

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 THỜI TRANG CÔNG SỞ -NEM FASHION

GVHD: Ths Nguyễn Thị Thanh Huyền
Nhóm - Lớp: 4 -TKPM_2024IT6096005
Thành viên: Nguyễn Văn Cường - 2022603808
Bùi Văn Đạt - 2022604728
Bùi Thị Ngọc Huyền - 2022604722
Lương Thái Sơn - 2022600348

Hà Nội, Năm 2024

MỤC LỤC

LỜI MỞ ĐẦU.....	4
CHƯƠNG 1. MÔ TẢ CHỨC NĂNG.....	5
1.1. Biểu đồ use case.....	5
1.1.2. Các use case phần back end.....	6
1.2 Mô tả use case.....	8
1.2.1 Mô tả use case Xem thông tin sản phẩm (Nguyễn Văn Cường).....	8
1.2.2 Mô tả Use Case Đặt hàng (Bùi Văn Đạt).....	9
1.2.3 Mô tả Use Case Đăng nhập (Bùi Thị Ngọc Huyền).....	10
1.2.4 Mô tả Use case Xem giỏ hàng (Lương Thái Sơn).....	11
1.2.5 Mô tả use case Quản lý đơn hàng (Nguyễn Văn Cường).....	11
1.2.6 Mô tả Use Case Bảo trì sản phẩm (Bùi Văn Đạt).....	13
1.2.7 Mô tả use case Quản lý tài khoản (Bùi Thị Ngọc Huyền).....	15
1.2.8 Mô tả use case Bảo trì danh mục (Lương Thái Sơn).....	16
CHƯƠNG 2: PHÂN TÍCH USE CASE.....	19
2.1. Phân tích các use case.....	19
2.1.1. Phân tích use case Xem thông tin sản phẩm (Nguyễn Văn Cường).....	19
2.1.1.1. Biểu đồ trình tự.....	19
2.1.1.2. Biểu đồ lớp phân tích.....	20
2.1.2. Phân tích use case Đặt hàng (Bùi Văn Đạt).....	21
2.1.2.1. Biểu đồ trình tự.....	21
2.1.2.2. Biểu đồ lớp phân tích.....	22
2.1.3. Phân tích use case Đăng nhập(Bùi Thị Ngọc Huyền).....	23

2.1.3.1. Biểu đồ trình tự.....	23
2.1.3.2. Biểu đồ lớp phân tích.....	24
2.1.4. Phân tích use case Xem giỏ hàng (Lương Thái Sơn).....	25
2.1.4.1. Biểu đồ trình tự.....	25
2.1.4.2. Biểu đồ lớp phân tích.....	26
2.1.5. Phân tích use case Quản lý đơn hàng (Nguyễn Văn Cường)....	27
2.1.5.1. Biểu đồ trình tự.....	27
2.1.5.2. Biểu đồ lớp phân tích.....	28
2.1.6. Phân tích use case Bảo trì sản phẩm (Bùi Văn Đạt).....	29
2.1.6.1. Biểu đồ trình tự.....	29
2.1.6.2. Biểu đồ lớp phân tích.....	31
2.1.7. Phân tích use case Quản lý tài khoản(Bùi Thị Ngọc Huyền)...	32
2.1.7.1. Biểu đồ trình tự.....	32
2.1.7.2. Biểu đồ lớp phân tích.....	34
2.1.8. Phân tích use case Bảo trì danh mục (Lương Thái Sơn).....	35
2.1.8.1. Biểu đồ trình tự.....	35
2.1.8.2. Biểu đồ lớp phân tích.....	36
2.2. Các biểu đồ tổng hợp.....	37
2.2.1. Biểu đồ các lớp Entity của hệ thống.....	37
2.2.2. Biểu đồ các lớp phân tích của hệ thống.....	38
2.2.2.1. Biểu đồ các lớp phân tích của nhóm use case chính.....	38
2.2.2.2. Biểu đồ các lớp phân tích của nhóm use case use case thứ cấp.....	39
CHƯƠNG 3. THIẾT KẾ GIAO DIỆN.....	40
3.1 Thiết kế giao diện cho các use case.....	40
3.1.1 Giao diện use case Xem thông tin sản phẩm (Nguyễn Văn	

Cường).....	40
3.1.1.1 Hình dung màn hình.....	40
3.1.1.2 Biểu đồ lớp màn hình.....	40
3.1.1.3 Biểu đồ cộng tác của các màn hình.....	41
3.1.2 Giao diện use case Đặt hàng (Bùi Văn Đạt).....	42
3.1.2.1 Hình dung màn hình.....	42
3.1.2.2 Biểu đồ lớp màn hình.....	42
3.1.2.3 Biểu đồ cộng tác của các màn hình.....	43
3.1.3 Giao diện use case Đăng nhập (Bùi Thị Ngọc Huyền).....	43
3.1.3.1 Hình dung màn hình.....	43
3.1.3.2 Biểu đồ lớp màn hình.....	43
3.1.3.3 Biểu đồ cộng tác của các màn hình.....	44
3.1.4 Giao diện use case Xem giỏ hàng (Lương Thái Sơn).....	44
3.1.4.1 Hình dung màn hình.....	44
3.1.4.2 Biểu đồ lớp màn hình.....	44
3.1.4.3 Biểu đồ cộng tác của các màn hình.....	45
3.1.5 Giao diện use case Quản lý đơn hàng (Nguyễn Văn Cường)....	45
3.1.5.1 Hình dung màn hình.....	45
3.1.5.2 Biểu đồ lớp màn hình.....	46
3.1.5.3 Biểu đồ cộng tác của các màn hình.....	46
3.1.6 Giao diện use case Bảo trì sản phẩm (Bùi Văn Đạt).....	47
3.1.6.1 Hình dung màn hình.....	47
3.1.6.2 Biểu đồ lớp màn hình.....	48
3.1.6.3 Biểu đồ cộng tác của các màn hình.....	48
3.1.7 Giao diện use case Quản lý tài khoản(Bùi Thị Ngọc Huyền)....	49
3.1.7.1 Hình dung màn hình.....	49

3.1.7.2 Biểu đồ lớp màn hình.....	50
3.1.7.3 Biểu đồ cộng tác của các màn hình.....	50
3.1.8 Giao diện use case Bảo trì danh mục (Lương Thái Sơn).....	51
3.1.8.1 Hình dung màn hình.....	51
3.1.8.2 Biểu đồ lớp màn hình.....	52
3.1.8.3 Biểu đồ cộng tác của các màn hình.....	52
3.2 Các biểu đồ tổng hợp.....	53
3.2.1 Biểu đồ điều hướng màn hình của nhóm use case chính.....	53
3.2.2 Biểu đồ điều hướng màn hình của nhóm use case thứ cấp.....	53

LỜI MỞ ĐẦU

Trong thời đại nay, mạng internet đã trở thành một phần không thể thiếu trong cuộc sống hàng ngày của chúng ta. Sự phát triển của công nghệ thông tin và truyền thông đã mở ra cánh cửa cho nhiều cơ hội kinh doanh trực tuyến, đặc biệt là trong lĩnh vực thời trang. Trong bối cảnh này, việc xây dựng và phát triển một website thời trang công sở không chỉ là một cơ hội kinh doanh mà còn là một thách thức đòi hỏi sự nỗ lực vững và phân tích kỹ lưỡng về yêu cầu cụ thể của thị trường và đối tượng khách hàng.

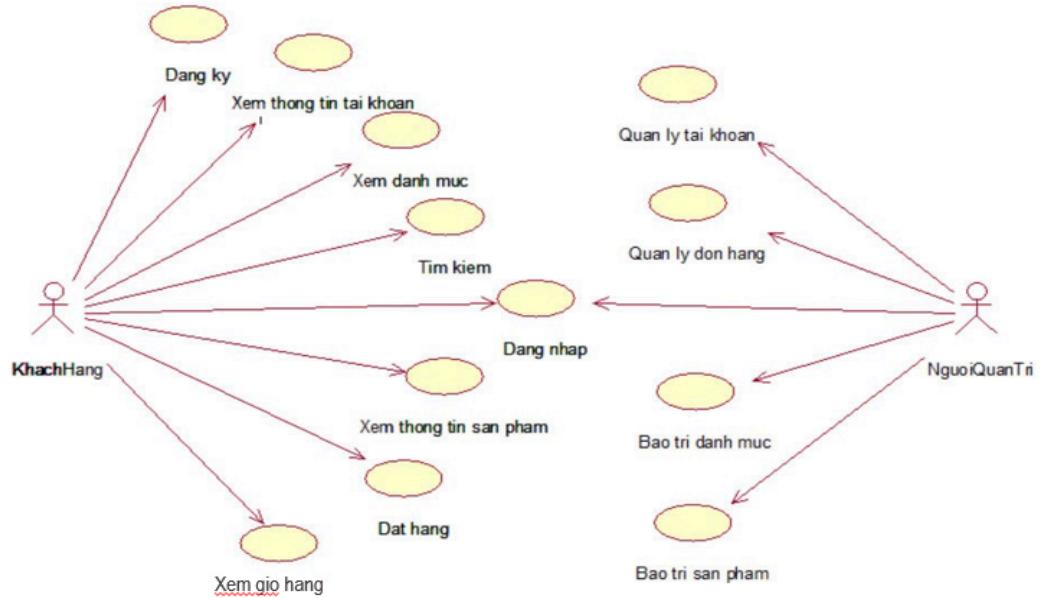
Đề tài "Thiết kế phần mềm cho hệ thống bán hàng website thời trang công sở của NEM Fashion hướng đến mục tiêu xây dựng một nền tảng thương mại điện tử hiện đại và tiện ích. NEM Fashion là một thương hiệu thời trang nổi tiếng, chuyên cung cấp các sản phẩm thời trang cao cấp cho phụ nữ công sở.

Trong phần tiếp theo của báo cáo, chúng em sẽ đi vào chi tiết về các yêu cầu cụ thể, từ giao diện người dùng, tính năng cần có đến hệ thống quản lý và bảo mật thông tin. Hy vọng rằng báo cáo này sẽ đem lại cái nhìn toàn diện và chi tiết về việc phân tích thiết kế phần mềm cho việc xây dựng website thời trang công sở của NEM Fashion.

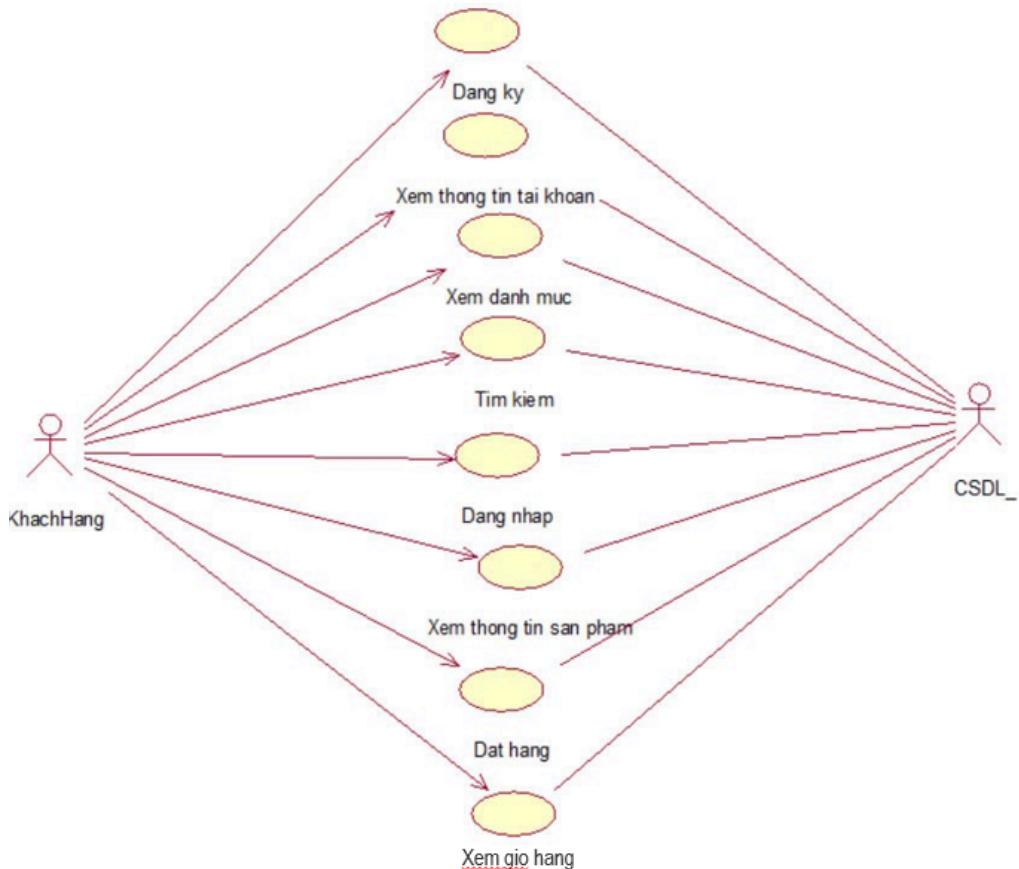
Chúng em xin chân thành gửi lời cảm ơn đến cô Nguyễn Thị Thanh Huyền, giảng viên môn Thiết kế phần mềm vì sự hướng dẫn và tận tâm dạy bảo trong thời gian làm bài tập lớn. Nhóm cũng xin gửi lời cảm ơn đến các bạn trong lớp học phần Thiết kế phần mềm. Sự đóng góp và ý kiến từ các bạn đã tạo nên môi trường học tập, trao đổi thông tin sôi nổi và cung cấp động lực quan trọng giúp nhóm hoàn thành bài tập lớn một cách hiệu quả.

CHƯƠNG 1. MÔ TẢ CHỨC NĂNG

1.1. Biểu đồ use case

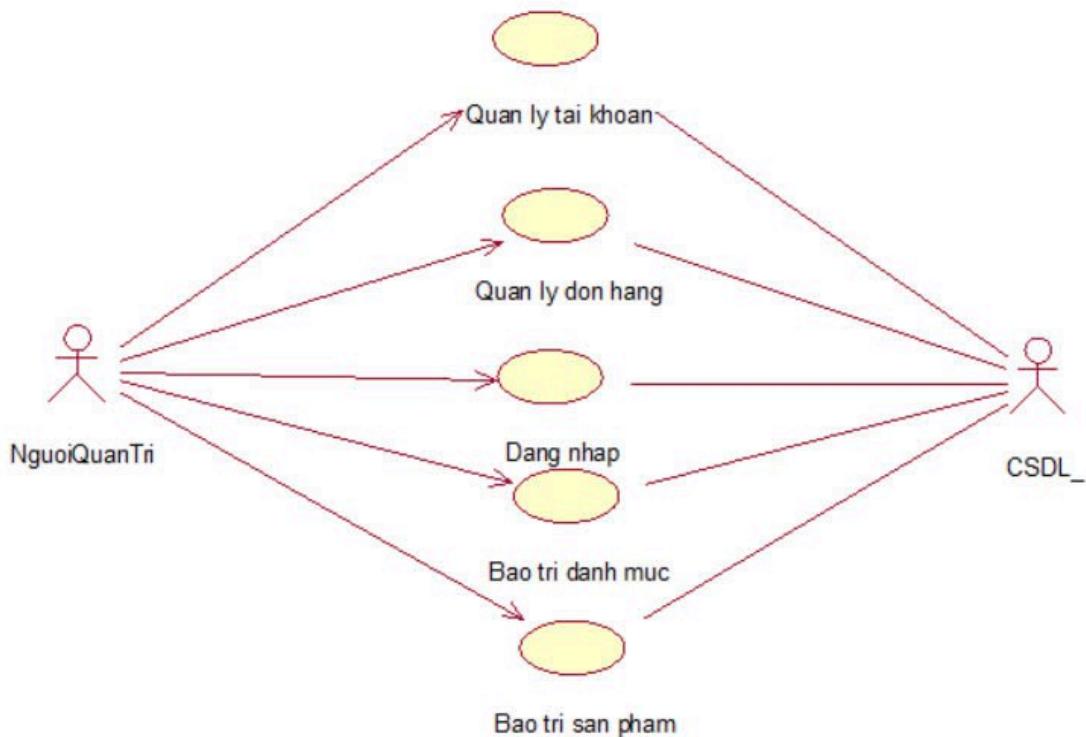


1.1.1. Các use case phần front end



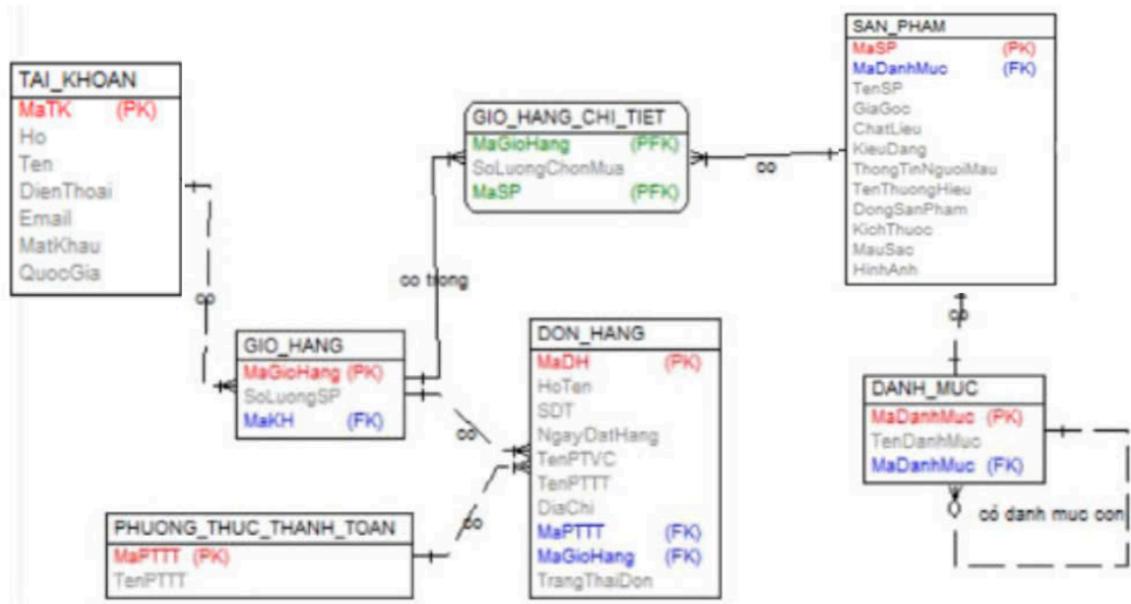
- 1) **Đăng ký:** Cho phép người dùng sử dụng dùng email và mật khẩu để đăng ký vào hệ thống.
- 2) **Đăng nhập:** Cho phép người dùng sử dụng dùng email và mật khẩu để đăng nhập vào hệ thống.
- 3) **Xem thông tin tài khoản:** Cho phép người sử dụng xem thông tin tài khoản đã đăng ký hoặc đăng nhập.
- 4) **Tìm kiếm:** Cho phép khách hàng tìm kiếm thông tin sản phẩm trong bảng SAN_PHAM.
- 5) **Xem danh mục:** Cho phép khách hàng xem các danh mục đã chọn.
- 6) **Xem thông tin sản phẩm:** Cho phép khách hàng xem thông tin chi tiết 1 sản phẩm được chọn từ các bảng SAN_PHAM.
- 7) **Đặt hàng:** Cho phép khách hàng thanh toán sản phẩm đã chọn.
- 8) **Xem giỏ hàng:** Cho phép khách hàng xem các sản phẩm trong giỏ hàng.

1.1.2. Các use case phần back end



- 1) **Đăng nhập:** Cho phép người dùng sử dụng email và mật khẩu để đăng nhập vào hệ thống.
- 2) **Quản lý tài khoản:** cho phép người quản trị thực hiện các thao tác liên quan đến tài khoản người dùng như xem, thêm, sửa và xóa thông tin tài khoản trong hệ thống. Thông tin tài khoản được lưu trữ trong bảng TAI_KHOAN.
- 3) **Bảo trì danh mục:** Cho phép người quản trị thực hiện các thao tác liên quan đến danh mục như xem, thêm, sửa và xóa tên danh mục được lưu trữ trong bảng DANH_MUC.
- 4) **Bảo trì sản phẩm:** Cho phép người quản trị xem, thêm, sửa và xóa thông tin của các sản phẩm trong bảng SAN_PHAM.
- 5) **Quản lý đơn hàng :** Use case này cho phép người quản trị xem, cập nhật trạng thái đơn hàng trong bảng DON_HANG.

BIỂU ĐỒ THỰC THẾ LIÊN KẾT



1.2 Mô tả use case

1.2.1 Mô tả use case Xem thông tin sản phẩm (Nguyễn Văn Cường)

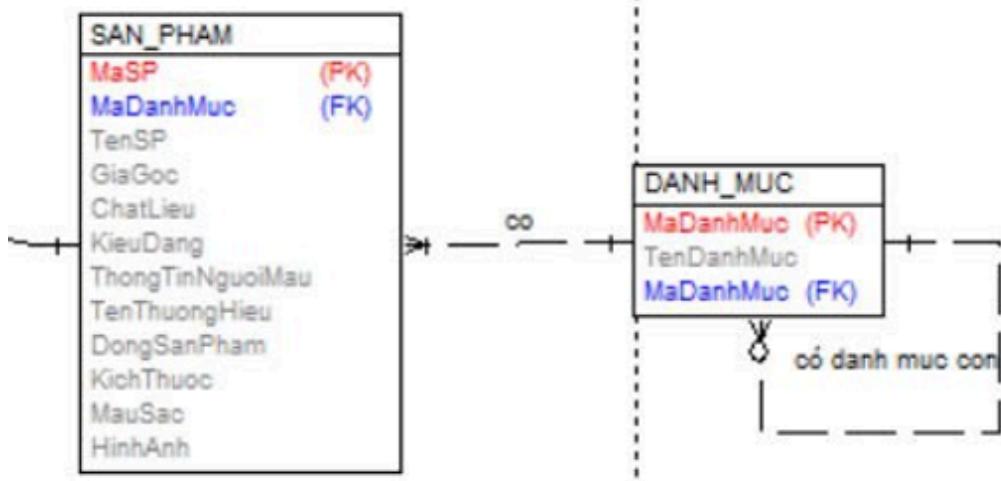
Use case này cho phép Khách hàng xem thông tin chi tiết 1 sản phẩm được chọn.

- **Luồng cơ bản**

- 1) Use case này bắt đầu khi Khách hàng chọn tên một danh mục. Hệ thống lấy tên danh mục, tên sản phẩm, giá của các sản phẩm thuộc danh mục được chọn từ bảng SAN PHAM, DANH_MUC và hiển thị lên màn hình
- 2) Khách hàng kích chọn 1 sản phẩm. Hệ thống lấy thông tin chi tiết về sản phẩm được chọn gồm: mã sản phẩm, tên sản phẩm, chất liệu, giá, kích thước, tên thương hiệu, thông tin người mẫu, dòng sản phẩm, ảnh từ bảng SAN_PHAM và hiển thị lên màn hình.

Use case kết thúc.

- **Dữ liệu liên quan:**



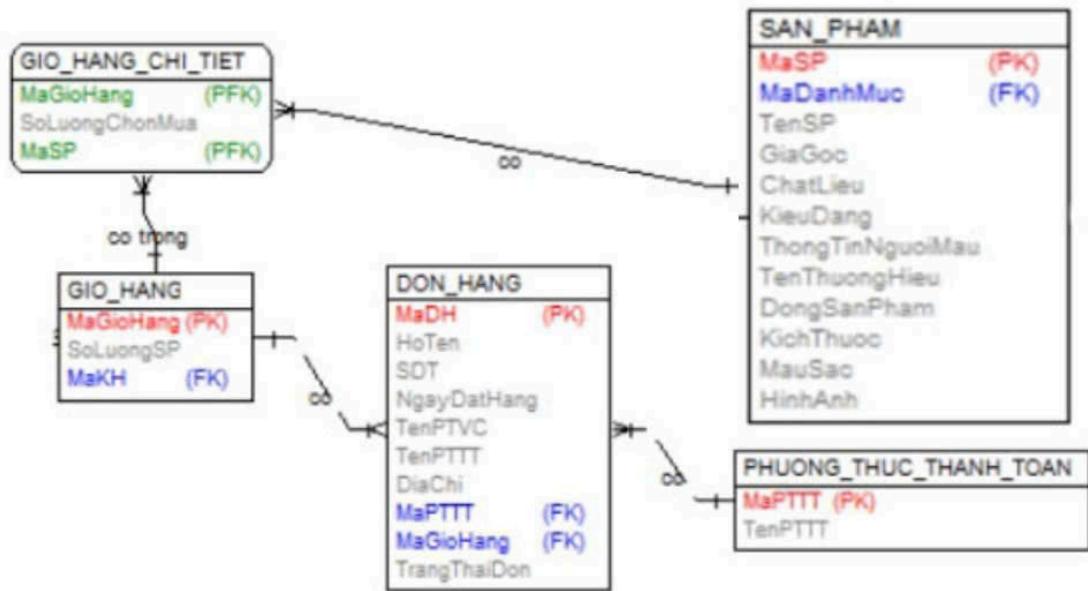
1.2.2 Mô tả Use Case Đặt hàng (Bùi Văn Đạt)

Use case này cho phép người dùng thanh toán sản phẩm đã chọn trong giỏ hàng.

- **Luồng cơ bản:**

- 1) Use case này bắt đầu khi Khách hàng kích vào nút “Tiến hành toán” trong phần giỏ hàng. Hệ thống lấy số lượng loại sản phẩm từ GIO_HANG, Mã sản phẩm, tên sản phẩm, hình ảnh, kích thước, tên màu, đơn giá từ bảng SAN_PHAM, số lượng chọn mua từ GIO_HANG_CHI_TIET, hiển thị lên màn hình cùng text box.
- 2) Khi khách hàng điền đầy đủ thông tin địa chỉ nhận, họ và tên, email, điện thoại vào text box và kích vào nút “phương thức thanh toán”. Hệ thống sẽ lấy tên phương thức thanh toán từ bảng PHUONG_THUC_THANH_TOAN để in lên màn hình.
- 3.) Khi khách hàng chọn một phương thức thanh toán và kích vào nút “đặt hàng”. Hệ thống lưu thông tin họ tên, số điện thoại, ngày đặt hàng, địa chỉ, tên phương thức vận chuyển, tên phương thức thanh toán, tổng tiền vào bảng DON_HANG và hiển thị kết quả lên màn hình thông báo. Use case kết thúc.

- **Dữ liệu liên quan:**



1.2.3 Mô tả Use Case Đăng nhập (Bùi Thị Ngọc Huyền)

Use case này cho phép người dùng sử dụng email và mật khẩu để đăng nhập vào hệ thống.

- **Luồng cơ bản:**

- 1) Use case này bắt đầu khi Khách hàng kích vào nút “Đăng nhập” trong mục tài khoản. Hệ thống sẽ hiển thị 1 màn hình đăng nhập.
- 2) Khi khách hàng hoặc người quản trị nhập đầy đủ thông tin đăng nhập và kích chọn vào nút “Đăng nhập”. Hệ thống sẽ lấy thông tin về tài khoản gồm: Email, mật khẩu từ bảng TAI_KHOAN để kiểm tra thông tin đăng nhập. Nếu thông tin đăng nhập trùng khớp thông báo đăng nhập thành công và cho phép người dùng truy cập vào hệ thống.

Use case kết thúc.

- **Dữ liệu liên quan:**

TAI_KHOAN	
MaTK	(PK)
Ho	
Ten	
DienThoai	
Email	
MatKhau	
QuocGia	

1.2.4 Mô tả Use case Xem giỏ hàng (Lương Thái Sơn)

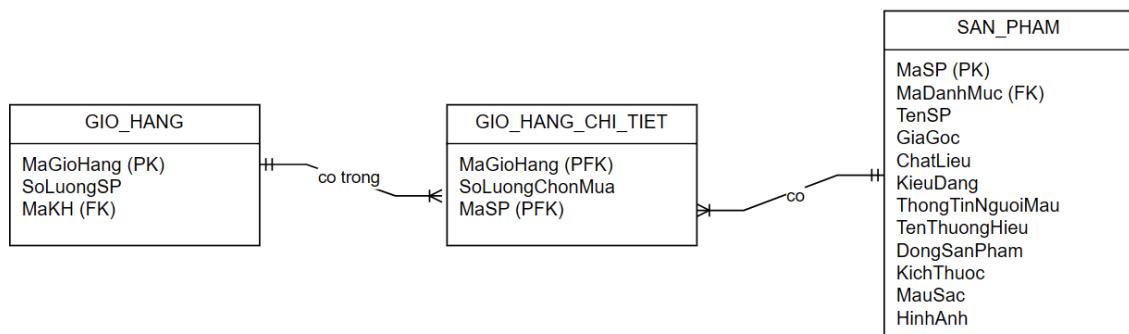
Use case này cho phép khách hàng xem các sản phẩm trong giỏ hàng.

- **Luồng cơ bản:**

- 1) Use case này bắt đầu khi khách hàng kích vào biểu tượng giỏ hàng trên màn hình.
- 2) Khách hàng kích chọn “Xem giỏ hàng”. Hệ thống lấy thông tin: tên sản phẩm, hình ảnh, màu sắc, kích cỡ, giá bán, số lượng sản phẩm, từ bảng SANPHAM, CHITIETGIOHANG, GIOHANG và hiển thị lên màn hình.

Use case kết thúc.

- **Dữ liệu liên quan:**



1.2.5 Mô tả use case Quản lý đơn hàng (Nguyễn Văn Cường)

Use case này cho phép người quản trị xem, cập nhật trạng thái đơn hàng trong bảng DON_HANG.

- **Luồng cơ bản**

1) Use case này bắt đầu khi Người quản trị kích vào “Quản lý đơn hàng” trên thanh menu chính của trang quản trị. Hệ thống hiển thị Danh sách các đơn hàng có trong bảng DON_HANG.

2) Xem đơn hàng:

a. Người quản trị chọn một đơn hàng cần xem. Hệ thống sẽ lấy thông tin tiết đơn hàng bao gồm: Mã đơn hàng, ngày đặt hàng, họ tên người đặt, trạng thái giao hàng, phương thức vận chuyển và thanh toán, địa chỉ từ bảng DON_HANG, thông tin của sản phẩm: Mã sản phẩm, tên sản phẩm, giá từ bảng SAN_PHAM, thông tin về số lượng mua từ bảng GIO_HANG, GIO_HANG_CHI_TIET.

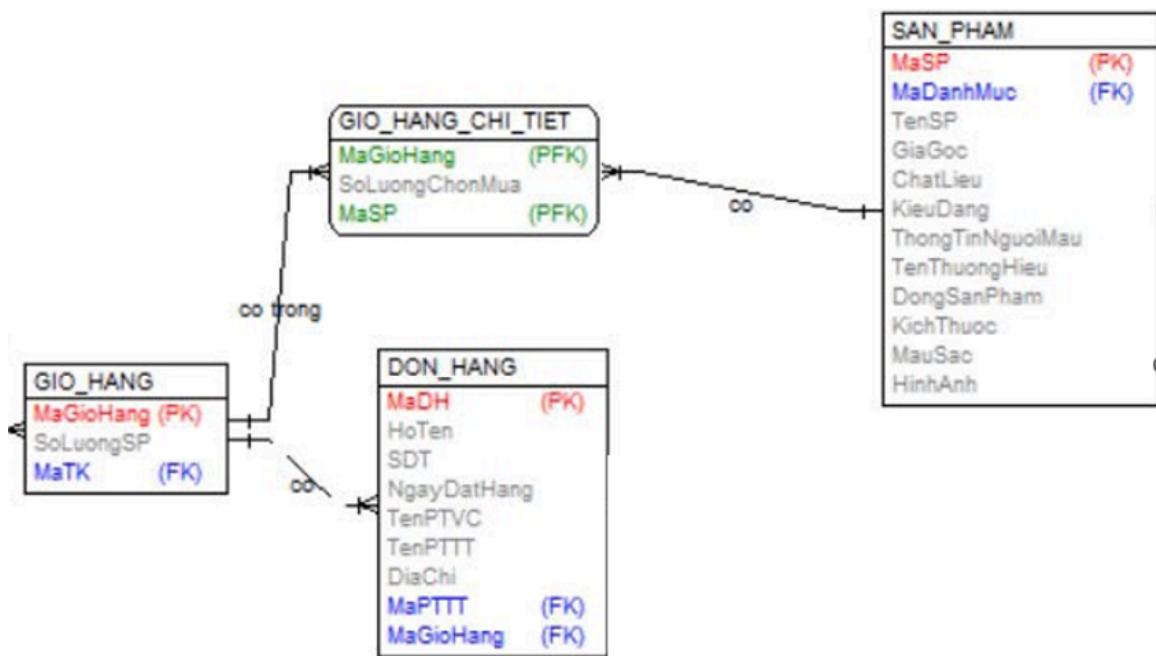
3) Cập nhật trạng thái:

a. Người quản trị chọn một đơn hàng muốn cập nhật trạng thái và kích vào nút “Cập nhật trạng thái”. Hệ thống hiển thị giao diện cho phép người quản trị thay đổi trạng thái giao hàng bằng cách chọn một trong những trạng thái “Shop đã nhận thông tin đơn” hoặc “Thông tin đơn hàng không phù hợp”.

b. Người quản trị chọn trạng thái mới cho đơn hàng và kích vào nút “Lưu”. Hệ thống sẽ cập nhật trạng thái đơn hàng cập nhật.

Use case kết thúc.

- **Dữ liệu liên quan:**



1.2.6 Mô tả Use Case Bảo trì sản phẩm (Bùi Văn Đạt)

Use case này cho phép người quản trị xem, thêm, sửa và xóa thông tin của các sản phẩm trong bảng SAN_PHAM

- **Luồng cơ bản:**

1) Use case này bắt đầu khi người quản trị kích vào mục “Bảo trì sản phẩm” trên menu quản trị. Hệ thống lấy thông tin chi tiết của các sản phẩm(mã sản phẩm, mã danh mục,tên sản phẩm, chất liệu, giá,kiểu dáng, kích thước, màu sắc, tên thương hiệu, thông tin người mẫu, dòng sản phẩm, hình ảnh) của các sản phẩm từ bảng SAN_PHAM trong cơ sở dữ liệu và hiển thị danh sách các môn học lên màn hình.

2) Thêm sản phẩm

a. Người quản trị kích vào nút “Thêm sản phẩm” trên cửa sổ danh sách sản phẩm. Hệ thống hiển thị lên màn hình mã sản phẩm mới tự sinh và yêu cầu nhập thông tin chi tiết cho tên sản phẩm, mã danh mục, chất liệu, giá,kiểu dáng, kích thước, màu sắc, tên thương hiệu, thông tin người mẫu, dòng sản phẩm, hình ảnh của sản phẩm.

b. Người quản trị nhập thông tin mã danh mục, tên sản phẩm, chất liệu, giá, kiểu dáng, kích thước, màu sắc, tên thương hiệu, thông tin người mẫu, dòng sản phẩm, hình ảnh cho sản phẩm mới và kích vào nút “Tạo”. Hệ thống tạo sản phẩm mới vào bảng SAN_PHAM và hiển thị lại danh sách các sản phẩm sau khi được cập nhật

3) Sửa sản phẩm

a. Người quản trị kích vào nút “Sửa” trên một dòng sản phẩm. Hệ thống hiển thị màn hình với thông tin cũ của sản phẩm: mã sản phẩm, mã danh mục, tên sản phẩm, chất liệu, giá, kiểu dáng, kích thước, màu sắc, tên thương hiệu, thông tin người mẫu, dòng sản phẩm, hình ảnh trong SAN_PHAM và hiển thị lên màn hình.

b. Người quản trị nhập thông tin mới cho tên sản phẩm, mã danh mục, chất liệu, giá, kiểu dáng, kích thước, màu sắc, tên thương hiệu, thông tin người mẫu, dòng sản phẩm, hình ảnh và kích vào nút “Cập nhật”. Hệ thống sửa thông tin sản phẩm vào các bảng SAN_PHAM và hiển thị danh sách các sản phẩm đã cập nhật

4) Xóa sản phẩm

a. Người quản trị kích vào nút “Xóa” trên dòng sản phẩm. Hệ thống hiển thị màn hình yêu cầu xác nhận xóa

b. Người quản trị kích nút “Đồng ý”. Hệ thống xóa sản phẩm khỏi bảng SAN_PHAM và hiển thị lại danh sách các sản phẩm được cập nhật.

Use case kết thúc.

- **Dữ liệu liên quan:**

SAN_PHAM	
MaSP	(PK)
MaDanhMuc	(FK)
TenSP	
GiaGoc	
ChatLieu	
KieuDang	
ThongTinNguoiMau	
TenThuongHieu	
DongSanPham	
KichThuoc	
MauSac	
HinhAnh	

1.2.7 Mô tả use case Quản lý tài khoản (Bùi Thị Ngọc Huyền)

Use case này cho phép người quản trị thực hiện các thao tác liên quan đến tài khoản người dùng như xem, thêm, sửa và xóa thông tin tài khoản trong hệ thống. Thông tin tài khoản được lưu trữ trong bảng TAI_KHOAN.

- **Luồng cơ bản:**

- 1) Use case này bắt đầu khi Người quản trị kích vào nút “Quản lý tài khoản” trên menu chính. Hệ thống lấy thông tin chi tiết của các tài khoản (mã tài khoản, họ, tên, điện thoại, email, mật khẩu, quốc gia) từ bảng TAI_KHOAN trong CSDL và hiển thị danh sách các tài khoản lên màn hình.
- 2) Thêm tài khoản
 - a. Người quản trị kích vào nút “Thêm tài khoản”. Hệ thống hiển thị màn hình yêu cầu nhập thông tin chi tiết cho tài khoản gồm: họ, tên, điện thoại, email, mật khẩu, quốc gia
 - b. Người quản trị nhập thông tin cho họ, tên, điện thoại, email, mật khẩu, quốc gia, tự sinh một mã tài khoản mới và kích vào nút “Tạo”. Hệ thống sẽ tạo một tài khoản mới trong bảng TAI_KHOAN và hiển thị danh sách các tài khoản được cập nhật.

3) Sửa tài khoản

- a. Người quản trị chọn một dòng tài khoản muốn sửa và kích vào nút “Sửa”. Hệ thống sẽ lấy thông tin cũ của tài khoản được chọn gồm: mã tài khoản, họ, tên, điện thoại, email, mật khẩu, quốc gia từ bảng TAI_KHOAN và hiển thị lên màn hình.
- b. Người quản trị nhập thông tin mới cho họ, tên, điện thoại, email, mật khẩu, quốc gia và kích vào nút “Cập nhật”. Hệ thống sẽ sửa thông tin của tài khoản được chọn trong bảng TAI_KHOAN và hiển thị danh sách các tài khoản được cập nhật.

4) Xóa tài khoản

- a. Người quản trị chọn một dòng tài khoản muốn xóa và kích vào nút “Xóa”. Hệ thống sẽ hiển thị màn hình yêu cầu xác nhận xóa.
- b. Người quản trị kích nút “Đồng ý”. Hệ thống xóa tài khoản khỏi bảng TAI_KHOAN và hiển thị danh sách các tài khoản được cập nhật.

Use case kết thúc.

- **Dữ liệu liên quan:**

TAI_KHOAN	
MãTK	(PK)
Họ	
Tên	
DienThoai	
Email	
MatiKhau	
QuocGia	

1.2.8 Mô tả use case Bảo trì danh mục (Lương Thái Sơn)

Use case này cho phép người quản trị thực hiện các thao tác liên quan đến danh mục như xem, thêm, sửa và xóa tên danh mục trong hệ thống. Thông tin danh mục được lưu trữ trong bảng DANH_MUC.

- **Luồng cơ bản:**

- 1) Use case này bắt đầu khi Người quản trị kích vào nút “Bảo trì danh mục” trên menu chính. Hệ thống lấy thông tin chi tiết của các danh mục (Mã danh mục, Tên danh mục) từ bảng DANH_MUC trong CSDL và hiển thị danh sách các danh mục lên màn hình.
- 2) Thêm danh mục
 - a. Người quản trị kích vào nút “Thêm danh mục”. Hệ thống hiển thị màn hình yêu cầu nhập thông tin chi tiết của danh mục gồm: Tên danh mục
 - b. Người quản trị nhập thông tin cho tên danh mục, tự sinh một mã danh mục mới và kích vào nút “Tạo”. Hệ thống sẽ tạo một danh mục mới trong bảng DANH_MUC và hiển thị danh sách các danh mục được cập nhật.
- 3) Sửa danh mục
 - a. Người quản trị chọn một dòng danh mục muốn sửa và kích vào nút “Sửa”. Hệ thống lấy thông tin cũ của danh mục được chọn gồm: Mã danh mục, Tên danh mục từ bảng DANH_MUC và hiển thị lên màn hình.
 - b. Người quản trị nhập thông tin mới cho tên danh mục và kích vào nút “Cập nhật”. Hệ thống sẽ sửa thông tin của danh mục được chọn vào bảng DANH_MUC và hiển thị danh sách các danh mục được cập nhật.
- 4) Xóa danh mục

- a. Người quản trị chọn một dòng danh mục muốn xóa và kích vào nút “Xóa”. Hệ thống sẽ hiển thị màn hình yêu cầu xác nhận xóa.
- b. Người quản trị kích nút “Đồng ý”. Hệ thống xóa danh mục khỏi bảng DANH_MUC và hiển thị danh sách các danh mục được cập nhật.

Use case kết thúc.

- **Dữ liệu liên quan:**

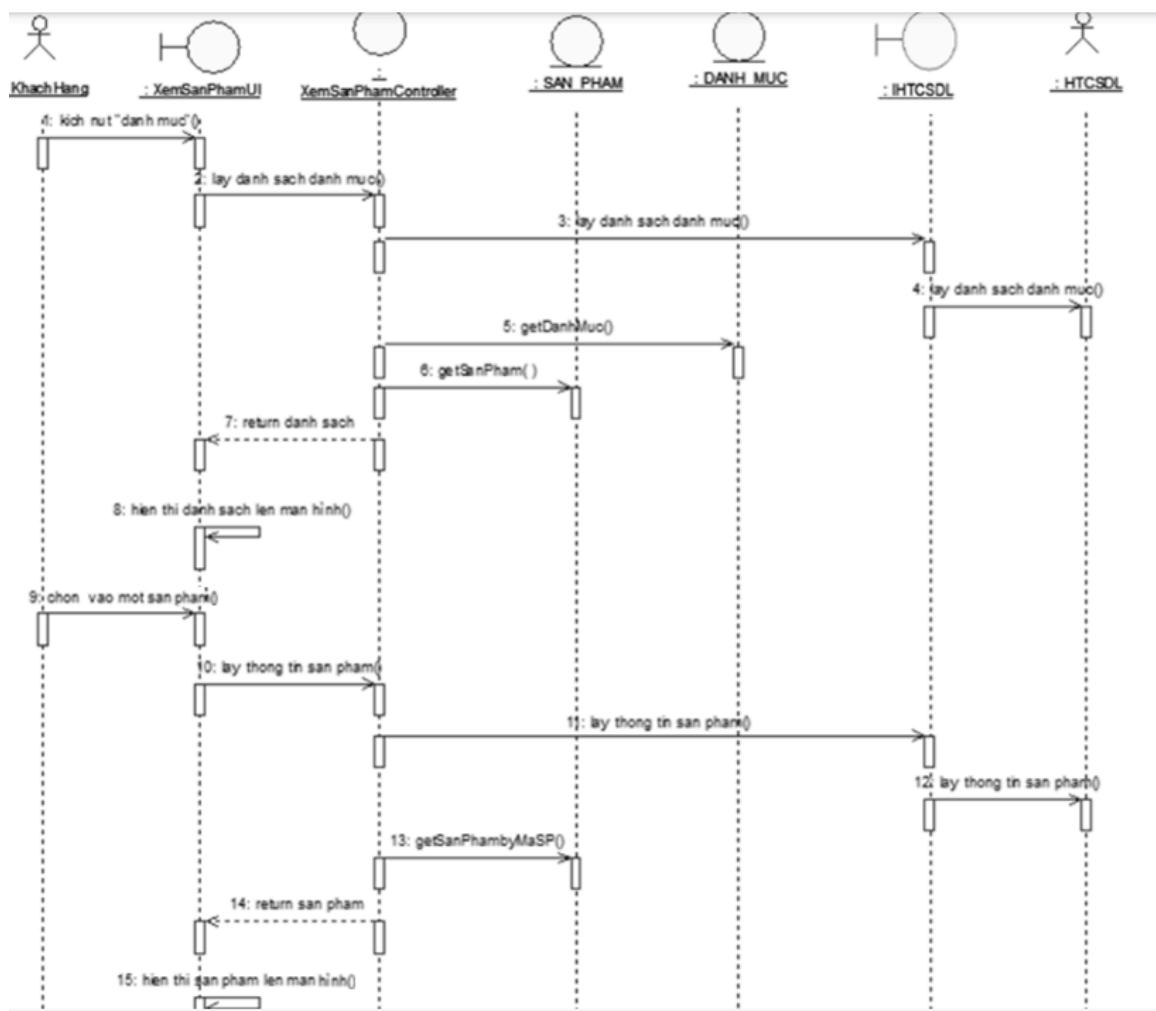
DANH_MUC
MaDanhMuc (PK)
TenDanhMuc
MaDanhMuc (FK)

CHƯƠNG 2: PHÂN TÍCH USE CASE

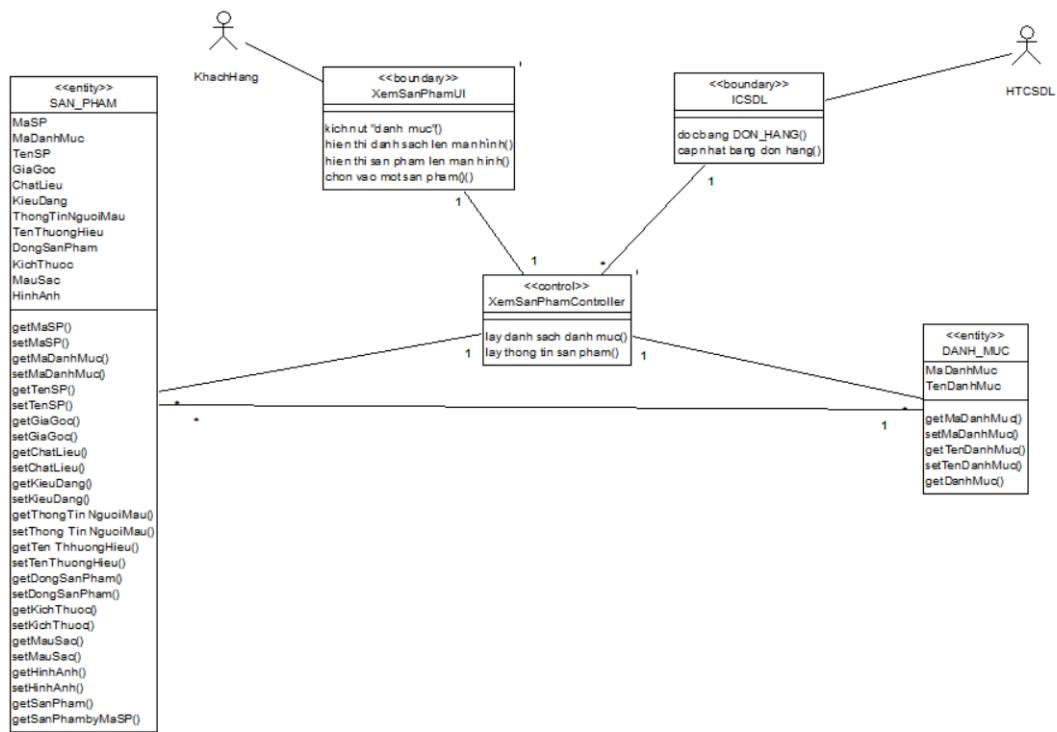
2.1. Phân tích các use case

2.1.1. Phân tích use case Xem thông tin sản phẩm (Nguyễn Văn Cường)

2.1.1.1. Biểu đồ trình tự

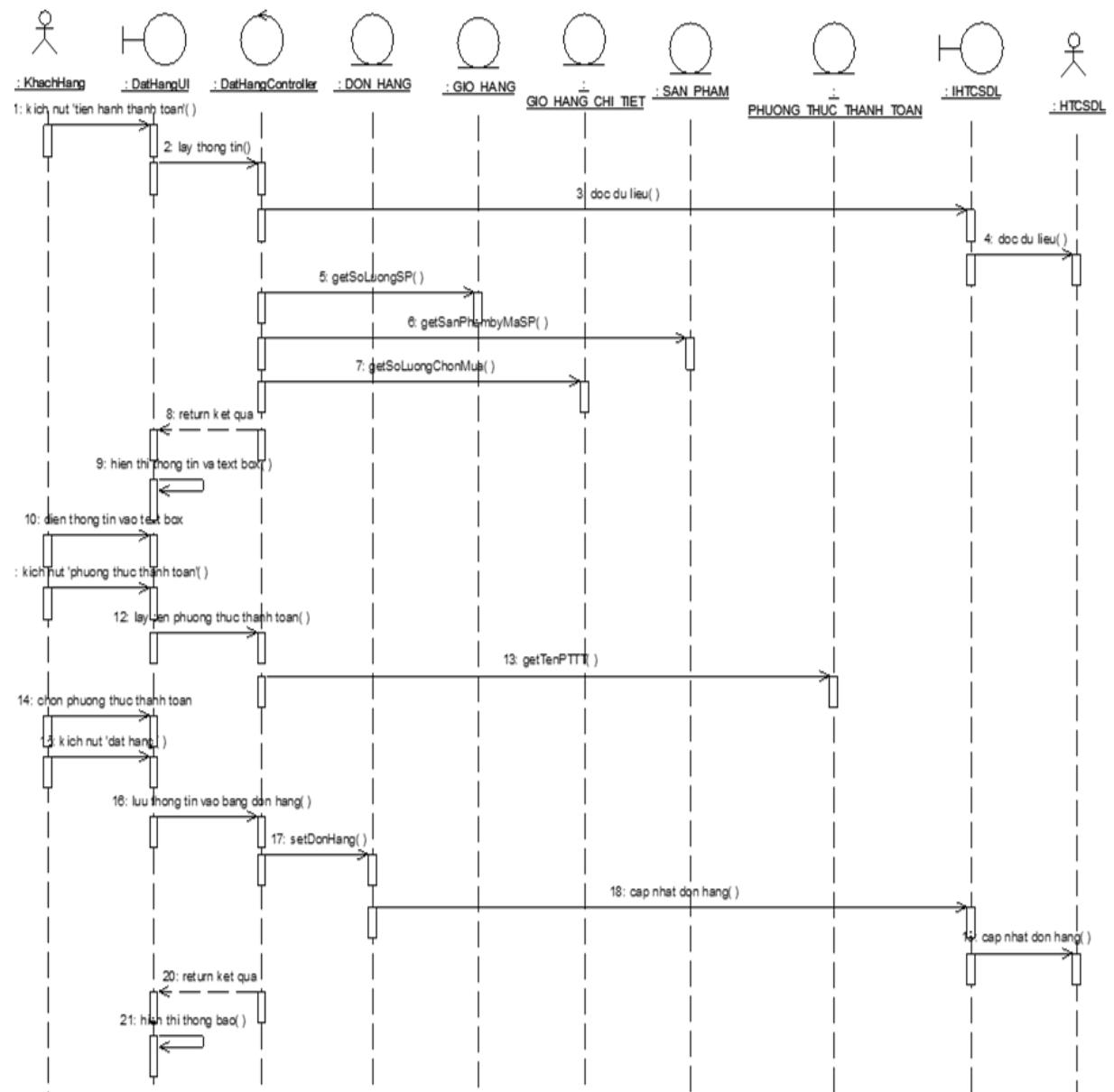


2.1.1.2. Biểu đồ lớp phân tích

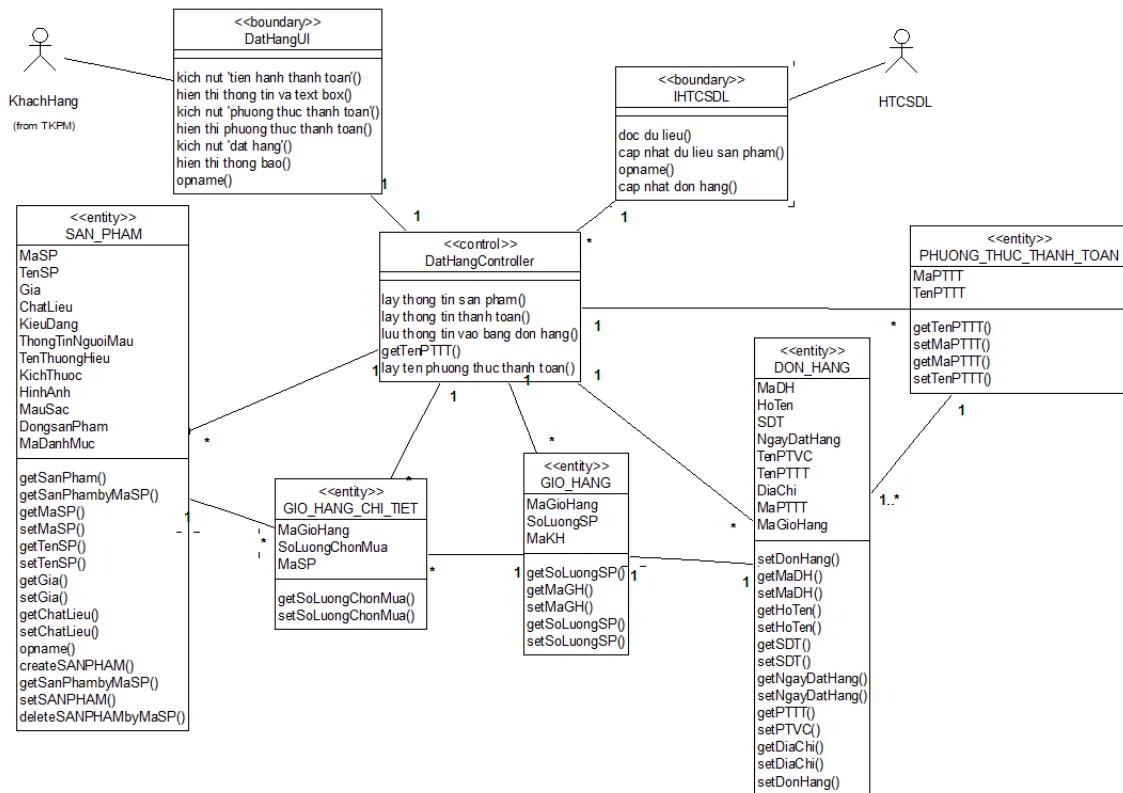


2.1.2. Phân tích use case Đặt hàng (Bùi Văn Đạt)

2.1.2.1. Biểu đồ trình tự

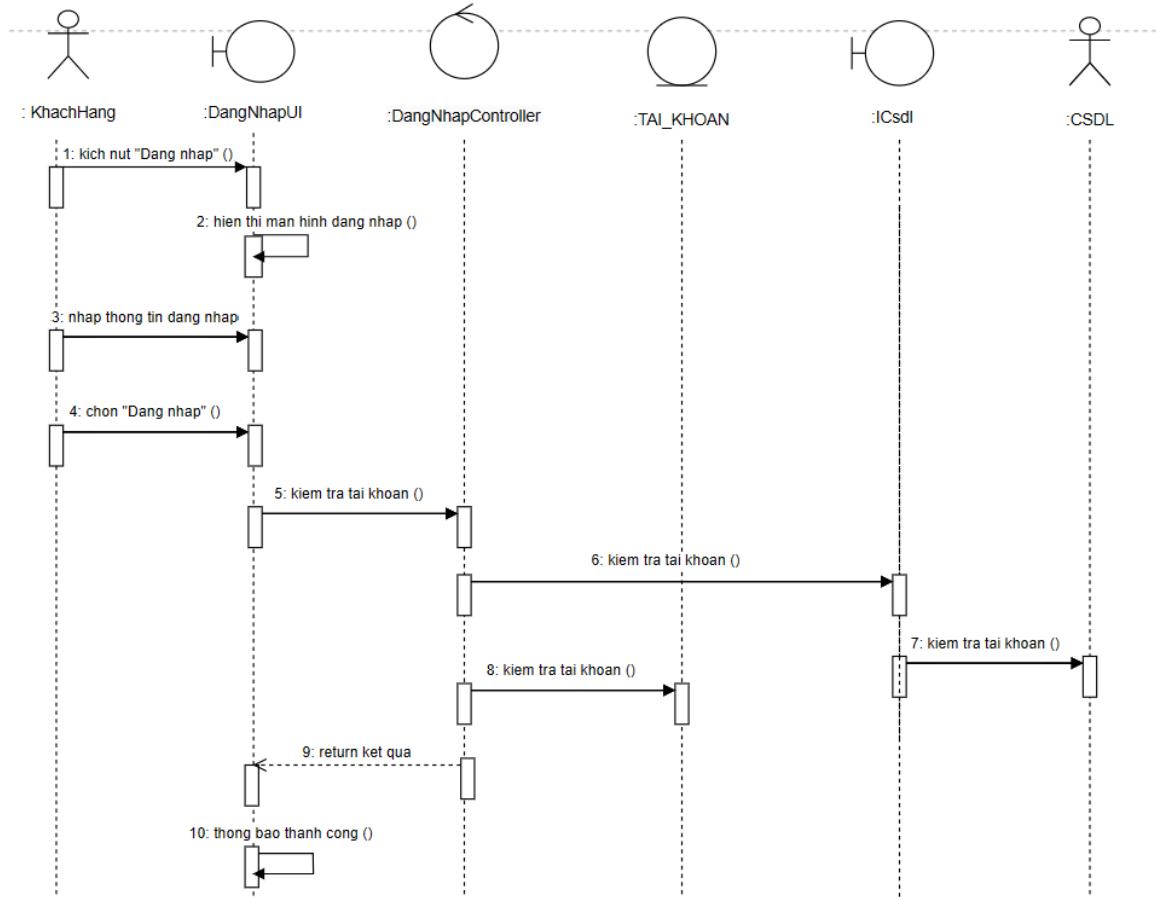


2.1.2.2. Biểu đồ lớp phân tích

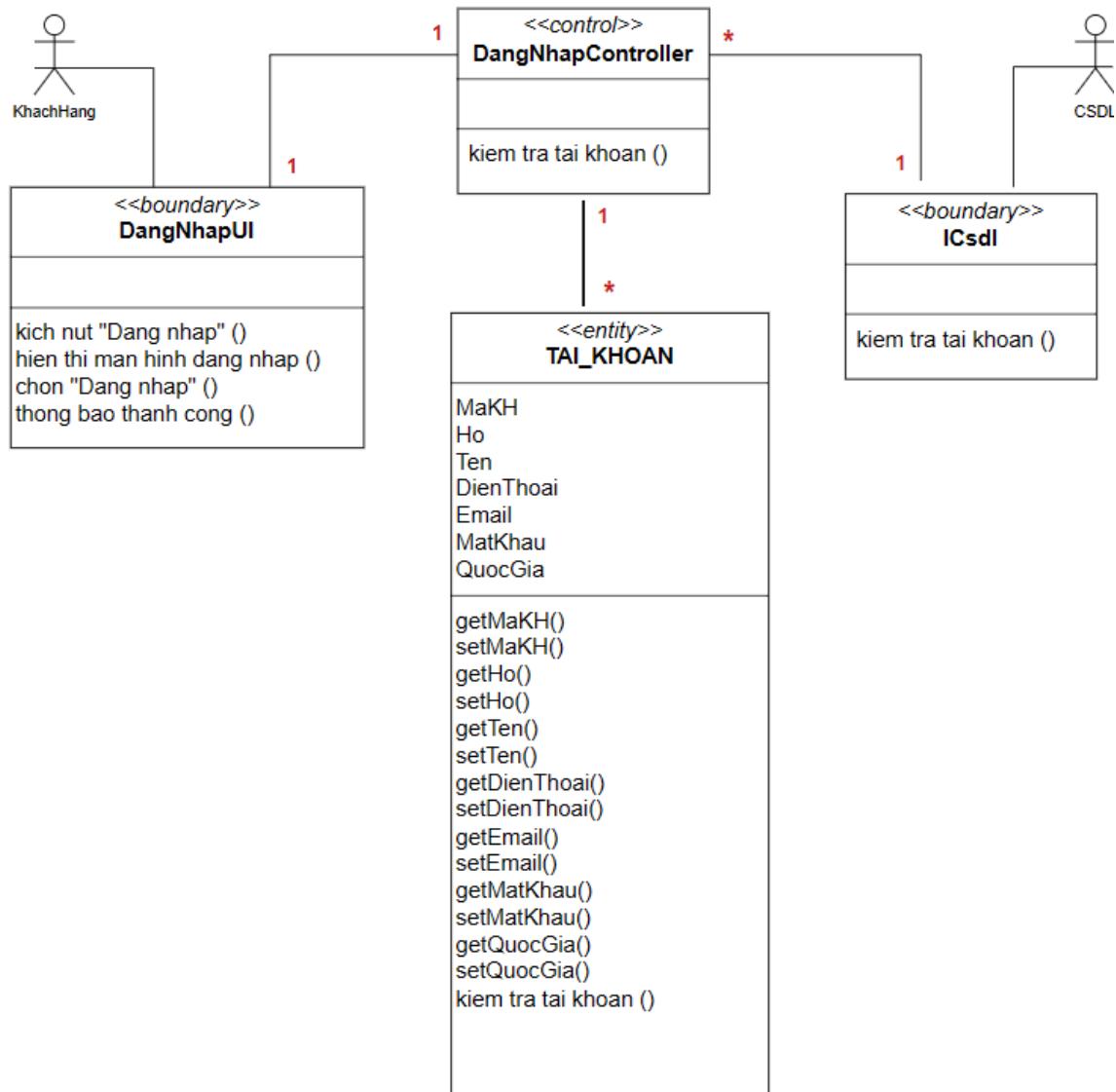


2.1.3. Phân tích use case Đăng nhập(Bùi Thị Ngọc Huyền)

2.1.3.1. Biểu đồ trình tự

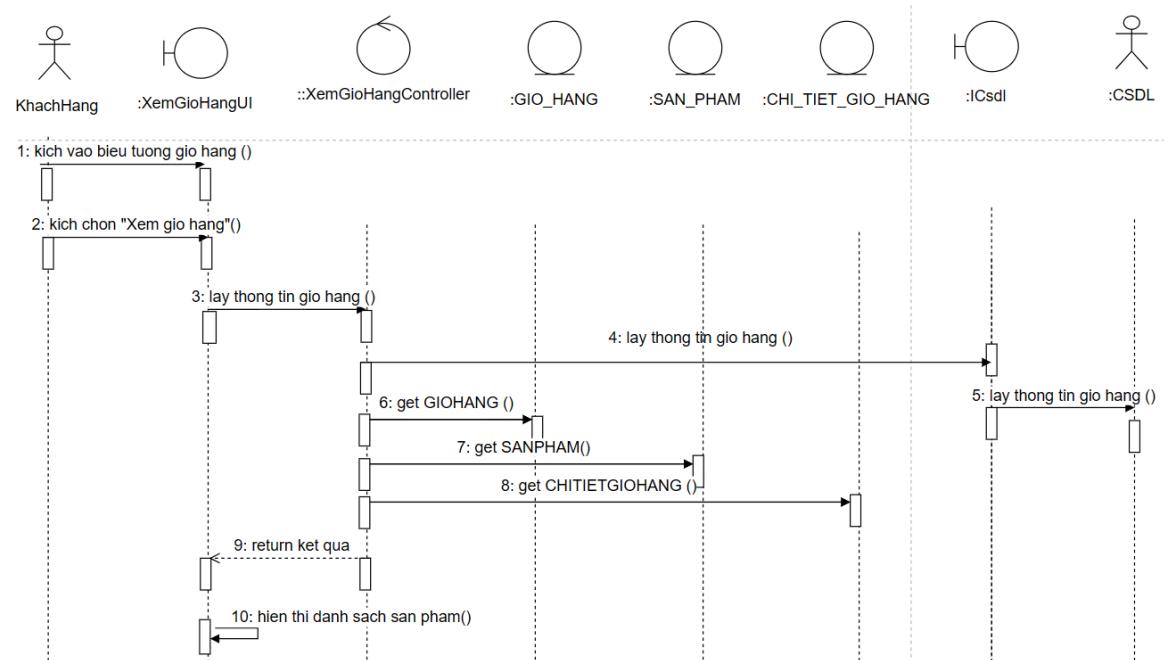


2.1.3.2. Biểu đồ lớp phân tích

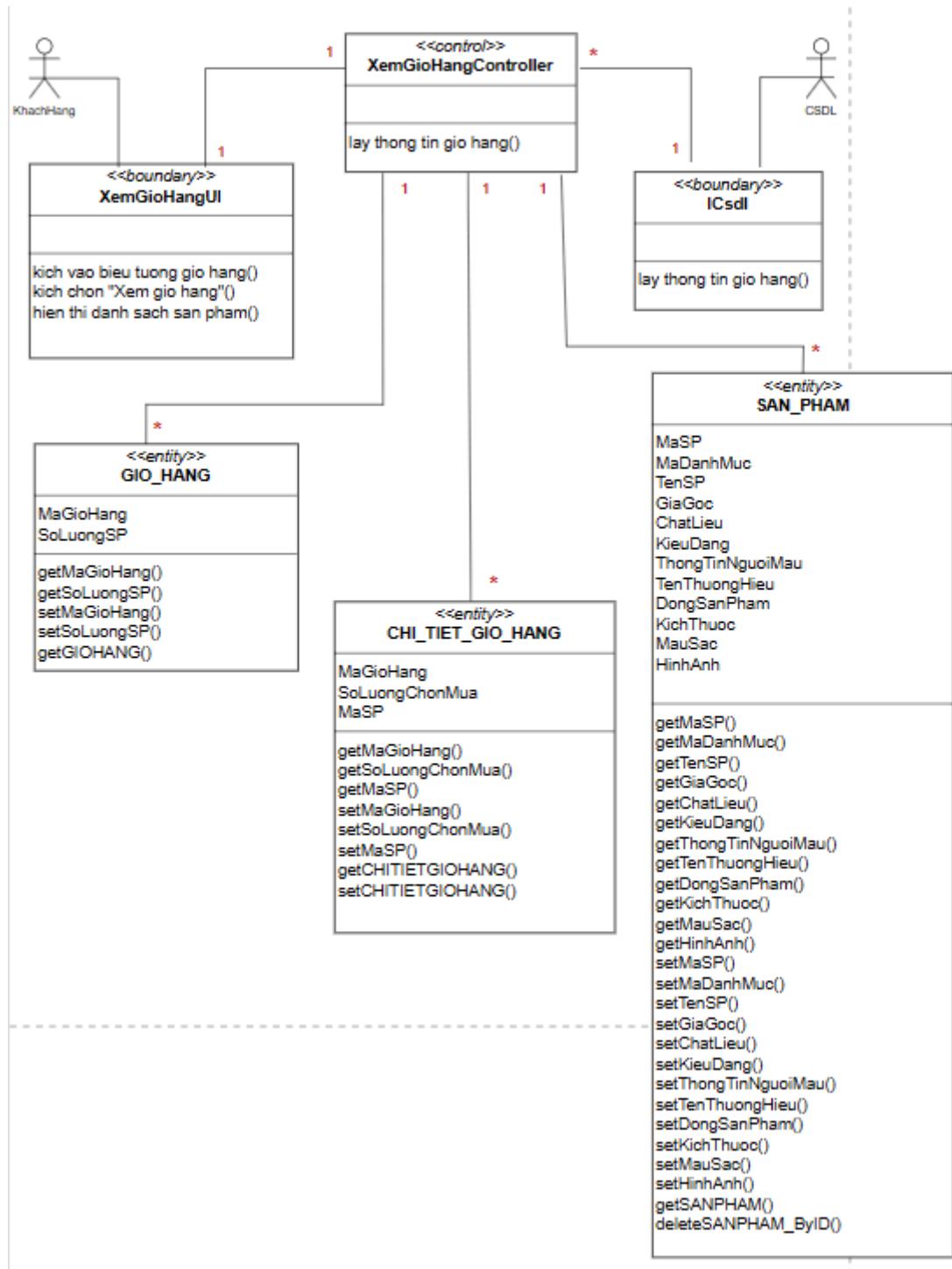


2.1.4. Phân tích use case Xem giỏ hàng (Lương Thái Sơn)

2.1.4.1. Biểu đồ trình tự

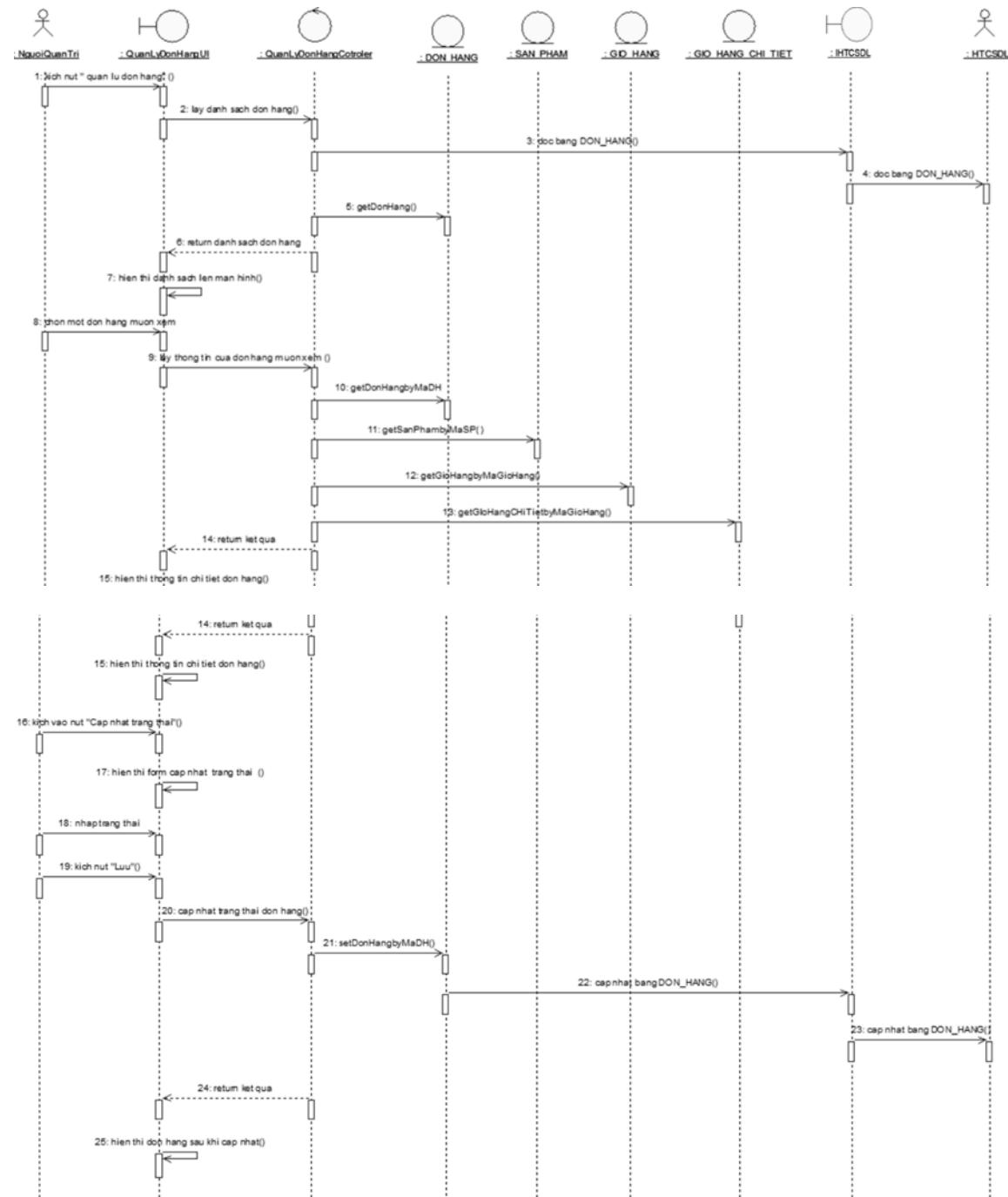


2.1.4.2. Biểu đồ lớp phân tích

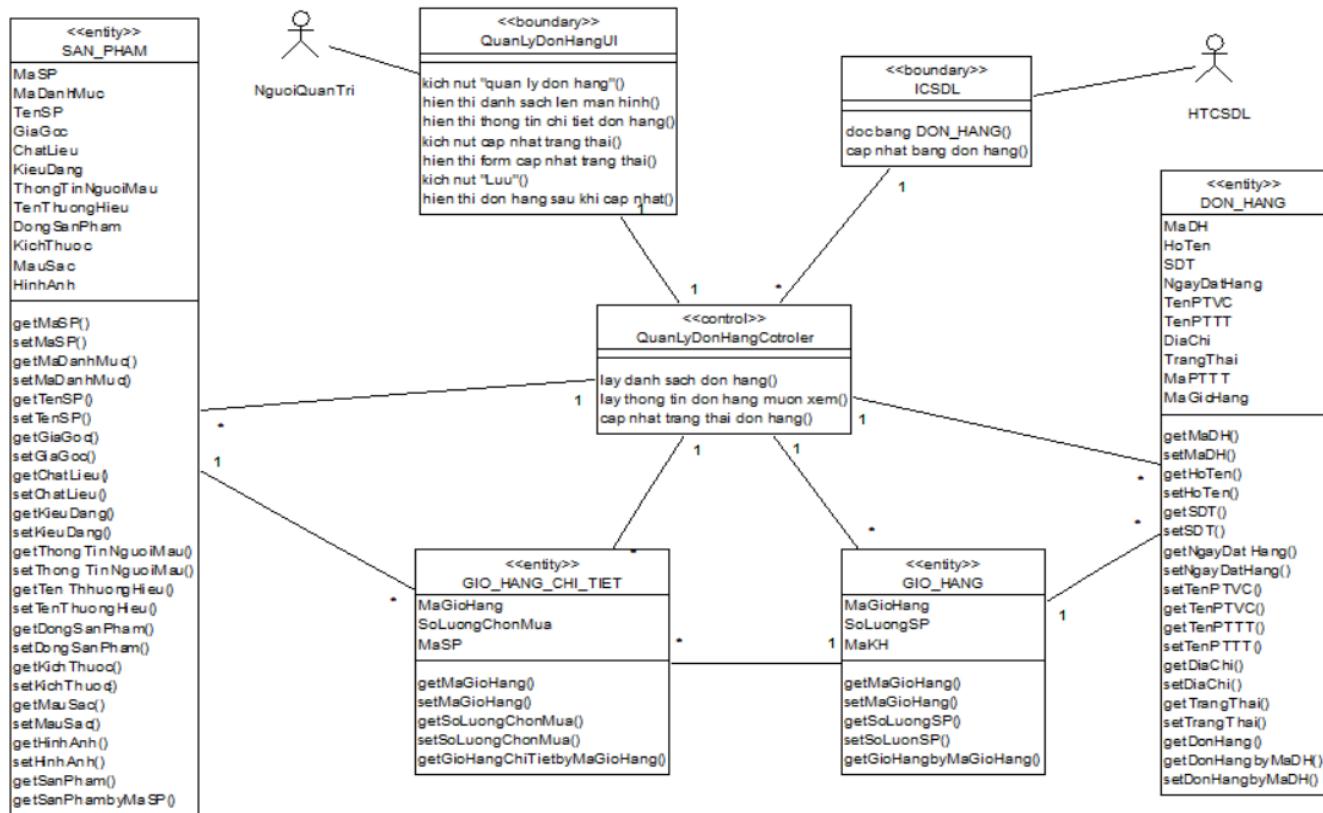


2.1.5. Phân tích use case Quản lý đơn hàng (Nguyễn Văn Cường)

2.1.5.1. Biểu đồ trình tự

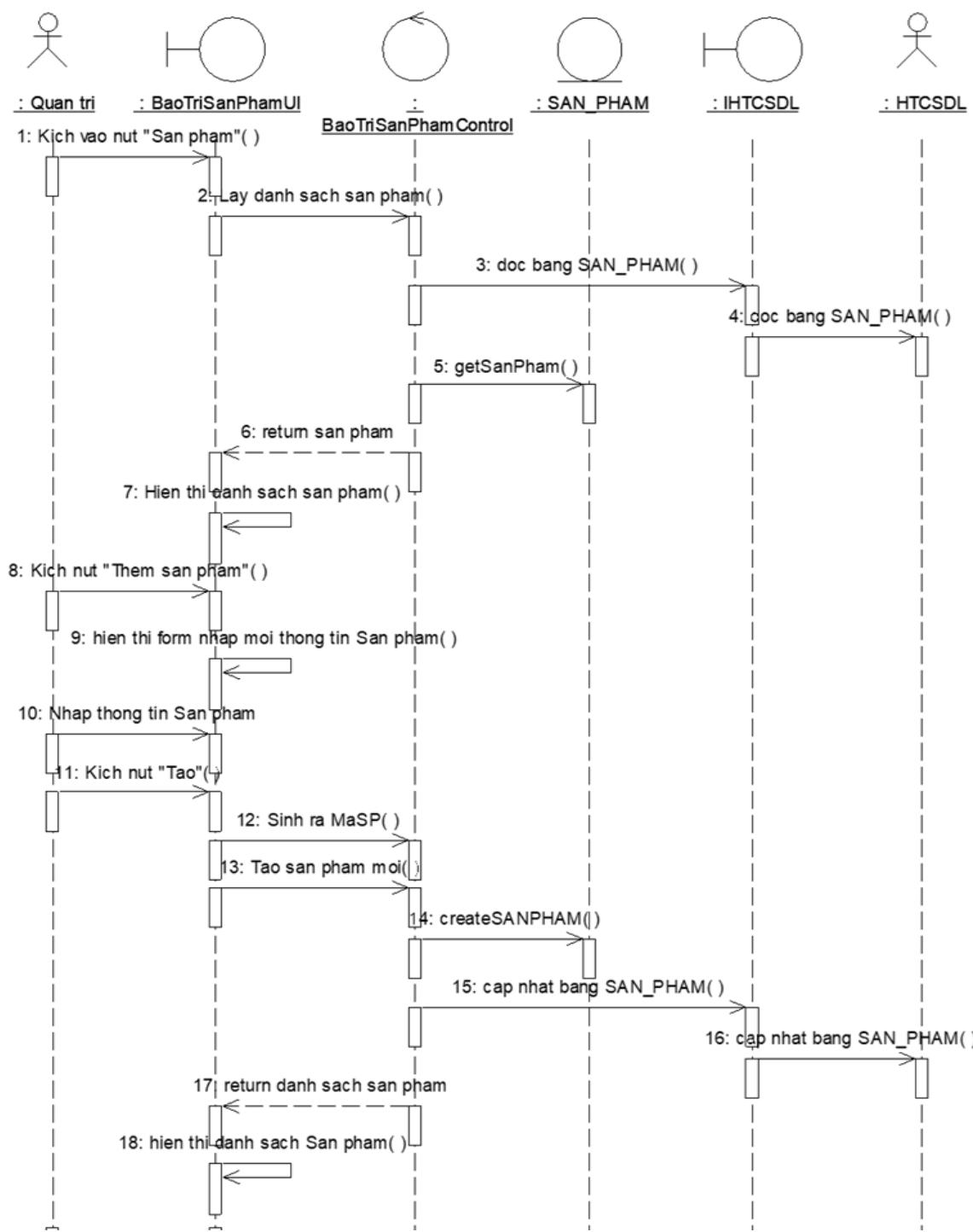


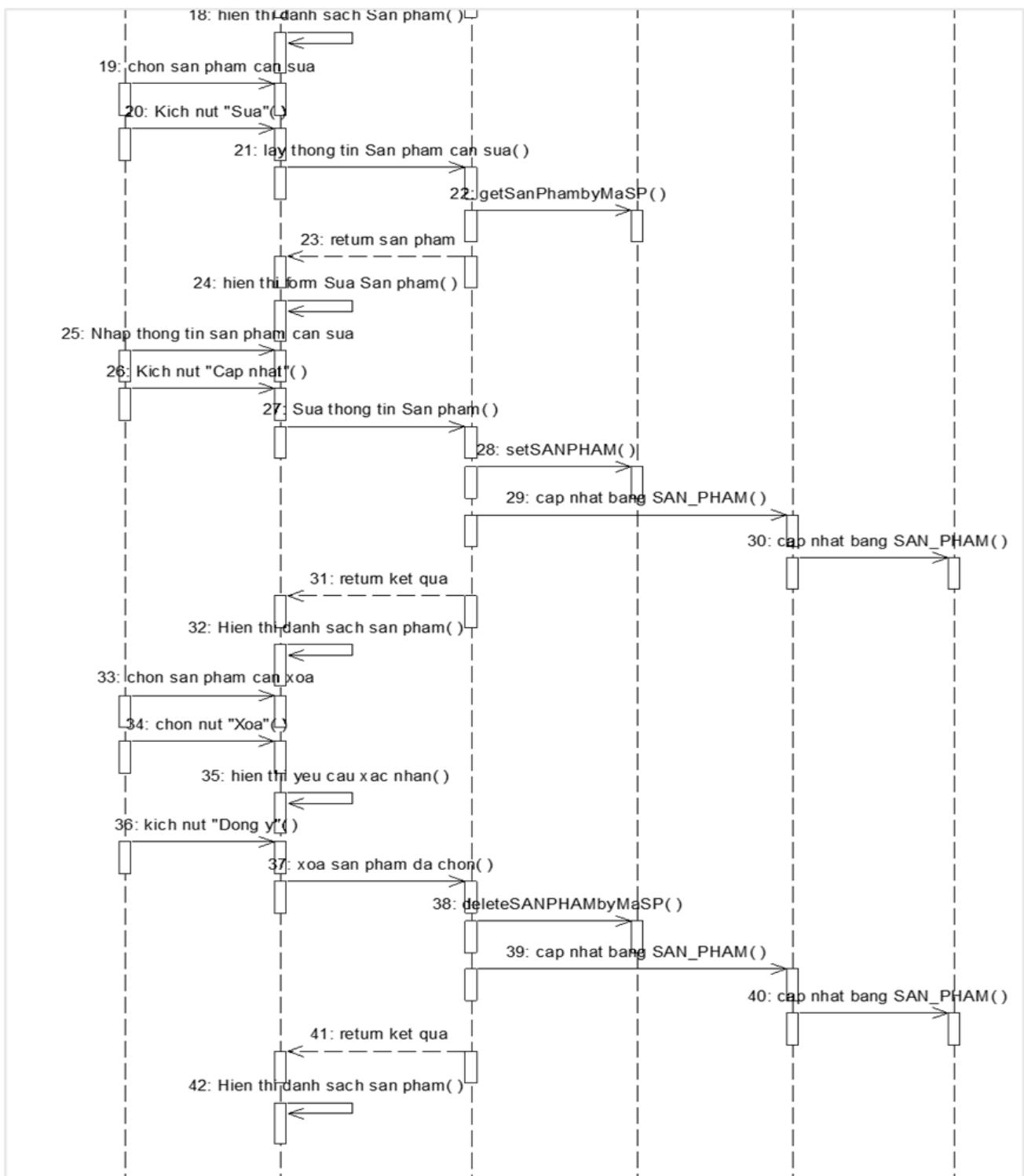
2.1.5.2. Biểu đồ lớp phân tích



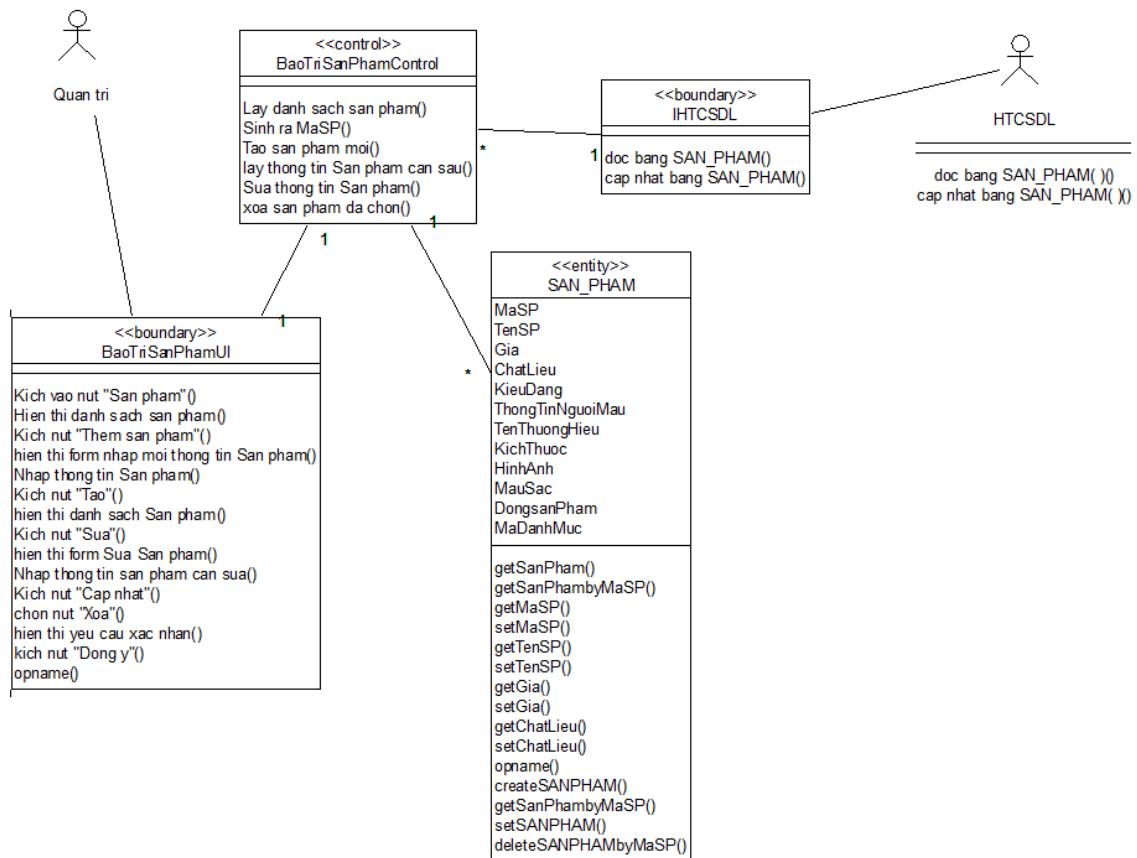
2.1.6. Phân tích use case Bảo trì sản phẩm (Bùi Văn Đạt)

2.1.6.1. Biểu đồ trình tự



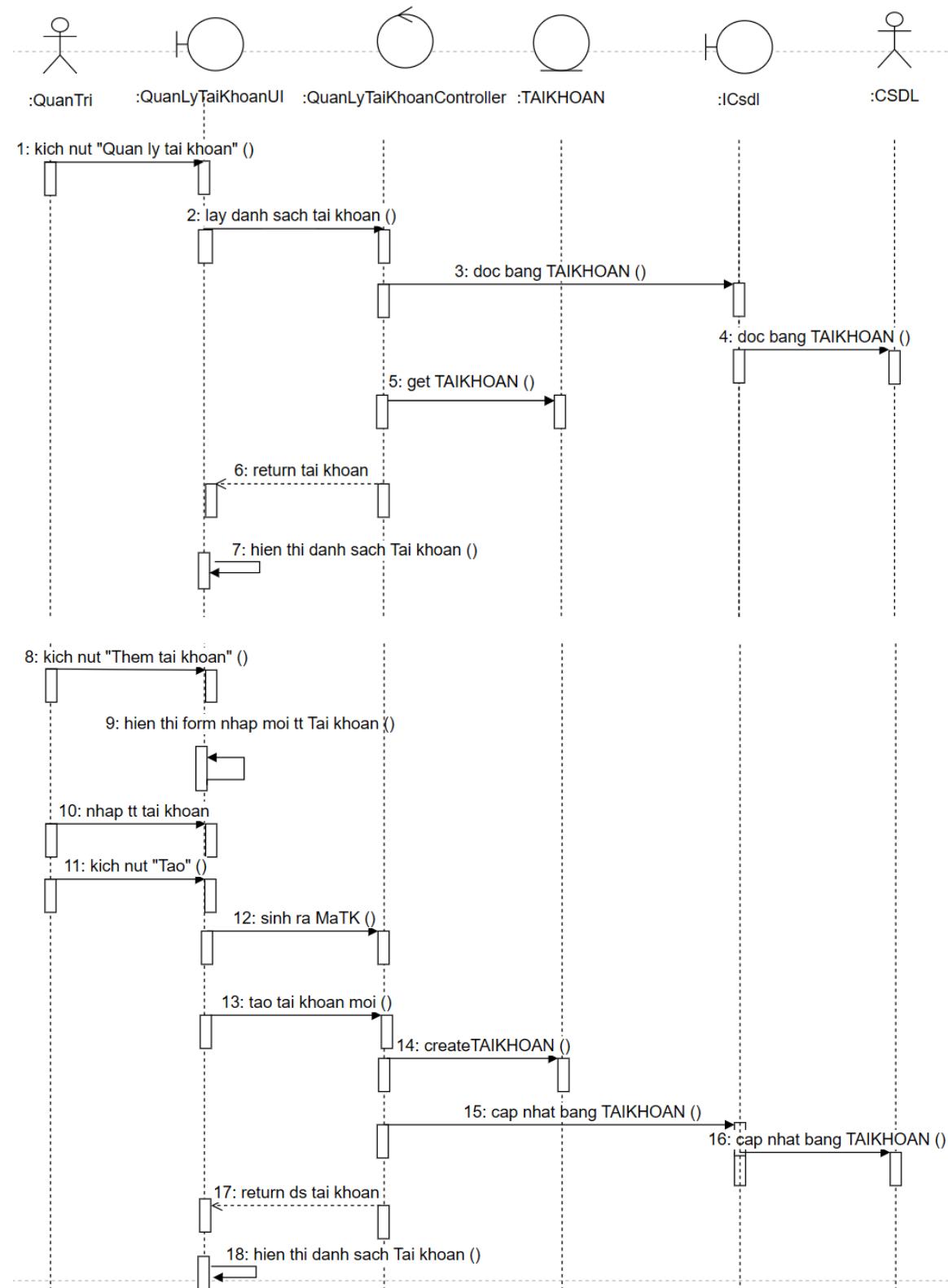


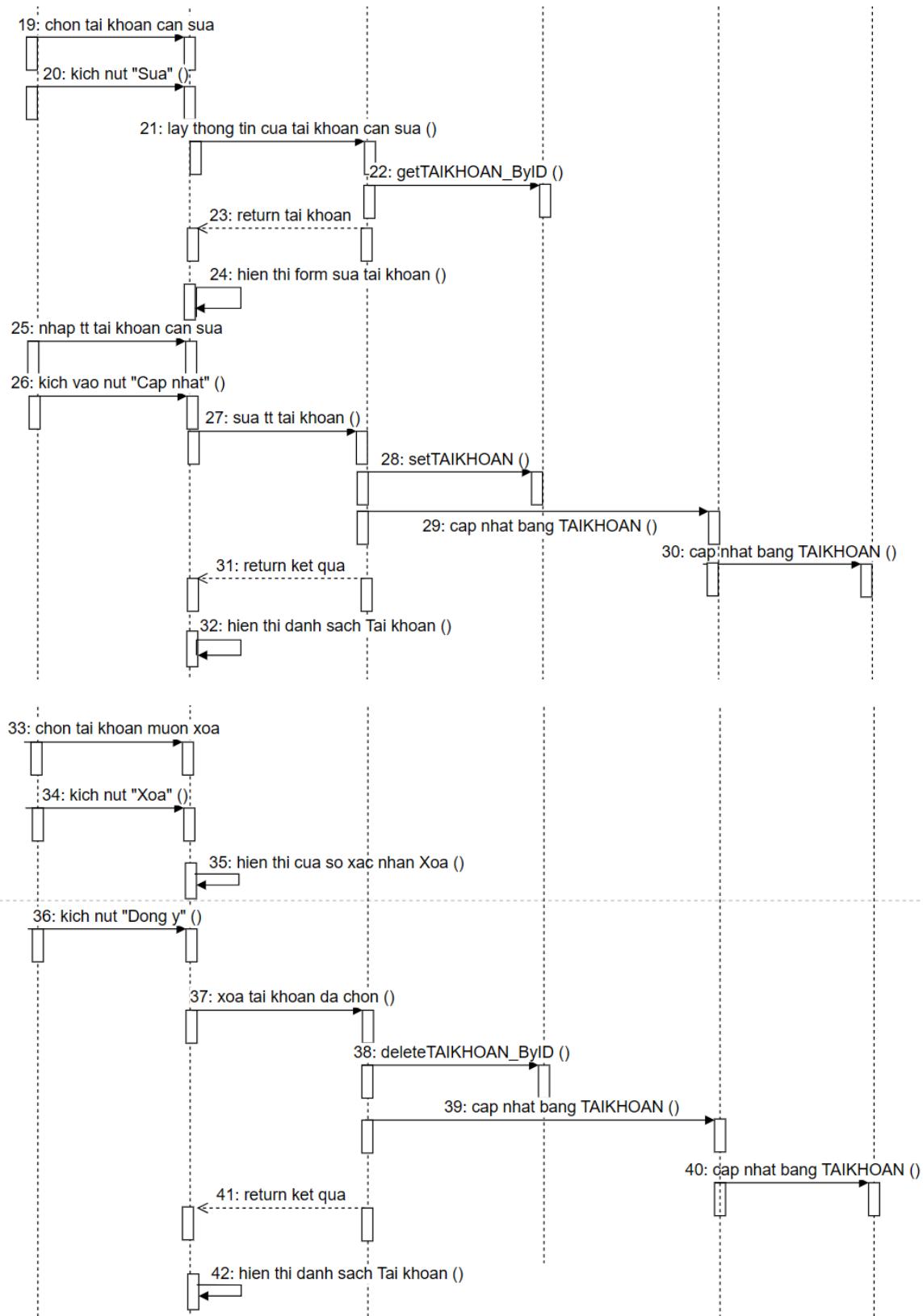
2.1.6.2. Biểu đồ lớp phân tích



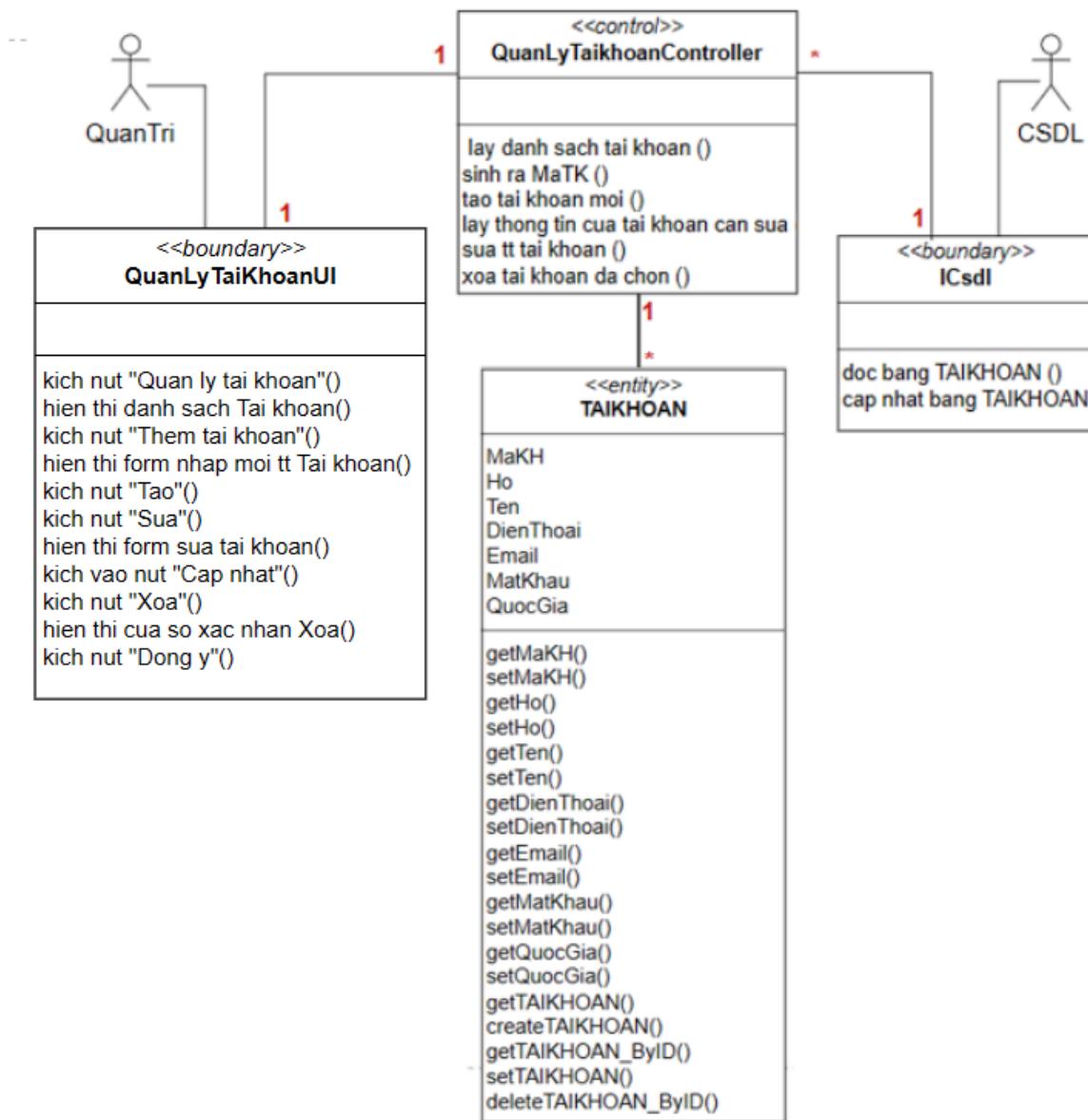
2.1.7. Phân tích use case Quản lý tài khoản(Bùi Thị Ngọc Huyền)

2.1.7.1. Biểu đồ trình tự





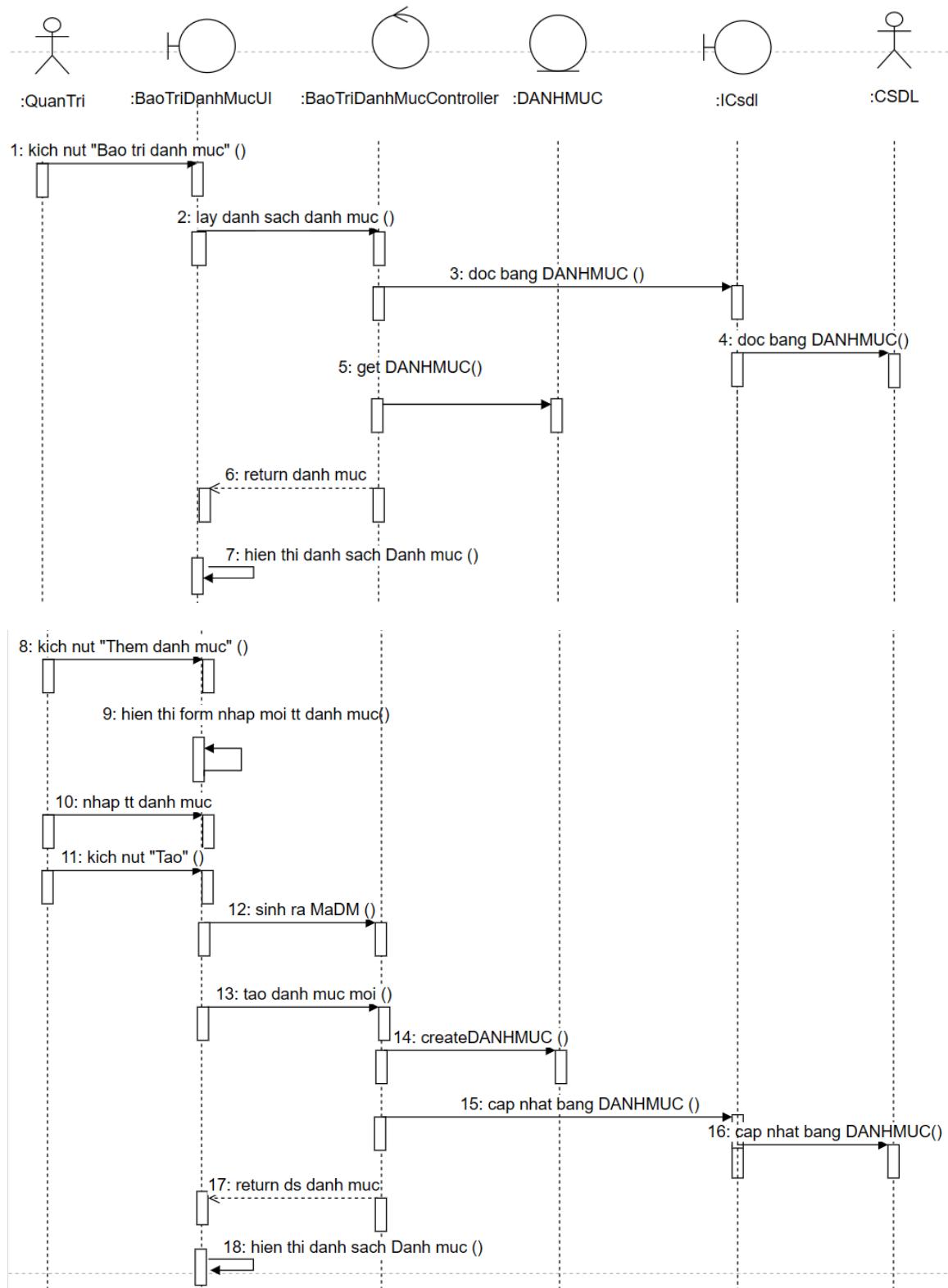
2.1.7.2. Biểu đồ lớp phân tích

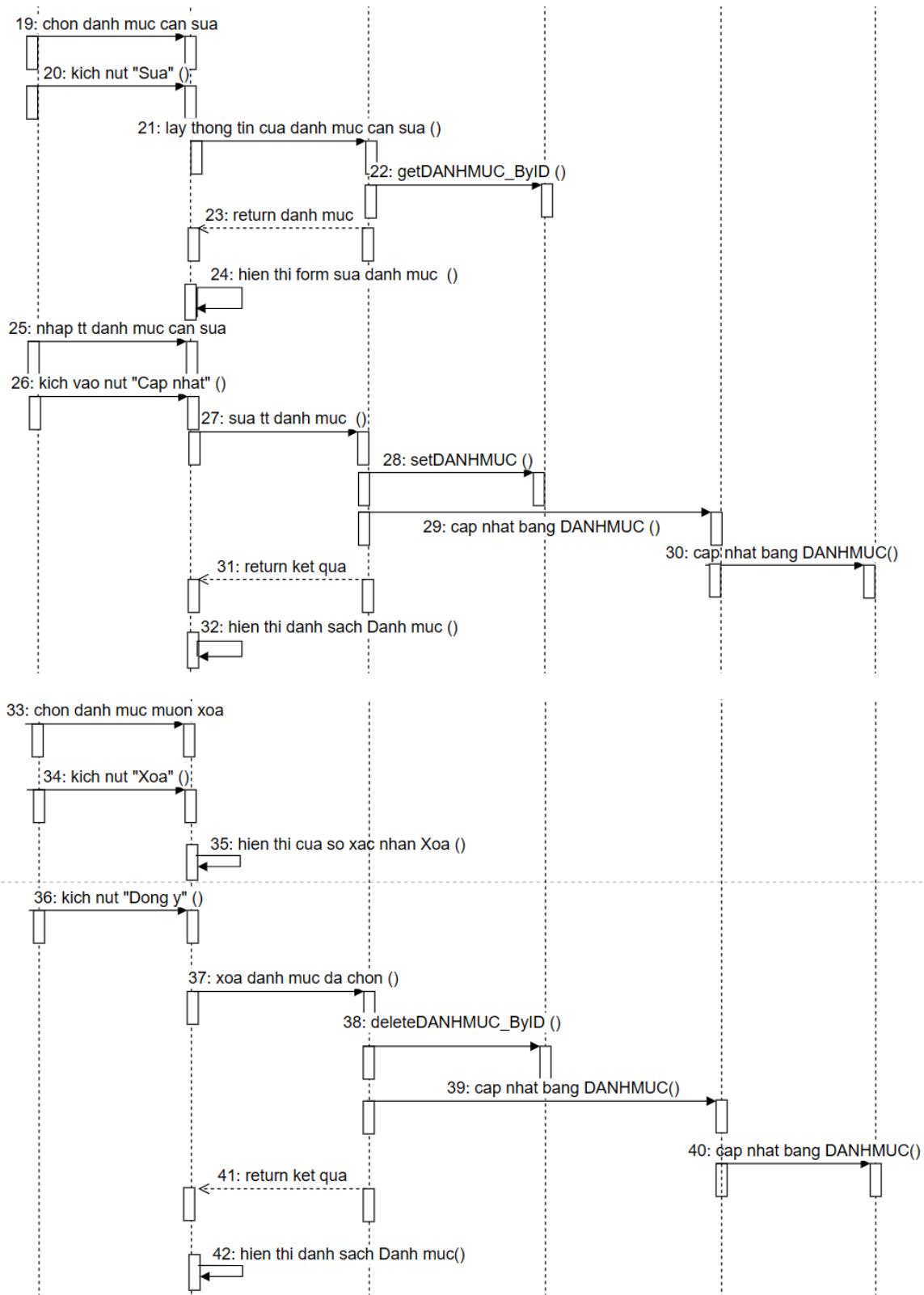


S

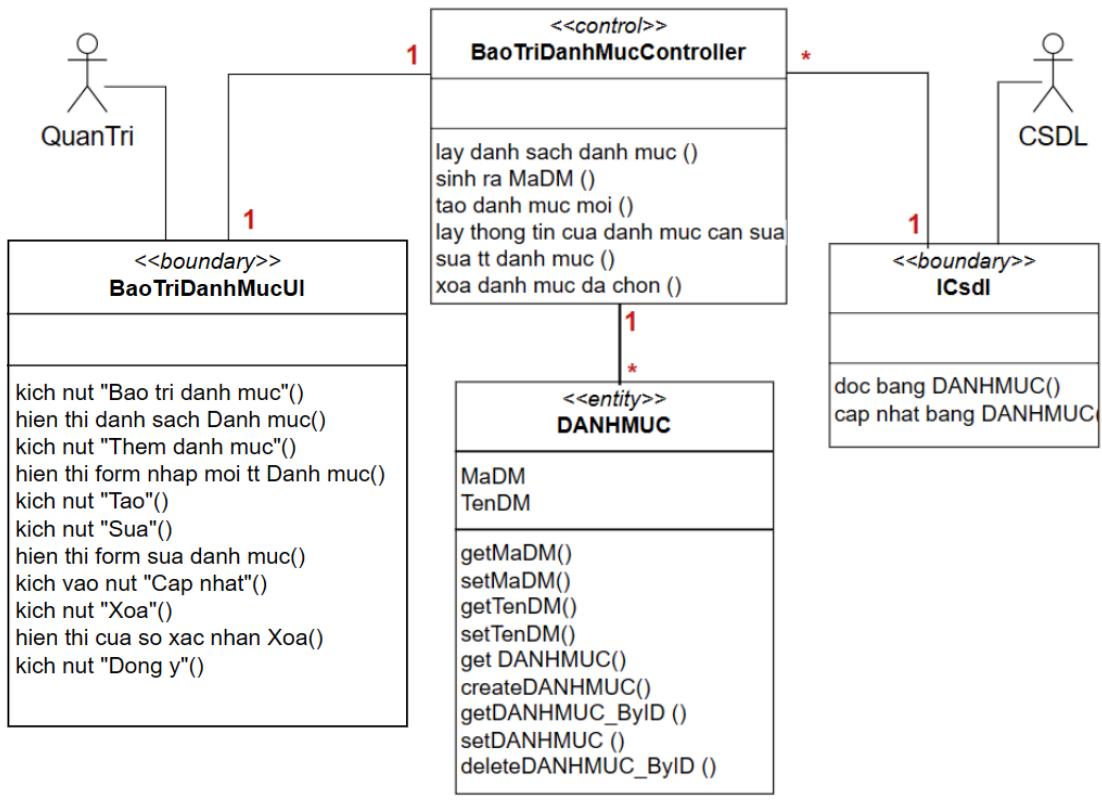
2.1.8. Phân tích use case Bảo trì danh mục (Lương Thái Sơn).

2.1.8.1. Biểu đồ trình tự



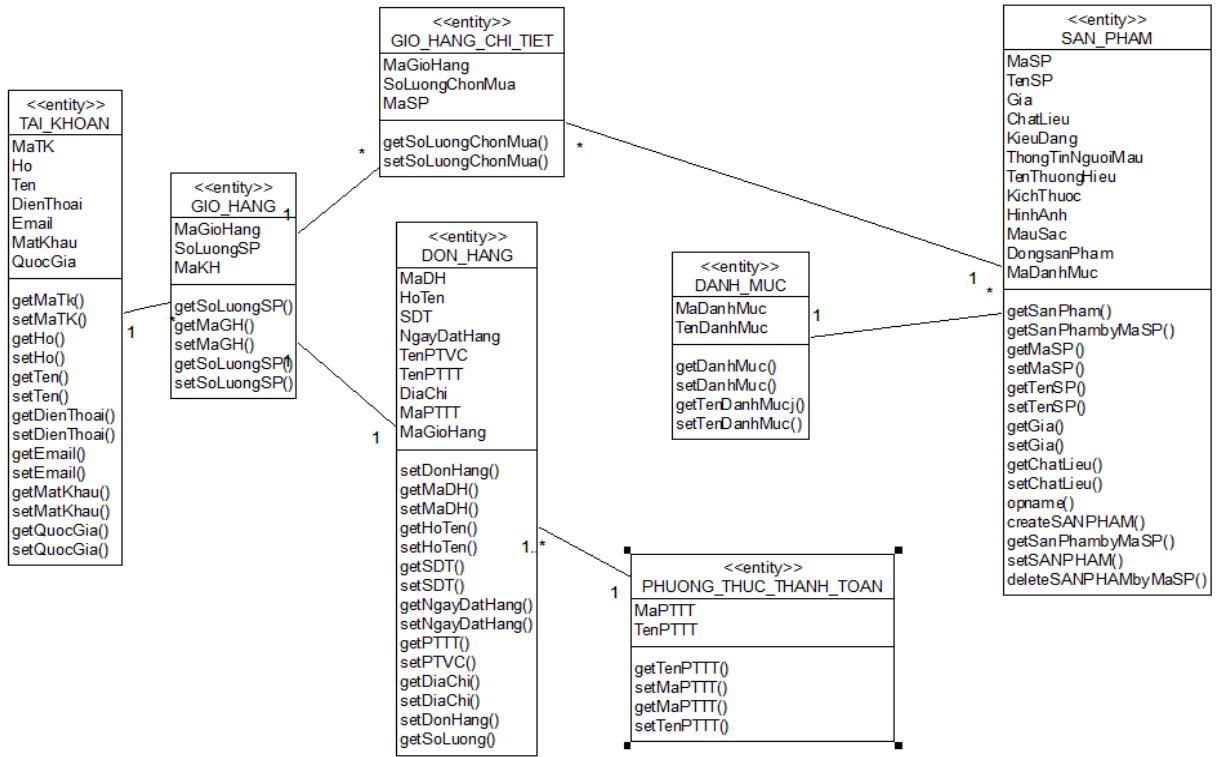


2.1.8.2. Biểu đồ lớp phân tích



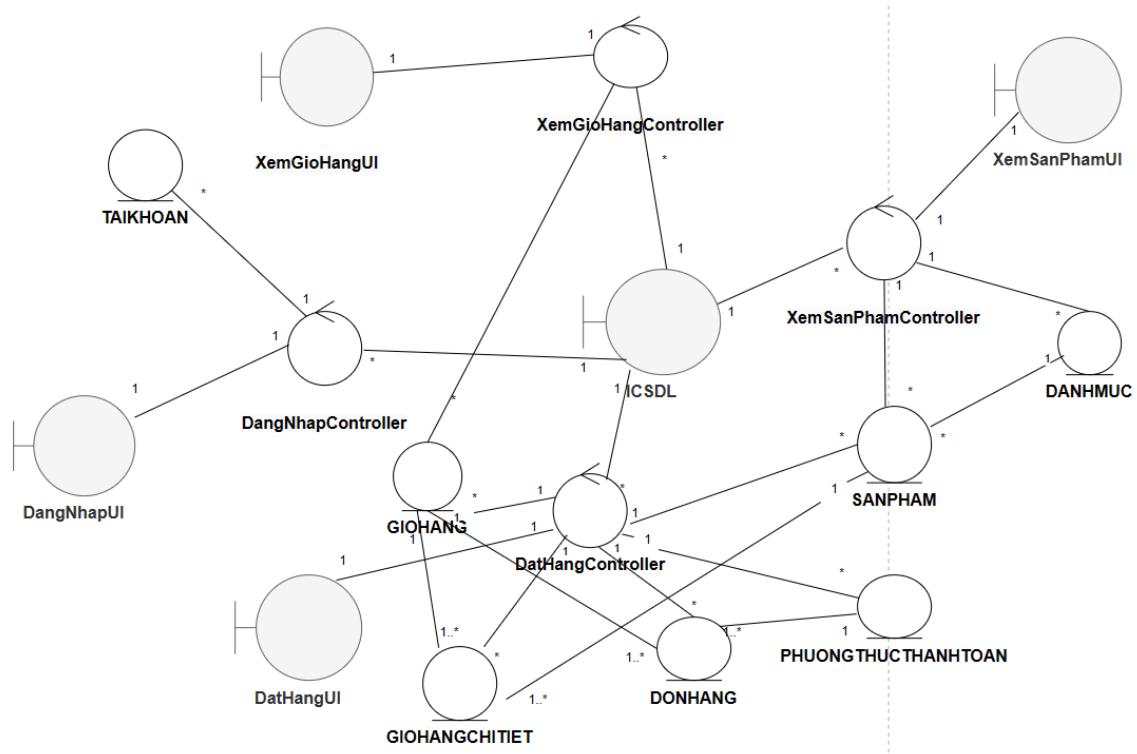
2.2. Các biểu đồ tổng hợp

2.2.1. Biểu đồ các lớp Entity của hệ thống

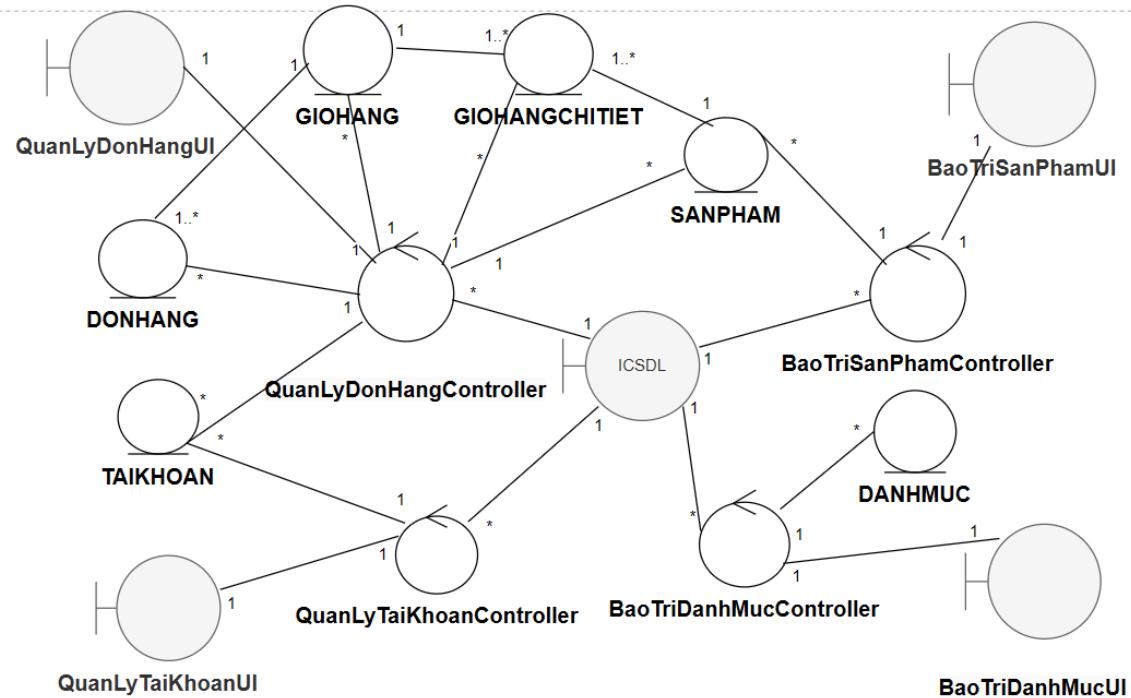


2.2.2. Biểu đồ các lớp phân tích của hệ thống

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

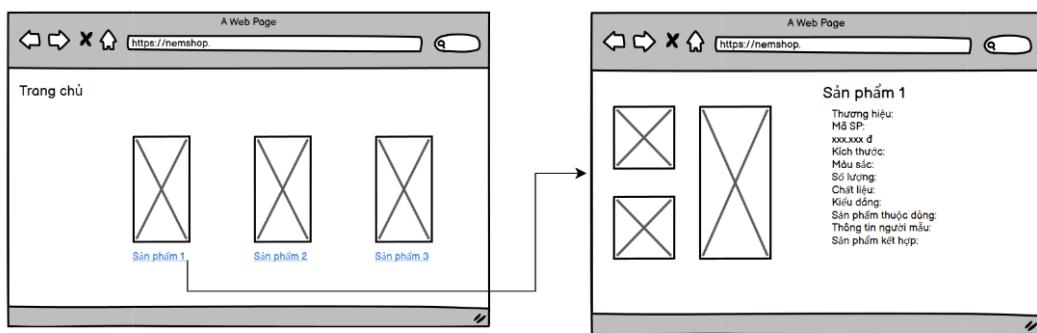


CHƯƠNG 3. THIẾT KẾ GIAO DIỆN

3.1 Thiết kế giao diện cho các use case

3.1.1 Giao diện use case Xem thông tin sản phẩm (Nguyễn Văn Cường)

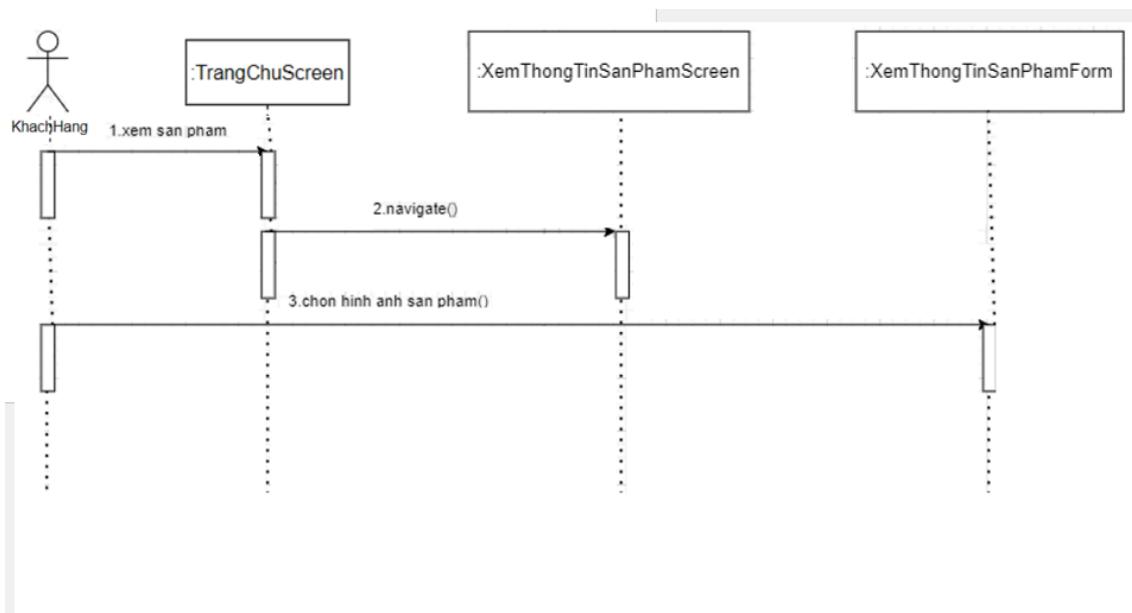
3.1.1.1 Hình dung màn hình



3.1.1.2 Biểu đồ lớp màn hình

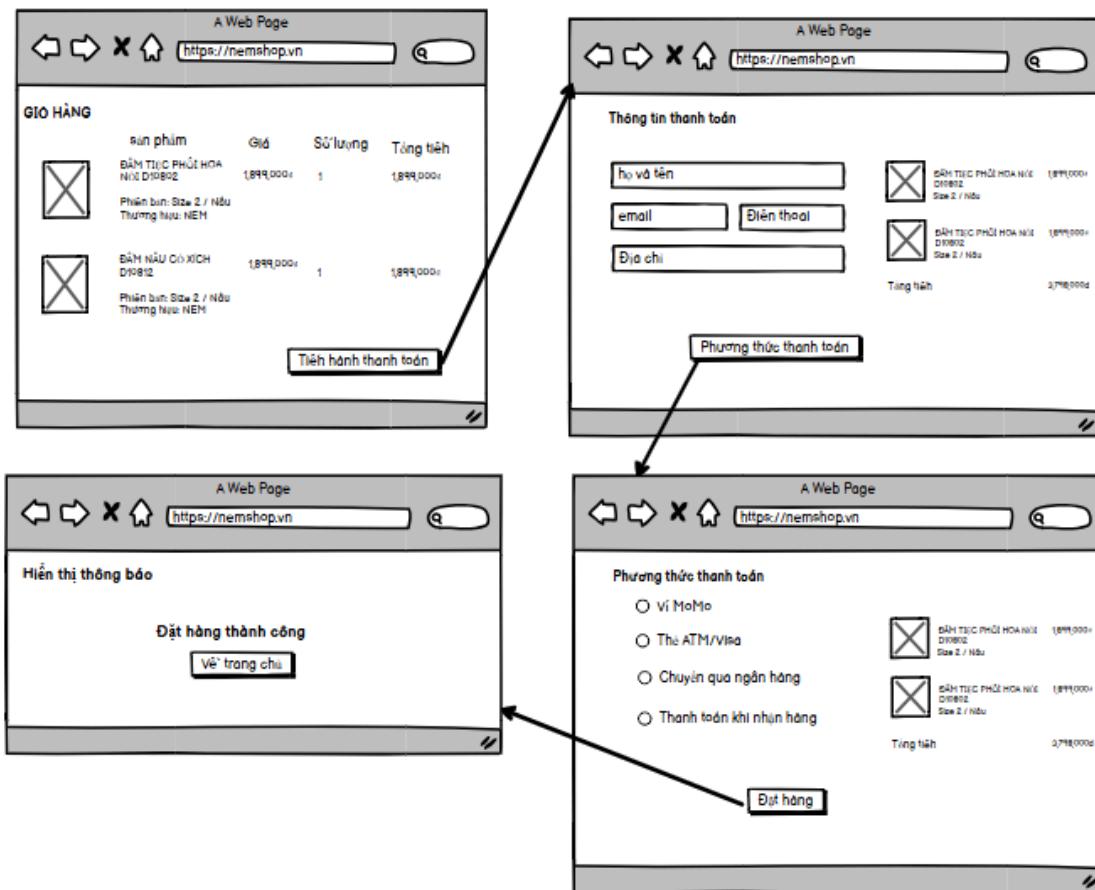


3.1.1.3 Biểu đồ cộng tác của các màn hình

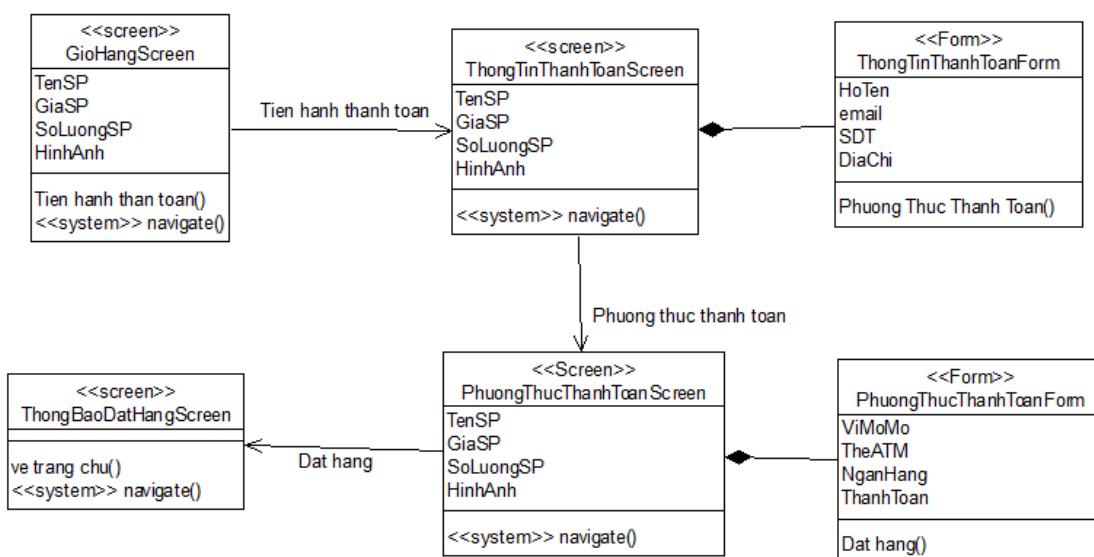


3.1.2 Giao diện use case Đặt hàng (Bùi Văn Đạt)

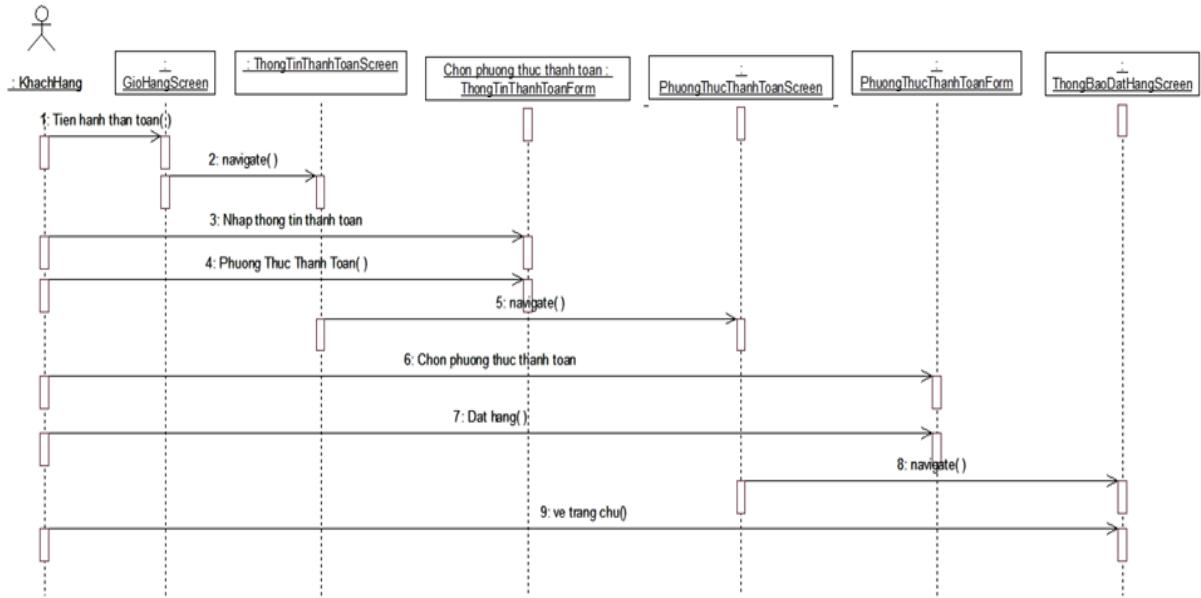
3.1.2.1 Hình dung màn hình



3.1.2.2 Biểu đồ lớp màn hình

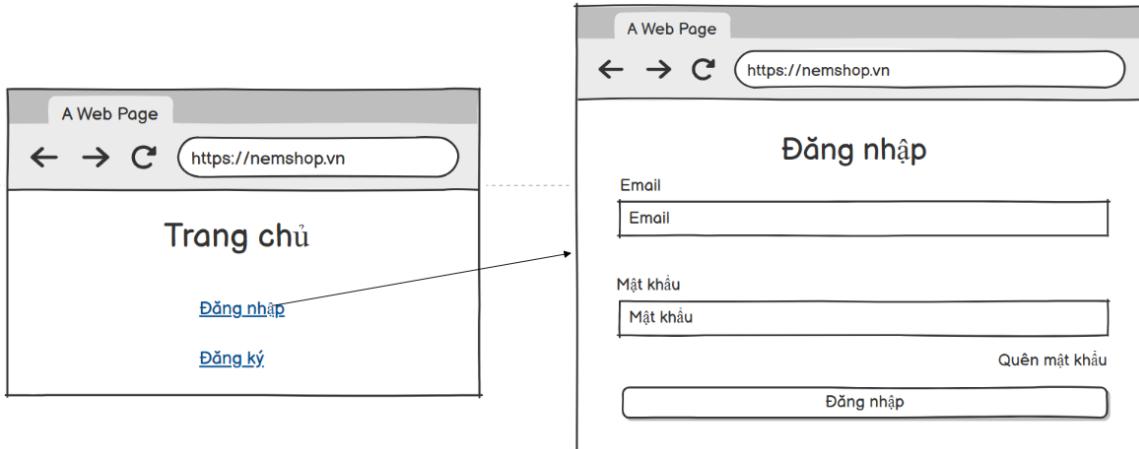


3.1.2.3 Biểu đồ cộng tác của các màn hình

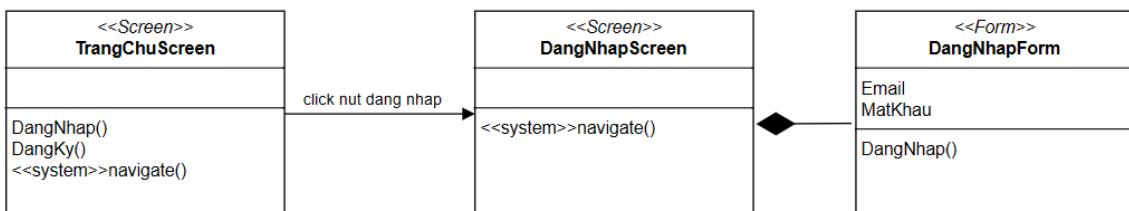


3.1.3 Giao diện use case Đăng nhập (Bùi Thị Ngọc Huyền)

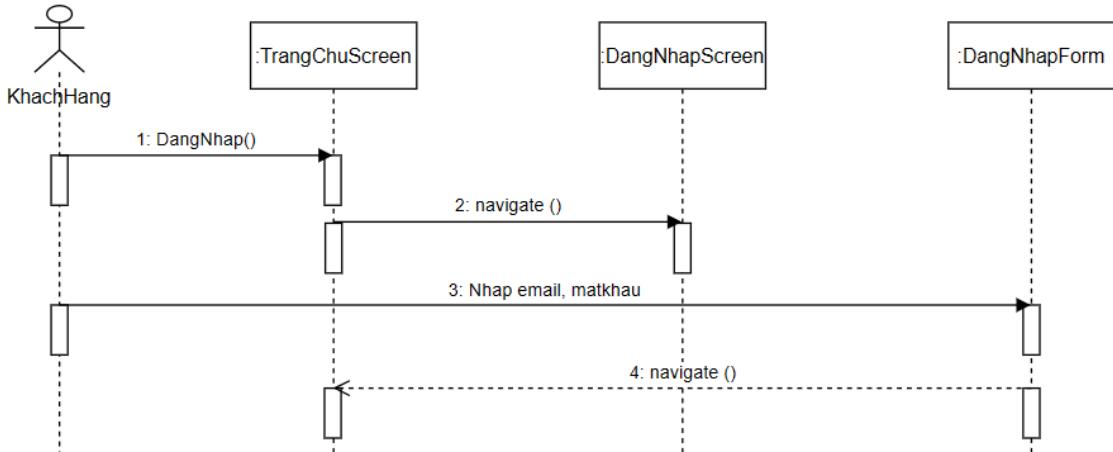
3.1.3.1 Hình dung màn hình



3.1.3.2 Biểu đồ lớp màn hình

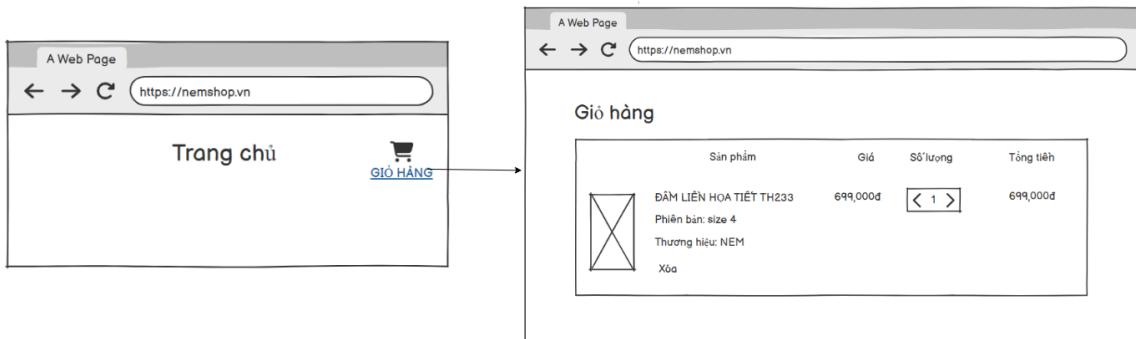


3.1.3.3 Biểu đồ cộng tác của các màn hình

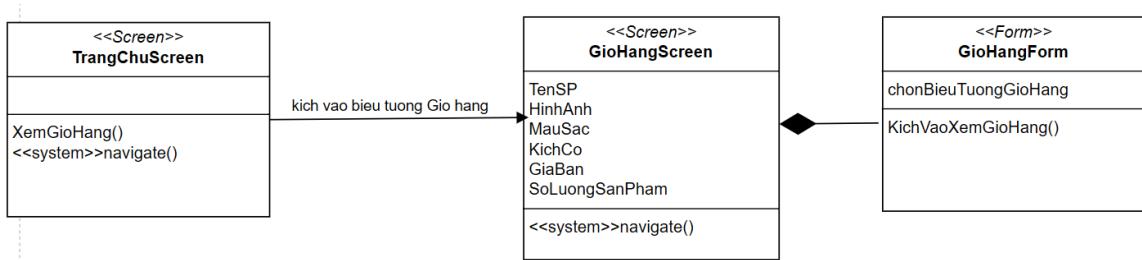


3.1.4 Giao diện use case Xem giỏ hàng (Lương Thái Sơn)

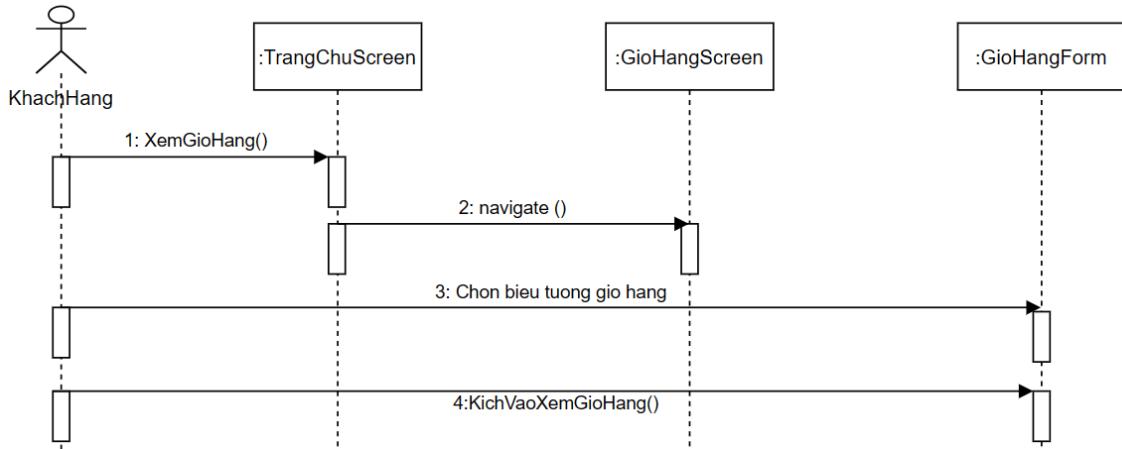
3.1.4.1 Hình dung màn hình



3.1.4.2 Biểu đồ lớp màn hình

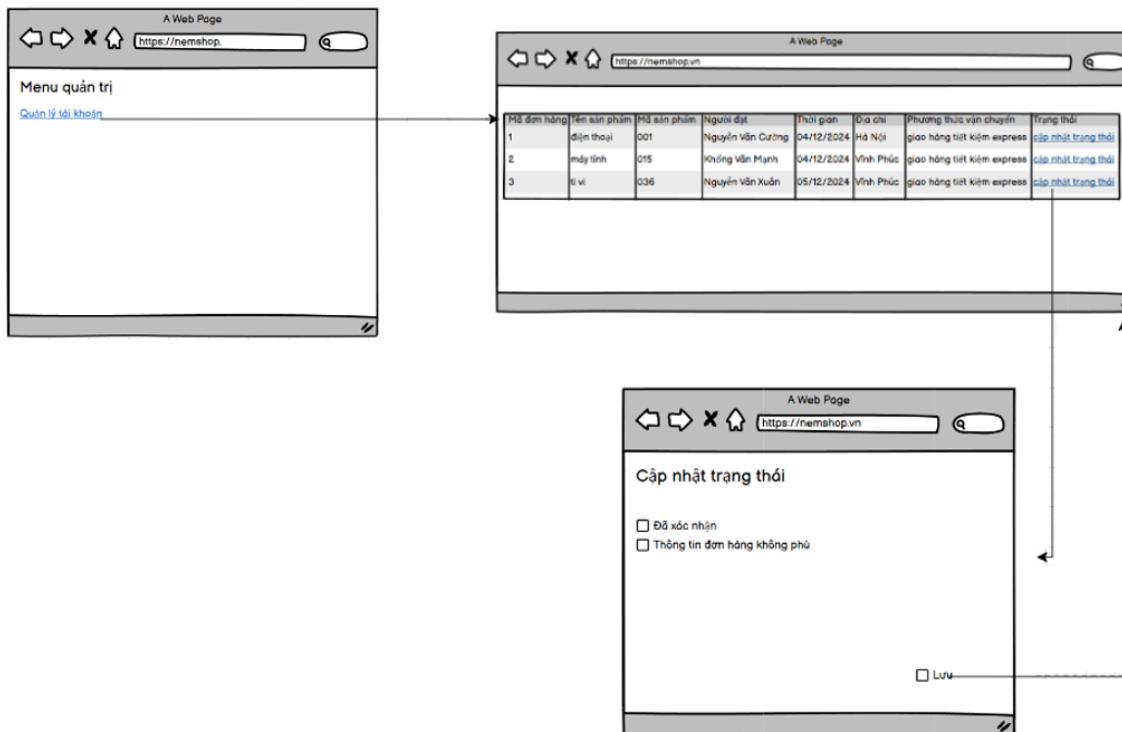


3.1.4.3 Biểu đồ cộng tác của các màn hình

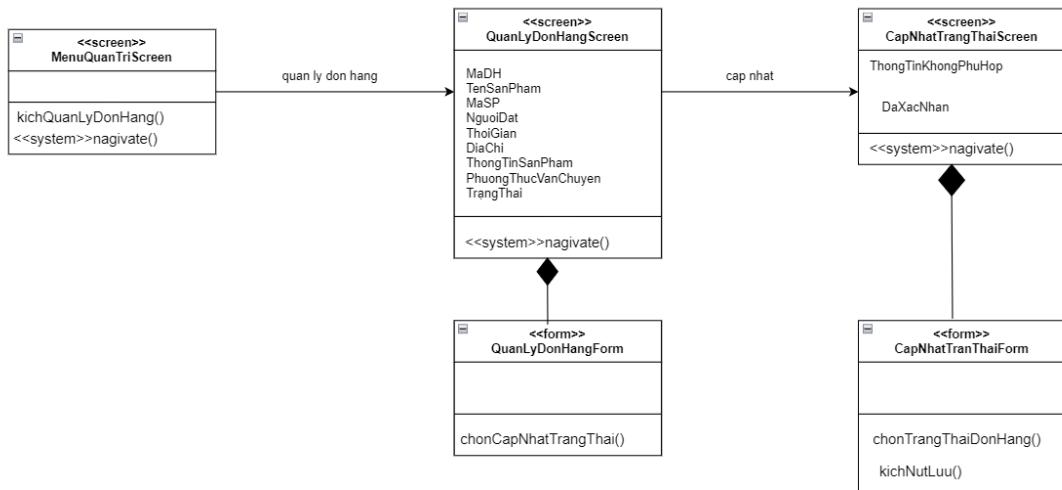


3.1.5 Giao diện use case Quản lý đơn hàng (Nguyễn Văn Cường)

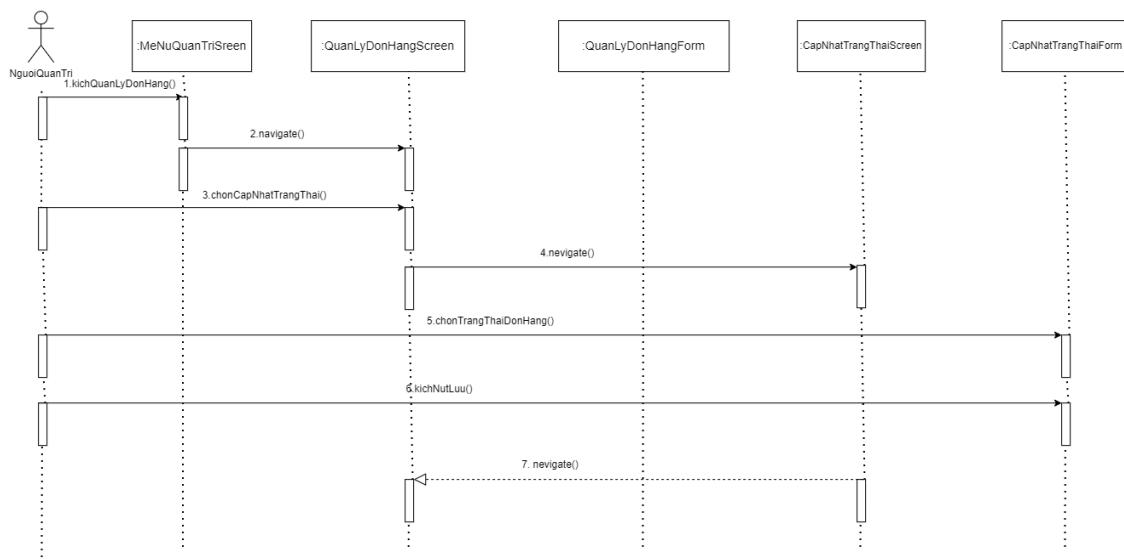
3.1.5.1 Hình dung màn hình



3.1.5.2 Biểu đồ lớp màn hình

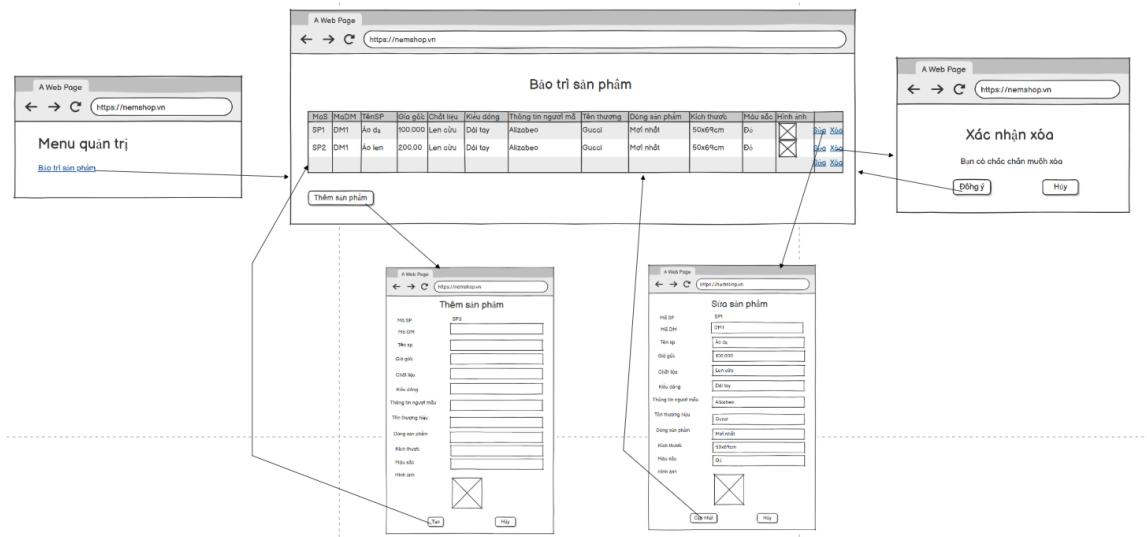


3.1.5.3 Biểu đồ cộng tác của các màn hình

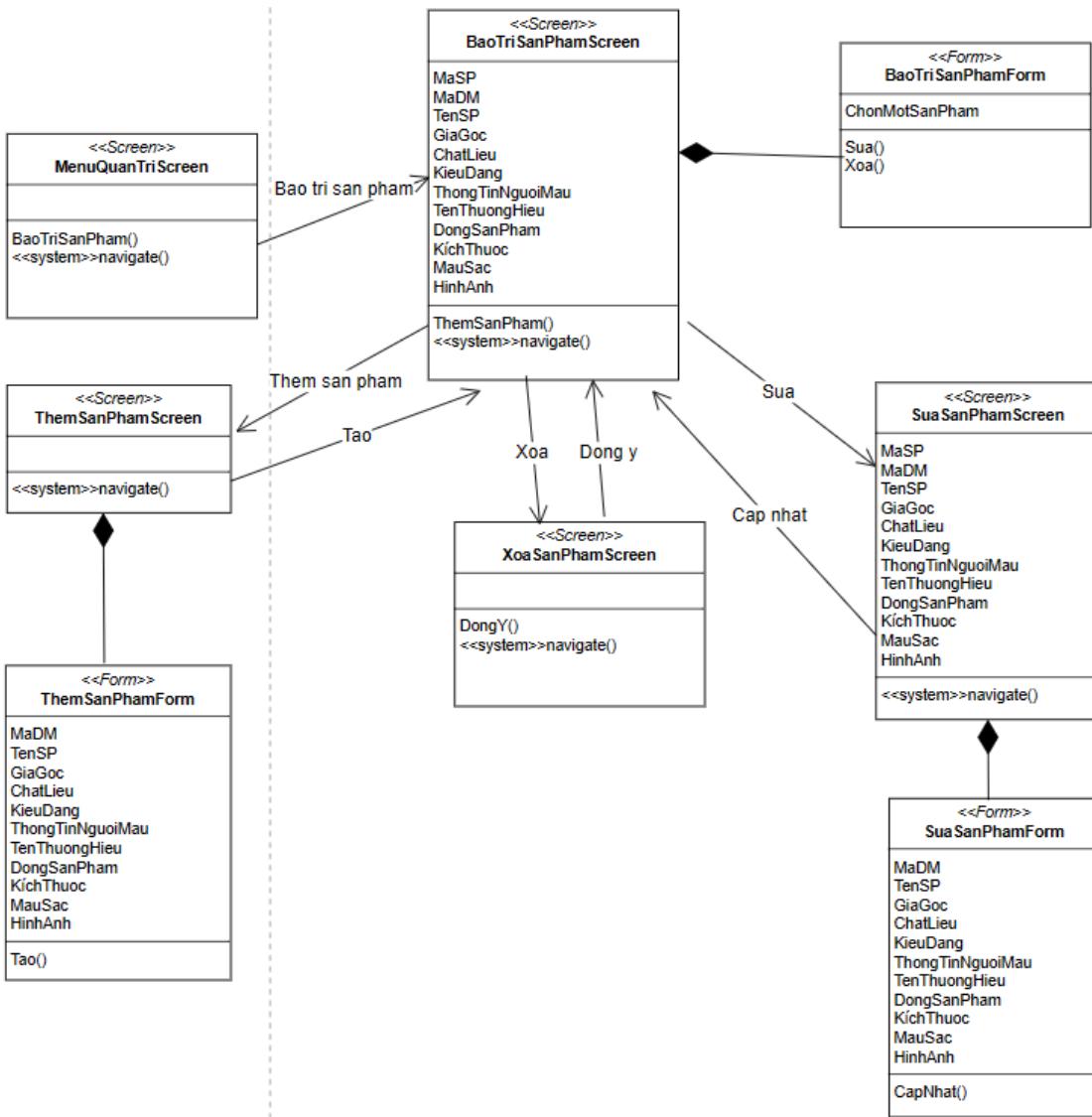


3.1.6 Giao diện use case Bảo trì sản phẩm (Bùi Văn Đạt)

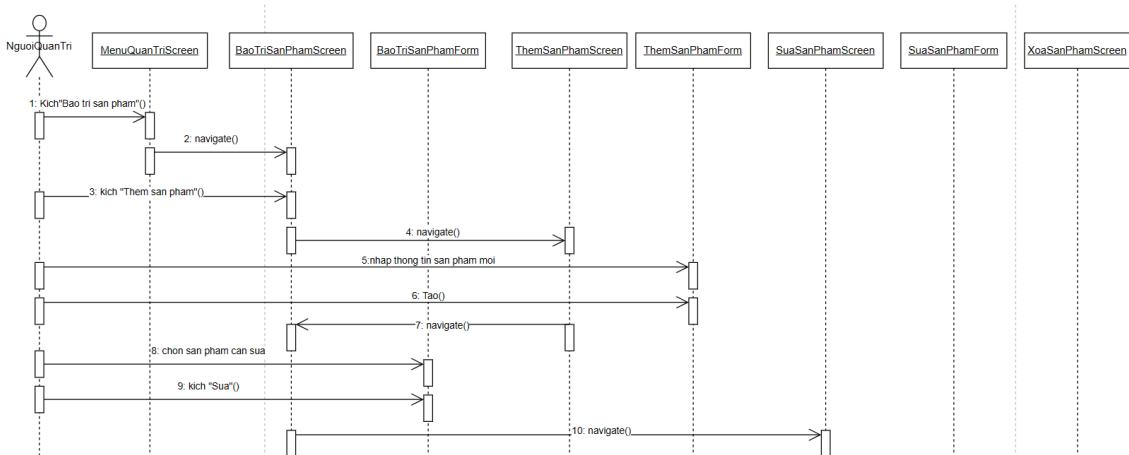
3.1.6.1 Hình dung màn hình

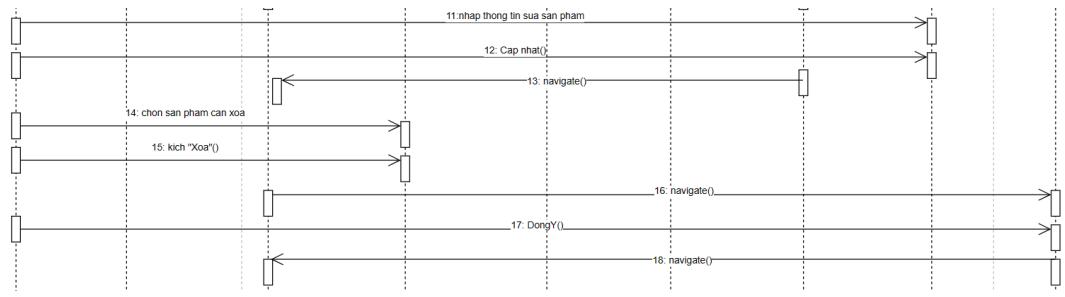


3.1.6.2 Biểu đồ lớp màn hình



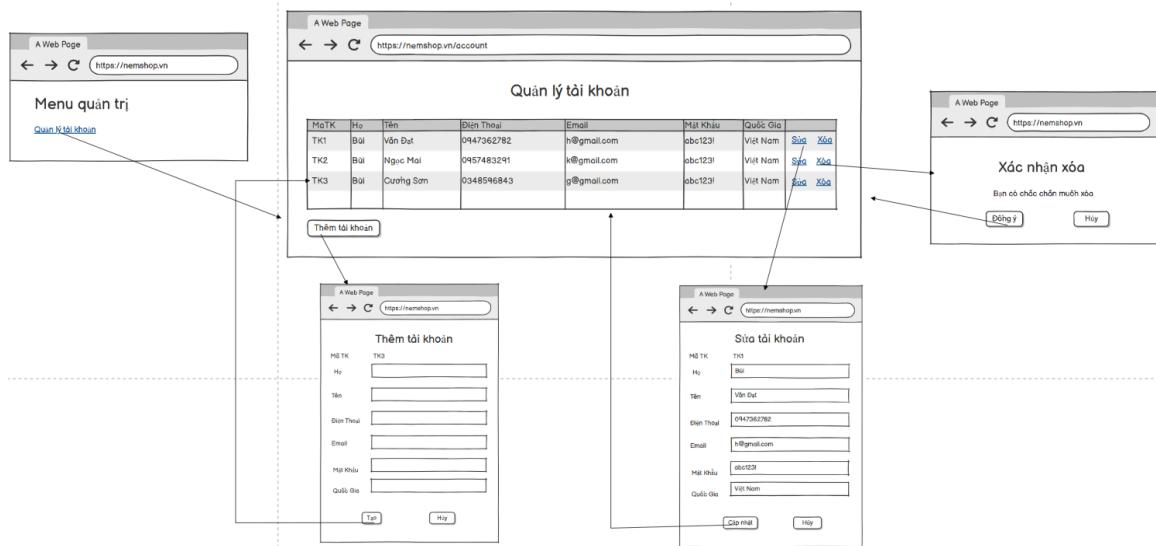
3.1.6.3 Biểu đồ cộng tác của các màn hình



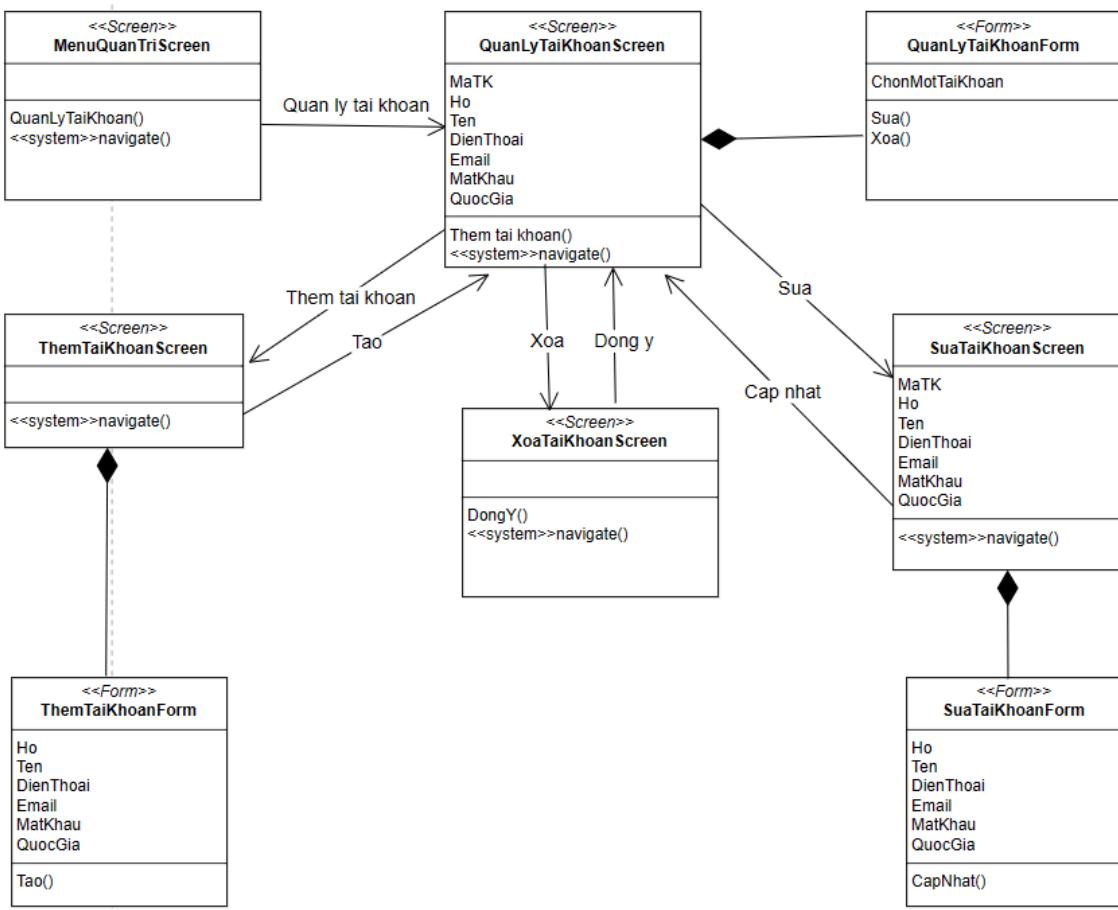


3.1.7 Giao diện use case Quản lý tài khoản(Bùi Thị Ngọc Huyền)

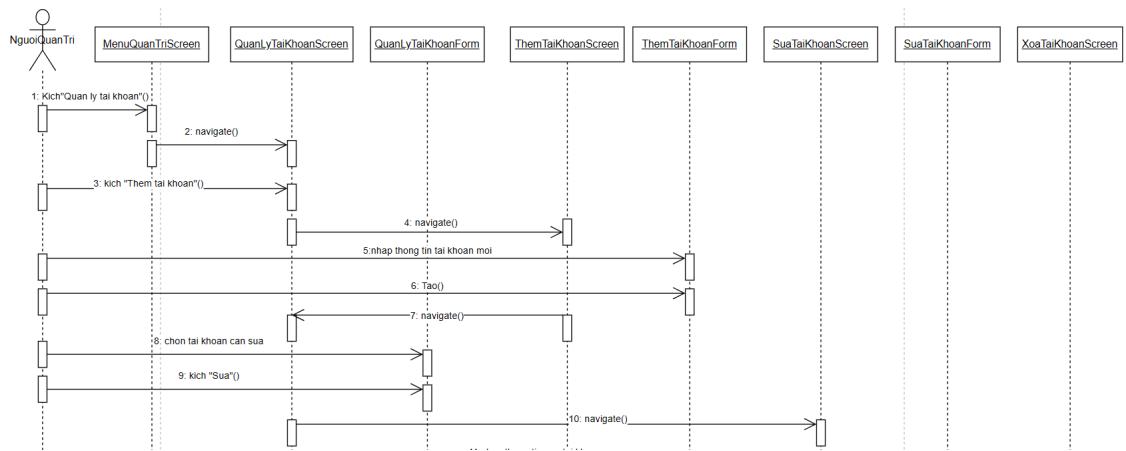
3.1.7.1 Hình dung màn hình

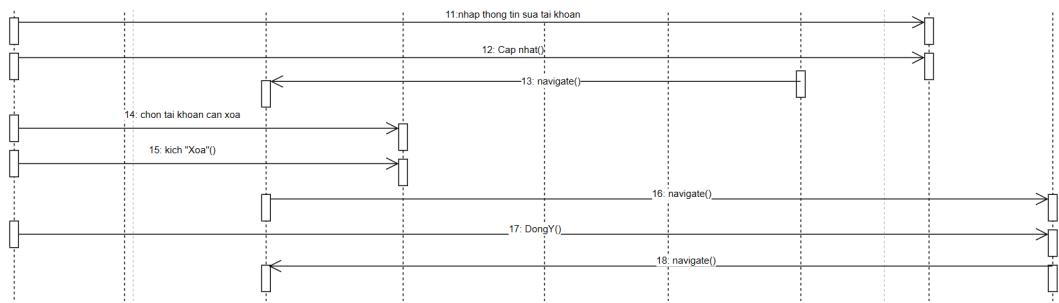


3.1.7.2 Biểu đồ lớp màn hình



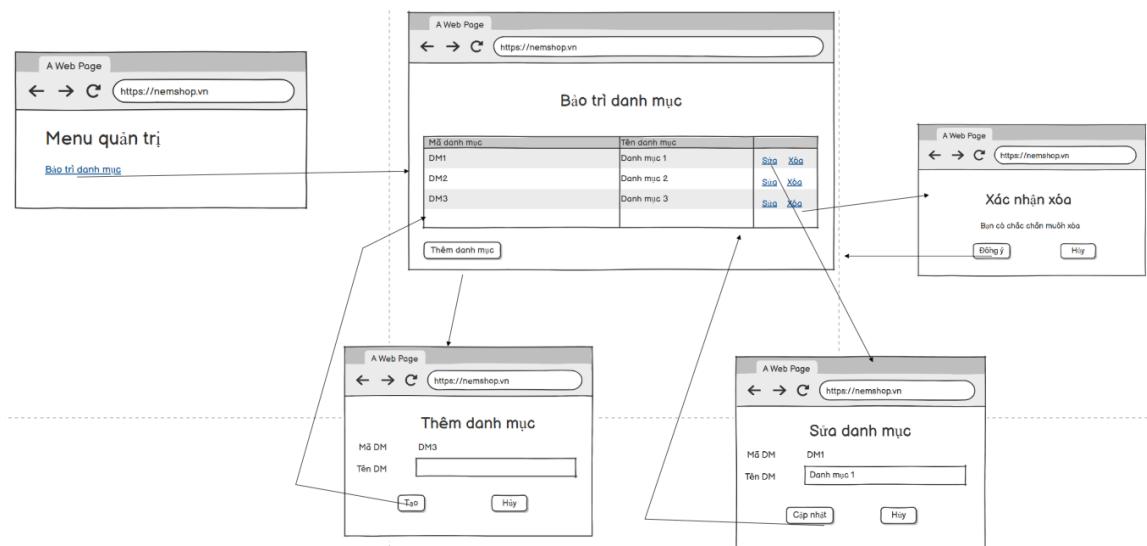
3.1.7.3 Biểu đồ cộng tác của các màn hình



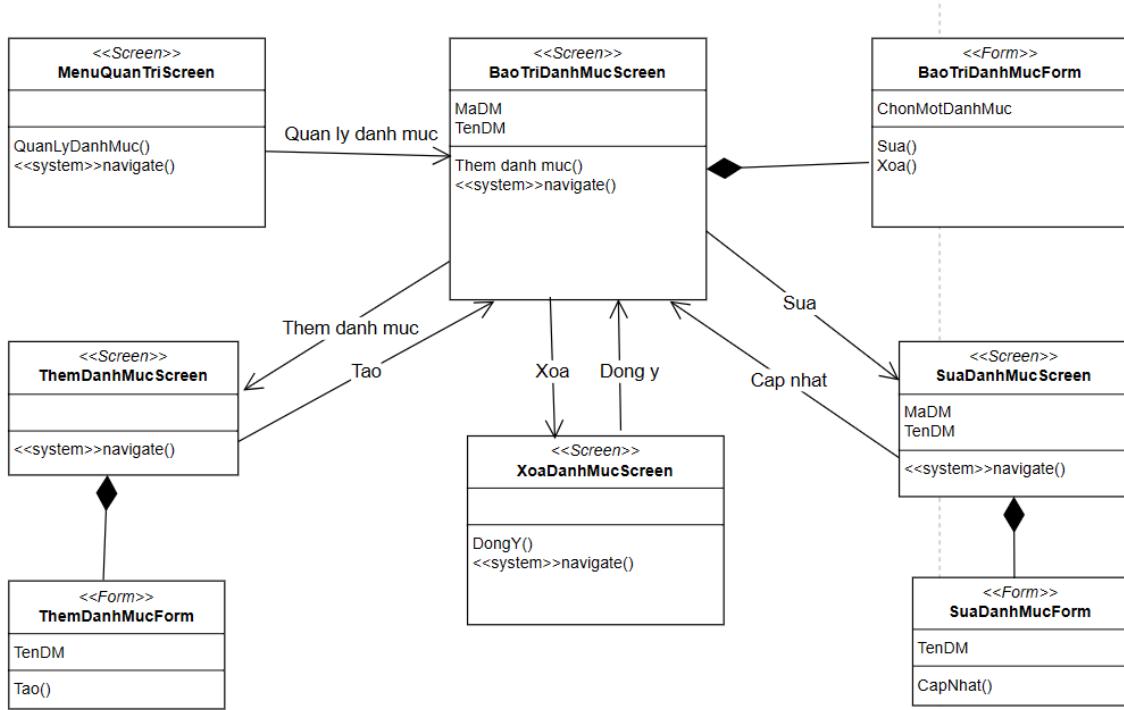


3.1.8 Giao diện use case Bảo trì danh mục (Lương Thái Sơn)

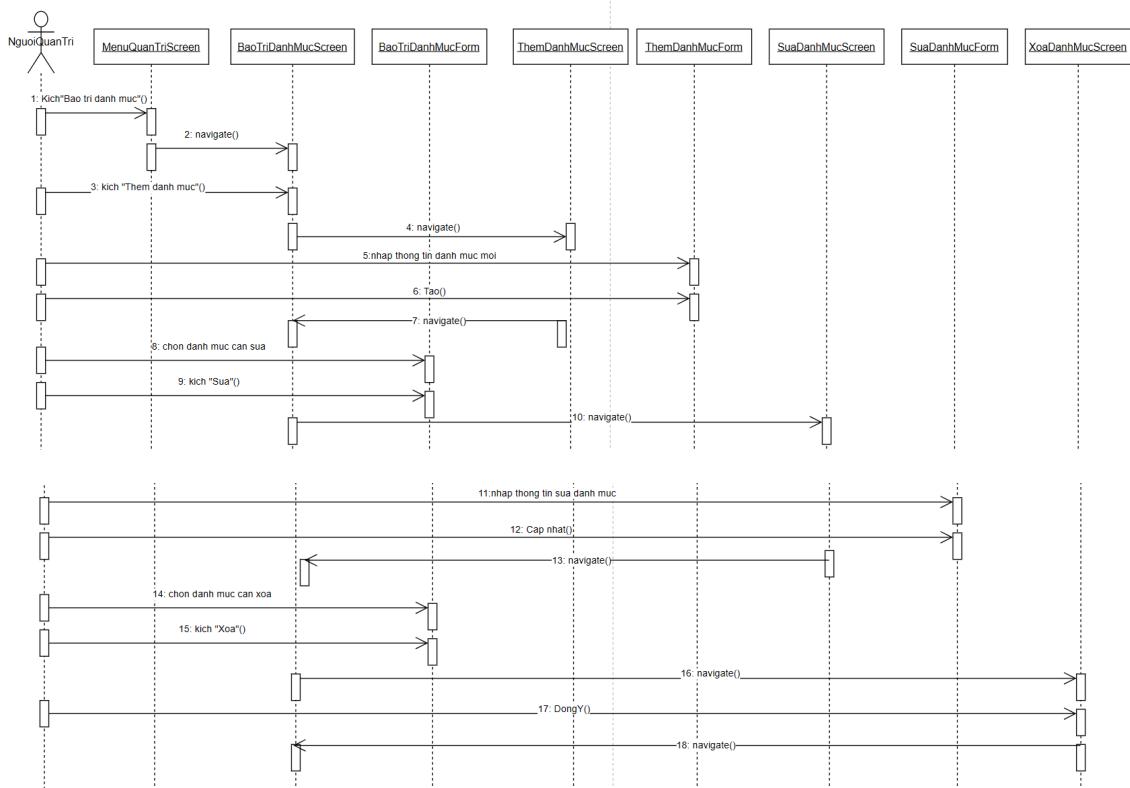
3.1.8.1 Hình dung màn hình



3.1.8.2 Biểu đồ lớp màn hình

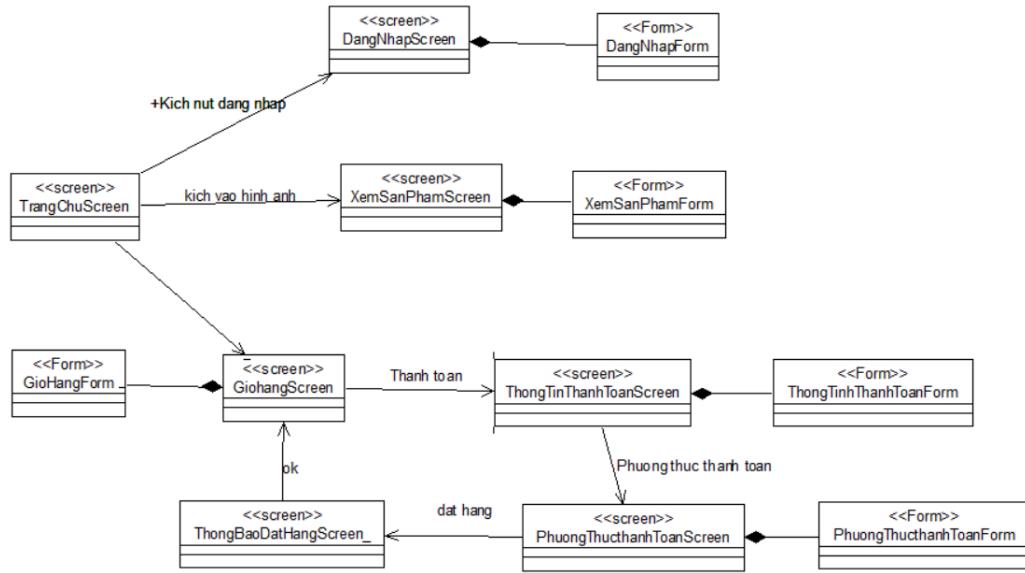


3.1.8.3 Biểu đồ cộng tác của các màn hình



3.2 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

