

Phân tích usecase “Pay order” và “Place order”

I Phân tích usecase “Pay order”

1.1 Các lớp phân tích

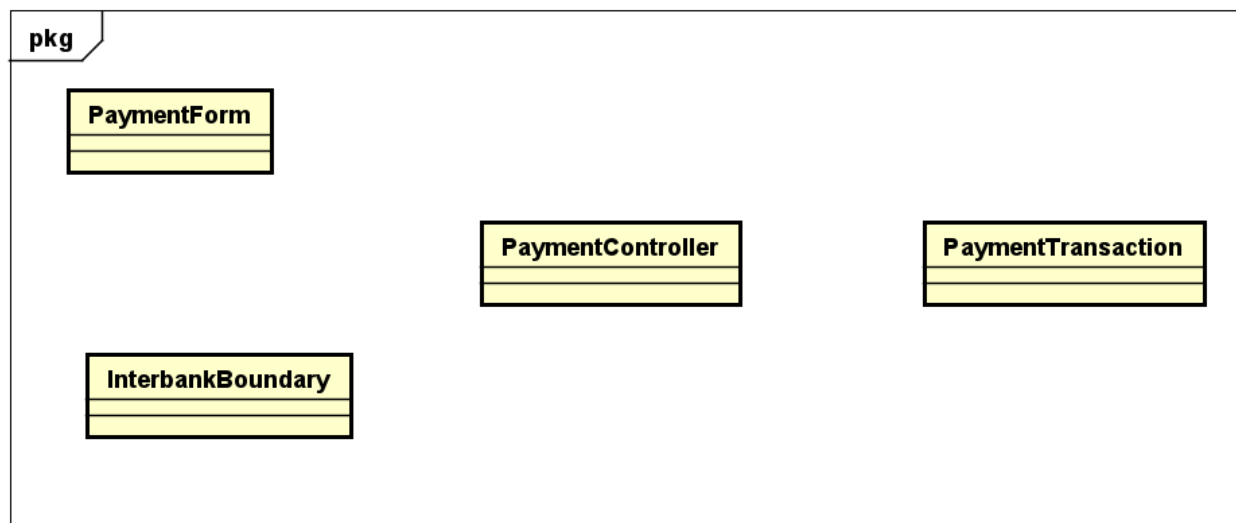
Lớp Boundary:

Lớp giao diện người dùng: PaymentForm

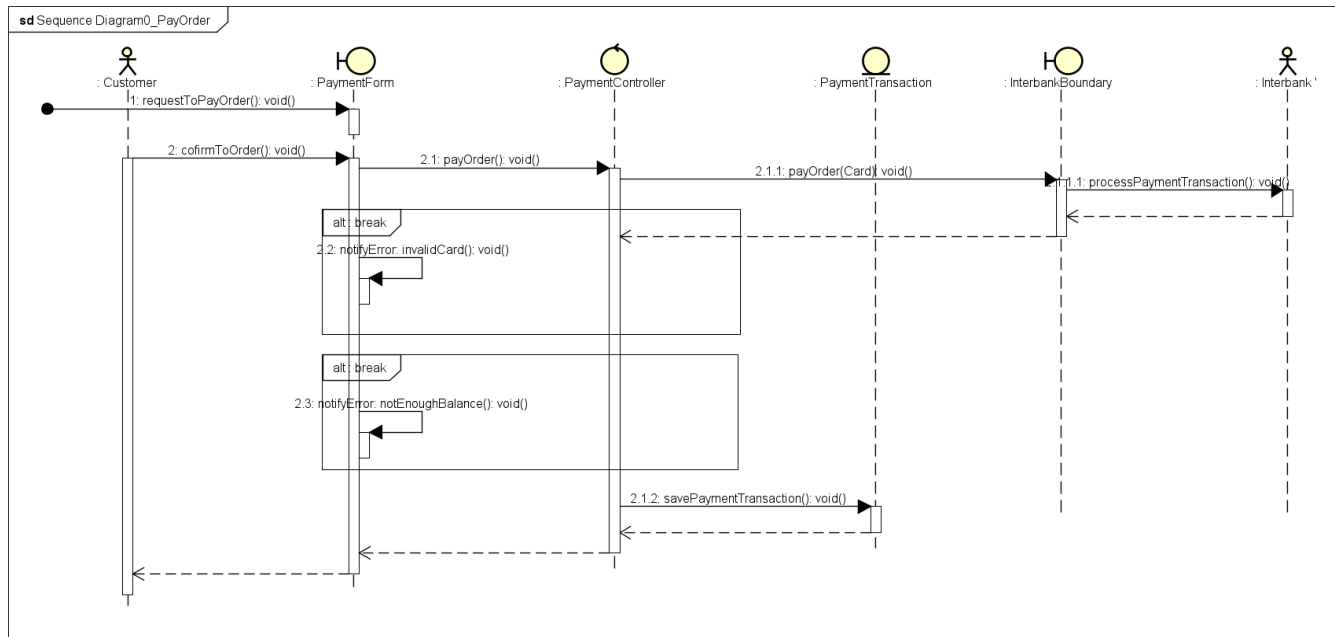
Lớp giao diện hệ thống: InterbankBoundary

Lớp Entity: PaymentController

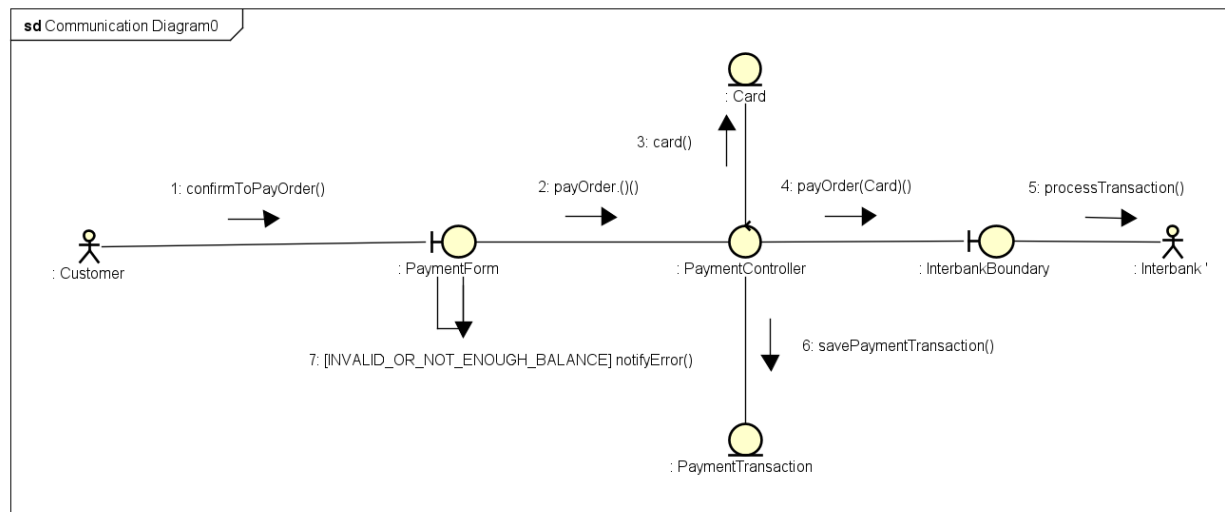
Lớp Controll: PaymentController



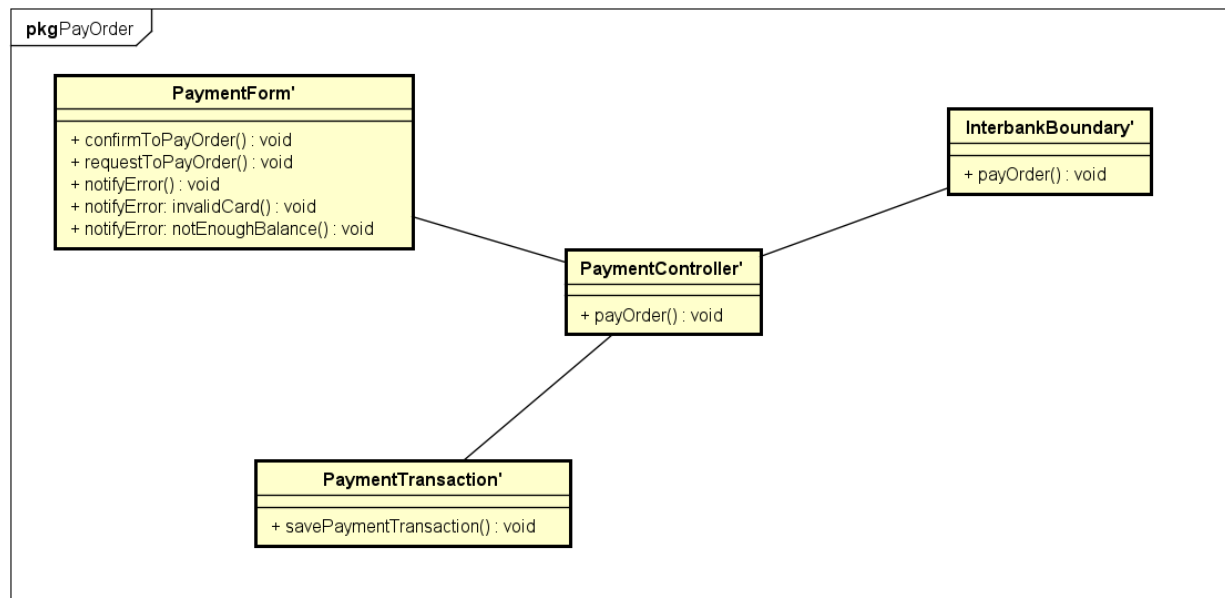
1.2 Vẽ biểu đồ tương tác



1.3 Vẽ biểu đồ giao tiếp



1.4 Biểu đồ lớp phân tích



2 Phân tích usecase “Place order”

2.1 Tìm các lớp phân tích

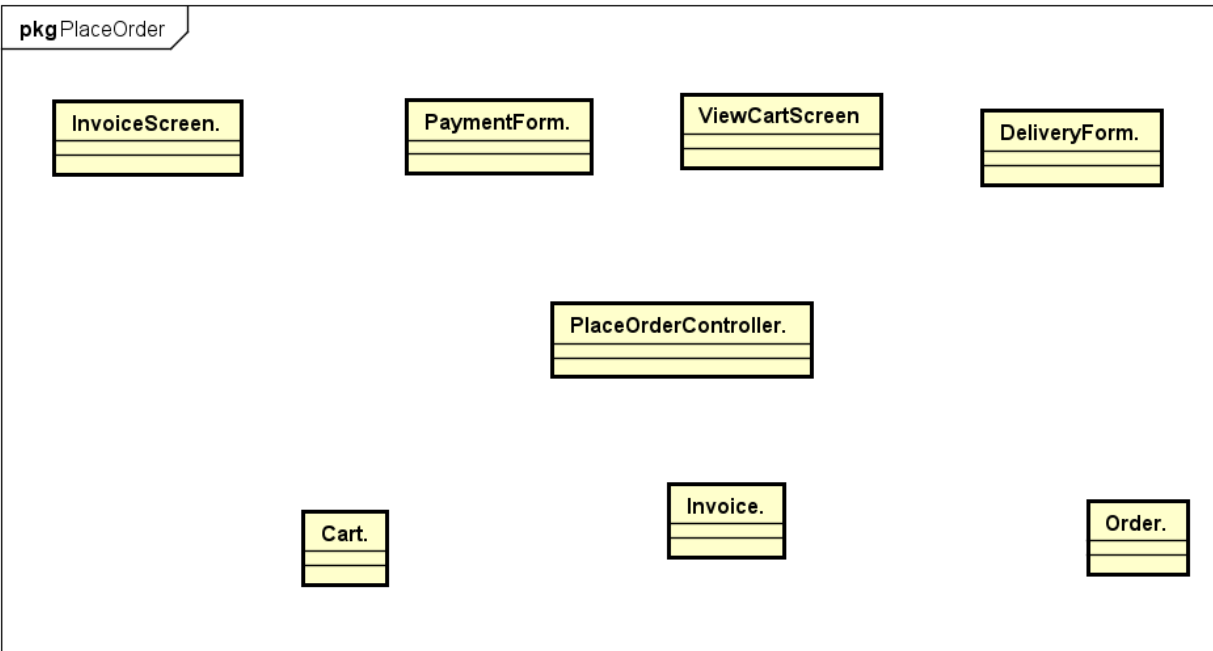
Lớp boundary:

Lớp giao diện người dùng: InvoiceScreen, ViewCartScreen, DeliveryScreen, PaymentScreen.

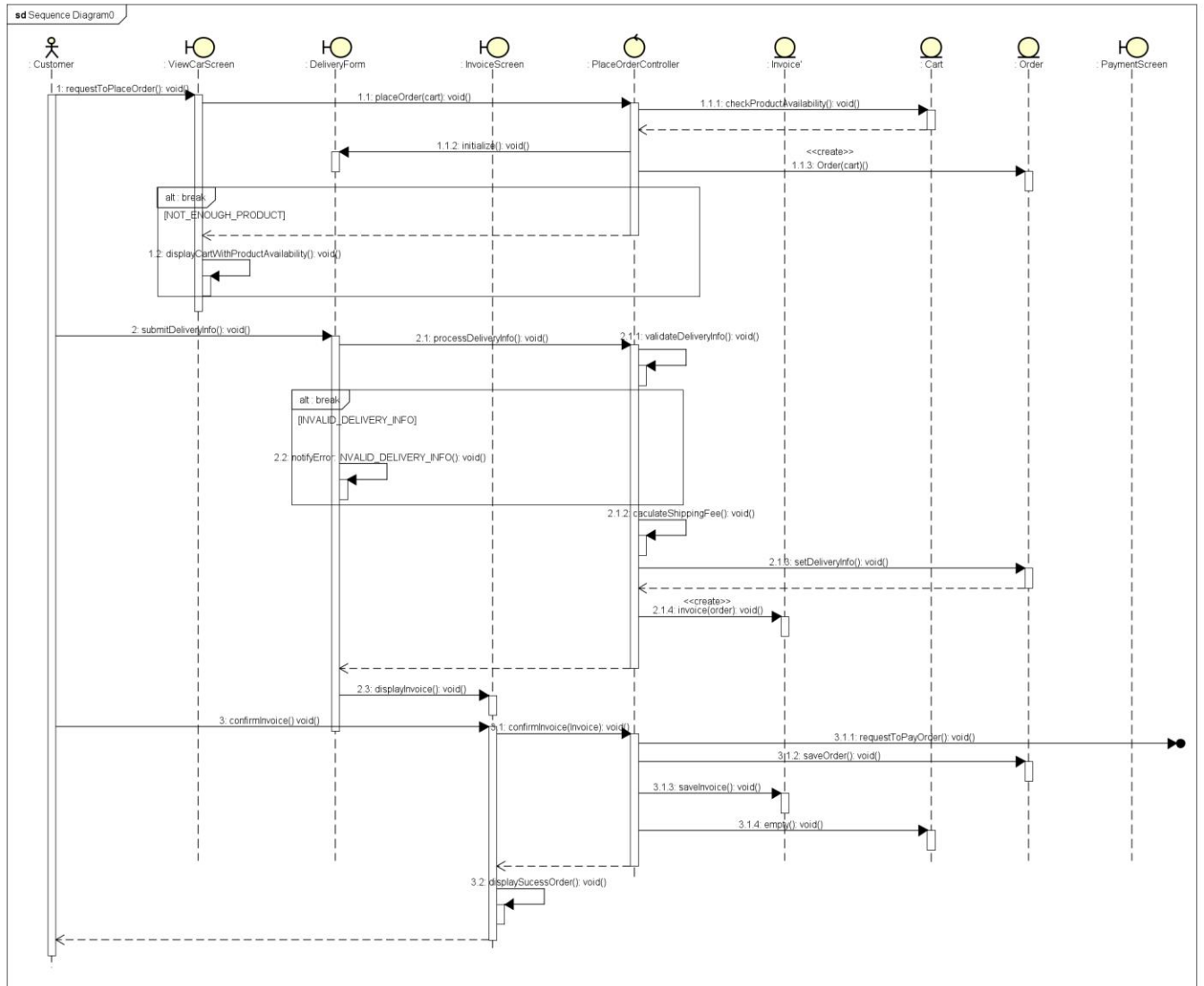
Lớp giao diện hệ thống: không

Lớp Entity: Invoice, Cart, Order.

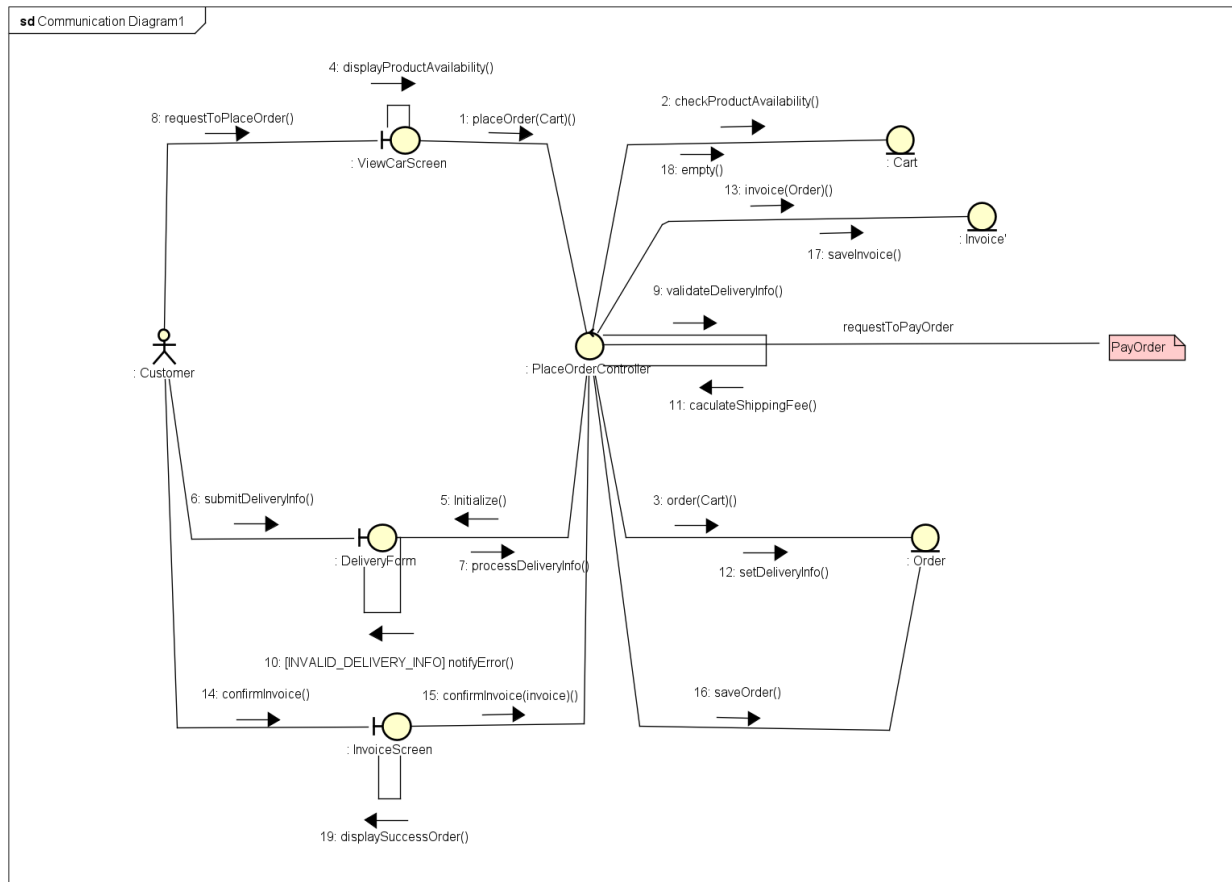
Lớp Control: PlaceOrderController.



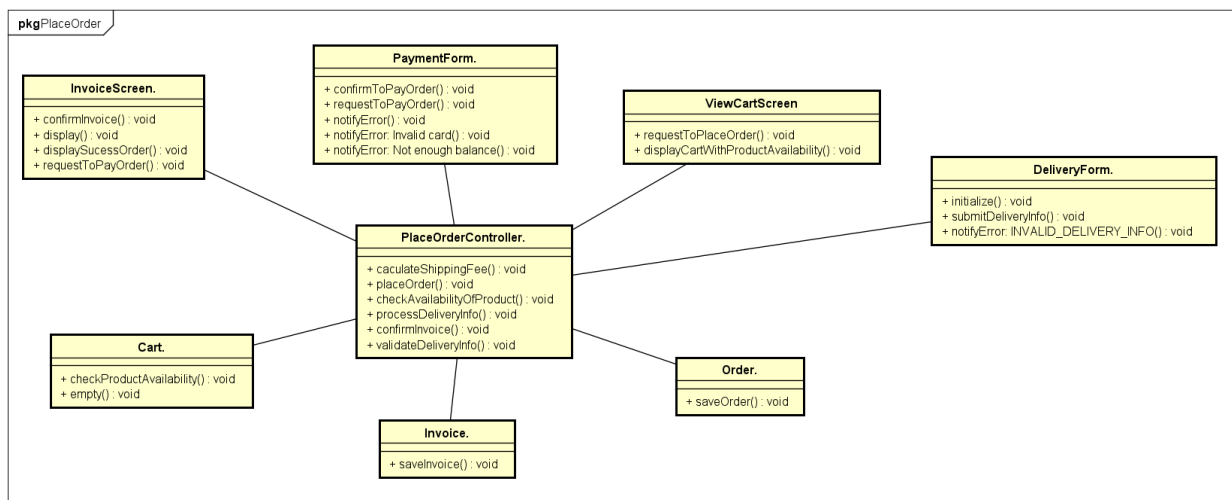
2.2 Vẽ biểu đồ tương tác



2.3 Biểu đồ tương tác

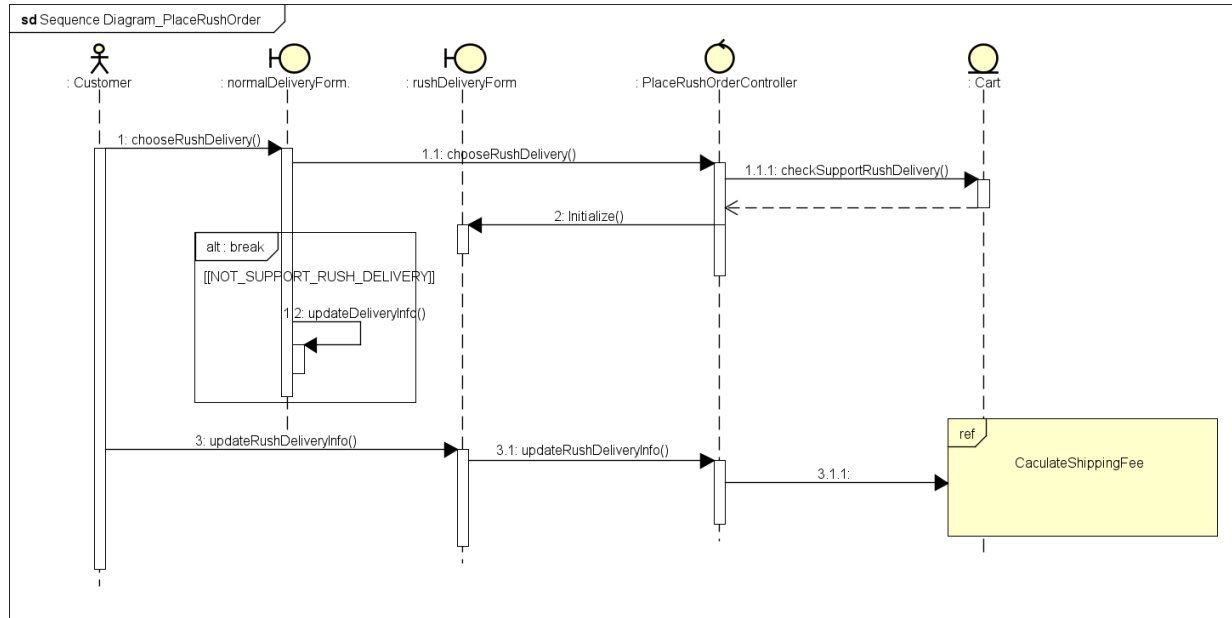


2.4 Biểu đồ lớp phân tích

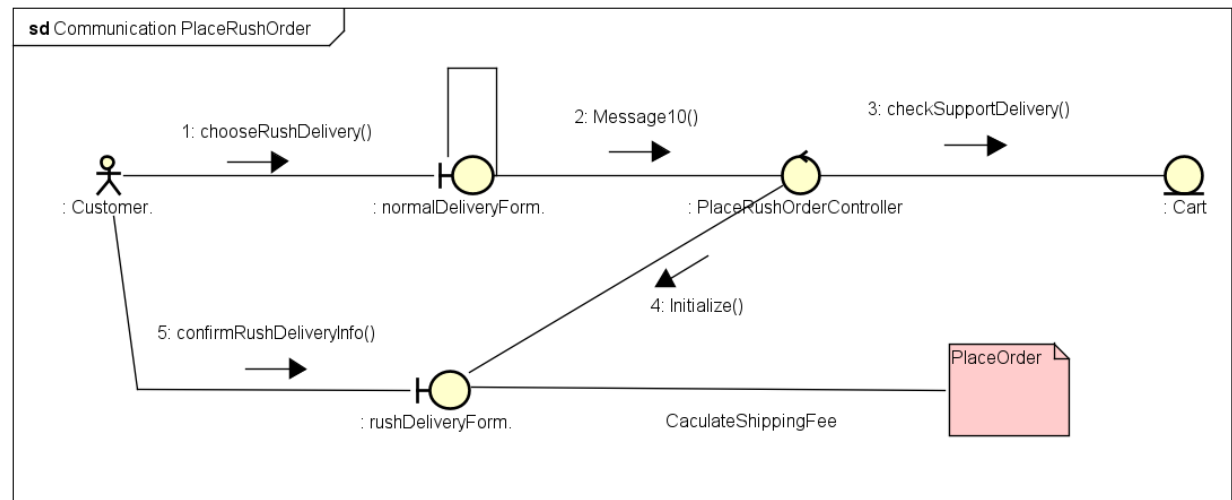


3 Usecase “Place Rush Order”

3.1 Biểu đồ tương tác



3.2 Biểu đồ giao tiếp



3.3 Biểu đồ lớp phân tích gộp các usecase

