

## 2. Danh sách Use Case

### 2.1 Use Case của Khách hàng

- Đăng ký tài khoản

**Đặc tả:**

Đăng ký tài khoản	
<b>Tiền điều kiện</b>	- Khách hàng đã truy cập vào trang đăng nhập của trang web - Khách hàng có kết nối với mạng Internet
<b>Hậu điều kiện</b>	- Khách hàng đã đăng ký thành công - Tài khoản đã đăng ký có thể dùng để đăng nhập
<b>Actor chính</b>	Khách Hàng
<b>Actor phụ</b>	Không
Basic flow	
Khách hàng	Hệ thống
1. Khách hàng truy cập vào trang đăng nhập của trang web.	2. Hệ thống hiển thị thanh đăng nhập và nút đăng ký mới.
3. Khách hàng chọn “Đăng ký mới”.	4. Hệ thống hiển thị giao diện đăng ký cho khách hàng mới.
5. Khách hàng điền thông tin (Tên đăng nhập, Mật khẩu, Họ Tên, SDT, Email, ...)	6. Hệ thống kiểm tra thông tin hợp lệ (SDT đủ 10 chữ số, SDT bị trùng, Họ Tên không chứa số hay chữ đặc biệt, Tên đăng nhập hợp lệ, Mật Khẩu đủ mạnh)
	7. Hệ thống thông báo đăng ký thành công
Alternative flow	

**6.1. SĐT không đủ 10 chữ số**

- Hệ thống hiển thị thông báo lỗi, yêu cầu nhập lại số điện thoại.

**6.2. SĐT bị trùng**

- Hệ thống hiển thị thông báo lỗi, yêu cầu nhập lại số điện thoại khác.

**6.3. Họ Tên không hợp lệ**

- Hệ thống hiển thị thông báo lỗi, yêu cầu nhập đúng họ tên

**6.4. Tên đăng nhập bị trùng**

- Hệ thống hiển thị thông báo lỗi, yêu cầu nhập tên đăng nhập khác

**6.5. Mật khẩu không đủ mạnh**

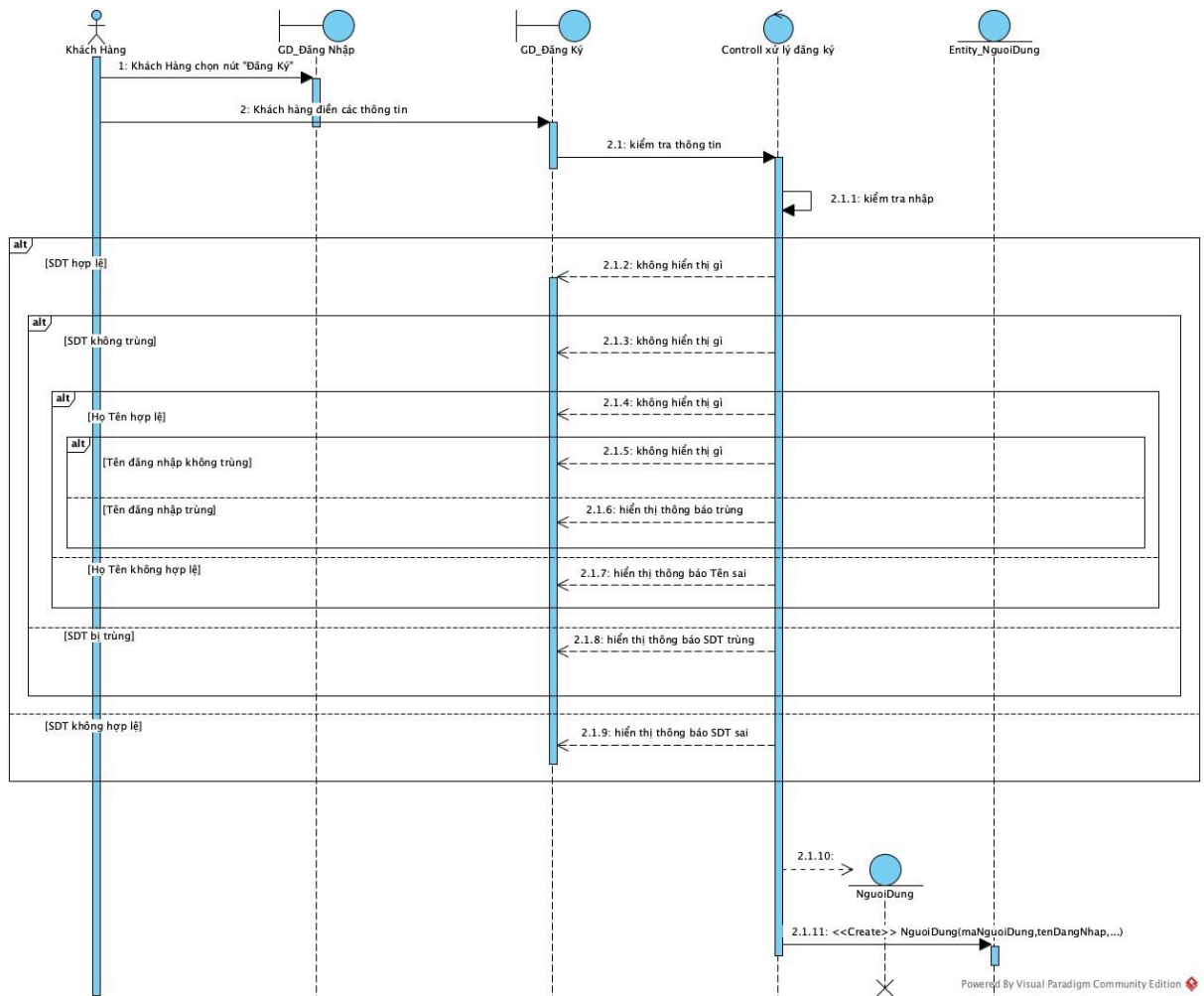
- Hệ thống hiển thị thông báo phải nhập mật khẩu chứa ít nhất 1 chữ cái viết hoa và không dưới 10 ký tự

**Exception**

**1. Chưa đăng nhập hoặc session hết hạn** → Chuyển hướng về trang đăng nhập

**2. Lỗi CSDL khi lưu** → Thông báo “Tạo tài khoản thất bại”

**Sequence:**



- Đăng nhập hệ thống
- Xem danh sách sân trống
- Đặt sân cầu lông
- Hủy đặt sân
- Thanh toán
- Xem hóa đơn
- Xem lịch sử đặt sân

## 2.2 Use Case của Chủ sân

- Đăng nhập hệ thống
- Quản lý sân cầu lông (thêm / sửa / xóa / cập nhật giá)
- Quản lý lịch đặt sân
- Xem danh sách khách hàng
- Quản lý hóa đơn
- Xem báo cáo doanh thu

## 2.3 Yêu cầu phi chức năng

- Tính giá linh hoạt (giá giờ vàng)
- Đồng bộ dữ liệu tự động

- giao diện đa phương tiện
- 

### 3. Quan hệ giữa Actor và Use Case

#### Khách hàng

- Khách hàng → Đăng ký tài khoản
  - Khách hàng → Đăng nhập hệ thống
  - Khách hàng → Xem danh sách sân
  - Khách hàng → Xem lịch trống của sân
  - Khách hàng → Đặt sân cầu lông
  - Khách hàng → Hủy đặt sân
  - Khách hàng → Xem hóa đơn
  - Khách hàng → Xem lịch sử đặt sân
- 

#### Chủ sân

- Chủ sân → Đăng nhập hệ thống
  - Chủ sân → Quản lý sân cầu lông
  - Chủ sân → Quản lý lịch đặt sân
  - Chủ sân → Xem danh sách khách hàng
  - Chủ sân → Quản lý hóa đơn
  - Chủ sân → Xem báo cáo doanh thu
- 

#### CLASS DIAGRAM

