Assignment 5

**Câu 1**. Xác định 10 chức năng cần có của phần mềm:

1, Đăng kí

|  |  |
| --- | --- |
| UC | Đăng kí |
| Mô tả | Khi người dùng muốn đăng kí làm người sử dụng hệ thống |
| Actor | Người sử dụng |
| Trigger | Khi muốn tạo một tài khoản mới |
| Input | Email  Mật khẩu |
| Tiền điều kiện | Có Email đã được xác thực. |
| Hậu điều kiện |  |
| Luồng sự kiện | 1. Nhập email đăng kí tài khoản  2. Hệ thống gửi yêu cầu xác thực tài khoản đến email  3. Người dùng xác thực tài khoản và thực hiện nhập mật khẩu |
| Output | Đăng kí tài khoản thành công. |

Người dùng muốn đăng kí vào hệ thống thì cần có email, mật khẩu. Sau khi xác nhận email hợp lệ hệ thống sẽ gửi mã xác thực qua email đó, từ đó người dùng có thể sử dụng bình thường. Tùy theo việc người dùng có muốn lưu đăng nhập cho lần tiếp theo hay không, nếu lưu thì các lần sau khi truy cập người dùng sẽ tự động đăng nhập vào hệ thống.

2, Đăng nhập

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| UC | Đăng nhập | |
| Mô tả | Chức năng giúp người dùng đăng nhập thành công vào hệ thống để bắt đầu sử dụng phần mềm | |
| Actor | Người sử dụng | |
| Input | Email  Mật khẩu | |
| Tiền điều kiện | Đã có tài khoản được đăng kí trên hệ thống | |
| Hậu điều kiện |  | |
| Luồng sự kiện | 1. Nhập email, mật khẩu | |
| 2.1. Thành công | 2.2 Quên mật khẩu  Hệ thống gửi xác thực đến email  Người dùng điền mã xác thực và nhập lại mật khẩu mới. |
| Output | Đăng nhập thành công | |

Người dùng muốn đăng nhập vào hệ thống thì cần có tài khoản đã được đăng kí từ trước. Sau khi xác nhận email và mật khẩu hợp lệ hệ thống sẽ thông báo người dùng đã đăng nhập thành công. Tùy theo việc người dùng có muốn lưu đăng nhập cho lần tiếp theo hay không, nếu lưu thì các lần sau khi truy cập người dùng sẽ tự động đăng nhập vào hệ thống. Nếu người dùng nhập sai mật khẩu hoặc email thì hệ thống tiếp tục cho nhập lại, nếu quên mật khẩu, hệ thống sẽ gửi mã xác thực đến email mà người dùng đã đăng kí, sau khi người dùng gửi lại mã xác thực, hệ thống sẽ cho phép tạo mật khẩu mới và xác nhận mật khẩu mới để các lần đăng nhập tiếp theo người dùng sẽ sử dụng mật khẩu mới vừa thay thế.

3, Tham gia các nhóm

|  |  |
| --- | --- |
| UC | Tham gia nhóm |
| Mô tả | Khi người dùng muốn tham gia 1 nhóm cụ thể |
| Actor | Người sử dụng |
| Input | Người dùng đăng nhập vào hệ thống thành công |
| Tiền điều kiện | Đăng nhập vào hệ thống thành công. |
| Hậu điều kiện |  |
| Luồng sự kiện | 1. Đăng nhập thành công  2. Chọn chức năng “Tham gia hoặc tạo nhóm”  3. Nhập mã của nhóm mà người dùng muốn tham gia |
| Output | Tham gia nhóm thành công. |

Sau khi ở trong nhóm, người dùng có thể thấy nút tạo meeting ở ngay góc trên cùng bên phải. Người dùng chỉ việc ấn vào biểu tượng camera cho meeting. Sau khi thực hiện hành động trên, người dùng sẽ được hệ thống phản hồi bằng 1 giao diện màu tối, cùng với các thông tin về audio, camera để người dùng setup trước khi bắt đầu cuộc họp . Sau khi đã chuẩn bị xong , người dùng ấn nút tham gia cuộc họp.

Tại đây giao diện cuộc họp sẽ hiện lên, tuy nhiên trước hết sẽ có 1 giao diện nhỏ đề xuất mời những người bạn tới cuộc họp cùng với mình, có 2 cách để mời, hoặc là copy link meeting để gửi đến mọi người, hoặc có thể mời trực tiếp, kết nối với người cần liên lạc trong meeting.

Sau khi đã mời xong, chính là phần meeting chính thức. Hệ thống sẽ phản hồi giao diện meeting, nổi bật nhất chính là nút “Leave” màu đỏ phía trên. Và dòng thời gian bắt đầu đếm ở phía trên góc trái để người dùng biết thời gian mình đã tạo meeting là khoảng bao lâu.

4, Tham gia meeting

|  |  |
| --- | --- |
| UC | Tham gia meeting |
| Mô tả | Khi người dùng muốn tham gia 1 cuộc meeting |
| Actor | Người sử dụng |
| Input | Người dùng đăng nhập vào hệ thống thành công |
| Tiền điều kiện | Đăng nhập vào hệ thống thành công.  Chọn nhóm tham gia meeting |
| Hậu điều kiện |  |
| Luồng sự kiện | 1. Đăng nhập thành công  2. Chọn nhóm tham gia meeting  3. Chọn biểu tượng meeting trong nhóm, cài đặt tùy chọn camera, mic,… |
| Output | Tham gia meeting thành công. |

Sau khi đăng nhập thành công , người dùng tiến tới trang chủ các nhóm, nếu nhóm nào đang có meeting thì sẽ có thông báo hiện lên cho người dùng, người dùng chỉ cần ấn vào nhóm có meeting rồi sau đó ấn tham gia meeting qua 1 nút. Sau đó sẽ có 1 khung tùy chọn hiện lên về việc truy cập camera, mic hoặc chia sẻ màn hình. Sau đó người dùng tham gia họp cùng với những người khác.

5, Làm assignment

|  |  |
| --- | --- |
| UC | Làm assignment |
| Mô tả | Khi người dùng được giao assignment |
| Actor | Người sử dụng |
| Input | Người dùng đính kèm tệp bài tập để gửi lên. |
| Tiền điều kiện | Đăng nhập vào hệ thống thành công.  Chọn vào nhóm có assignment |
| Hậu điều kiện | Gửi tệp đính kèm và nộp bài |
| Luồng sự kiện | 1. Đăng nhập thành công  2. Chọn vào nhóm có assignment  3. Làm bài tập và đính kèm file lời giải sau đó nộp bài |
| Output | Nộp bài thành công. |

Khi ở trong nhóm, nếu có Assignment thì sẽ có thông báo ở cột Assignment , người dùng ấn vào sẽ thấy tên của Assignment tiếp tục khi chọn vào Assignment bất kì, sẽ hiện ra nhiệm vụ, thời hạn cuối cùng và điểm (possible) cho Assignment đó. Ở dưới sẽ có nút đính kèm file khi người dùng làm xong và gửi kèm file vào đó và cuối cùng là nút submit để nộp bài tập của mình. Sau khi ấn nộp xong hệ thống sẽ ghi nhận kết quả vừa nộp và hiển thị thời gian chính xác thời điểm nộp bài cùng với tích v màu xanh ở bên cạnh. Như vậy người dùng đã biết bài của mình đã được nộp.

6, Ẩn nhóm

|  |  |
| --- | --- |
| UC | Ẩn nhóm |
| Mô tả | Khi người dùng có nhiều nhóm và muốn ẩn bớt 1 số nhóm không thường xuyên hoạt động. |
| Actor | Người sử dụng |
| Input | Người dùng đã tham gia nhóm |
| Tiền điều kiện | Đăng nhập vào hệ thống thành công. |
| Hậu điều kiện |  |
| Luồng sự kiện | 1. Đăng nhập thành công  2. Chọn vào nhóm muốn ẩn bớt  3. Ẩn nhóm |
| Output | Nhóm đã bị ẩn |

Trong môi trường giáo dục, người dùng có thể tham gia rất nhiều các nhóm, mỗi nhóm đều có 1 khía cạnh khác nhau, những chủ đề thảo luận khác biệt, như vậy có thể tạo sự đa dạng trong học tập. Tuy nhiên nếu như quá nhiều nhóm xuất hiện, đôi khi điều này sẽ mang lại trải nghiệm không mấy tiện lợi cho người dùng, họ đôi khi phải nhìn kĩ, hoặc tìm đi tìm lại mới thấy nhóm mà mình cần truy cập. Chức năng ẩn bớt nhóm sẽ có tác dụng nâng cao trải nghiệm người dùng.

7, Thêm người vào nhóm

|  |  |
| --- | --- |
| UC | Thêm người vào nhóm |
| Mô tả | Khi người dùng muốn thêm thành viên nào đó vào nhóm để tiện lợi cho việc tham gia của họ. |
| Actor | Người sử dụng |
| Input | Tài khoản người dùng. |
| Tiền điều kiện | Người được thêm vào nhóm phải có sẵn tài khoản trên hệ thống |
| Hậu điều kiện |  |
| Luồng sự kiện | 1. Đăng nhập thành công  2. Chọn vào nhóm muốn thêm thành viên mới  3. Thêm thành viên vào nhóm |
| Output | Xác nhận thành viên mới thành công. |

Khi tạo nhóm, người dùng có thể muốn thêm 1 vài thành viên khác vào nhóm của mình, để tăng tính chủ động, đôi khi thành viên cần thêm chưa sử dụng thành thạo phần mềm, vì vậy nếu đưa mã code tham gia nhóm, họ có thể sẽ lúng túng, gặp rắc rối và mất thời gian, như vậy đây sẽ là 1 chức năng tiện lợi cho người dùng muốn chủ động thêm người khác vào nhóm mình. Khi người dùng muốn thêm thành viên mới, điều đầu tiên cần đảm bảo chính là thành viên đó đã có tài khoản đăng kí trên hệ thống, như vậy người dùng mới có thể tìm kiếm thành viên để thêm vào nhóm được.

8, Rời nhóm

|  |  |
| --- | --- |
| UC | Rời nhóm |
| Mô tả | Khi người dùng không muốn tiếp tục tham gia nhóm nữa. |
| Actor | Người sử dụng |
| Input | Tài khoản người dùng. |
| Tiền điều kiện | Người dùng đã ở trong nhóm cụ thể |
| Hậu điều kiện |  |
| Luồng sự kiện | 1. Đăng nhập thành công  2. Chọn vào nhóm mình muốn rời đi  3. Rời khỏi nhóm |
| Output | Rời nhóm thành công. |

Trong các nhóm người dùng tham gia, có thể có những nhóm hoạt động chưa sôi nổi, đôi khi không thú vị, hoặc nhóm đó không thật sự phù hợp với họ, chỉ khi tham gia nhóm thì người dùng mới nhận ra điều này. Hay đơn giản chỉ là nhóm đó giờ đây đã không còn hoạt động nữa.. có rất nhiều lí do rời khỏi nhóm. Như vậy, đây cũng là 1 chức năng không thể thiếu đối với hầu hết các người dùng.

9, Tạo thư mục, tải, upload nội dung

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| UC | Tạo thư mục, tải, upload nội dung | |
| Mô tả | Khi người dùng muốn thực hiện tương tác với file dữ liệu, tài liệu trong nhóm. | |
| Actor | Người sử dụng | |
| Input | File, tài liệu. | |
| Tiền điều kiện | Người dùng đã ở trong nhóm cụ thể | |
| Hậu điều kiện |  | |
| Luồng sự kiện | 1. Đăng nhập thành công  2. Chọn vào nhóm cần thực hiện | |
| 3.1 Tải  Người dùng truy cập vào mục tài liệu trong nhóm, chọn file, tài liệu cần tải xuống và bắt đầu tiến hành | 3.2 Upload  Để upload tài liệu lên nhóm, hoặc người dùng có thể tạo cho mình 1 folder riêng và upload mọi thứ vào folder đó, hoặc có thể gửi lên trực tiếp file cần upload. |
| Output | Upload, tải tài liệu thành công. | |

Khi tham gia trong nhóm, đôi khi các chủ đề thảo luận , người dùng muốn chia sẻ tài liệu với mọi người, vì vậy việc thành lập 1 mục riêng dành cho chia sẻ tài liệu là vô cùng cần thiết. Nơi mà người dùng có thể tải xuống, hoặc upload những tài liệu cần thiết, phục vụ cho việc học tập của mình.

10, Chat

|  |  |
| --- | --- |
| UC | Trò chuyện |
| Mô tả | Khi người dùng muốn trò chuyện trực tiếp với ai đó thông qua tin nhắn riêng tư. |
| Actor | Người sử dụng. |
| Input | Tài khoản người cần trò chuyện |
| Tiền điều kiện | Người trò chyện cùng đã có tài khoản trên hệ thống. |
| Hậu điều kiện |  |
| Luồng sự kiện | 1. Đăng nhập thành công  2. Tìm kiếm người muốn trò chuyện  3. Bắt đầu cuộc trò chuyện với người đó. |
| Output | Cuộc trò chuyện bắt đầu. |

Mục đích chính của mạng xã hội chính là để giúp người dùng giao lưu, trò chuyện, để kết nối người dùng đến gần nhau hơn. Chính vì vậy, trò chuyện là 1 tính năng cốt lõi của mạng xã hội này, để tính năng này được tiếp cận dễ dàng hơn với người dùng thì nhóm đã đặt vị trí của biểu tượng lên cao để giúp người dùng nhanh chóng tiếp cận, đồng thời mặc định thông báo đến khi có tin nhắn mới hay các thông tin liên quan trong mục trò chuyện. Và thêm 1 số tính năng gợi ý khi tìm người cần trò chuyện xuất hiện với một vài thông tin cá nhân để người dùng dễ dàng tìm được những người bạn cùng trò chuyện với mình.