**Web bán hàng thể thao**

# Phần 1. Xác định yêu cầu

1. Các module và mô tả dự Web bán hàng thể thao

## 1.1. Module khách hàng

Mục đích chính của module này là cung cấp tất cả các chức năng được cung cấp cho khách hàng. Nó theo dõi tất cả các thông tin và chi tiết của khách hàng. Đây là module dựa trên vai trò trong đó quản trị viên có thể thực hiện từng thao tác trên dữ liệu nhưng khách hàng sẽ chỉ có thể xem dữ liệu của mình.

Tính năng của module khách hàng:

+) Quản trị viên

- Quản trị viên có thể thêm hồ sơ khách hàng mới

- Quản trị viên có thể xem danh sách chi tiết khách hàng

- Chỉ có quản trị viên mới có thể chỉnh sửa và cập nhật hồ sơ của khách hàng

- Quản trị viên có thể xóa hồ sơ của khách hàng

+) Khách hàng

- Khách hàng có thể xem chi tiết hồ sơ của mình

- Khách hàng có thể cập nhật thông tin cá nhân của mình

## 1.2. Module sản phẩm

Mục đích chính của module này là quản lý dữ liệu sản phẩm tốt. Vì vậy, tất cả sản phẩm sẽ được quản lý bởi quản trị viên và khách hàng sẽ có thể xem sản phẩm. Quản trị viên có thể xem danh sách tất cả các sản phẩm và lọc theo khách hàng

Tính năng của module sản phẩm:

+) Quản trị viên

- Quản trị viên có thể quản lý sản phẩm

- Quản trị viên có thể thêm/sửa/xóa sản phẩm

- Quản trị viên có thể xem danh sách tất cả các sản phẩm

+) Khách hàng

- Khách hàng có thể xem chi tiết sản phẩm

- Khách hàng có thể tìm kiếm sản phẩm

## 1.3. Module danh mục sản phẩm

Mục đích chính của module này là quản lý danh mục sản phẩm. Tất cả sản phẩm sẽ được quản lý bởi quản trị viên và khách hàng có thể xem danh mục sản phẩm

Tính năng của module danh mục sản phẩm:

+) Quản trị viên

- Quản trị viên có thể quản lý danh mục sản phẩm

- Quản trị viên có thể chỉnh sửa/xóa danh mục

- Quản trị viên có thể xem danh sách tất cả các danh mục sản phẩm

+) Khách hàng

- Khách hàng có thể xem danh mục sản phẩm

## 1.4. Module đặt hàng

Mục đích chính của module này là quản lý đơn đặt hàng của khách hàng. Đây là module chính trong Hệ thống bán hàng Shopping Online (BoMoC). Vì vậy, tất cả các đơn đặt hàng sẽ được quản lý bởi quản trị viên và khách hàng có thể xem đơn hàng của mình cũng như biên lai thanh toán của họ

Tính năng của module đặt hàng:

+) Quản trị viên

- Quản trị viên có thể quản lý đơn hàng

- Quản trị viên có thể chỉnh sửa/xóa đơn hàng

- Quản trị viên có thể xem danh sách tất cả các đơn hàng

+) Khách hàng

- Khách hàng có thể xem đơn hàng của mình

- Khách hàng có thể xem đơn hàng mình đã mua

## 1.5. Chức năng được thực hiện bởi người dùng quản trị viên

Đây là những chức năng được thực hiện bởi người dùng quản trị.

- Đăng nhập dành cho quản trị viên

- Quên mật khẩu cho quản trị viên

- Chỉnh sửa hồ sơ cho quản trị viên

- Đổi mật khẩu cho quản trị viên

- Chức năng đăng xuất

- Quản lý khách hàng

• Thêm khách hàng mới

• Chỉnh sửa khách hàng

• Xem thông tin chi tiết của Khách hàng

• Danh sách tất cả khách hàng

- Quản lý sản phẩm

• Thêm sản phẩm mới

• Chỉnh sửa sản phẩm thoát

• Xem chi tiết sản phẩm

• Danh sách tất cả sản phẩm

- Quản lý danh mục sản phẩm

• Thêm danh mục sản phẩm mới

• Chỉnh sửa danh mục sản phẩm đang thoát

• Xem chi tiết Danh mục sản phẩm

• Danh sách tất cả các loại sản phẩm

- Quản lý đơn hàng

• Tìm kiếm đơn hàng

• Cập nhật trạng thái đơn hàng

• Xem chi tiết Đơn hàng

• Danh sách tất cả các đơn đặt hàng

- Báo cáo dự án cửa hàng sách trực tuyến

• Báo cáo của tất cả khách hàng

• Báo cáo tất cả sản phẩm

• Báo cáo tất cả các danh mục sản phẩm

• Báo cáo tất cả các đơn đặt hàng

## 1.7. Chức năng được thực hiện bởi người dùng khách hàng

- Đăng ký khách hàng: Khách hàng có thể đăng ký trên trang web bằng mẫu đăng ký.

- Đăng nhập khách hàng: Khách hàng có thể đăng nhập vào hệ thống

- Giỏ hàng của khách hàng: Đây là hình thức giỏ hàng của khách hàng.

- Thanh toán cho khách hàng: Đây là hình thức thanh toán cho khách hàng đối với sản phẩm mà khách hàng có thể thực hiện thanh toán.

- Khách hàng đặt mua: Đây là mẫu đơn đặt hàng của khách hàng đối với sản phẩm.

- Phản hồi của khách hàng: Đây là mẫu phản hồi của khách hàng, nơi khách hàng có thể đưa ra phản hồi về sản phẩm.

- Xác nhận đơn hàng của khách hàng: Đây là mẫu xác nhận đơn hàng của khách hàng, nơi khách hàng có thể xác nhận mặt hàng đặt hàng của mình.

## 2. Công nghệ sử dụng trong hệ thống bán hàng thể thao

- HTML: Bố cục trang đã được thiết kế bằng HTML

- CSS: CSS đã được sử dụng cho tất cả phần thiết kế

- Javascript: Tất cả tác vụ xác thực và hoạt ảnh đã được phát triển bởi JavaScript

- MySQL: Cơ sở dữ liệu MySQL đã được sử dụng làm cơ sở dữ liệu cho dự án

- Tomcat: Dự án sẽ được chạy trên máy chủ Tomcat

## 4. Usecase

### 4.1. Danh sách tác nhân

*Registered Customer*: một người sử dụng có những thông tin được lưu trữ trong CSDL khách hàng như: mã khách hàng, họ tên, địa chỉ, số điện thoại. Mỗi khách hàng có một tài khoản để truy cập vào hệ thống.

*New Customer*: một người sử dụng chưa có tài khoản, chưa có thông tin lưu trong CSDL, chỉ có thể xem sản phẩm.

*Adminstrator*: Người chịu trách nhiệm điều hành hệ thống.

### 4.2. Danh sách Usecase

U1: Login: các tác nhân đăng nhập vào hệ thống

U2: Logout: các tác nhân thoát khỏi hệ thống

U3: Login Customer: Khách hàng đăng nhập hệ thống

U4: Login Admin: Admin đăng nhập hệ thống

U5: Client Register: Khách hàng đăng ký tài khoản nếu chưa có tài khoản hệ thống

U6: Manage Order: Admin thực hiện chức năng quản lý đơn hàng với các thao tác cơ bản: xác nhận đơn hàng, xử lý đơn hàng bị hủy, xử lý đổi trả hàng và xem danh sách đơn hàng.

U7: Manage Customer: Admin thực hiện chức năng quản lý khách hàng với các thao tác cơ bản: thêm khách hàng, cập nhật hồ sơ khách hàng, xóa khách hàng và xem danh sách khách hàng.

U8: Manage Items: Admin thực hiện chức năng quản lý sản phẩm với các thao tác cơ bản: thêm sản phẩm, cập nhật sản phẩm, xóa sản phẩm và xem chi tiết sản phẩm.

U9: Manage Personal Account: Khách hàng quản lý tài khoản cá nhân của mình: thay đổi tên, mật khẩu, cập nhật hồ sơ, xem đơn hàng của mình và vouncher hiện có.

U10: Make cart: Khách hàng tạo giỏ hàng bằng cách thêm sản phẩm vào giỏ hàng

U11: View Items: Khách hàng xem sản phẩm, duyệt qua sản phẩm, xem các sản phẩm được giới thiệu, sau khi xem có thể thêm sản phẩm vào giỏ hàng

U12: Make Purchase: Khách hàng truy cập giỏ hàng và chọn sản phẩm để mua hàng hoặc có thể mua sản phẩm ngay khi xem chi tiết sản phẩm.

U13: Checkout: Để hoàn thành quá trình mua hàng, khách hàng cần phải checkout. Khách hàng cần phải xem lại giỏ hàng của mình, sử dụng vouncher hiện có, chọn địa chỉ giao hàng, phương thức vận chuyển, phương thức thanh toán.