**MÔ TẢ USE CASE**

**1. View Story**

**Mô tả:** Người chơi xem cốt truyện của game để hiểu bối cảnh, tình tiết, và các nhân vật liên quan. Cốt truyện có thể được hiển thị theo chương hoặc theo trình tự cụ thể.

**Actor:** Người chơi - Hệ thống.

**Điều kiện sử dụng:** Người chơi đã đăng nhập thành công và không ở trạng thái bị khóa tài khoản.

**Tiền điều kiện:**

* Hệ thống đã cập nhật đầy đủ dữ liệu về cốt truyện.
* Cốt truyện phải có ít nhất một chương hoặc phân đoạn khả dụng.
* Hậu điều kiện:
* Người chơi được hiển thị nội dung cốt truyện theo chương hoặc trình tự đã chọn.
* Trạng thái đã đọc cốt truyện có thể được lưu lại (nếu cần thiết).

**Luồng chính:**

* Người chơi đăng nhập và truy cập menu cốt truyện.
* Người chơi chọn phần cốt truyện mà họ muốn xem.
* Hệ thống kiểm tra dữ liệu cốt truyện và quyền truy cập của người chơi.
* Hệ thống truy xuất dữ liệu liên quan từ cơ sở dữ liệu.
* Hệ thống hiển thị nội dung cốt truyện (văn bản, hình ảnh, hoặc video).
* Người chơi đọc hoặc tương tác với nội dung hiển thị.

**Luồng phụ:**

* Dữ liệu bị thiếu hoặc lỗi:
* Nếu hệ thống không tìm thấy dữ liệu, một thông báo lỗi sẽ được hiển thị cho người chơi.
* Người chơi có thể quay lại menu chính.
* Ngắt kết nối trong quá trình hiển thị:
* Hệ thống thông báo lỗi kết nối.
* Người chơi được yêu cầu kiểm tra kết nối và thử lại.

**2. View Store**

**Mô tả:** Người chơi truy cập cửa hàng trong game để xem danh sách vật phẩm, tìm hiểu thông tin chi tiết và giá cả của từng vật phẩm.

**Actor:** Người chơi - Hệ thống.

**Điều kiện sử dụng:** Người chơi đã đăng nhập thành công.

**Tiền điều kiện:**

* Cửa hàng trong game đã được cập nhật và có dữ liệu vật phẩm.
* Hệ thống kết nối ổn định để tải dữ liệu vật phẩm.

**Hậu điều kiện:**

* Danh sách vật phẩm và thông tin chi tiết được hiển thị thành công.
* Người chơi có thể chọn mua vật phẩm hoặc đóng cửa sổ.

**Luồng chính:**

* Người chơi chọn mục "Cửa hàng" từ menu chính.
* Hệ thống kiểm tra quyền truy cập của người chơi và trạng thái kết nối.
* Hệ thống tải danh sách vật phẩm từ cơ sở dữ liệu.
* Hệ thống hiển thị danh sách vật phẩm bao gồm:
* Hình ảnh minh họa.
* Tên vật phẩm.
* Mô tả ngắn.
* Giá (theo đơn vị tiền tệ trong game).
* Người chơi có thể chọn xem chi tiết từng vật phẩm.

**Luồng phụ:**

* Không tải được danh sách vật phẩm:
* Hệ thống hiển thị thông báo lỗi: "Không thể tải danh sách vật phẩm."
* Người chơi có thể thử tải lại hoặc thoát về menu chính.
* Người chơi bị mất kết nối khi đang xem:
* Hệ thống hiển thị cảnh báo mất kết nối.
* Người chơi được yêu cầu kiểm tra kết nối và thử lại.

**3. Gacha Character**

**Mô tả:** Người chơi quay Gacha để nhận một nhân vật ngẫu nhiên trong game. Gacha có thể sử dụng tiền tệ trong game hoặc vé quay Gacha.

**Actor:** Người chơi - Hệ thống.

**Điều kiện sử dụng:** Người chơi có ít nhất một đơn vị tiền tệ hoặc vé quay Gacha.

**Tiền điều kiện:**

* Danh sách nhân vật Gacha đã được cập nhật trong hệ thống.
* Xác suất rơi của từng nhân vật phải được hệ thống thiết lập chính xác.

**Hậu điều kiện:**

* Một nhân vật ngẫu nhiên được thêm vào tài khoản của người chơi.
* Tài nguyên của người chơi được trừ tương ứng.

**Luồng chính:**

* Người chơi chọn chức năng quay Gacha.
* Hệ thống kiểm tra tài nguyên của người chơi.
* Hệ thống xác nhận thực hiện quay Gacha.
* Hệ thống chọn ngẫu nhiên một nhân vật dựa trên xác suất được thiết lập.
* Hệ thống hiển thị kết quả quay cho người chơi.
* Nhân vật mới được thêm vào tài khoản của người chơi.

**Luồng phụ:**

* Không đủ tài nguyên:
* Hệ thống hiển thị thông báo lỗi: "Không đủ tiền tệ hoặc vé quay."
* Người chơi được chuyển hướng về cửa hàng để nạp thêm tài nguyên.
* Kết quả quay không được lưu:
* Nếu lỗi xảy ra khi thêm nhân vật vào tài khoản, hệ thống tự động hoàn lại tài nguyên cho người chơi.
* Hệ thống thông báo lỗi và yêu cầu người chơi thử lại.

**4. Buy Item**

**Mô tả:** Người chơi mua vật phẩm từ cửa hàng bằng cách sử dụng tiền tệ trong game hoặc tiền thật (nếu hệ thống hỗ trợ thanh toán).

**Actor:** Người chơi - Hệ thống.

**Điều kiện sử dụng:**

* Người chơi phải đăng nhập.
* Người chơi có đủ số dư tiền tệ trong game hoặc đã thiết lập phương thức thanh toán.

**Tiền điều kiện:**

* Vật phẩm có sẵn trong cửa hàng.
* Giá của vật phẩm đã được hệ thống thiết lập chính xác.

**Hậu điều kiện:**

* Số lượng vật phẩm được cập nhật vào kho của người chơi.
* Tiền tệ hoặc tài nguyên của người chơi bị trừ tương ứng.

**Luồng chính:**

* Người chơi truy cập cửa hàng và chọn vật phẩm muốn mua.
* Hệ thống hiển thị giá và yêu cầu xác nhận giao dịch.
* Người chơi xác nhận giao dịch.
* Hệ thống kiểm tra tài nguyên (tiền tệ trong game hoặc số dư thanh toán).
* Nếu đủ, hệ thống thực hiện giao dịch:
* Trừ tiền tệ hoặc xử lý thanh toán.
* Thêm vật phẩm vào kho của người chơi.
* Hệ thống hiển thị thông báo giao dịch thành công.

**Luồng phụ:**

* Không đủ tiền tệ:
* Hệ thống thông báo lỗi: "Không đủ tiền tệ để mua vật phẩm."
* Người chơi được gợi ý nạp thêm tiền hoặc chọn vật phẩm khác.
* Thanh toán thất bại:
* Hệ thống hiển thị lỗi: "Thanh toán không thành công."
* Người chơi có thể thử lại hoặc kiểm tra phương thức thanh toán.

**5. Administer User**

**Mô tả:** Quản trị viên quản lý tài khoản người dùng, bao gồm việc thêm, sửa, xóa, hoặc khóa tài khoản.

**Actor:** Quản trị viên - Hệ thống.

**Điều kiện sử dụng:** Quản trị viên phải đăng nhập với quyền quản lý.

**Tiền điều kiện:** Dữ liệu tài khoản người dùng được cập nhật đầy đủ trong cơ sở dữ liệu.

**Hậu điều kiện:** Trạng thái hoặc thông tin tài khoản người dùng được cập nhật theo hành động của quản trị viên.

**Luồng chính:**

* Quản trị viên đăng nhập vào hệ thống quản trị.
* Quản trị viên tìm kiếm tài khoản người dùng cần quản lý.
* Quản trị viên chọn hành động quản lý (thêm, sửa, xóa, khóa tài khoản).
* Hệ thống thực hiện cập nhật dữ liệu trong cơ sở dữ liệu.
* Hệ thống hiển thị thông báo kết quả thao tác.

**Luồng phụ:**

* Tài khoản không tồn tại:
* Hệ thống thông báo lỗi: "Tài khoản không tồn tại."
* Quản trị viên có thể kiểm tra lại hoặc tạo mới.
* Lỗi kết nối cơ sở dữ liệu:
* Hệ thống hiển thị lỗi: "Không thể kết nối với cơ sở dữ liệu."
* Quản trị viên được yêu cầu thử lại sau.

**6. Administer Characters**

**Mô tả:** Quản trị viên quản lý thông tin nhân vật trong game, bao gồm việc thêm, sửa, xóa hoặc điều chỉnh thuộc tính của nhân vật.

**Actor:** Quản trị viên - Hệ thống.

**Điều kiện sử dụng:** Quản trị viên phải đăng nhập với quyền quản lý.

**Tiền điều kiện:** Dữ liệu nhân vật đã được lưu trữ trong cơ sở dữ liệu.

**Hậu điều kiện:** Danh sách hoặc thuộc tính của nhân vật được cập nhật thành công.

**Luồng chính:**

* Quản trị viên đăng nhập vào hệ thống quản trị.
* Quản trị viên tìm kiếm nhân vật cần quản lý.
* Quản trị viên chọn hành động quản lý (thêm, sửa, xóa hoặc điều chỉnh thuộc tính).
* Hệ thống cập nhật dữ liệu nhân vật trong cơ sở dữ liệu.
* Hệ thống hiển thị kết quả.

**Luồng phụ:**

* Nhân vật không tồn tại:
* Hệ thống thông báo lỗi: "Nhân vật không tồn tại."
* Quản trị viên có thể tạo mới hoặc kiểm tra lại thông tin.

**7. Administer Item**

**Mô tả:** Quản trị viên quản lý thông tin vật phẩm trong game, bao gồm việc thêm, sửa, xóa hoặc điều chỉnh thuộc tính vật phẩm.

**Actor:** Quản trị viên - Hệ thống.

**Điều kiện sử dụng:** Quản trị viên phải đăng nhập với quyền quản lý.

**Tiền điều kiện:** Dữ liệu vật phẩm được lưu trữ đầy đủ trong cơ sở dữ liệu.

**Hậu điều kiện:** Danh sách hoặc thuộc tính vật phẩm được cập nhật thành công.

**Luồng chính:**

* Quản trị viên đăng nhập vào hệ thống quản trị.
* Quản trị viên tìm kiếm vật phẩm cần quản lý.
* Quản trị viên chọn hành động (thêm, sửa, xóa, hoặc điều chỉnh thuộc tính).
* Hệ thống cập nhật thông tin vật phẩm trong cơ sở dữ liệu.
* Hệ thống hiển thị kết quả.

**Luồng phụ:**

* Vật phẩm không tồn tại:
* Hệ thống hiển thị lỗi: "Vật phẩm không tồn tại."
* Quản trị viên có thể tạo mới hoặc kiểm tra lại thông tin.

**8. View Reports**

**Mô tả:** Quản trị viên xem báo cáo từ hệ thống, bao gồm báo cáo người dùng, doanh thu, hoặc thống kê các hoạt động trong game.

**Actor:** Quản trị viên - Hệ thống.

**Điều kiện sử dụng:** Quản trị viên phải đăng nhập với quyền quản lý.

**Tiền điều kiện:** Hệ thống đã thu thập và cập nhật dữ liệu báo cáo.

**Hậu điều kiện:** Báo cáo được hiển thị dưới dạng bảng hoặc đồ thị.

**Luồng chính:**

* Quản trị viên truy cập vào trang báo cáo trong hệ thống.
* Quản trị viên chọn loại báo cáo muốn xem.
* Hệ thống truy xuất dữ liệu từ cơ sở dữ liệu.
* Hệ thống hiển thị báo cáo dưới dạng bảng hoặc biểu đồ.

**Luồng phụ:**

* Dữ liệu không khả dụng:
* Hệ thống hiển thị thông báo: "Dữ liệu báo cáo không khả dụng."
* Quản trị viên được gợi ý kiểm tra lại thời gian hoặc loại báo cáo.