

Bài 1 – Trình bày kiểu Use Case Summary

Use Case: Thêm sản phẩm vào giỏ hàng

- **Actor:** Khách hàng
 - **Goal:** Thêm sản phẩm vào giỏ hàng
 - **Benefit:** Có thể mua nhiều sản phẩm trong cùng một đơn hàng
-

Bài 2 – Trình bày kiểu User Story chuẩn + Benefit

User Story

Là một khách hàng, tôi muốn thay đổi phương thức thanh toán để có thể thanh toán đơn hàng bằng thẻ tín dụng hoặc ví điện tử.

Business Value:

→ Giúp khách hàng linh hoạt lựa chọn cách thanh toán phù hợp với họ.

| ID | Chức năng | Mô tả | Ưu tiên | Story Point |
|----|---------------------|---|-----------|-------------|
| 1 | Tạo công việc mới | Nhập tiêu đề, mô tả, ngày bắt đầu – kết thúc, ưu tiên | Must have | 3 |
| 2 | Chỉnh sửa công việc | Cập nhật thông tin công việc | Must have | 3 |
| 3 | Đánh dấu hoàn thành | Đổi trạng thái sang “Done” | Must have | 2 |
| 4 | Xóa công việc | Xóa công việc không còn cần thiết | Must have | 2 |
| 5 | Danh sách + Lọc | Hiển thị & lọc theo trạng thái / ưu tiên | Must have | 5 |

Bài 4 – Trình bày kiểu Epic → User Story

Epic: Quản lý sự kiện

US1 – Tìm kiếm sự kiện

- Người dùng tìm kiếm theo tên, loại, địa điểm, thời gian.
- **Priority:** Must have – **SP:** 3.

US2 – Xem chi tiết

- Hiển thị đầy đủ thông tin sự kiện.
- **Priority:** Must have – **SP:** 5.

US3 – Chọn suất diễn và loại vé

- Lựa chọn lịch diễn và hạng vé.
- **Priority:** Must have – **SP:** 5.

US4 – Chọn ghế

- Chọn ghế qua sơ đồ.
- **Priority:** Should have – **SP:** 8.

US5 – Thanh toán online

- Thanh toán qua ví, ngân hàng, thẻ quốc tế.
- **Priority:** Must have – **SP:** 8.

Bài 5 – Trình bày theo dạng Functional Requirement

FR1 – Thêm sản phẩm thành công

- Hệ thống thêm vào giỏ.
- Cập nhật số lượng.
- Hiển thị thông báo.

FR2 – Không thêm vượt tồn kho

- Hệ thống chặn khi vượt số lượng tồn kho.
- Thông báo lỗi.

FR3 – Cộng dồn số lượng

- Nếu thêm lại sản phẩm cũ → số lượng tăng đúng.

Bài 6 – Trình bày dạng MoSCoW Table

| Mức độ | Chức năng |
|--------|-----------|
|--------|-----------|

| | |
|--------------------|---|
| Must have | Tạo công việc mới; Chỉnh sửa công việc; Đánh dấu hoàn thành; Xóa công việc; Danh sách + Lọc công việc |
| Should have | – |
| Could have | – |
| Won't have | – |

Bài 7 – Trình bày kiểu Gherkin (Given – When – Then)

AC1 – Thêm sản phẩm

Given tôi đang xem sản phẩm

When tôi nhấn "Thêm vào giỏ hàng"

Then sản phẩm được thêm vào giỏ

AC2 – Không vượt tồn kho

Given còn 5 sản phẩm

When tôi thêm 6 sản phẩm

Then hệ thống không cho phép thêm

AC3 – Cộng dồn

Given giỏ có sẵn 1 sản phẩm

When tôi thêm sản phẩm đó lần nữa

Then số lượng được cộng dồn

Bài 8 – Trình bày kiểu Definition of Done

Definition of Done – Chức năng thêm giỏ hàng

1. Hoạt động đúng theo AC
2. Pass toàn bộ test case
3. UI hiển thị chính xác số lượng
4. Code được review & clean
5. Tài liệu và hướng dẫn test đã cập nhật