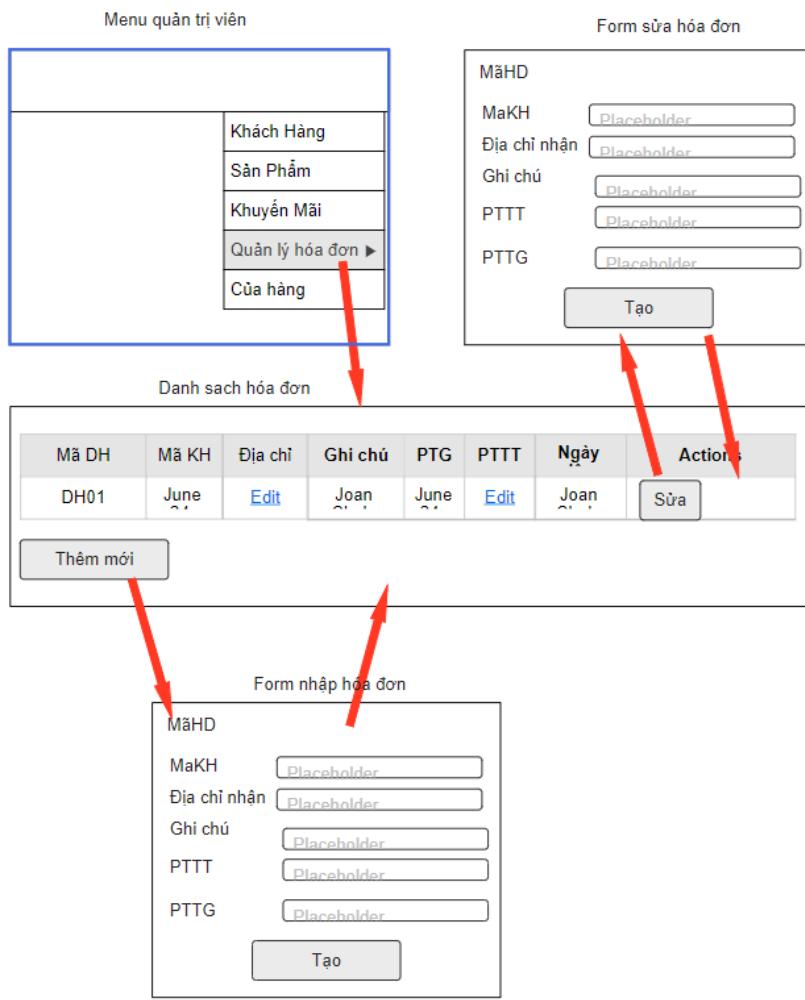
3.1.3.3 Biểu đồ cộng tác của các màn hình



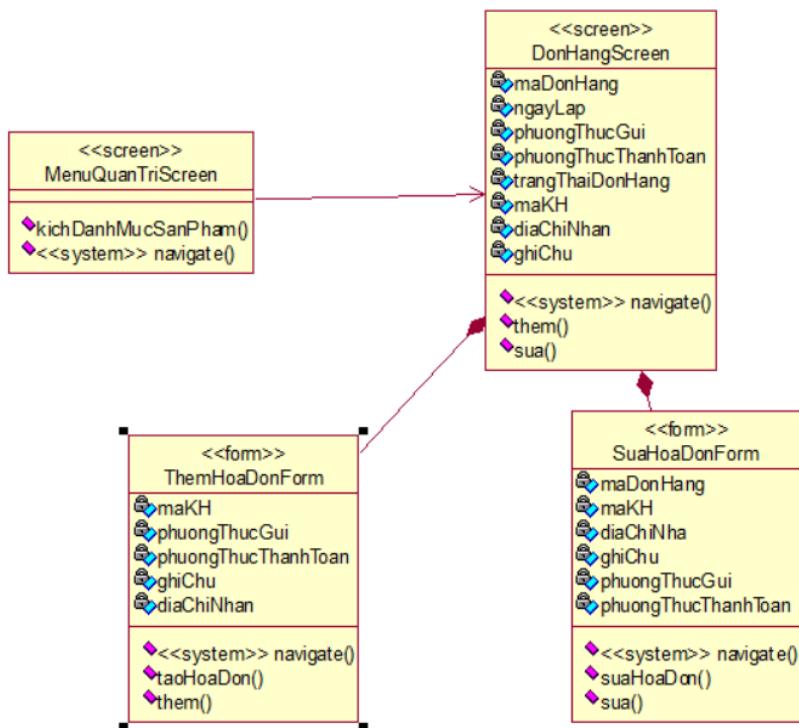


3.1.4 Giao diện use case Quản lý đơn đặt hàng (Lê Đắc Đạt)

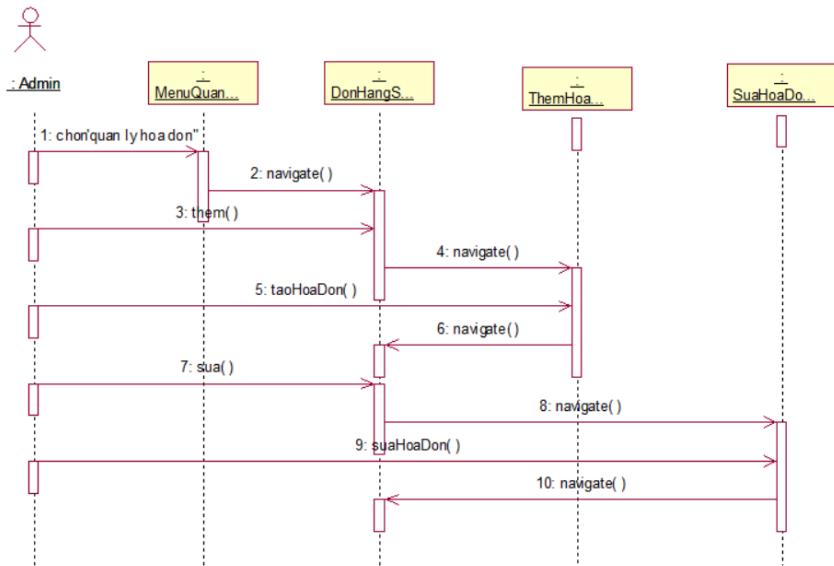
3.1.4.1 Hình dung màn hình



3.1.4.2 Biểu đồ lớp màn hình

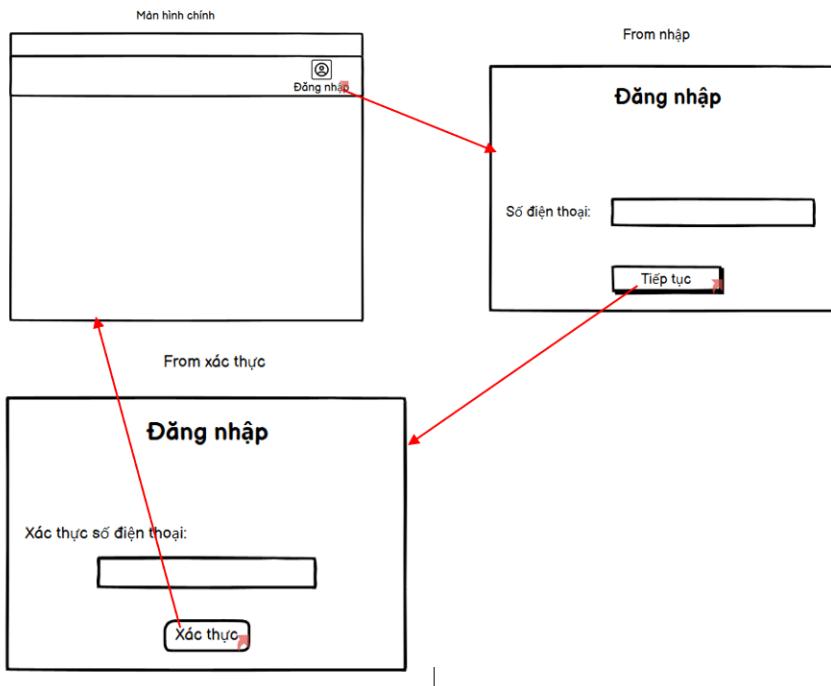


3.1.4.3 Biểu đồ công tác của các màn hình

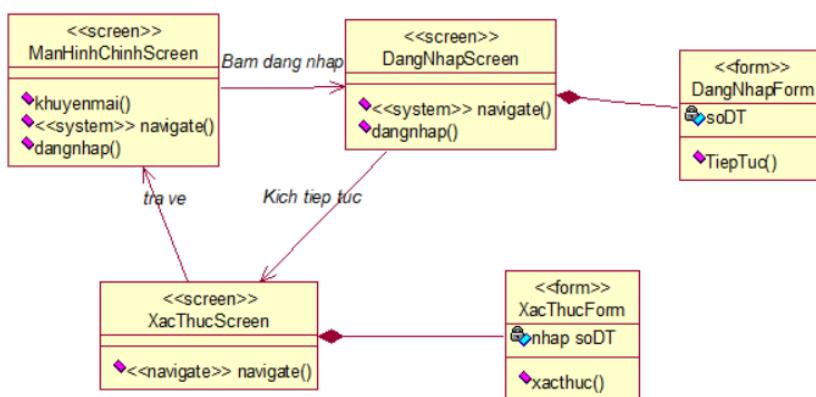


3.1.5 Giao diện use case Đăng nhập

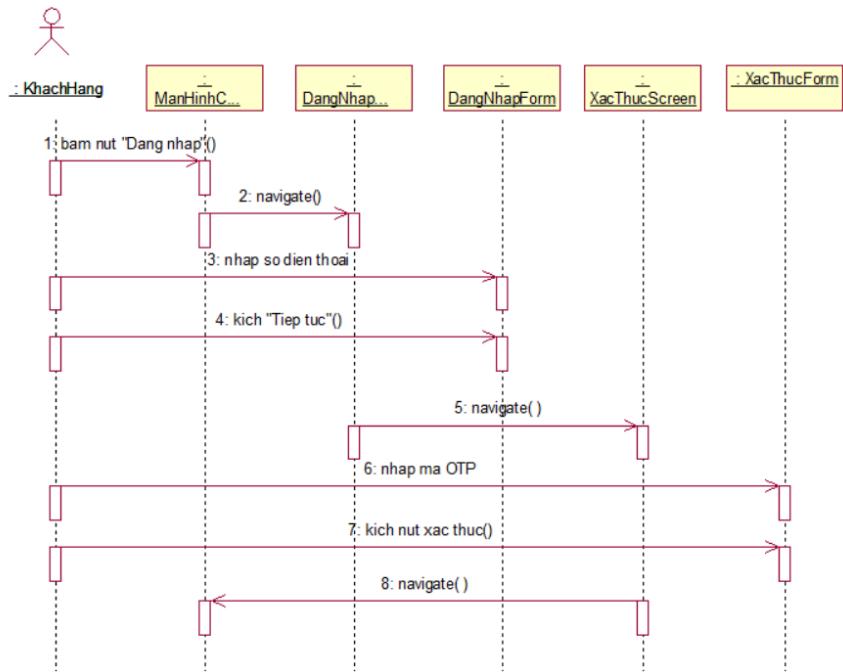
3.1.5.1 Hình dung màn hình



3.1.5.2 Biểu đồ lớp màn hình

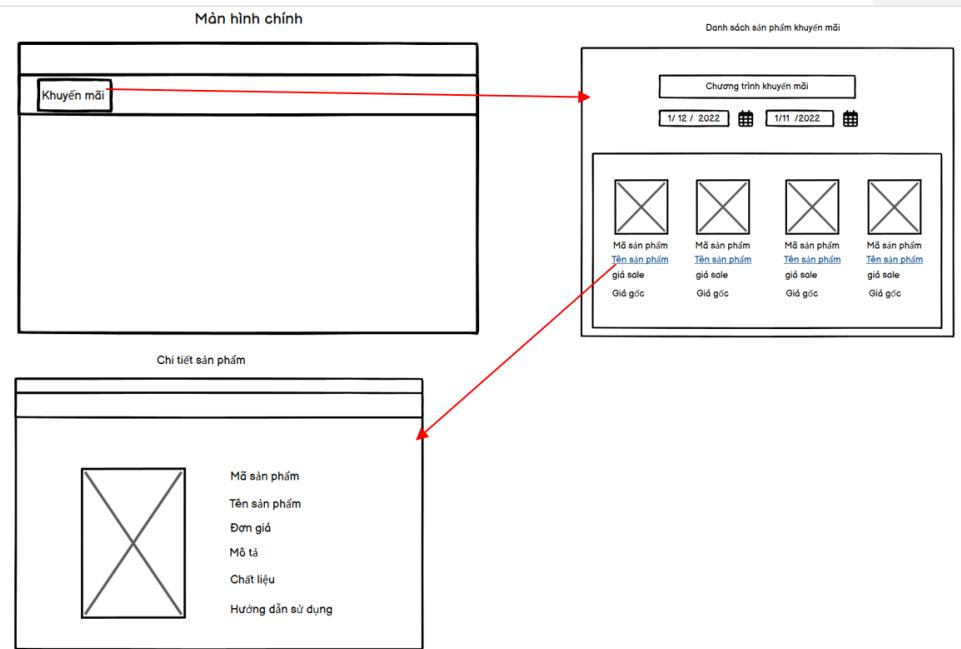


3.1.5.3 Biểu đồ cộng tác của các màn hình

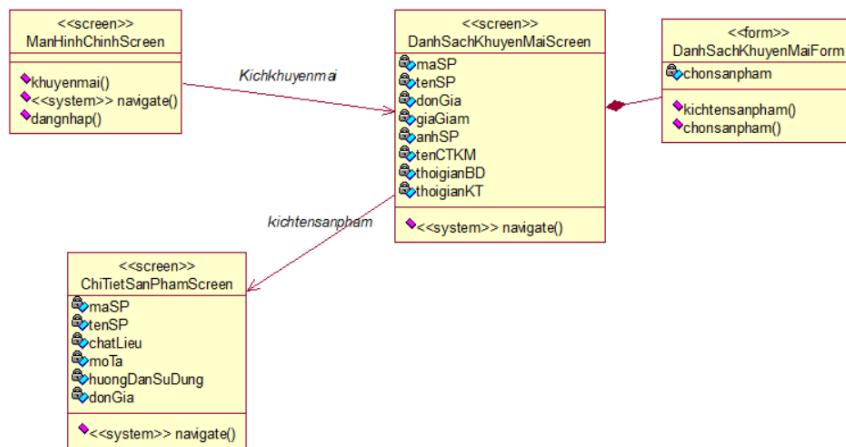


3.1.6 Giao diện use case Xem khuyến mãi (Nguyễn Văn Đạt)

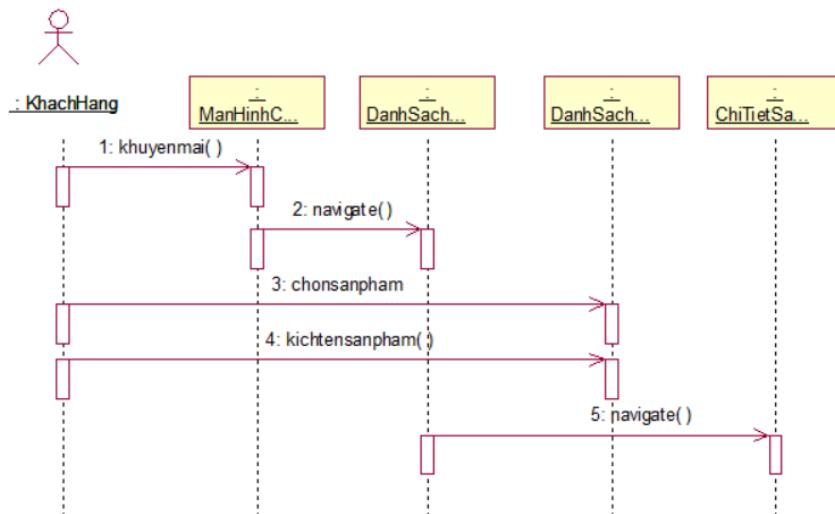
3.1.6.1 Hình dung màn hình



3.1.6.2 Biểu đồ lớp màn hình

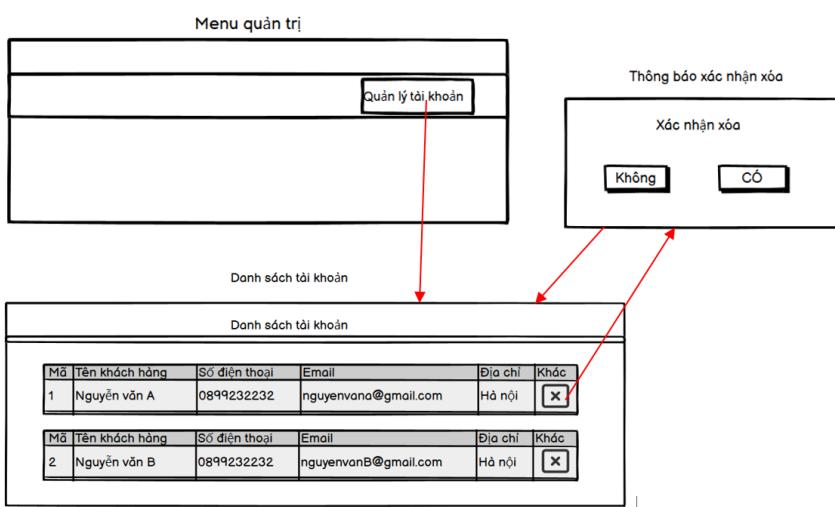


3.1.6.3 Biểu đồ cộng tác của các màn hình

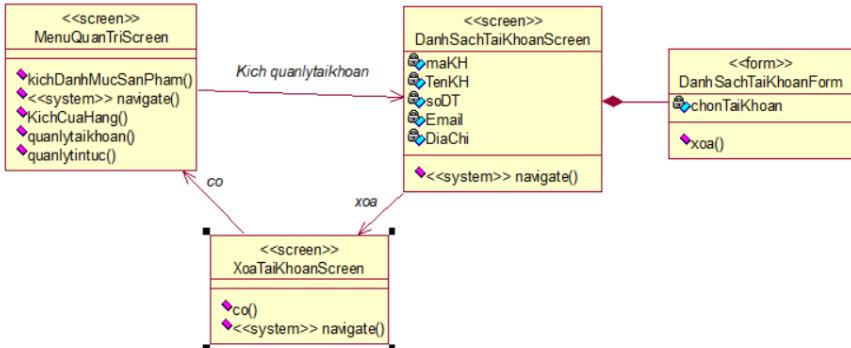


3.1.7 Giao diện use case Quản lý tài khoản (Nguyễn Văn Đạt)

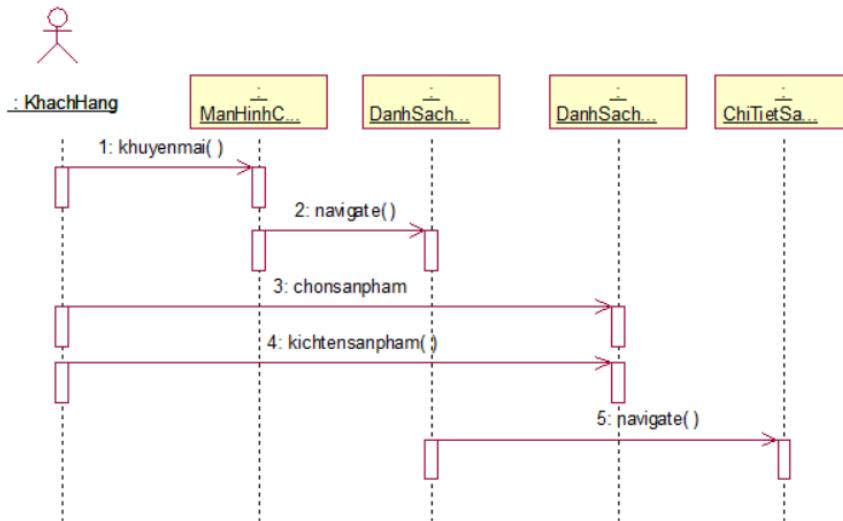
3.1.7.1 Hình dung màn hình



3.1.7.2 Biểu đồ lớp màn hình

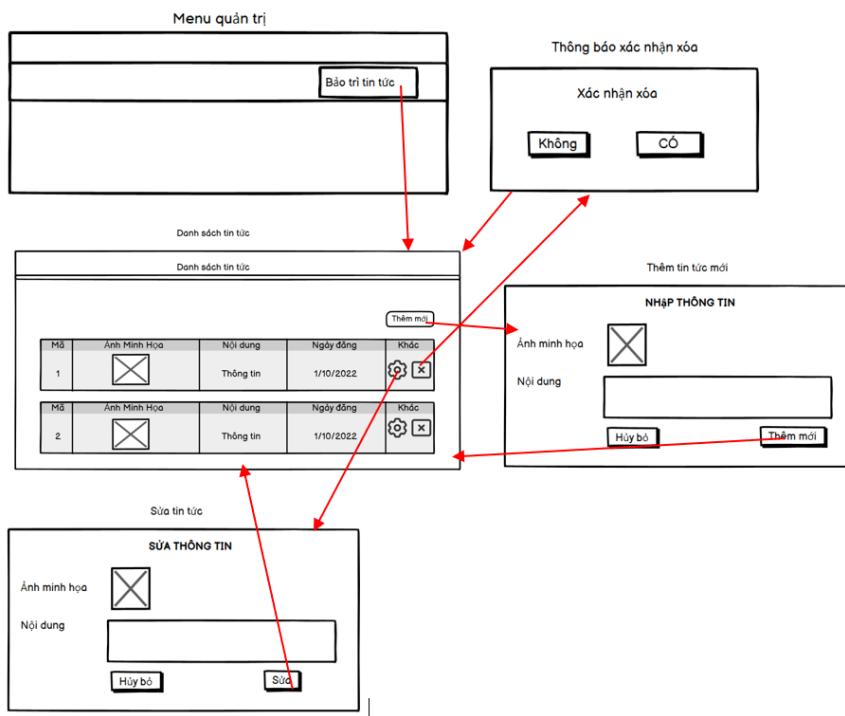


3.1.7.3 Biểu đồ cộng tác của các màn hình

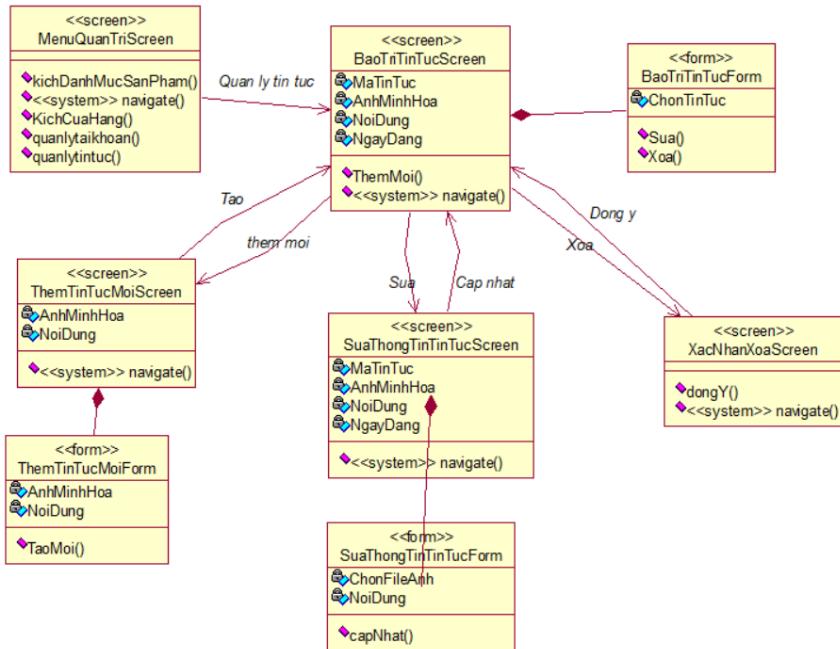


3.1.8 Giao diện use case **Bảo trì tin tức** (Nguyễn Văn Đạt)

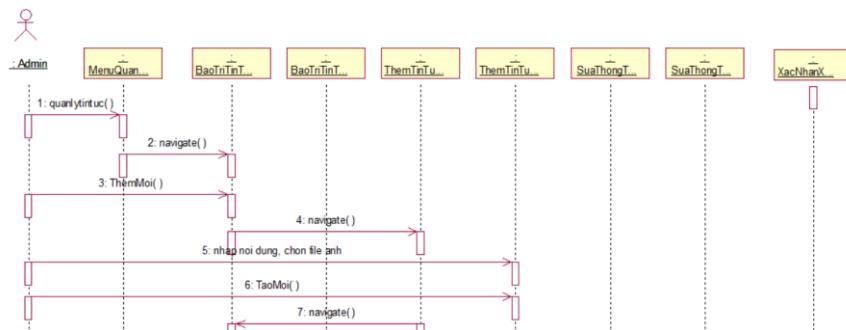
3.1.8.1 Hình dung màn hình

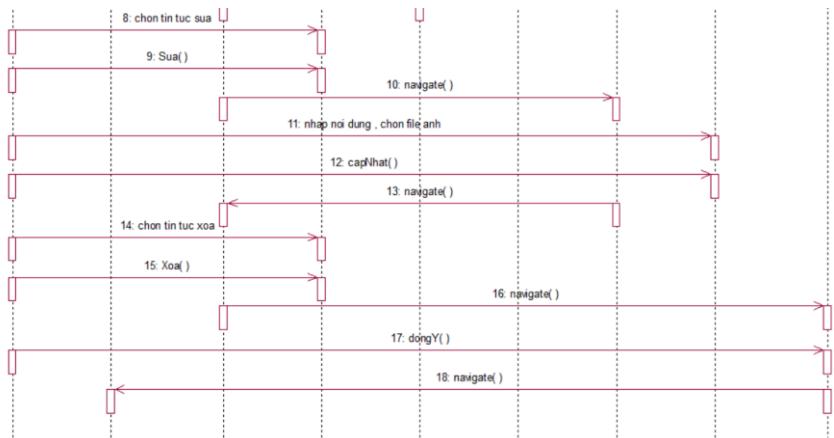


3.1.8.2 Biểu đồ lớp màn hình



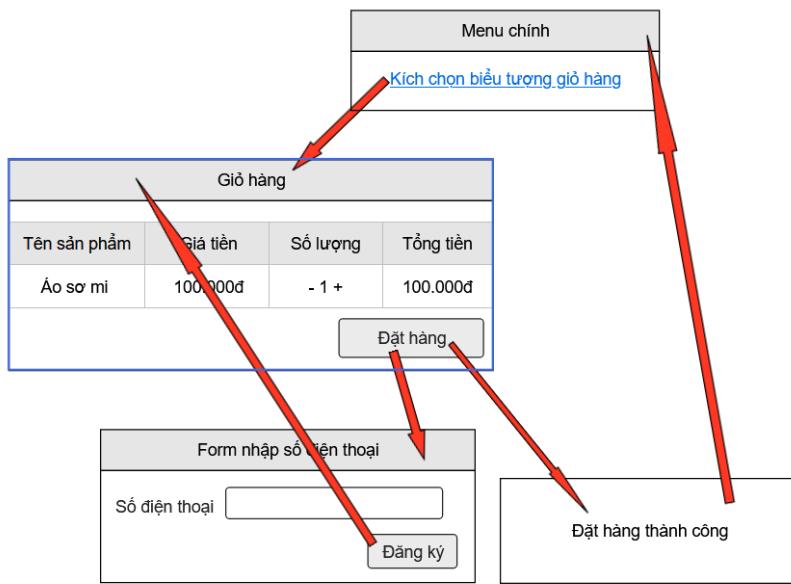
3.1.8.3 Biểu đồ cộng tác của các màn hình



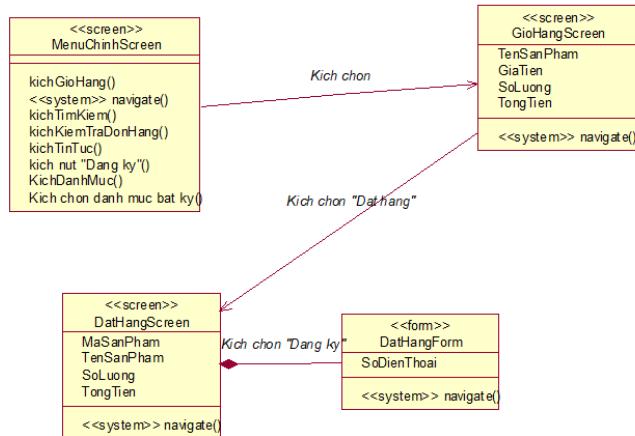


3.1.9 Giao diện use case Đặt hàng(Khách hàng) (Nguyễn Trung Hậu)

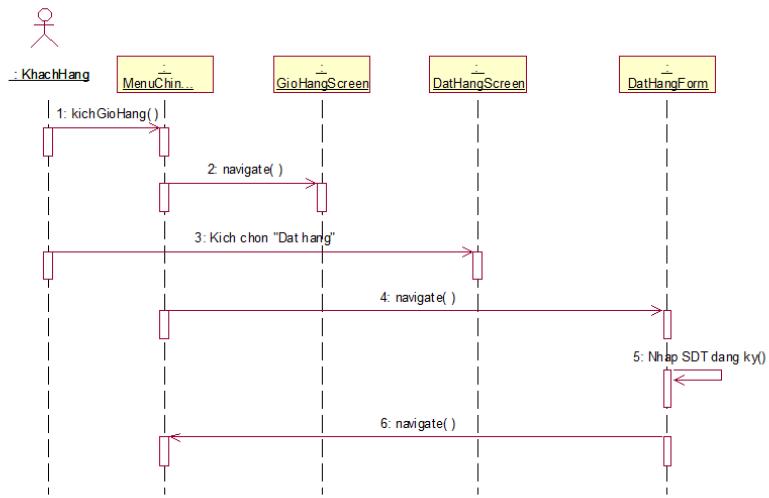
3.1.9.1 Hình dung màn hình



3.1.9.2 Biểu đồ lớp màn hình

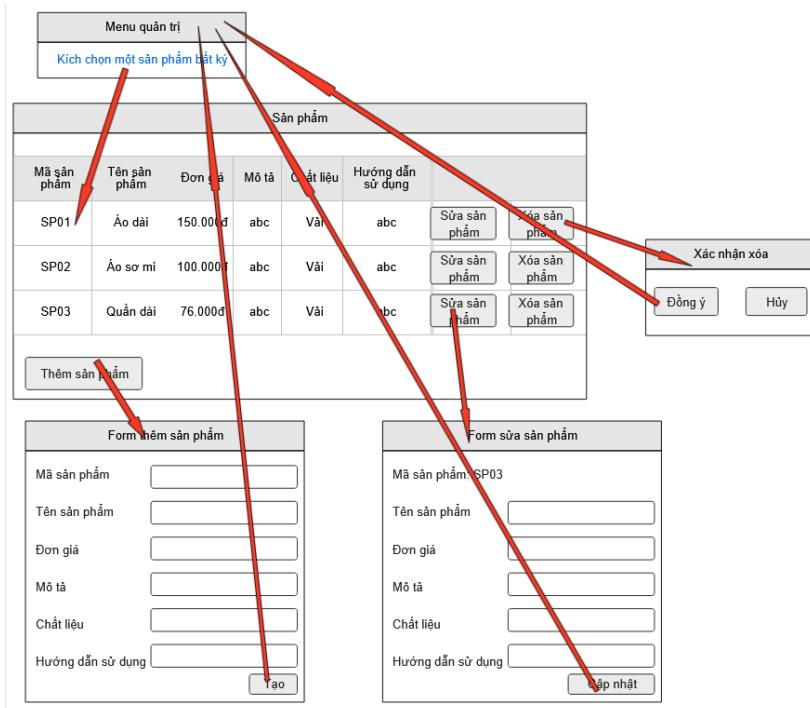


3.1.9.3 Biểu đồ cộng tác của các màn hình

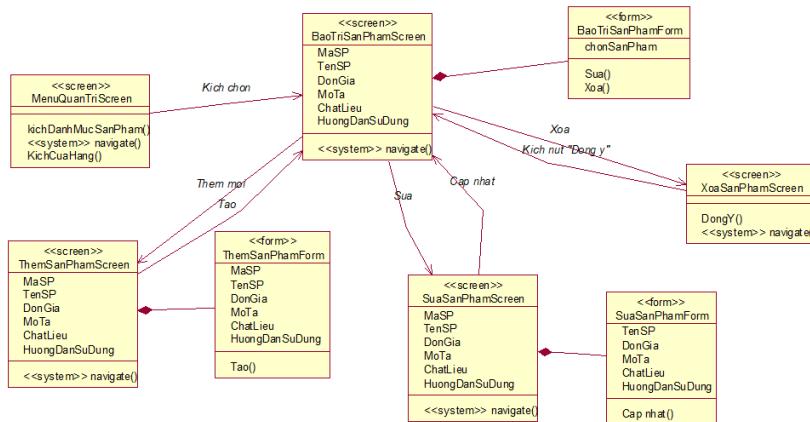


3.1.10 Giao diện use case Bảo trì sản phẩm (admin)(Nguyễn Trung Hậu)

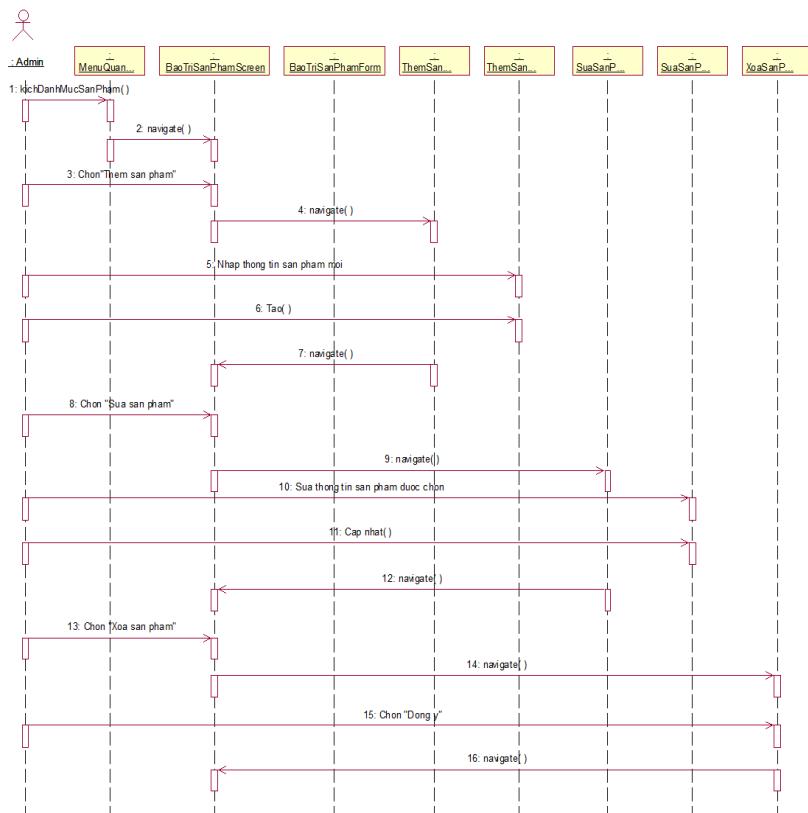
3.1.10.1 Hình dung màn hình



3.1.10.2 Biểu đồ lớp màn hình

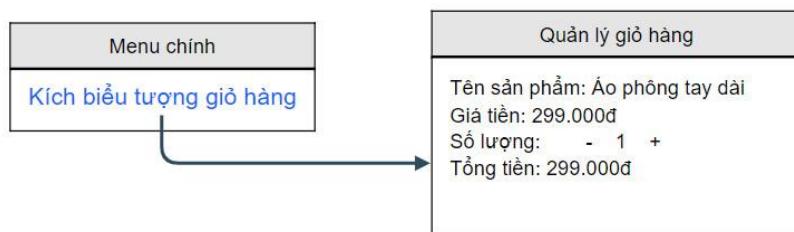


3.1.10.3 Biểu đồ cộng tác của các màn hình

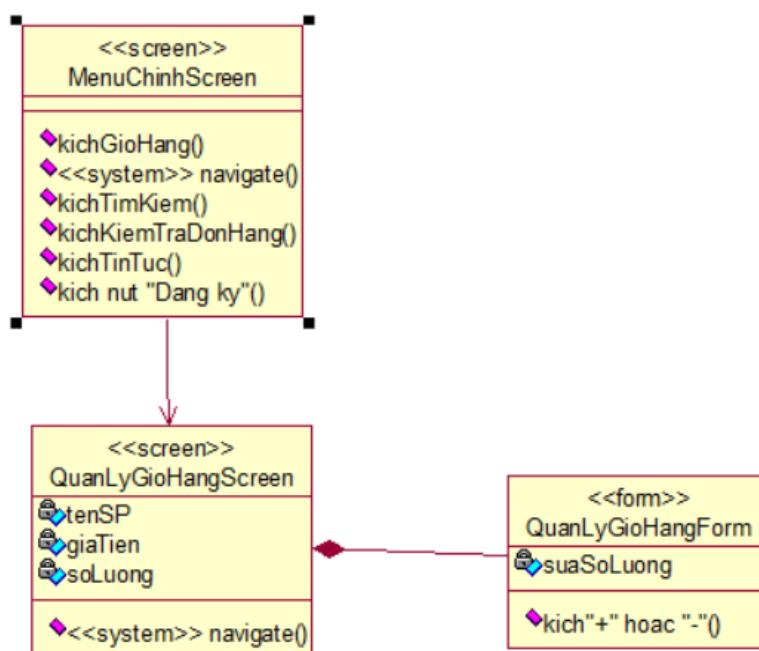


3.1.11 Giao diện use case Quản lý giỏ hàng (Nguyễn Trung Hậu)

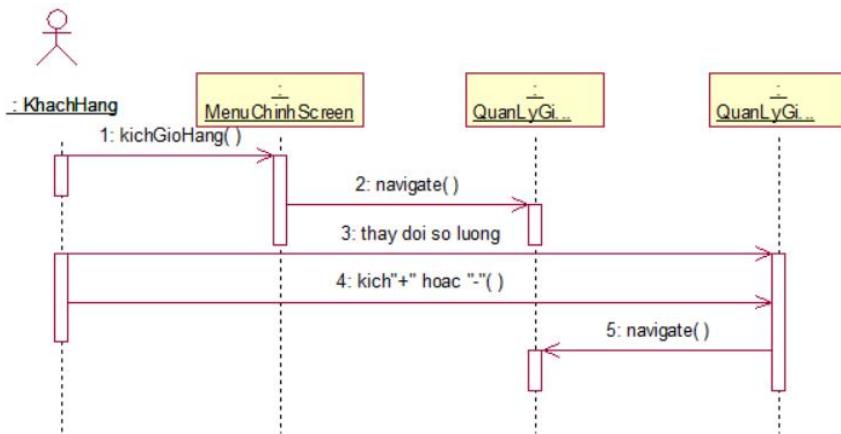
3.1.11.1 Hình dung màn hình



3.1.11.2 Biểu đồ lớp màn hình

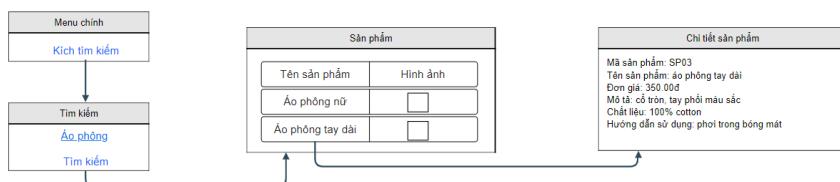


3.1.11.3 Biểu đồ cộng tác của các màn hình

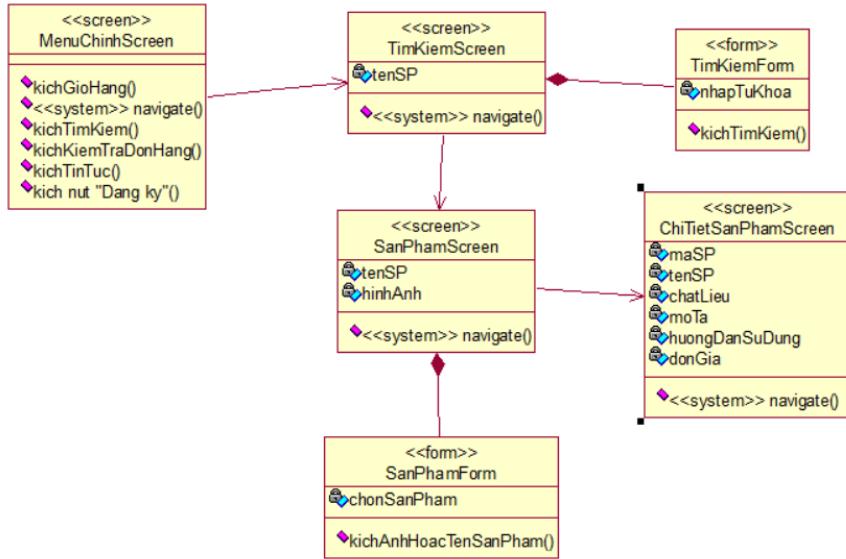


3.1.12 Giao diện use case Tìm kiếm sản phẩm (Nguyễn Trung Hậu)

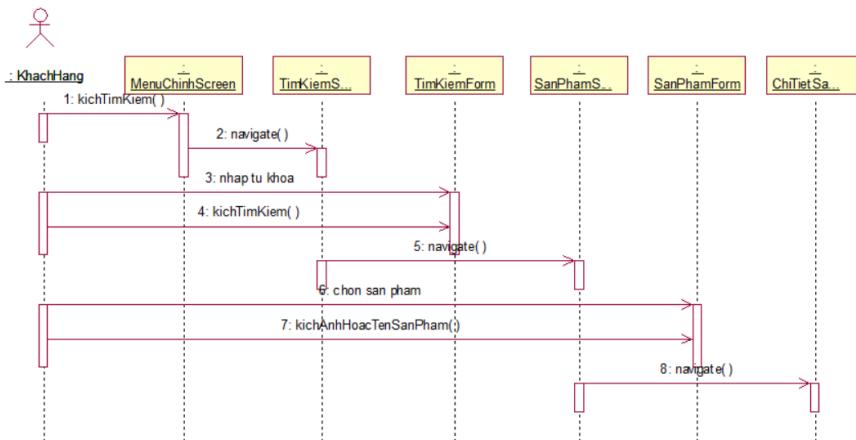
3.1.12.1 Hình dung màn hình



3.1.12.2 Biểu đồ lớp màn hình

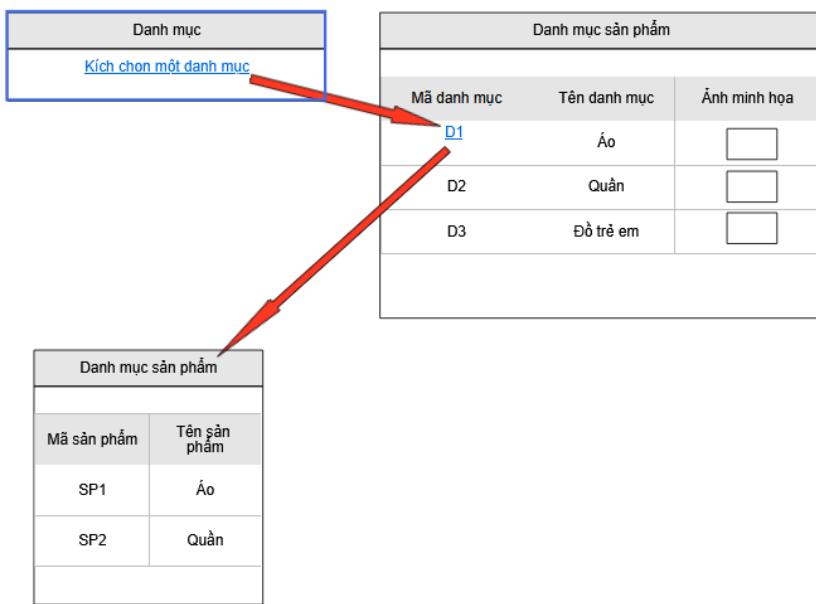


3.1.12.3 Biểu đồ cộng tác của các màn hình

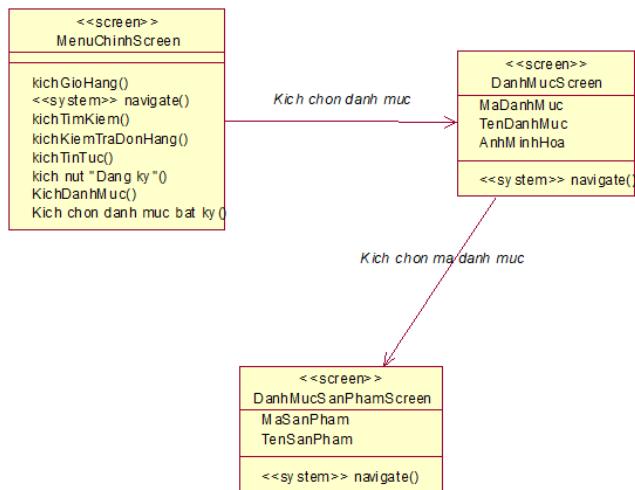


3.1.13 Giao diện use case Xem danh mục sản phẩm(Khách hàng) (Nguyễn Quang Huy)

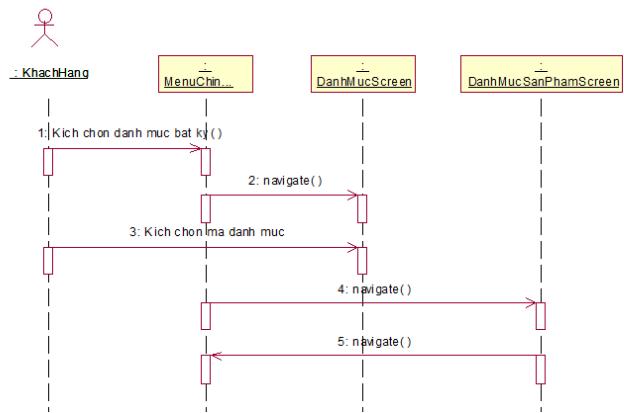
3.1.13.1 Hình dung màn hình



3.1.13.2 Biểu đồ lớp màn hình

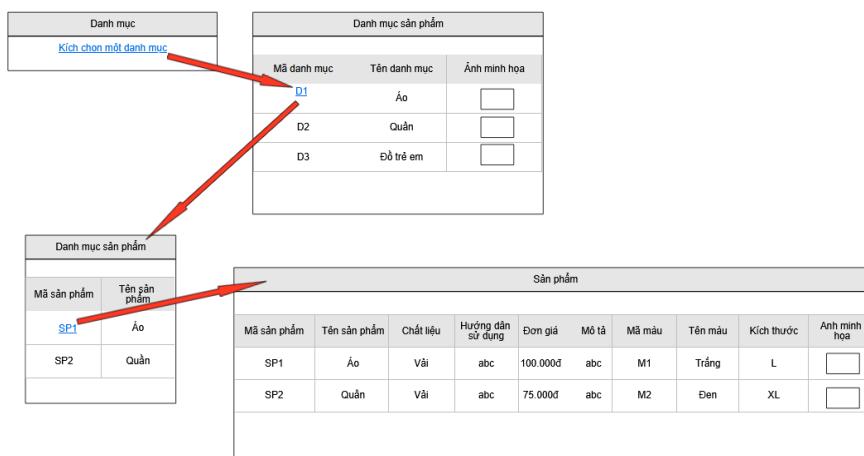


3.1.13.3 Biểu đồ cộng tác của các màn hình

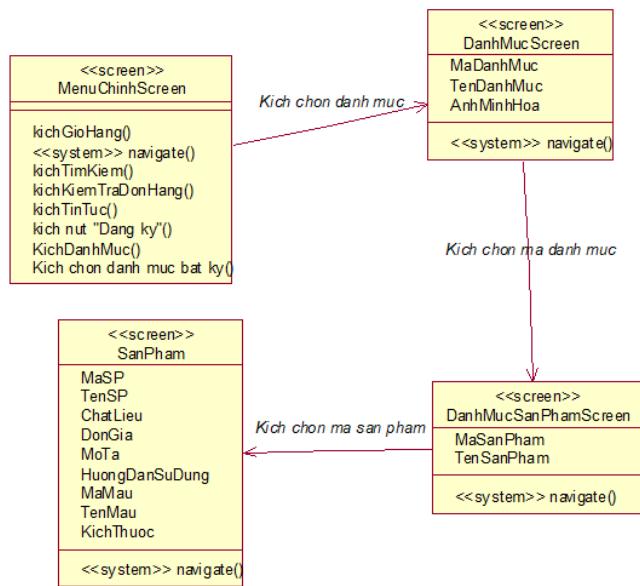


3.1.14 Giao diện use case Xem sản phẩm (Khách hàng) (Nguyễn Quang Huy)

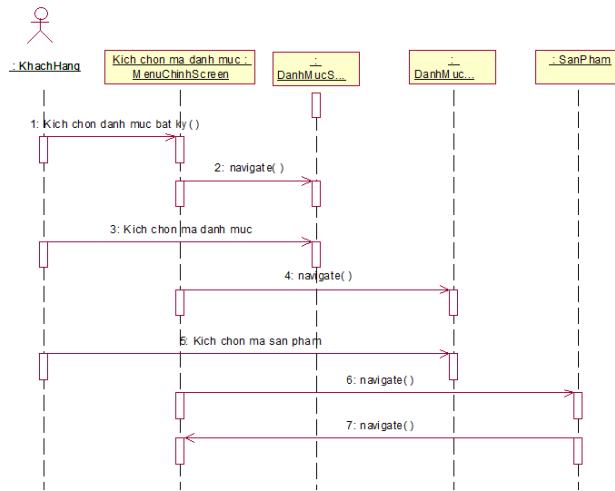
3.1.14.1 Hình dung màn hình



3.1.14.2 Biểu đồ lớp màn hình

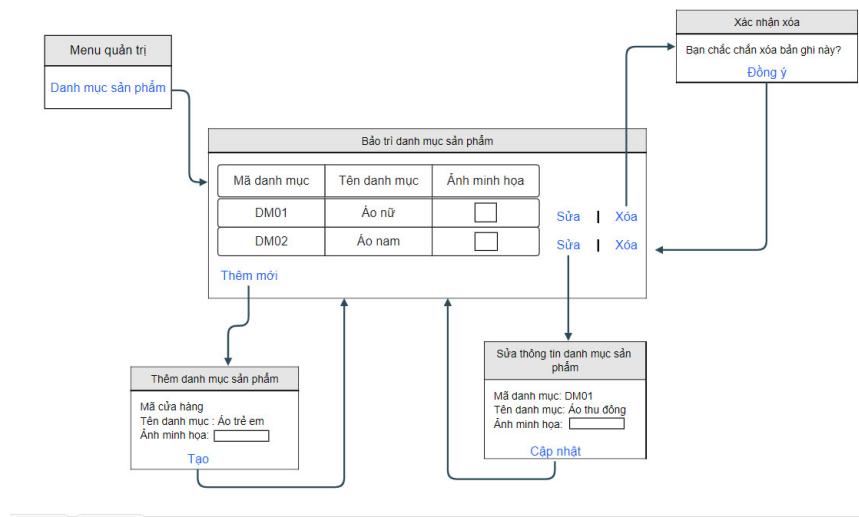


3.1.14.3 Biểu đồ cộng tác của các màn hình

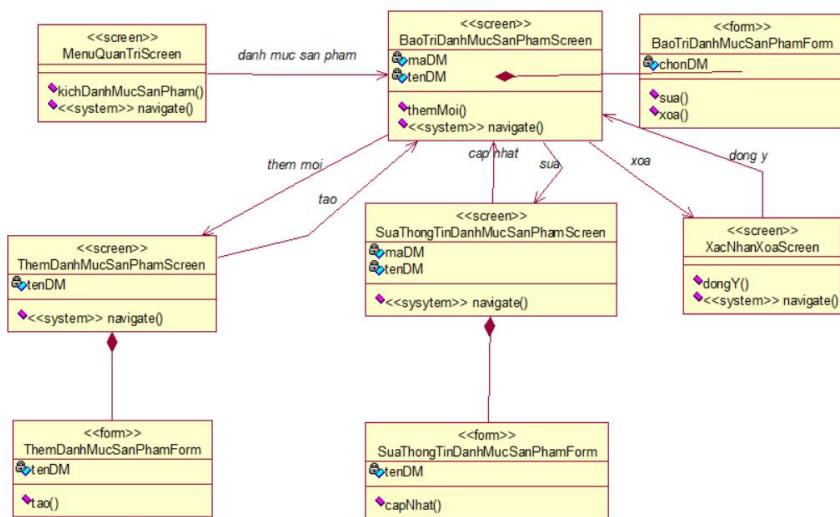


3.1.15 Giao diện use case Bảo trì danh mục sản phẩm(admin) (Nguyễn Quang Huy)

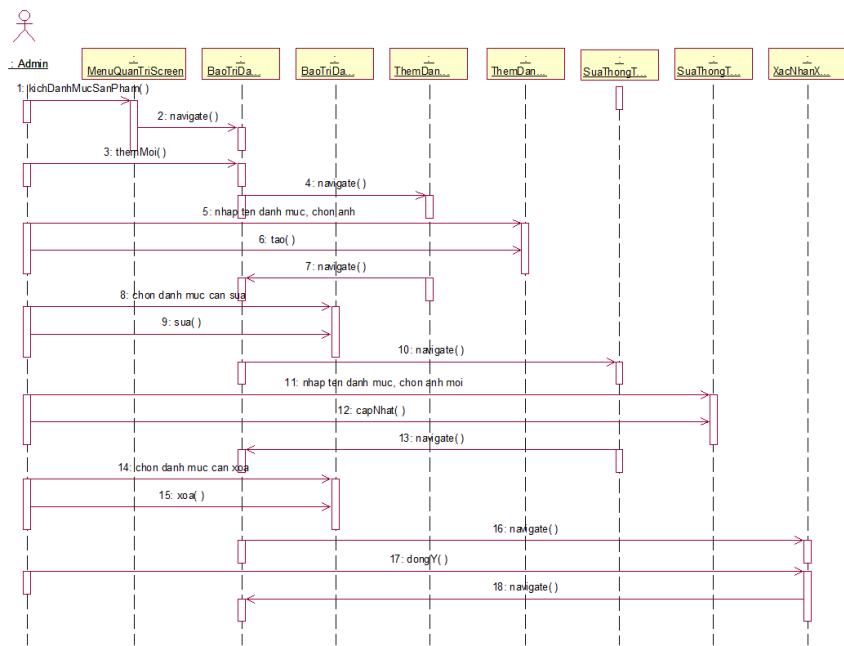
3.1.15.1 Hình dung màn hình



3.1.15.2 Biểu đồ lớp màn hình



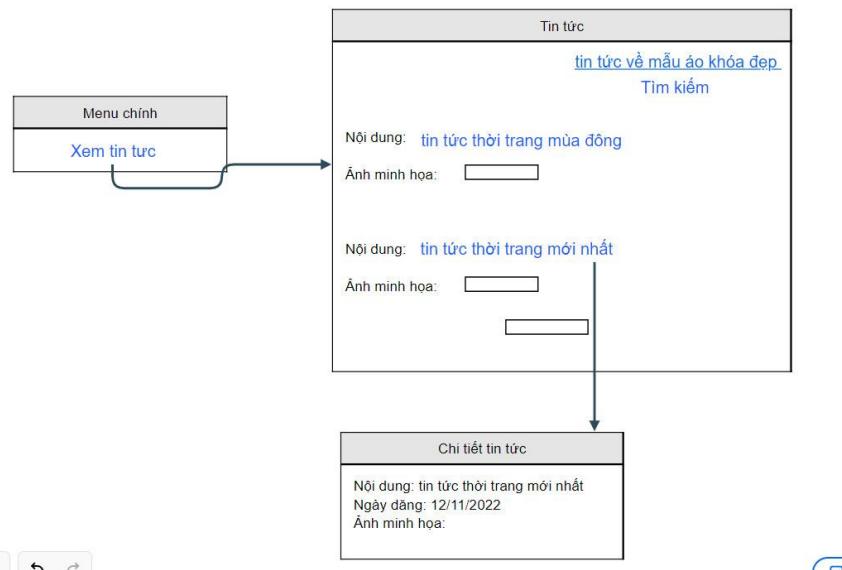
3.1.15.3 Biểu đồ cộng tác của các màn hình



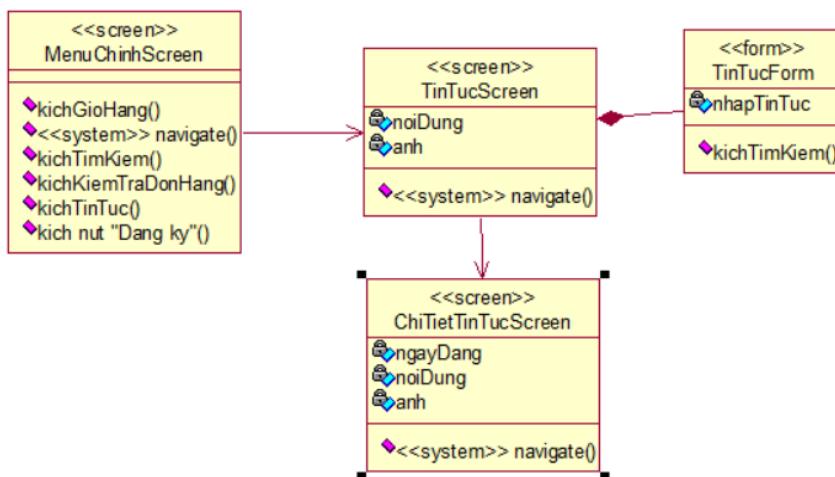
3.1.16 Giao diện use case Xem tin tức(khách hàng)

(Nguyễn Quang Huy)

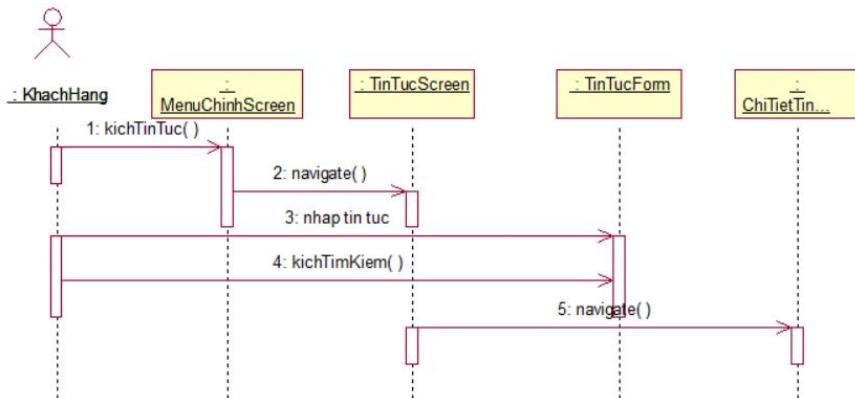
3.1.16.1 Hình dung màn hình



3.1.16.2 Biểu đồ lớp màn hình

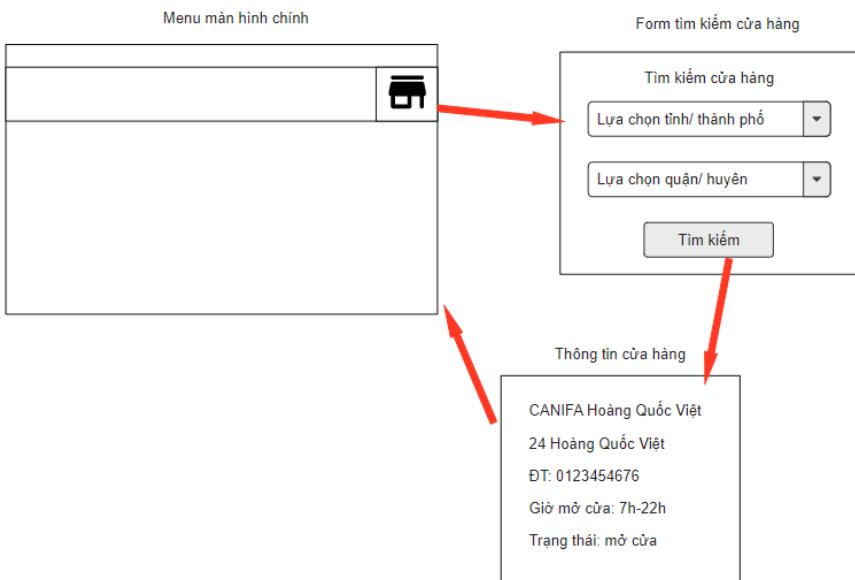


3.1.16.3 Biểu đồ cộng tác của các màn hình

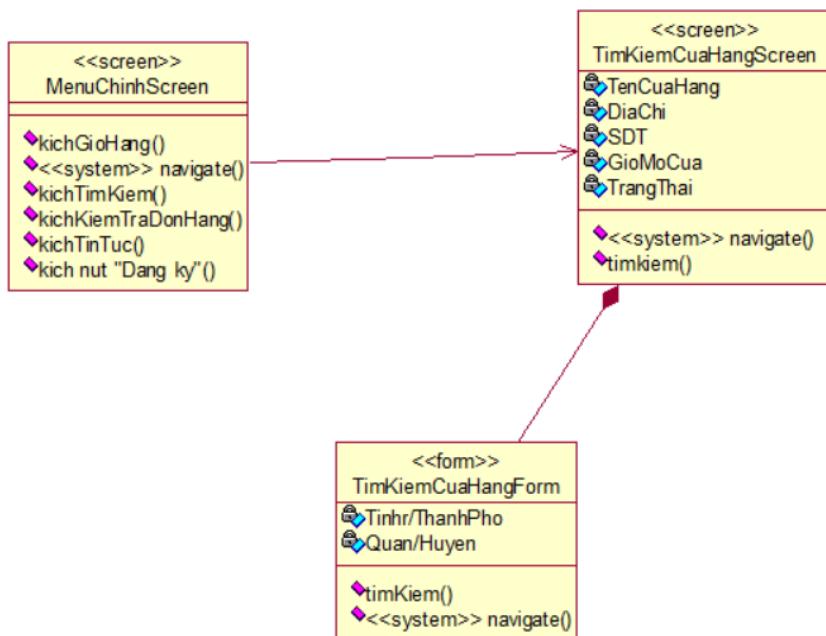


3.1.17 Giao diện use case Tìm kiếm cửa hàng (Trần Thành Vinh)

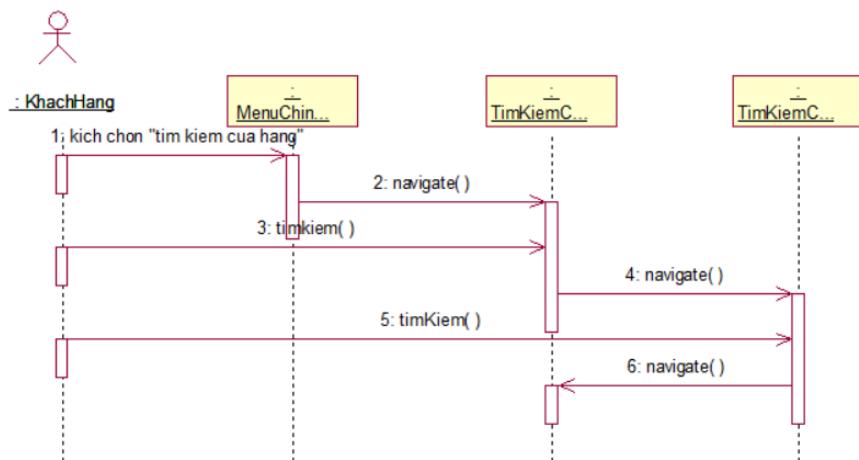
3.1.17.1 Hình dung màn hình



3.1.17.2 Biểu đồ lớp màn hình

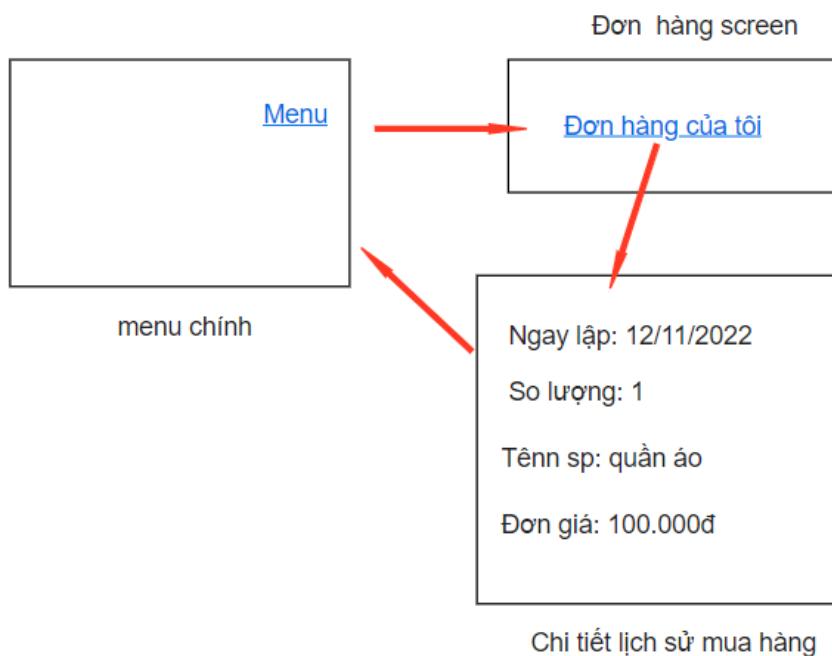


3.1.17.3 Biểu đồ cộng tác của các màn hình

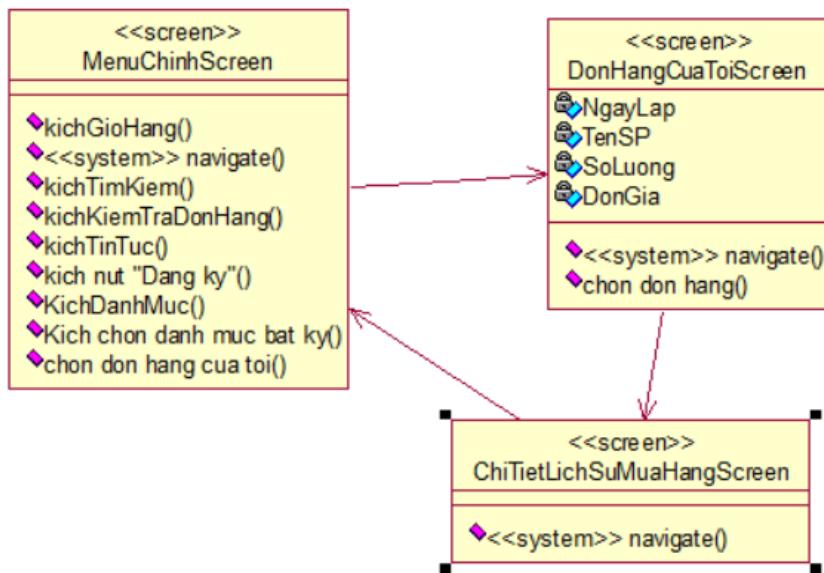


3.1.18 Giao diện use case **Xem lịch sử mua hàng** (Trần Thành Vinh)

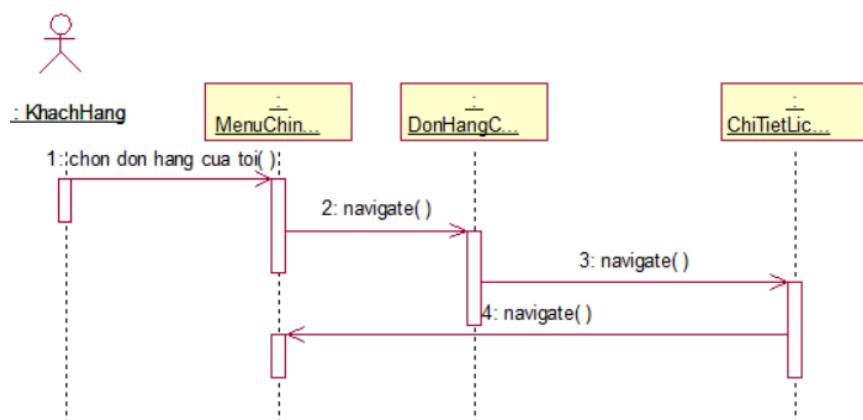
3.1.18.1 Hình dung màn hình



3.1.18.2 Biểu đồ lớp màn hình



3.1.18.3 Biểu đồ cộng tác của các màn hình

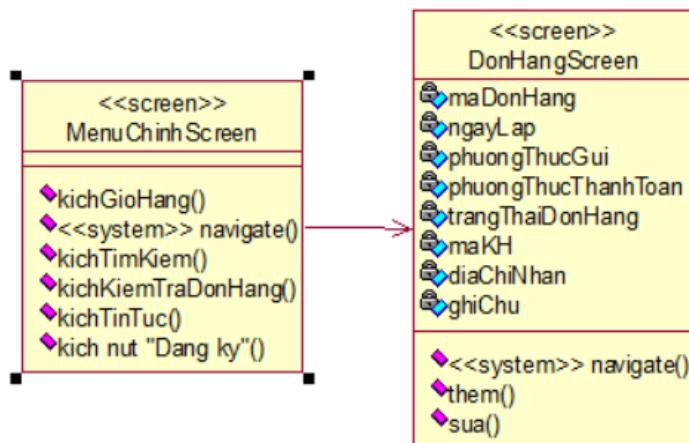


3.1.19 Giao diện use case Kiểm tra đơn hàng (Trần Thành Vinh)

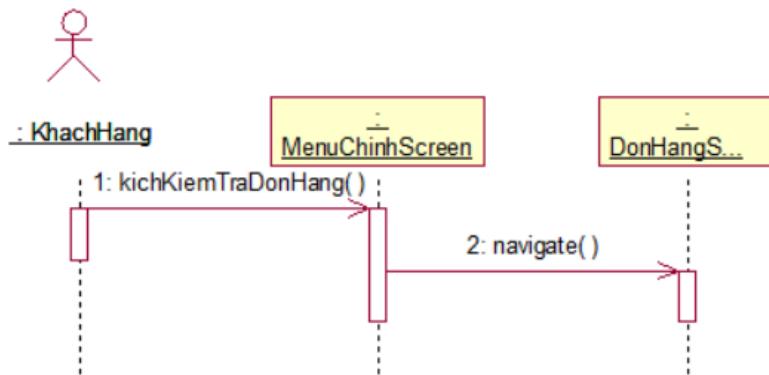
3.1.19.1 Hình dung màn hình



3.1.19.2 Biểu đồ lớp màn hình

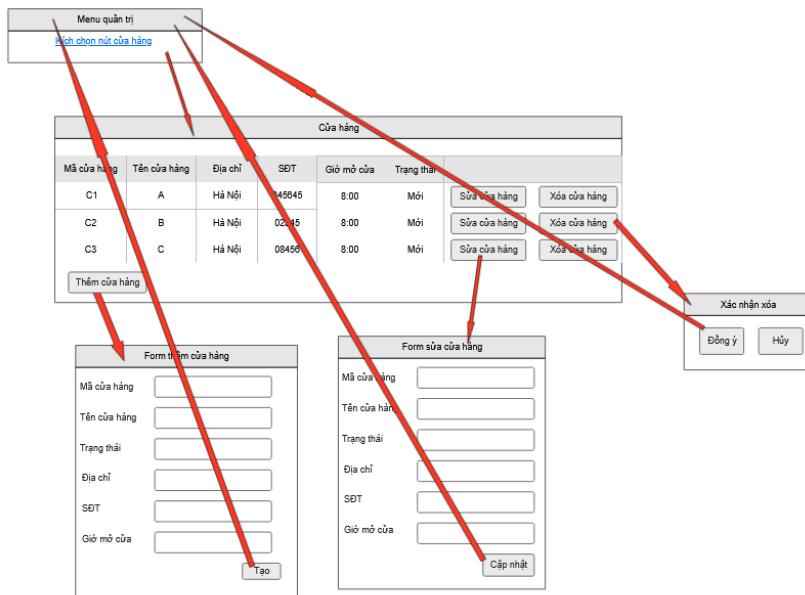


3.1.19.3 Biểu đồ cộng tác của các màn hình

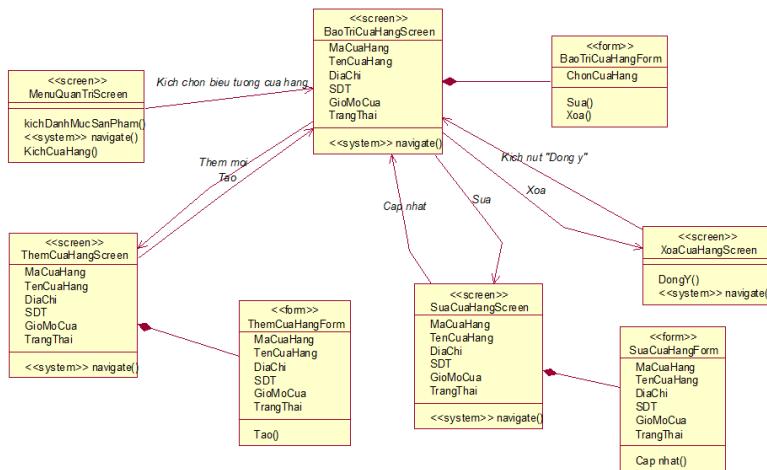


3.1.20 Giao diện use case Bảo trì cửa hàng(Admin) (Trần Thành Vinh)

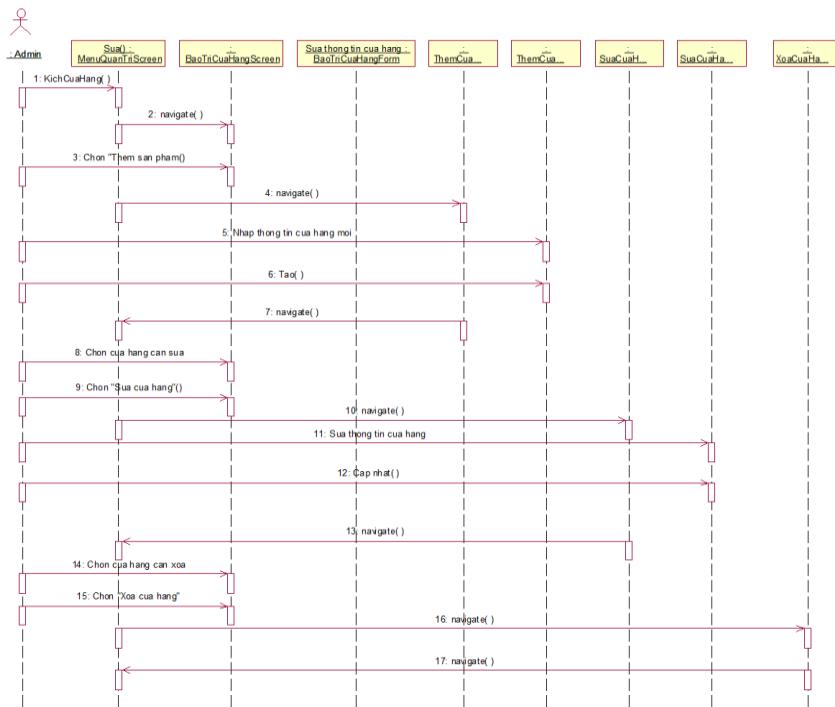
3.1.20.1 Hình dung màn hình



3.1.20.2 Biểu đồ lớp màn hình

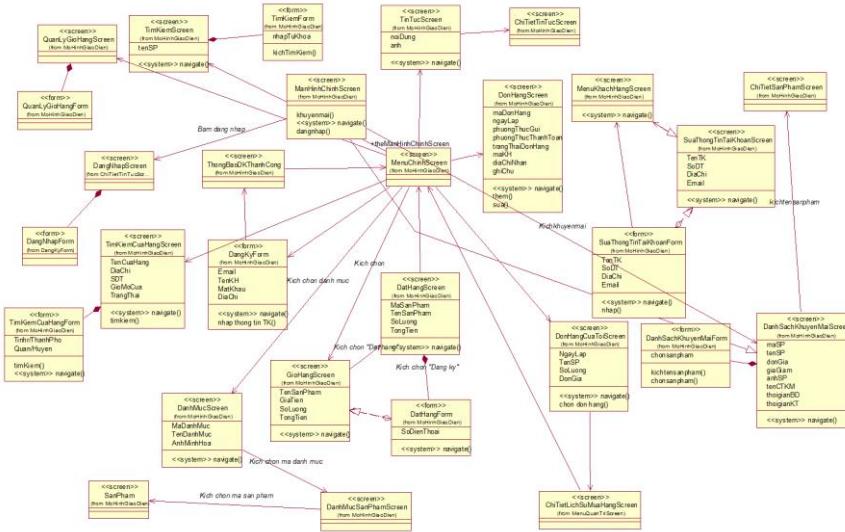


3.1.20.3 Biểu đồ cộng tác của các màn hình



3.2 Các biểu đồ tổng hợp

3.2.1 Biểu đồ điều hướng màn hình của nhóm use case chính



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

