

VIETNAM NATIONAL UNIVERSITY, HO CHI MINH CITY
UNIVERSITY OF TECHNOLOGY
FACULTY OF COMPUTER SCIENCE AND ENGINEERING



CÔNG NGHỆ PHẦN MỀM (CO3001)

Bài tập lớn

RESTAURANT POS 2.0 - Task 1

GVHD: Lê Đình Thuận
Nhóm sinh viên thực hiện: Nguyễn Quang Anh - 1912594
Cù Đỗ Thanh Nhân - 1914424
Nguyễn Hữu Phúc - 1914698
Hoàng Minh Tiến - 1915470
Lâm Thiện Toàn - 1915540
Ngô Đức Trí - 1915656
Nguyễn Phúc Vinh - 1915940

HO CHI MINH CITY, SEPTEMBER 2021



Mục lục

1	Giới thiệu	2
2	Tổng quan dự án	2
2.1	Bối cảnh (context) của dự án	2
2.2	Phạm vi (scope) của dự án	2
2.3	Những stakeholders của dự án	3
3	Functional requirements (những yêu cầu chức năng)	3
3.1	Khám phá món ăn	3
3.2	Quản lý món ăn	4
3.3	Đặt đồ ăn và xử lý đơn đặt hàng	4
3.3.1	Đặt đồ ăn giao tại nhà	4
3.3.2	Đặt đồ ăn tại nhà hàng	5
3.3.3	Nhân viên xử lý đơn đặt đồ ăn	6
3.4	Thanh toán online qua ví điện tử Momo	6
3.5	Quản lý tài khoản	7
3.6	Tra cứu đơn hàng	7
4	Non-functional requirements (những yêu cầu phi chức năng)	7
5	Biểu đồ usecase cho toàn hệ thống	9
6	Use-case diagram và use-case table của các tính năng	10
6.1	Khám phá món ăn	10
6.2	Quản lý món ăn	12
6.3	Đặt đồ ăn, xử lý đơn đặt hàng và thanh toán online qua ví điện tử Momo	17
6.4	Quản lý tài khoản	22
6.5	Tra cứu đơn hàng	26

1 Giới thiệu

Nhóm sẽ trình bày task 1 của Bài tập lớn Công nghệ phần mềm theo dạng báo cáo và thứ tự trong báo cáo có thể không trùng với thứ tự của các task nhỏ. Vì vậy, để thầy/cô tiện theo dõi, nhóm sẽ chú thích nội dung của từng task nhỏ nằm ở đâu trong bài báo cáo này:

1. Task 1.1: Tất cả các yêu cầu của task này sẽ được trình bày ở nội dung phần 2 (tổng quan dự án).
2. Task 1.2: Các functional và non-functional requirements sẽ được trình bày ở phần 3 (functional requirements) và phần 4 (non-functional requirements). Phần use-case diagram của toàn hệ thống sẽ được trình bày ở phần 5 (biểu đồ use-case cho toàn hệ thống).
3. Task 1.3: Nhóm sẽ vẽ toàn bộ use-case diagram và use-case table của tất cả các tính năng (thay vì một tính năng như đề yêu cầu) ở phần 6 (use-case diagram và use-case table của các tính năng). Mục đích của việc trình bày hết tất cả các tính năng là làm cho quá trình thiết kế và hiện thực phần mềm sau này trở nên tường minh và nhất quán hơn.

Cuối cùng, nhóm cảm ơn các thầy/cô đang giảng dạy bộ môn Công nghệ phần mềm đã trả lời các thắc mắc của nhóm trong suốt quá trình làm task 1. Điều này đã giúp nhóm giảm thiểu rất nhiều những chi tiết không quan trọng và tập trung vào hơn những công việc cốt lõi.

2 Tổng quan dự án

2.1 Bối cảnh (context) của dự án

Trong bối cảnh dịch Covid-19 như hiện nay, việc giảm sự tiếp xúc là vô cùng cần thiết nhằm tránh sự lan lây lan của dịch và đảm bảo sức khỏe cộng đồng. Nhà hàng, quán ăn là một trong những nơi có nguy cơ cao làm lây lan dịch. Chính vì vậy, cần có một giải pháp hạn chế khách hàng tiếp xúc với nhân viên để đảm bảo công tác phòng chống dịch.

Để giải quyết vấn đề đó, nhóm đã phát triển phần mềm Restaurant POS 2.0 là một trang web dành cho chuỗi nhà hàng ở thành phố Hồ Chí Minh cung cấp dịch vụ đặt món ăn không tiếp xúc và thanh toán online qua ví điện tử. Khách hàng có thể ngồi tại chỗ, quét mã QR và xem menu ngay trên thiết bị di động, đảm bảo khoảng cách với nhân viên. Đồng thời khách hàng có thể đặt hàng tại nhà, nhất là trong thời điểm khủng hoảng dịch bệnh Covid-19.

2.2 Phạm vi (scope) của dự án

Dự án Restaurant POS 2.0 sẽ được phát triển trong vòng 10 tuần kể từ ngày 05/09/2021. Dự án tập trung vào phát triển 4 tính năng chính là:

1. Quản lý món ăn: Hỗ trợ người quản lý thao tác với dữ liệu các món ăn, gồm thêm/xoá/chỉnh sửa thông tin món ăn/danh mục món ăn. Về phía nhân viên, hỗ trợ cập nhật tình trạng còn/hết của món và bảng tin của nhà hàng.
2. Khám phá món ăn: bao gồm xem món ăn, phân loại món ăn theo danh mục, hỗ trợ tìm kiếm theo tên và thêm món ăn vào giỏ hàng.
3. Đặt đồ ăn và xử lý đơn đặt hàng: Đặt đồ ăn tại bất cứ đâu theo hình thức online (tránh tiếp xúc trực tiếp trong mùa dịch) mà không cần khách hàng đăng nhập. Xử lý đơn hàng giới hạn trong việc thay đổi trạng thái của các đơn hàng.

4. Thanh toán online: chỉ hỗ trợ thanh toán qua ví điện tử Momo

Ngoài ra, phần mềm còn định hướng phát triển thêm 2 chức năng phụ bao gồm **Quản lý tài khoản** và **Tra cứu đơn hàng**.

Mục tiêu của dự án sẽ cho ra được một trang web hỗ trợ các nhà hàng xây dựng được hệ thống giao đồ của riêng mình mà không phụ thuộc vào kênh phân phối thứ ba như ShopeeFood hay Baemin,... Đồng thời, sản phẩm phải là một trang hoạt động ổn định, đáng tin cậy, dễ sử dụng, giao diện tương thích với nhiều thiết bị và có khả năng mở rộng.

2.3 Những stakeholders của dự án

Stakeholders của dự án này bao gồm:

- **Quản lý:** là người điều hành một chi nhánh của chuỗi nhà hàng. 2 chức năng quan trọng của người Quản lý là quản lý nhân viên và quản lý đồ ăn.
- **Nhân viên:** là người trực tiếp xử lý các đơn đặt hàng của khách hàng và thường xuyên cập nhật tình trạng các món ăn.
- **Khách hàng:** là người khám phá các món ăn và đặt món ăn.

3 Functional requirements (những yêu cầu chức năng)

Như đã đề cập ở phần Tổng quan dự án, phần mềm cung cấp bốn tính năng chính và hai tính năng phụ. Phần này sẽ mô tả chi tiết về toàn bộ functional requirements (yêu cầu chức năng) của tất cả sáu tính năng trên. Với mỗi user functional requirement, nhóm sẽ mô tả và cụ thể hóa nó thành các system requirements. Những system requirements này là tiêu chí để đánh giá và nghiệm thu khi dự án kết thúc và bàn giao cho các nhà hàng.

3.1 Khám phá món ăn

1. Là một khách hàng truy cập trang web, tôi muốn các món ăn được chia thành các nhóm.
 - a) Đồ ăn sẽ được phân chia theo các mục combo, đồ ăn, nước uống,...
 - b) Các món ăn thuộc trên hai loại thì đều xuất hiện trên các phân loại.
2. Là một khách hàng, tôi muốn lọc các món ăn theo nhiều tiêu chí khác nhau.
 - a) Món ăn sẽ được lọc theo mức giá, đánh giá, món mới, giá tiền,...
3. Là một khách hàng, tôi muốn tìm món ăn mong muốn theo tên món ăn.
 - a) Món ăn sẽ được tìm kiếm bằng thanh công cụ của hệ thống.
 - b) Hệ thống sẽ cố gắng tìm những món ăn có tên giống như từ khóa đã nhập hoặc các món ăn có tên gần giống.
 - c) Món ăn không được tìm thấy sẽ được thông báo với khách hàng.
4. Là một khách hàng, tôi muốn biết những tin tức mới hoặc thay đổi của cửa hàng
 - a) Cửa hàng sẽ có một bảng tin ở trang chủ để thông báo về những cập nhật mới nhất.

- b) Bảng tin sẽ luôn được cập nhật thường xuyên mỗi khi cửa hàng có những thông báo mới.
 - c) Bảng tin sẽ được cập nhật cụ thể vào 9h mỗi buổi sáng về các voucher, món mới,...
5. Là một khách hàng, tôi muốn biết thông tin liên lạc của cửa hàng.
- a) Cuối trang chủ sẽ có thông tin liên lạc của cửa hàng.
 - b) Thông tin liên lạc sẽ bao gồm địa chỉ, số điện thoại đặt hàng, hotline,...
 - c) Khi có yêu cầu gọi vào hotline sẽ được giải quyết chậm nhất trong vòng một tiếng đồng hồ.

3.2 Quản lý món ăn

1. Là một người nhân viên hay người quản lý, tôi muốn chỉnh sửa nội dung hiển thị trên trang web.
 - a) Hệ thống cung cấp các tài khoản dưới dạng nhân viên hoặc quản lý để có thể thực hiện chức năng chỉnh sửa.
 - b) Nhân viên sau khi chỉnh sửa và được sự đồng ý của quản lý thì sự thay đổi mới được lưu.
2. Là người quản lý cửa hàng, tôi muốn thêm hoặc xóa món ăn.
 - a) Hành động thêm hoặc xóa chỉ có thể được thực hiện với tài khoản có vai trò là quản lý.
 - b) Khi thêm món ăn, giá tiền cũng phải được thêm vào.
 - c) Món ăn phải được sắp xếp vào các danh mục đồ ăn tương ứng mà nó thuộc về.
 - d) Việc xóa món ăn không ảnh hưởng tới các đơn hàng đã tiếp nhận trước đó.
3. Là người quản lý cửa hàng, tôi muốn thêm hoặc xóa các danh mục món ăn.
 - a) Hành động thêm hoặc xóa chỉ có thể được thực hiện với tài khoản có vai trò là quản lý.
 - b) Khi thêm danh mục món ăn, cần có ít nhất một món ăn trong danh mục..
 - c) Việc xóa danh mục món ăn không ảnh hưởng tới các đơn hàng đã tiếp nhận trước đó.
4. Là một người nhân viên, tôi muốn cập nhật thông tin cho món ăn.
 - a) Mỗi món ăn có kèm theo hình ảnh minh họa.
 - b) Trạng thái món ăn (còn hoặc hết) sẽ được cập nhật trong vòng 10 phút kể từ lúc được nhân viên ghi nhận.
 - c) Khách hàng không thể thêm những món ăn đã hết vào giỏ hàng.

3.3 Đặt đồ ăn và xử lý đơn đặt hàng

3.3.1 Đặt đồ ăn giao tại nhà

1. Là một người khách hàng, tôi muốn thay đổi nhà hàng để đặt đồ ăn.
 - a) Trước khi khách hàng chọn nhà hàng để đặt đồ ăn, hệ thống sẽ yêu cầu vị trí của khách hàng để gợi ý các nhà hàng gần nhất. Nếu yêu cầu bị từ chối thì hệ thống sẽ hiển thị các nhà hàng theo thứ tự bảng chữ cái alphabet.

- b) Hệ thống hỗ trợ khách hàng lọc các nhà hàng theo quận và phường.
- 2. Là một người khách hàng, tôi muốn thêm món ăn vào giỏ hàng.
 - a) Khi thêm món ăn, khách hàng có thể chọn số lượng và hiệu chỉnh các tùy chọn. Các tùy chọn có thể miễn phí hoặc có phí, trong quá trình hiệu chỉnh tùy chọn khách hàng sẽ thấy tổng số tiền thay đổi theo lựa chọn của mình.
 - b) Khi món ăn được thêm vào giỏ hàng thì thông tin bao gồm món ăn, tùy chọn, số lượng sẽ tạo thành một mặt hàng trong giỏ hàng. Nếu có hai mặt hàng có trùng tên món ăn và tùy chọn thì gộp lại thành một mặt hàng mới có số lượng bằng tổng số lượng hai mặt hàng đó.
 - c) Khi món ăn đã được thêm vào giỏ hàng thì hệ thống hiện ra thông báo đã thêm món ăn vào giỏ hàng.
 - d) Giỏ hàng hiển thị tổng số lượng các món ăn đã thêm vào.
- 3. Là một người khách hàng, tôi muốn xem và chỉnh sửa thông tin giỏ hàng.
 - a) Khách hàng có thể xem lại thông tin giỏ hàng trong vòng 12 tiếng từ lần truy cập cuối cùng.
 - b) Giỏ hàng phải thống kê được các món ăn, số lượng, tổng số tiền của từng món và tổng số tiền của đơn hàng.
 - c) Khách hàng có thể chỉnh sửa số phần ăn hoặc xóa món ăn.
 - d) Khách hàng có thể xem lại thông tin món ăn
 - e) Khách hàng có thể xóa giỏ hàng.
 - f) Tổng tiền của đơn hàng tự động thay đổi theo chỉnh sửa của khách hàng.
 - g) Khách hàng có thể xem lại giỏ hàng của mình mà không cần đăng nhập.
- 4. Là một người khách hàng, từ trang thông tin giỏ hàng, tôi muốn tiến hành đặt hàng.
 - a) Khách hàng điền form cung cấp thông tin cá nhân và địa chỉ để giao hàng, bên cạnh đó khách hàng có thể để lại ghi chú.
 - b) Địa chỉ giao có thể nhập tay hoặc tự động lấy theo vị trí hiện tại (GPS), trong quá trình nhập tay địa chỉ có đưa ra gợi ý cho khách hàng.
 - c) Hệ thống tính phí ship dựa trên vị trí của nhà hàng và địa chỉ giao hàng.
 - d) Khách hàng có thể quay lại giỏ hàng để chỉnh sửa.
 - e) Khách hàng có thể chọn phương thức thanh toán là COD hoặc thanh toán qua Momo Web hoặc Momo App.
 - f) Khi đặt hàng và thanh toán online (nếu có) thành công thì mỗi đơn hàng sẽ có một mã số đặt hàng.
 - g) Sau khi tiến hành đặt hàng thành công, giỏ hàng sẽ rỗng trở lại.

3.3.2 Đặt đồ ăn tại nhà hàng

- 1. Là một người khách hàng, tôi muốn truy cập thực đơn của nhà hàng mình đang ngồi giống như đặt đồ ăn tại nhà.
- 2. Là một người khách hàng, tôi muốn quét mã QR của nhà hàng để truy cập trực tiếp vào thực đơn của nhà hàng đó.

3. Là một người khách hàng, tôi muốn thêm món ăn vào giỏ hàng kèm số phần ăn.
Giống với mục 2 của Đặt đồ ăn giao tại nhà.
4. Là một người khách hàng, tôi muốn xem và chỉnh sửa thông tin giỏ hàng.
Giống với mục 3 của Đặt đồ ăn giao tại nhà.
5. Là một người khách hàng, từ trang thông tin đơn hàng, tôi muốn tiến hành đặt hàng.
 - a) Khách hàng chọn bàn mình đang ngồi.
 - b) Khách hàng có thể quay lại giỏ hàng để chỉnh sửa.
 - c) Khách hàng có thể chọn phương thức thanh toán bao gồm: trả tiền tại chỗ; thanh toán qua Momo Web hoặc Momo Mobile App; redirect qua mục chuyển tiền tới nhà hàng.

3.3.3 Nhân viên xử lý đơn đặt đồ ăn

1. Là một người nhân viên, tôi muốn xem danh sách các đơn đặt hàng và xử lý chúng.
 - a) Nhân viên thuộc nhà hàng nào thì chỉ được xem và xử lý đơn đặt hàng của nhà hàng đó.
 - b) Nhân viên có thể cập nhật trạng thái của đơn hàng
 - c) Trạng thái đơn hàng bao gồm: Đang chờ duyệt; Đang làm; Đã hủy; Đang giao; Hoàn tất.
 - d) Khi đơn hàng đã ở trạng thái Hoàn tất hoặc Đã từ chối thì không thể thay đổi trạng thái nữa.
 - e) Nhân viên có thể tìm kiếm đơn đặt hàng theo SĐT hoặc mã đặt hàng.
 - f) Nhân viên có thể thấy những đơn đặt hàng mới mà không cần refresh lại trang.

3.4 Thanh toán online qua ví điện tử Momo

1. Là một người khách hàng, tôi muốn thanh toán đơn hàng qua ví điện tử Momo.
 - a) Khách hàng có thể sử dụng dịch vụ thanh toán tự động qua Website hoặc Mobile App (không nhập số tiền).
 - b) Hệ thống có thể tự động chuyển khách hàng sang trang chuyển tiền để khách hàng chuyển tiền một cách thủ công sang ví nhà hàng.
 - c) Hệ thống hỗ trợ đăng nhập vào Momo.
 - d) Hệ thống thông báo thanh toán thành công/thất bại.
2. Là một người khách hàng, tôi muốn được hoàn tiền tự động.
 - a) Hoàn tiền tự động xảy ra khi nhân viên từ chối đơn hàng hoặc khách hàng hủy đơn nếu món ăn chưa được chế biến.

3.5 Quản lí tài khoản

1. Là một người quản lý, tôi có thể tạo tài khoản
 - a) Hệ thống yêu cầu nhập thông tin (email, tên,...) tự động tạo mật khẩu mặc định và sau đó gửi về email đã nhập
 - b) Hệ thống có sẵn một tài khoản quản lý mặc định
 - c) Một quản lý có thể tạo tài khoản cho quản lý khác
2. Là một người quản lý, tôi có thể xem danh sách, thông tin tài khoản mà mình đã tạo
 - a) Cung cấp giao diện hiển thị danh sách nhân viên và thông tin cá nhân của nhân viên cụ thể
 - b) Hỗ trợ tìm kiếm thông tin nhân viên theo tên hoặc mã số ID
 - c) Quản lý chung có thể thực hiện tính năng tương tự đối với các tài khoản quản lý khác
3. Là một người quản lý, tôi có thể thay đổi thông tin tài khoản mà mình đã tạo
 - a) Cập nhật thông tin mới và gửi mail thông báo về sự thay đổi
4. Là một người quản lý, tôi có thể xóa những tài khoản mà mình đã tạo ra
 - a) Xóa tài khoản và cập nhật danh sách tài khoản mới
5. Là một nhân viên, tôi có thể thay đổi mật khẩu tài khoản của mình
 - a) Hệ thống yêu cầu nhập mật khẩu cũ, mật khẩu mới phải có tối thiểu 8 và tối đa 15 ký tự, sau đó cập nhật mật khẩu mới cho tài khoản

3.6 Tra cứu đơn hàng

1. Là một người khách hàng, tôi muốn tra cứu lại những đơn hàng tôi đã từng đặt
 - a) Khách hàng tra cứu các đơn đặt hàng của mình theo số điện thoại mà mình dùng để đặt hàng.
 - b) Khách hàng phải nhập mã OTP được gửi qua SMS của điện thoại tra cứu thì mới xem được kết quả tra cứu.
 - c) Khách hàng có thể thấy được toàn bộ thông tin đơn hàng bao gồm thông tin đặt hàng, phí ship, các món ăn đã đặt và trạng thái đơn hàng.
 - d) Khách hàng có thể hủy đơn hàng nếu đơn hàng chưa được giao đi hoặc đơn hàng đã hoàn tất.

4 Non-functional requirements (những yêu cầu phi chức năng)

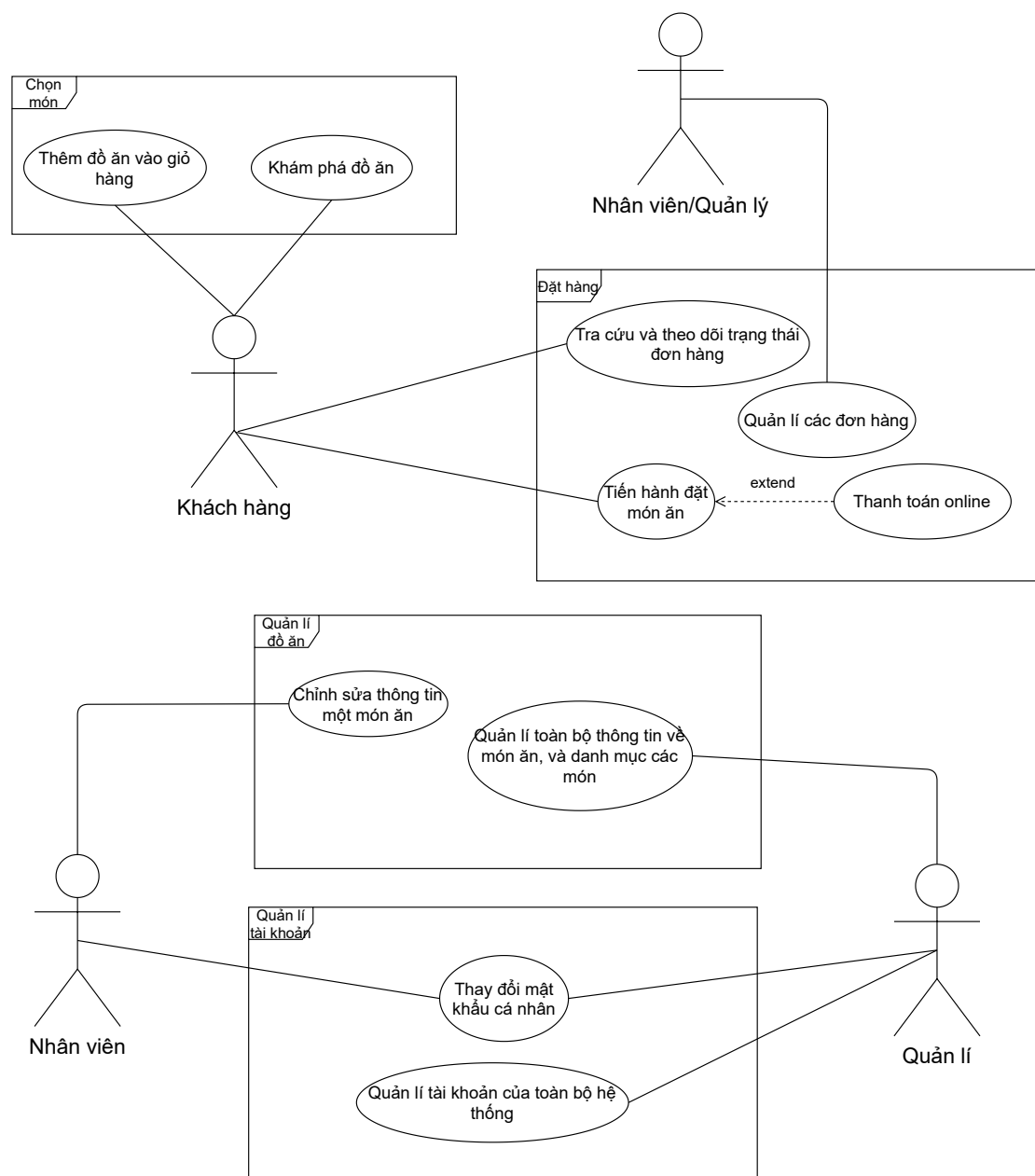
Dưới đây là các non-functional requirements của hệ thống mà trong phạm vi của nhóm dự tính sẽ thực hiện:

- Hoạt động trên nền trình duyệt web.



- Tương thích trên các trình duyệt web như: Google Chrome, Microsoft Edge, Firefox, Safari
- Các chức năng dành cho nhân viên và quản lý dễ sử dụng. Qua hai giờ tập huấn, có trên 80% nhân viên có thể sử dụng thành thạo hệ thống.
- Hệ thống hiển thị tốt trên các thiết bị laptop, điện thoại thông minh, máy tính bảng. Bố cục trang web sẽ được thay đổi phù hợp với từng loại thiết bị.
- Thân thiện, dễ sử dụng với hầu hết mọi người trong độ tuổi từ 14 đến 65.
- Có thể phục vụ 100 khách hàng truy cập đồng thời.
- Downtime của hệ thống là tối đa 5 giây trên một ngày.
- Bảo mật tài khoản của nhân viên và thông tin đặt hàng của khách hàng.
- Hệ thống hoạt động trong khung giờ 8h-22h từ thứ 2 đến thứ 6 và 7h30-23h vào thứ 7, chủ nhật. Ngoài ra, quản lý có thể chỉnh sửa khung giờ này.
- Độ trễ khi thêm món ăn vào giỏ hàng hoặc xóa món ăn ra khỏi giỏ hàng phải dưới 500ms.

5 Biểu đồ usecase cho toàn hệ thống



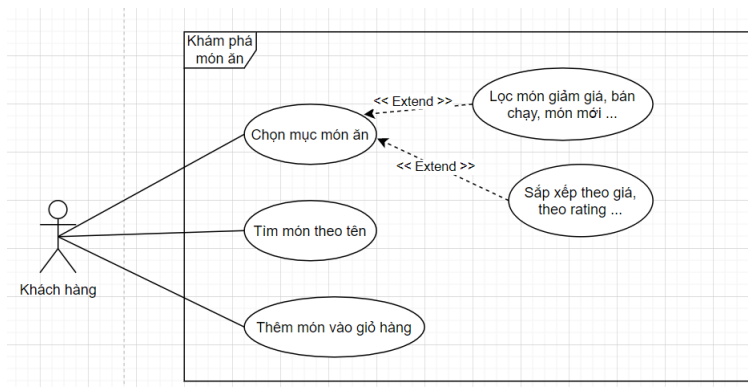
Hình 1: Use-case diagram của toàn hệ thống

6 Use-case diagram và use-case table của các tính năng

6.1 Khám phá món ăn

Use-case diagram

Mô hình use-case giữa khách hàng đối với chức năng khám phá món ăn được thể hiện như hình bên dưới:



Hình 2: Use-case diagram Khám phá món ăn

Trong use-case diagram này, người sử dụng hệ thống là khách hàng. Có hai cách mà khách hàng có thể khám phá món ăn đó là chọn danh mục món ăn và tìm món ăn theo tên. Ngoài ra, khách hàng có thể sử dụng chức năng lọc món ăn theo các mục đang giảm giá, các món ăn bán chạy hoặc sắp xếp món ăn theo giá tiền, đánh giá,... mà các tính năng này được cung cấp bởi hệ thống.

Use-case specification

Use-case dạng bảng sẽ cung cấp thông tin chi tiết hơn về tính năng này:

Use-case name	Khám phá món ăn
Description	Khách hàng thực hiện thao tác này để tìm kiếm món ăn ưa thích
Actors	Khách hàng
Pre-conditions	Khách hàng cần có thiết bị truy cập vào POS của cửa hàng
Post-conditions	Khách hàng tìm kiếm được món ăn mong muốn
Basic flow	<ol style="list-style-type: none">1. Vào trang web2. Chọn mục món ăn3. Lọc món ăn theo mức giảm giá, số lượng bán chạy, món mới,...4. Sắp xếp món ăn theo giá tiền, đánh giá,...5. Chọn món ăn vào thêm vào giỏ hàng nếu muốn
Alternative flow 2A	<p><i>Mô tả:</i> Khách hàng không muốn khám phá đồ ăn theo từng mục</p> <p>2A.1. Chọn vào thanh tìm kiếm và nhập tên món ăn</p>

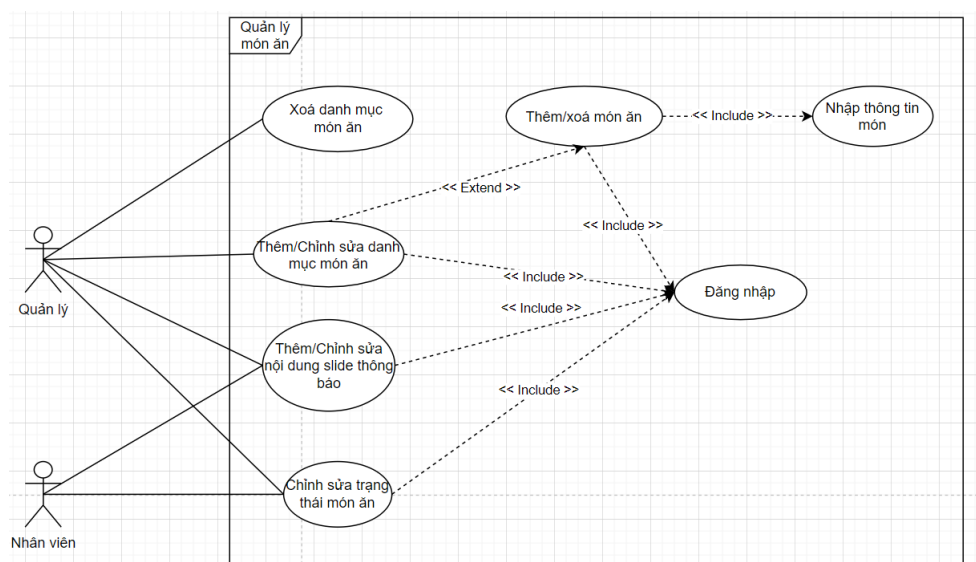
Bảng 1: Use-case table Khám phá món ăn

Trong bảng use-case khám phá món ăn trên, đối tượng sử dụng là khách hàng thực hiện khám phá đồ ăn và mục tiêu là tìm ra những món ăn mong muốn để thêm vào giỏ hàng. Muốn thực hiện được tính năng này, khách hàng cần truy cập vào trang web của cửa hàng. Sau khi vào, khách hàng thực hiện tìm kiếm đồ ăn bằng cách chọn nhóm đồ ăn (Combo, Đồ ăn, Đồ uống, Tráng miệng,...) và khách hàng cũng có thể sắp xếp các món ăn đó theo giá hoặc theo đánh giá... Sau khi đã khám phá ra món ăn ưa thích, khách hàng có thể thêm vào giỏ hàng. Ngoài ra, khách hàng có thể khám phá bằng thanh công cụ tìm kiếm và sẽ cho vào giỏ hàng nếu tìm thấy được món ăn mong muốn.

6.2 Quản lý món ăn

Use-case diagram

Mô hình use-case giữa quản lý nhà hàng và nhân viên đối với chức năng quản lý món ăn được thể hiện như hình bên dưới:



Hình 3: Use-case diagram Quản lý món ăn

Trong mô hình use-case này, người sử dụng hệ thống là quản lý và nhân viên. Đối với vai trò là nhân viên, có thể thực hiện các thao tác như chỉnh sửa nội dung trên bảng tin và có thể cập nhật trạng thái cho món ăn. Đối với vai trò là người quản lý, có quyền chỉnh sửa nội dung mới trên bảng tin, thêm, xóa hoặc cập nhật món ăn và còn có thể chỉnh sửa danh mục đồ ăn. Và trước khi thực hiện những chức năng trên, nhân viên và người quản lý cần có tài khoản để đăng nhập vào hệ thống.

Use-case specification

Use-case dạng bảng có hai bảng sẽ cung cấp thông tin chi tiết hơn về tính năng này:

Bảng các tính năng cho nhân viên và quản lý.

Use-case name	Chỉnh sửa thông tin món ăn và bảng tin
Description	Món ăn cần cập nhật thường xuyên bao gồm tình trạng còn hay hết, giá giảm,... và các thông báo mới
Actors	Quản lý và nhân viên
Pre-conditions	Có tài khoản và đăng nhập thành công
Post-conditions	Thông tin, trạng thái món ăn và bảng tin được cập nhật
Basic flow	1. Nhấn vào món ăn 2. Nhấn và chỉnh sửa thông tin của món ăn, chỉnh sửa tình trạng còn hay hết của món chính và món kèm 3. Lưu thay đổi
Alternative flow 3A	<i>Mô tả:</i> Quản lý hoặc nhân viên không muốn chỉnh sửa thông tin, trạng thái món ăn cũng như bảng tin 3A.1. Không lưu và thoát khỏi chế độ chỉnh sửa món ăn

Bảng 2: Use-case table Chỉnh sửa thông tin món ăn và bảng tin

Trong bảng use-case chỉnh sửa thông tin và trạng thái món ăn và bảng tin trên, đối tượng sử dụng là quản lý hoặc nhân viên thực hiện chỉnh sửa thông tin món ăn ở trang chủ và mục tiêu là chỉnh sửa thông tin hoặc trạng thái món ăn phù hợp với hệ thống của cửa hàng tương ứng. Muốn thực hiện được tính năng này, quản lý hoặc nhân viên cần có tài khoản để đăng nhập vào hệ thống của cửa hàng. Sau khi đăng nhập thành công, người muốn chỉnh sửa sẽ thực hiện thay đổi chỉnh sửa. Ngoài ra, người thay đổi có thể sẽ không muốn thay đổi nữa thì có thể thoát khỏi chế độ chỉnh sửa trên hệ thống.

Bảng các tính năng dưới đây chỉ quản lý mới có thể thực hiện:

Use-case name	Thêm danh mục món ăn
Description	Danh mục món ăn mới cần được thêm vào hệ thống và được thao tác bởi quản lý
Actors	Quản lý
Pre-conditions	Có tài khoản và đăng nhập thành công với vai trò quản lý
Post-conditions	Danh mục món ăn đã được thêm vào hệ thống
Basic flow	1. Nhấn tạo danh mục món ăn mới 2. Đặt tên danh mục 3. Lưu thay đổi
Alternative flow 3A	<i>Mô tả:</i> Quản lý không muốn thêm danh mục món ăn 3A.1. Không lưu và thoát khỏi chế độ thêm danh mục món ăn

Bảng 3: Use-case table Thêm danh mục món ăn

Trong bảng use-case thêm danh mục món ăn trên, đối tượng sử dụng là quản lý thực hiện thêm danh mục món ăn và mục tiêu là chỉnh sửa danh mục món ăn phù hợp với hệ thống tương ứng sắp sửa thêm hoặc hiện có. Muốn thực hiện được tính năng này, quản lý cần có tài khoản để đăng nhập vào hệ thống của cửa hàng với vai trò là người quản lý. Sau khi đăng nhập thành công, người muốn chỉnh sửa sẽ thực hiện thay đổi danh mục món ăn. Ngoài ra, người thay đổi có thể sẽ không muốn thay đổi nữa thì có thể thoát khỏi chế độ chỉnh sửa trên hệ thống.

Use-case name	Xóa danh mục món ăn
Description	Danh mục món ăn không còn sử dụng cần được xóa trong hệ thống
Actors	Quản lý
Pre-conditions	Có tài khoản và đăng nhập thành công với vai trò quản lý
Post-conditions	Danh mục món ăn đã được xóa
Basic flow	1. Nhấn tạo danh mục món ăn 2. Nhấn xóa danh mục 3. Một thông báo xác nhận xóa được hiển thị và chọn OK 4. Lưu thay đổi
Alternative flow 3A	<i>Mô tả:</i> Quản lý không muốn xóa danh mục món ăn 3A.1. Chọn hủy

Bảng 4: Use-case table Xóa danh mục món ăn

Trong bảng use-case xóa danh mục món ăn trên, đối tượng sử dụng là quản lý thực hiện xóa danh mục món ăn và mục tiêu là chỉnh sửa danh mục món ăn phù hợp với hệ thống hiện có.

Muốn thực hiện được tính năng này , quản lý cần có tài khoản để đăng nhập vào hệ thống của cửa hàng với vai trò là người quản lý. Sau khi đăng nhập thành công, người muốn chỉnh sửa sẽ thực hiện xóa danh mục món ăn. Ngoài ra, người thay đổi có thể sẽ không muốn xóa nữa thì có thể thoát khỏi chế độ chỉnh sửa trên hệ thống.

Use-case name	Chỉnh sửa danh mục món ăn
Description	Danh mục món ăn cần được chỉnh sửa trong hệ thống và thao tác bởi quản lý
Actors	Quản lý
Pre-conditions	Có tài khoản và đăng nhập thành công với vai trò quản lý
Post-conditions	Danh mục món ăn đã được chỉnh sửa
Basic flow	<ol style="list-style-type: none">1. Nhấn tạo danh mục món ăn2. Nhấn chỉnh sửa danh mục3. Điền thông tin mới cho danh mục4. Một thông báo xác nhận xóa được hiển thị và chọn OK5. Lưu thay đổi
Alternative flow 4A	<p><i>Mô tả:</i> Quản lý không muốn chỉnh sửa danh mục món ăn</p> <p>4A.1. Chọn hủy thay đổi</p>

Bảng 5: Use-case table Chỉnh sửa danh mục món ăn

Trong bảng use-case chỉnh sửa danh mục món ăn trên, đối tượng sử dụng là quản lý thực hiện chỉnh sửa danh mục món ăn và mục tiêu là chỉnh sửa danh mục món ăn phù hợp với hệ thống tương ứng sắp sửa thêm hoặc hiện có. Muốn thực hiện được tính năng này , quản lý cần có tài khoản để đăng nhập vào hệ thống của cửa hàng với vai trò là người quản lý. Sau khi đăng nhập thành công, người muốn chỉnh sửa sẽ thực hiện thay đổi danh mục món ăn. Ngoài ra, người thay đổi có thể sẽ không muốn thay đổi nữa thì có thể thoát khỏi chế độ chỉnh sửa trên hệ thống.

Use-case name	Thêm món ăn
Description	Món ăn cần được thêm vào danh mục tương ứng trong hệ thống và thao tác bởi quản lý
Actors	Quản lý
Pre-conditions	Có tài khoản và đăng nhập thành công với vai trò quản lý
Post-conditions	Món ăn đã được thêm vào danh mục trong hệ thống
Basic flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nhấn vào danh mục món ăn cần thêm món ăn tương ứng 2. Nhấn vào thêm món ăn 3. Nhập thông tin cho món ăn 4. Lưu thay đổi
Alternative flow 4A	<p><i>Mô tả:</i> Quản lý không muốn thêm món ăn</p> <p>4A.1. Chọn hủy thay đổi</p>

Bảng 6: Use-case table Thêm món ăn

Trong bảng use-case thêm món ăn trên, đối tượng sử dụng là quản lý thực hiện chỉnh sửa danh mục món ăn và mục tiêu là thêm món ăn mới vào hệ thống. Muốn thực hiện được tính năng này, quản lý cần có tài khoản để đăng nhập vào hệ thống của cửa hàng với vai trò là người quản lý. Sau khi đăng nhập thành công, người muốn chỉnh sửa sẽ thực hiện thêm món ăn. Ngoài ra, người thay đổi có thể sẽ không muốn thêm món ăn thì có thể thoát khỏi chế độ chỉnh sửa trên hệ thống.

Use-case name	Xóa món ăn
Description	Món ăn bị xóa trong hệ thống và được thao tác bởi quản lý
Actors	Quản lý
Pre-conditions	Có tài khoản và đăng nhập thành công với vai trò quản lý
Post-conditions	Món ăn đã được xóa trong hệ thống
Basic flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nhấn vào danh mục món ăn 2. Nhấn vào món ăn và chọn xóa 3. Một thông báo xác nhận xóa hiện ra và chọn OK 4. Lưu thay đổi
Alternative flow 4A	<p><i>Mô tả:</i> Quản lý không muốn xóa món ăn</p> <p>4A.1. Chọn hủy thay đổi</p>

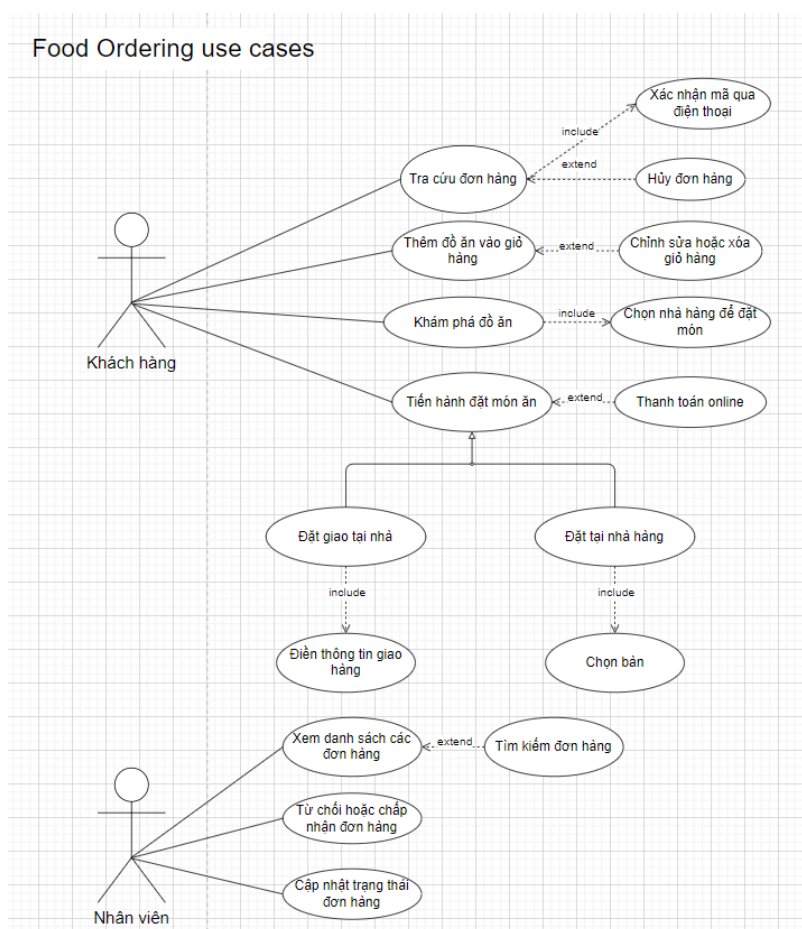
Trong bảng use-case xóa món ăn trên, đối tượng sử dụng là quản lý thực hiện xóa món ăn và mục tiêu là xóa món ăn được chỉ định trong hệ thống. Muốn thực hiện được tính năng này, quản

lý cần có tài khoản để đăng nhập vào hệ thống của cửa hàng với vai trò là người quản lý. Sau khi đăng nhập thành công, người muốn chỉnh sửa sẽ thực hiện thay xóa món ăn. Ngoài ra, người thay đổi có thể sẽ không muốn xóa món ăn thì có thể thoát khỏi chế độ chỉnh sửa trên hệ thống.

6.3 Đặt đồ ăn, xử lý đơn đặt hàng và thanh toán online qua ví điện tử Momo

Use-case diagram

Use-case diagram giữa nhân viên và khách hàng đối với chức năng đặt đồ ăn được thể hiện như hình bên dưới:



Hình 4: Use-case diagram Đặt đồ ăn và xử lý đơn hàng

Trong use-case diagram trên, đối tượng sử dụng hệ thống là khách hàng và nhân viên. Trong lúc đặt đồ ăn, khách hàng có thể thực hiện các thao tác như tiến hành đặt món ăn, khám phá đồ ăn, thêm đồ ăn vào giỏ hàng, tra cứu đơn hàng. Khi tra cứu đơn hàng, khách hàng được yêu cầu phải xác nhận mã thông qua điện thoại. Khi tiến hành đặt món ăn, nếu là đặt giao tại nhà thì yêu

cầu khách hàng phải điền thông tin giao hàng, còn nếu là đặt tại nhà hàng thì yêu cầu khách hàng chọn bàn mình đang ngồi. Đối với vai trò là nhân viên, có quyền xem danh sách các đơn hàng của khách hàng, sau đó có thể chấp nhận hoặc từ chối đơn hàng, và cập nhật trạng thái của đơn hàng.

Use-case specification

Use-case dạng bảng có sáu bảng sẽ cung cấp thông tin chi tiết hơn về tính năng này.

Bảng các tính năng cho khách hàng:

Use-case name	Thêm đồ ăn vào giỏ hàng
Description	Quá trình chọn món ăn trước khi tiến hành đặt hàng
Actors	Khách hàng
Pre-conditions	Khách hàng đã chọn nhà hàng để đặt hàng
Post-conditions	Giỏ hàng có đầy đủ các món ăn mà khách hàng đã chọn
Basic flow	<ol style="list-style-type: none">1. Xem và chọn món ăn theo danh sách món ăn của mỗi nhà hàng2. Nhấn thêm vào giỏ hàng3. Hiệu chỉnh số lượng và các tùy chọn thêm cho món ăn4. Nhấn xác nhận5. Nhận được thông báo món ăn đã được thêm vào giỏ hàng thành công.
Alternative flow 4A	<p><i>Mô tả:</i> Khách hàng không muốn thêm món ăn đó vào giỏ hàng.</p> <ol style="list-style-type: none">4A.1. Nhấn hủy bỏ4A.2. Trở về trang xem món ăn
Alternative flow 5A	<p><i>Mô tả:</i> Hệ thống không thêm được món ăn vào giỏ hàng.</p> <ol style="list-style-type: none">4A.1. Nhận được thông báo lỗi4A.2. Trở về trang xem món ăn

Bảng 7: Use-case table Thêm đồ ăn vào giỏ hàng

Trong bảng use-case trên, đối tượng sử dụng là khách hàng thực hiện việc thêm đồ ăn vào giỏ hàng. Muốn thực hiện tính năng này, khách hàng cần phải chọn nhà hàng để đặt hàng, sau đó sẽ thêm các đồ ăn từ nhà hàng đó có vào giỏ hàng.

Use-case name	Tiến hành đặt giao tại nhà
Description	Quá trình gửi đơn đặt hàng giao tại nhà tới nhà hàng
Actors	Khách hàng
Pre-conditions	Giỏ hàng không rỗng
Post-conditions	Đơn hàng được gửi thành công tới nhà hàng
Basic flow	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tiến hành đặt hàng từ trang thông tin đơn hàng 2. Điền form cung cấp thông tin và ghi chú cho nhân viên 3. Chọn địa chỉ giao hàng (nhập tay hoặc lựa chọn lấy theo vị trí hiện tại) 4. Chọn phương thức thanh toán 5. Nhấn gửi đơn đặt hàng 6. Nhận được thông báo đặt hàng thành công và mã số đặt hàng
Alternative flow 5A	<p><i>Mô tả:</i> Thiếu thông tin đặt hàng hoặc thông tin nhập bị sai</p> <ol style="list-style-type: none"> 5A.1. Nhận thông báo ở ô nhập bị lỗi 5A.2. Quay lại bước 2
Alternative flow 5B	<p><i>Mô tả:</i> Ở bước 4 nếu chọn thanh toán online</p> <ol style="list-style-type: none"> 5B.1. Vào trang thanh toán online(tham khảo thêm use-case thanh toán online) 5B.2. Tiến hành thanh toán 5B.3. Sau khi thanh toán nếu thành công thì tiếp tục tới bước 6, nếu thất bại thì trở về trang thông tin đặt hàng
Alternative flow 6A	<p><i>Mô tả:</i> Gửi đơn đặt hàng không thành công</p> <ol style="list-style-type: none"> 6A.1. Nhận được thông báo lỗi 6A.2. Nhận được tiền hoàn lại(nếu khách hàng đã thanh toán online trước đó) 6A.3. Trở về trang thông tin giỏ hàng

Bảng 8: Use-case table Tiến hành đặt giao tại nhà.

Trong bảng use-case trên, đối tượng sử dụng là khách hàng thực hiện việc đặt giao đồ ăn tại nhà. Muốn thực hiện được tính năng này, yêu cầu là giỏ hàng của khách hàng không rỗng. Sau khi tiến hành đặt giao tại nhà xong, đơn hàng sẽ được gửi tới nhà hàng để nhân viên nhà hàng đó xử lý.

Use-case name	Tiến hành đặt món ăn tại nhà hàng
Description	Quá trình gửi đơn đặt món ăn khi khách hàng đang ở tại nhà hàng
Actors	Khách hàng
Pre-conditions	Giỏ hàng không rỗng
Post-conditions	Đơn hàng được gửi thành công tới nhà hàng
Basic flow	1. Tiến hành đặt hàng từ trang thông tin đơn hàng 2. Chọn bàn đang ngồi 3. Chọn phương thức thanh toán 4. Nhấn gửi đơn đặt hàng 5. Nhận được thông báo đặt hàng thành công và mã số đặt hàng
Alternative flow 4A	<i>Mô tả:</i> Ở bước 3 nếu chọn thanh toán online Tham khảo Alternative flow 5B use-case tiến hành đặt giao tại nhà
Alternative flow 5A	<i>Mô tả:</i> Gửi đơn đặt hàng không thành công Tham khảo Alternative flow 6A use-case tiến hành đặt giao tại nhà

Bảng 9: Use-case table Tiến hành đặt món ăn tại nhà hàng.

Trong bảng use-case trên, đối tượng sử dụng là khách hàng thực hiện việc đặt món ăn tại nhà hàng. Muốn thực hiện được tính năng này, yêu cầu là giỏ hàng của khách hàng không rỗng. Sau khi tiến hành đặt món ăn tại nhà hàng xong, đơn hàng sẽ được gửi tới nhà hàng mình đang ngồi để nhân viên xử lý.

Use-case name	Thanh toán online qua ví điện tử Momo
Description	Thao tác thanh toán online trong quá trình đặt hàng
Actors	Khách hàng
Pre-conditions	Giỏ hàng không rỗng và thông tin đơn hàng hợp lệ
Post-conditions	Thanh toán đơn hàng thành công
Basic flow	1. Đăng nhập/liên kết ví Momo 2. Xác nhận thanh toán 3. Hoàn tất giao dịch
Alternative flow 3A	<i>Mô tả:</i> Thanh toán không thành công 3A.1. Nhận được thông báo lỗi 3A.2. Quay lại trang "Điền thông tin đặt hàng"

Bảng 10: Use-case Thanh toán online qua ví điện tử Momo

Trong bảng use-case trên, đối tượng sử dụng là khách hàng thực hiện việc thanh toán online qua ví điện tử Momo. Yêu cầu đối với khách hàng là giỏ hàng không rỗng và thông tin đơn hàng hợp lệ. Sau khi thực hiện xong, việc thanh toán đơn hàng của khách hàng thành công.

Bảng các tính năng cho nhân viên:

Use-case name	Xem danh sách các đơn hàng
Description	Quá trình nhân viên xem danh sách các đơn hàng của khách hàng
Actors	Nhân viên
Pre-conditions	Danh sách các đơn hàng không rỗng
Post-conditions	Thấy được danh sách các đơn hàng sau khi khách hàng đặt hàng thành công
Basic flow	Chọn đơn hàng muốn xem.

Bảng 11: Use-case table Xem danh sách các đơn hàng

Trong bảng use-case trên, đối tượng sử dụng là nhân viên thực hiện việc xem danh sách các đơn hàng. Muốn thực hiện được tính năng này, yêu cầu là danh sách các đơn hàng không rỗng. Nhân viên sẽ thấy được danh sách đơn hàng sau khi khách hàng đặt hàng thành công.

Use-case name	Chấp nhận hoặc từ chối đơn hàng
Description	Quá trình nhân viên gửi chấp nhận hoặc từ chối đơn hàng của khách hàng
Actors	Nhân viên
Pre-conditions	Danh sách các đơn hàng không rỗng
Post-conditions	Việc chấp nhận hoặc từ chối đơn hàng được gửi thành công tới khách hàng
Basic flow	1. Chọn đơn hàng 2. Chấp nhận/từ chối đơn hàng.

Bảng 12: Use-case table Chấp nhận hoặc từ chối đơn hàng

Trong bảng use-case trên, đối tượng sử dụng là nhân viên thực hiện việc chấp nhận hoặc từ chối đơn hàng của khách hàng. Muốn thực hiện được tính năng này, yêu cầu là danh sách các đơn hàng không rỗng. Sau khi khách hàng gửi đơn đặt hàng thì nhân viên sẽ chấp nhận hoặc từ chối đơn hàng và gửi thông báo cho khách hàng.

Use-case name	Cập nhật trạng thái đơn hàng
Description	Quá trình nhân viên cập nhật, điều chỉnh trạng thái đơn hàng
Actors	Nhân viên
Pre-conditions	Danh sách các đơn hàng không rỗng
Post-conditions	Trạng thái đơn hàng cập nhật thành công và hiển thị cho khách hàng
Basic flow	1. Chọn đơn hàng muốn cập nhật 2. Thay đổi trạng thái đơn hàng 3. Xác nhận và cập nhật cho khách hàng
Alternative flow 3A	<i>Mô tả:</i> Trạng thái cập nhật không thành công 3A.1. Quay lại bước 1

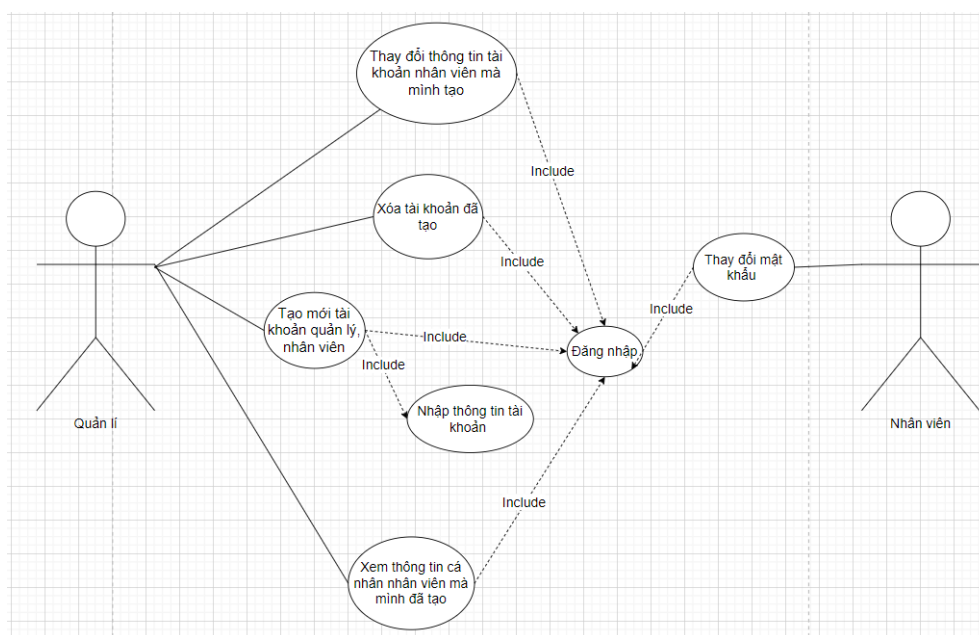
Bảng 13: Use-case table Cập nhật trạng thái đơn hàng.

Trong bảng use-case trên, đối tượng sử dụng là nhân viên thực hiện việc cập nhật trạng thái đơn hàng. Muốn thực hiện được tính năng này, yêu cầu là danh sách các đơn hàng không rỗng. Nhân viên sẽ cập nhật trạng thái của đơn hàng và hiển thị cho khách hàng.

6.4 Quản lý tài khoản

Use-case diagram

Mô hình use-case của quản lý và nhân viên trong việc quản lý tài khoản được thể hiện như sau :



Hình 5: Use-case diagram Quản lý tài khoản

Trong mô hình use-case này, Quản lý có thể tạo hay xóa tài khoản nhân viên mình quản lý, xem thông tin tài khoản nhân viên và thay đổi toàn bộ thông tin tài khoản nhân viên của mình quản lý. Đối với nhân viên, họ chỉ có thể thay đổi mật khẩu tài khoản của chính họ.

Use-case specification

Bảng use-case tạo mới tài khoản nhân viên :

Use-case name	Tạo mới tài khoản nhân viên
Description	Quản lý tạo mới tài khoản nhân viên
Actors	Quản lý
Pre-conditions	Đăng nhập vào tài khoản quản lý
Post-conditions	Tài khoản nhân viên mới được tạo ra
Basic flow	1. Chọn mục Nhân viên 2. Chọn tạo mới tài khoản 3. Nhập thông tin tài khoản (Không có mật khẩu) 4. Xác nhận
Alternative flow 3A	<i>Mô tả:</i> Thông tin không hợp lệ, thiếu thông tin 3A.1. Hệ thống hiển thị thông báo mục nhập sai, thiếu 3A.2. Nhập lại các thông tin sai

Bảng 14: Use-case table Tạo mới tài khoản nhân viên

Trong bảng use-case trên, đối tượng sử dụng là quản lý, thực hiện tạo mới một tài khoản nhân viên. Để thực hiện tính năng này, quản lý cần đăng nhập tài khoản quản lý. Sau đó chọn mục nhân viên, bấm tạo mới tài khoản và nhập thông tin cần thiết để tạo. Thông tin tài khoản cần bảo đảm hợp lệ, nếu không thông báo sẽ được hiển thị và hệ thống sẽ quay lại mục thông tin nhập sai.

Bảng use-case xem thông tin tài khoản nhân viên :

Use-case name	Xem thông tin tài khoản nhân viên
Description	Quản lý có quyền xem thông tin tài khoản nhân viên mình đã tạo
Actors	Quản lý
Pre-conditions	Đăng nhập vào tài khoản quản lý
Post-conditions	Hiển thị thông tin của 1 tài khoản nhân viên cụ thể
Basic flow	1. Chọn mục Nhân viên 2. Chọn Nhân viên cần hiển thị thông tin 3. Thoát
Alternative flow 2A	<i>Mô tả:</i> Tìm kiếm Nhân viên bằng ID, tên 2A.1. Chọn mục tìm kiếm 2A.2. Nhập ID, tên nhân viên

Bảng 15: Use-case table Xem thông tin tài khoản nhân viên

Trong bảng use-case trên, đối tượng sử dụng là quản lý, thực hiện xem thông tin tài khoản nhân viên, bao gồm : Số điện thoại, địa chỉ, lương, ca làm,... Để thực hiện được, quản lý phải đăng nhập, chọn mục nhân viên, chọn nhân viên cần hiển thị thông tin. Nếu danh sách quá dài, để tìm thông tin nhân viên qua ID, tên, quản lý sẽ chọn mục tìm kiếm và nhập ID, tên nhân viên vào.

Bảng use-case thay đổi thông tin tài khoản nhân viên :

Use-case name	Thay đổi thông tin tài khoản nhân viên
Description	Quản lý có thể thay đổi thông tin tài khoản nhân viên mình đã tạo
Actors	Quản lý
Pre-conditions	Đăng nhập vào tài khoản quản lý
Post-conditions	Hiển thị thông tin của 1 tài khoản nhân viên cụ thể
Basic flow	<ol style="list-style-type: none">1. Chọn mục Nhân viên2. Chọn Nhân viên cần thay đổi thông tin tài khoản3. Chọn mục thông tin cần thay đổi4. Nhập thông tin mới5. Xác nhận
Alternative flow 4A	<p><i>Description:</i> Thông tin không hợp lệ</p> <ol style="list-style-type: none">4A.1. Hệ thống hiển thị thông báo thông tin không hợp lệ4A.2. Nhập lại thông tin cần thay đổi

Bảng 16: Use-case table Thay đổi thông tin tài khoản nhân viên

Trong bảng use-case trên, đối tượng sử dụng là quản lý, thực hiện thay đổi thông tin tài khoản nhân viên . Để thực hiện được, quản lý phải đăng nhập, chọn mục nhân viên, chọn nhân viên cần thay đổi thông tin. Chọn mục thông tin cần thay đổi và nhập thông tin mới vào. Nếu thông tin được nhập vào không hợp lệ, hệ thống sẽ hiển thị thông báo lỗi và yêu cầu nhập lại.

6.5 Tra cứu đơn hàng

Use-case name	Tra cứu đơn hàng
Description	Tình huống này mô tả quá trình theo dõi sự thay đổi trạng thái của đơn hàng sau khi đặt hàng thành công
Actors	Khách hàng
Pre-conditions	Không
Post-conditions	Thấy được danh sách các đơn hàng đã đặt và thông tin chi tiết của chúng
Basic flow	<ol style="list-style-type: none">1. Nhập số điện thoại đã đặt hàng2. Nhập mã xác nhận được gửi đến tin nhắn điện thoại3. Thấy được danh sách các đơn đặt hàng4. Chọn đơn hàng bất kỳ5. Thấy được thông tin chi tiết của đơn hàng đã chọn
Alternative flow 2A	<p><i>Description:</i> Khách hàng nhập sai hoặc không nhập mã đơn hàng sau 120s</p> <p>2A.1. Nhận được thông báo lỗi</p> <p>2A.2. Kết thúc</p>
Alternative flow 4A	<p><i>Description:</i> Khách hàng hủy đơn hàng <i>Precondition:</i> Đơn hàng chưa được giao hoặc chưa hoàn tất'</p> <p>4A.1. Nhấn vào hủy đơn hàng</p> <p>4A.2. Nhận được tiền hoàn lại (nếu khách hàng đã thanh toán online trước đó)</p>

Bảng 17: Use-case table Tra cứu đơn hàng

Trong bảng use-case trên, đối tượng sử dụng là khách hàng thực hiện việc tra cứu đơn hàng. Sau khi thực hiện xong, khách hàng sẽ thấy được danh sách các đơn hàng đã đặt và thông tin chi tiết của chúng.