* Danh sách các Use Case:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Mã** | **Tên use case** | **Ý nghĩa/Ghi chú** |
| A1 | Tiếp nhận hồ sơ đăng ký | Cho phép hủy, cập nhật lại hồ sơ đội bóng |
| A2 | Lập lịch thi đấu | Cho phép hủy, cập nhật lại thông tin trận đấu |
| A3 | Ghi nhận kết quả trận đấu | Cho phép hủy, cập nhật lại kết quả trận đấu |
| A4 | Tra cứu cầu thủ | Cung cấp thông tin về cầu thủ |
| A5 | Lập báo cáo giải | Lập bảng xếp hạng và lập danh sách cầu thủ ghi bàn |
| A6 | Thay đổi qui định | Kiểm tra qui định mới và ghi nhận |

* Sơ đồ Use Case:

Diagram

Description automatically generated

* Đặc tả Use Case:

1. Use case A1, Tiếp nhận hồ sơ đăng ký

|  |  |
| --- | --- |
| **A1** | **UCA1** |
| **Tên** | Tiếp nhận hồ sơ đăng ký |
| **Tóm tắt** | Tiếp nhận thông tin về hồ sơ đội bóng |
| **Dòng sự kiện chính** | 1. Hệ thống đề nghị cung cấp các thông tin để tiếp nhận hồ sơ 2. Người dùng cung cấp thông tin cần thiết về đội bóng 3. Người dùng đề nghị ghi nhận 4. Hệ thống thực hiện việc kiểm tra và ghi nhận hồ sơ theo thông tin được người dùng cung cấp 5. Hệ thống thông báo là ghi nhận thành công |
| **Các dòng sự kiện khác** | Thông tin cung cấp để ghi nhận không đúng qui định:   1. Hệ thống thông báo những thông tin nào không đúng qui định 2. Hệ thống đề nghị cung cấp lại thông tin |
| **Điều kiện tiên quyết** | Không có |
| **Các yêu cầu đặc biệt** | 1. Giao diện phải dễ dùng với người sử dụng 2. Thời gian ghi nhận phải không quá 1 phút |

1. Use case A2, Lập lịch thi đấu

|  |  |
| --- | --- |
| **A2** | **UCA2** |
| **Tên** | Lập lịch thi đấu |
| **Tóm tắt** | Tạo ra lịch thi đấu cho giải đấu |
| **Dòng sự kiện chính** | 1. Hệ thống đề nghị cung cấp một số thông tin để tạo ra lịch thi đấu cho 1 vòng đấu 2. Người dùng cung cấp thông tin cần thiết 3. Người dùng đề nghị cập nhật 4. Hệ thống thực hiện việc cập nhật theo thông tin người dùng cung cấp 5. Hệ thống thông báo là cập nhật thành công |
| **Các dòng sự kiện khác** | Thông tin cung cấp để cập nhật không đúng qui định:   1. Hệ thống thông báo những thông tin nào không đúng qui định 2. Hệ thống đề nghị cung cấp lại thông tin |
| **Điều kiện tiên quyết** | Không có |
| **Các yêu cầu đặc biệt** | 1. Giao diện phải dễ dùng với người sử dụng 2. Thời gian cập nhật phải không quá 1 phút |

1. Use case A3, Ghi nhận kết quả trận đấu

|  |  |
| --- | --- |
| **A3** | **UCA3** |
| **Tên** | Ghi nhận kết quả trận đấu |
| **Tóm tắt** | Ghi nhận lại kết quả của từng trận đấu với các thông tin cần thiết |
| **Dòng sự kiện chính** | 1. Hệ thống đề nghị cung cấp một số thông tin để ghi nhận lại kết quả của 1 trận đấu 2. Người dùng cung cấp thông tin cần thiết 3. Người dùng đề nghị cập nhật 4. Hệ thống thực hiện việc cập nhật theo thông tin người dùng cung cấp 5. Hệ thống thông báo là cập nhật thành công |
| **Các dòng sự kiện khác** | Thông tin cung cấp để cập nhật không đúng qui định:   1. Hệ thống thông báo những thông tin nào không đúng qui định 2. Hệ thống đề nghị cung cấp lại thông tin |
| **Điều kiện tiên quyết** | Không có |
| **Các yêu cầu đặc biệt** | 1. Giao diện phải dễ dàng với người sử dụng 2. Thời gian cập nhật phải không quá 1 phút |

1. Use case A4, Tra cứu cầu thủ

|  |  |
| --- | --- |
| **A4** | **UCA4** |
| **Tên** | Tra cứu cầu thủ |
| **Tóm tắt** | Tra cứu thông tin của 1 cầu thủ dựa trên Tên cầu thủ, Tên đội,… |
| **Dòng sự kiện chính** | 1. Hệ thống đề nghị cung cấp một trong số các thông tin cần thiết để tra cứu 2. Người dùng cung cấp thông tin cần thiết 3. Người dùng đề nghị tra cứu 4. Hệ thống thực hiện việc tìm kiếm cầu thủ theo thông tin người dùng cung cấp 5. Hệ thống đưa ra những cầu thủ tìm được |
| **Các dòng sự kiện khác** | 1. Thông tin tra cứu không hợp lệ: 2. Hệ thống thông báo những thông tin nào không hợp lệ 3. Hệ thống đề nghị cung cấp lại thông tin 4. Không tìm thấy cầu thủ: 5. Hệ thống thông báo không tìm thấy cầu thủ theo thông tin cung cấp 6. Hệ thống đề nghị cung cấp lại thông tin |
| **Điều kiện tiên quyết** | Không có |
| **Các yêu cầu đặc biệt** | 1. Giao diện phải dễ dùng với người sử dụng 2. Thời gian phản hồi tra cứu phải không quá 1 phút |

1. Use case A5, Lập báo cáo giải

|  |  |
| --- | --- |
| **A5** | **UCA5** |
| **Tên** | Lập báo cáo giải |
| **Tóm tắt** | Lập bảng xếp hạng và danh sách các cầu thủ ghi bàn |
| **Dòng sự kiện chính** | 1. Hệ thống đề nghị cung cấp ngày để lập bảng xếp hạng và danh sách cầu thủ ghi bàn 2. Người dùng cung cấp thông tin cần thiết 3. Người dùng đề nghị tra cứu 4. Hệ thống thực hiện việc lọc ra thứ hạng của các đội bóng ứng với các thông tin liên quan. (Bảng xếp hạng) 5. Hệ thống sẽ tìm kiếm các thông tin liên quan về cầu thủ ghi bàn, số bàn thắng. (Danh sách cầu thủ ghi bàn) |
| **Các dòng sự kiện khác** | Thông tin tra cứu không hợp lệ:   1. Hệ thống thông báo những thông tin nào không hợp lệ 2. Hệ thống đề nghị cung cấp lại thông tin |
| **Điều kiện tiên quyết** | Không có |
| **Các yêu cầu đặc biệt** | 1. Giao diện phải dễ dùng với người sử dụng 2. Thời gian phản hồi tra cứu phải không quá 1 phút |

1. Use case A6, Thêm mới và thay đổi qui định

|  |  |
| --- | --- |
| **A6** | **UCA6** |
| **Tên** | Thêm mới và thay đổi qui định |
| **Tóm tắt** | Khi cần thêm mới và thay đổi một số quy định trong giải đấu |
| **Dòng sự kiện chính** | 1. Hệ thống hiển thị ra các thông tin đã được qui định 2. Người dùng cung cấp thông tin cần thiết để thay đổi (nếu muốn cập nhật) 3. Hệ thống thực hiện việc cập nhật lại các thông tin dựa trên những thông tin cung cấp |
| **Các dòng sự kiện khác** | Không có |
| **Điều kiện tiên quyết** | Không có |
| **Các yêu cầu đặc biệt** | 1. Giao diện phải dễ dùng với người sử dụng 2. Thời gian phản hồi tra cứu phải không quá 1 phút |