**I. Phân tích**

**1. Mục đích:** Phân tích và thiết kế hệ thống GAMING CENTER

**2. Đối tượng:** Hệ thống internet GAMING CENTER

**3. Kết quả điều tra đối tượng:**

Mỗi cửa hàng đều có 1 máy chủ để quản lí chung hệ thống của cửa hàng.

Khi đến cửa hàng thì khách hàng không cần đăng kí tài khoản trước khi sử dụng. Khách hàng chỉ cần yêu cầu với người quản lí mở máy tính để sử dụng. Người quản lí sẽ thông qua hệ thống để cho phép máy được sử dụng. Khi kết thúc, khách hàng sẽ thông báo với người quản lí để tắt chế độ sử dụng và thanh toán. Một số cửa hàng nhỏ thậm chí không có máy chủ và cách quản lí thời gian sử dụng của khách hàng bằng cách ghi chép vào sổ.

Nếu khách hàng có nhu cầu về đồ ăn, nước uống sẽ thông báo với người quản lí để được phục vụ.

* Nếu hệ thống lớn thì sẽ gặp khó trong việc quản lí thông tin khách hàng, sơ sở vật chất của máy tính. Khi muốn có yêu cầu gì khách hàng sẽ phải di chuyển tới người quản lí để thông báo, ảnh hưởng đến trải nghiệm của người dùng.

**4. Mục tiêu:**

* Quản lý tài khoản của khách hàng
* Quản lý các máy tính trong hệ thống
* Bổ sung các tiện ích như đặt đồ ăn, nước uống,…tại cửa hàng.
* Thống kê doanh thu.

**5. Nghiệp vụ:**

* Khách hàng khi đến cửa hàng sẽ đăng kí với người quản lí của cửa hàng theo 1 trong 2 loại khách là: khách vãng lai và khách thường xuyên
* Nếu chọn kiểu khách vãng lai thì khách hàng chỉ cần cung cấp tên của mình để được đăng kí.
* Nếu chọn kiểu khách thường xuyên thì sẽ cung cấp 1 số thông tin cá nhân như: tên, tuổi, số điện thoại,…Thông tin khách hàng thường xuyên sẽ được lưu trữ vào hệ thống. Sau khi đăng kí thì khách hàng sẽ đăng nhập để sử dụng dịch vụ internet.
* Khi tài khoản của khách hàng không đủ tiền để tiếp tục sử dụng dịch vụ thì khách hàng có thể nạp trực tiếp qua ADMIN bằng tiền mặt hoặc tự nạp qua các ví điện tử được liên kết.
* Nếu muốn sử dụng dịch vụ phục vụ đồ ăn, nước uống. Khách hàng sẽ lựa chọn các sản phẩm có trong hệ thống và chọn Đặt hàng. Khi hàng được giao đến, khách hàng sẽ thanh toán trực tiếp với nhân viên cửa hàng.
* Người quản lí và khách hàng có thể trao đổi với nhau thông qua phần mềm hệ thống.
* Khi kết thúc, với khách vãng lai sẽ thông báo với người quản lí để được thanh toán. Còn với khách thường xuyên, tiền thanh toán sẽ được trừ theo thời gian sử dụng nên chỉ cần Đăng xuất để kết thúc.
* Người quản lí sẽ quản lí thông tin người dùng, quản lí thông tin và trạng thái của máy tính, quản lí các dịch vụ tiện ích bổ sung
* Cuối ngày, người quản lí sẽ thống kê doanh thu trong ngày và nhập vào hệ thống lưu trữ.
* TRƯỜNG HỢP ADMIN QUÊN MẬT KHẨU ???

**II. Sơ đồ**

**1. Sơ đồ USECASE tổng quát**Diagram

Description automatically generated

**2. Sơ đồ phân rã chức năng**

a. Sơ đồ phân rã Use case “Quản lí tài khoản”

Diagram

Description automatically generated

b. Sơ đồ phân ra Use case “Quản lí người dùng”

Diagram

Description automatically generated

c. Sơ đồ phân rã Use case “Quản lí máy tính”

Diagram

Description automatically generated

d. Sơ đồ phân rã Use case “quản lí dịch vụ”

Diagram

Description automatically generated

e. Sơ đồ phân ra Use case “ sử dụng các tiện ích”

Diagram

Description automatically generated