**ĐẠI HỌC QUỐC GIA THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH**

**ĐẠI HỌC CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

**KHOA CÔNG NGHỆ PHẦN MỀM**

**🙡🕮🙣**



MÔN HỌC

**CHUYÊN ĐỀ J2EE**

**Đề tài:**

**QUẢN LÝ HỌC SINH TRUNG HỌC CƠ SỞ**

**Giảng viên hướng dẫn : Ths.*Nguyễn Trác Thức***

**Lớp : *SE325.G21***

**Sinh viên thực hiện :  *12520324-Đỗ Hoàng Phương***

***12520305-Lê Quang Nhật***

***12520218-Nguyễn Trung Lâm***

***12520554-Nguyễn Hải Đăng***

**MỤC LỤC**

[CHƯƠNG I. GIỚI THIỆU VỀ HỆ THỐNG 3](#_Toc453726655)

[I. MỤC TIÊU: 3](#_Toc453726656)

[**1.** **Giới thiệu** 3](#_Toc453726657)

[**2.** **Môi trường phát triển ứng dụng** 3](#_Toc453726658)

[**3.** **Đối tượng sử dụng** 4](#_Toc453726659)

[II. TỔNG QUAN VỀ HỆ THỐNG 4](#_Toc453726660)

[1. QUẢN LÝ SẢN PHẨM: 5](#_Toc453726661)

[2. QUẢN LÝ NHẬP HÀNG: 5](#_Toc453726662)

[3. QUẢN LÝ BÁN HÀNG: 5](#_Toc453726663)

[4. BÁO CÁO 5](#_Toc453726664)

[5. PHÂN QUYỀN: 5](#_Toc453726665)

[6. QUẢN LÝ NHÂN VIÊN 6](#_Toc453726666)

[CHƯƠNG II. CÔNG NGHỆ 6](#_Toc453726667)

[I. JSF 6](#_Toc453726668)

[II. BOOTSTRAP 7](#_Toc453726669)

[III. MYSQL 7](#_Toc453726670)

[IV. JEB 8](#_Toc453726671)

[CHƯƠNG III. CÀI ĐẶT VÀ THỬ NGHIỆM 9](#_Toc453726672)

[I. MÔ TẢ USE CASE 9](#_Toc453726673)

[1. QUẢN LÝ SẢN PHẨM 9](#_Toc453726674)

[2. QUẢN LÝ NHẬP HÀNG: 19](#_Toc453726675)

[3. QUẢN LÝ BÁN HÀNG 32](#_Toc453726676)

[4. BÁO CÁO 36](#_Toc453726677)

[5. PHÂN QUYỀN 39](#_Toc453726678)

[6 QUẢN LÝ NHÂN VIÊN 43](#_Toc453726679)

[II. SƠ ĐỒ QUAN HỆ DỮ LIỆU 44](#_Toc453726680)

[III. DEPLOY DIAGRAM 45](#_Toc453726681)

[IV. SITE MAP 45](#_Toc453726682)

**QUẢN LÝ HỌC SINH TRUNG HỌC CƠ SỞ**

# CHƯƠNG I. GIỚI THIỆU VỀ HỆ THỐNG

1. **MỤC TIÊU:**
2. **Giới thiệu**

Với sự phát triển của xã hội, công nghệ thông tin đã và đang được ứng dụng rộng rãi trên mọi lĩnh vực của cuộc sống. Với tốc độ và tính chính xác, máy tính giúp con người tận dụng hiệu quả thời gian và chất lượng công việc, góp phần đưa công nghệ thông tin vào cuộc sống hàng ngày. Đồng thời giúp việc quản lý thông tin và dữ liệu hiệu quả hơn, tránh mất mác, sai lầm và đặc biệt là giảm tối đa nguồn lực cũng như thời gian mà lại an toàn và giá thành lại thấp. Đó là một trong những lý do khiến những mô hình kinh doanh phát triển nhỏ và vừa rất ưa chuộng và sử dụng những ứng dụng công nghệ hóa thay vì nguồn nhân lực thủ công.

Hiện nay, các mô hình kinh doanh cafe ở Việt Nam rất phổ biến và rộng khắp. Đó là một cơ hội béo bỡ cho công nghệ thông tin phát triển, nhưng ngược lại với những gì chúng ta nghĩ những ứng dụng đã được triển khai khá là cỗ điển như chỉ báo giá và tính hóa đơn cho người dùng. Hay đơn thuần là những ứng dụng desktop chạy trên local số lượng máy truy cập là hạng chế.

Do đó nhu cầu về một phần mềm có đầy đủ chức năng cơ bản để quản lý mô hình kinh doanh cafe đồng thời việc triển khai trên website có thể giúp khách hàng có thể truy cập từ mọi nơi, không giới hạn máy cũng như thành viên truy cập đang là một vấn đề cấp thiết. Để tạo điều kiện thuận lợi nhất cho người dùng, chúng em xin trình bày đồ án “**Coffee Shop**” đây sẽ là giải pháp tối ưu giúp đỡ người dùng chuyên về hình thức kinh doanh bán café. Hệ thống sẽ có thể phát triển hơn nữa trong tương lại và vượt qua mức đồ án để có thể tiếp cận với thị trường thật.

1. **Môi trường phát triển ứng dụng**

Website: Online và Offline

Hệ quản trị CSDL: MySQL

Trình duyệt: Ứng dụng chạy tốt nhất trên Chrome và FireFox

Thiết bị truy cập: Máy tính và mobile

1. **Đối tượng sử dụng**

Website hướng đến tất cả các đối tượng kinh doanh café, nước ngọt giải khát vừa và nhỏ.

Người dùng có nhu cầu quản lý về thông tin hàng hóa nhập vào và xuất ra tạo hóa đơn thanh toán cho khách hàng khi sử dụng sản phẩm

1. **TỔNG QUAN VỀ HỆ THỐNG**

**Chức năng chính**

Hệ thống gồm 2 người dùng chính: Admin và user. Tùy quyền hạng mỗi người mà có nhiệm vụ của mình như sau :



1. QUẢN LÝ SẢN PHẨM:

Quản lý đơn vị tính, danh mục sản phẩm, sản phẩm

* Cho phép phân nhóm hàng hóa dễ dàng quản lý,
* Quản lý giá nhập xuất hàng hóa linh hoạt và chính xác.
* Quản lý hàng tồn kho.

1. QUẢN LÝ NHẬP HÀNG:

Nhà cung cấp, phiếu nhập hàng

* Quản lý chi tiết hàng hóa nhập mua
* Quản lý chi tiết hàng hóa của từng nhà cung cấp
* Quản lý thông tin xuất xứ của hàng hóa

1. QUẢN LÝ BÁN HÀNG:

Hóa đơn

* Tạo phiếu thu tiền mặt khi khách hàng thanh toán
* Quản lý mặt hàng số lượng sản phẩm khi khách hàng thanh toán
* Tính toán tạo hóa đơn báo giá cho khách hàng

1. BÁO CÁO

* In báo cáo khi thanh toán
* Xuất hóa đơn cho khách hàng và tự động lưu thông tin xuống database.

1. PHÂN QUYỀN:

Nhân viên, người sử dụng (admin, user)

* Cho phép quản lý các tài khoản được phép đăng nhập vào hệ thống
* Kiểm tra người dùng đăng nhập trước khi vào hệ thống
* Đăng nhập vào hệ thống

1. QUẢN LÝ NHÂN VIÊN

* Cho phép quản lý thông tin của các nhân viên trong quán.

# CHƯƠNG II. CÔNG NGHỆ

1. **JSF**

* **JSF (**JavaServer Faces): là một API giúp đơn giản hóa việc phát triển giao diện cho các ứng web J2EE.
* Để tạo ra giao diện hiển thị, JSF dùng dạng cấu trúc cây của các thẻ, mỗi thẻ là một thành phần giao diện (*component*) và **FacesServlet** servlet sẽ thực hiện công đoạn chuyển đổi ra giao diện tương ứng cho người dùng với định dạng HTML.
* Nó còn là một môi trường phát triển **GUI** khá truyền thống, giống như **AWT, SWT**, và **Swing**. Một trong những lợi ích chính của nó là nó làm cho việc phát triển Web dễ dàng hơn bằng cách giao những công việc khó khăn cho các nhà phát triển khung công tác, chứ không phải cho các nhà phát triển ứng dụng.
* Phát triển các ứng dụng Web trong JSF dễ dàng hơn nhiều so với hầu hết các khung công tác khác: nó đòi hỏi viết mã ít hơn, ít phức tạp hơn, và ít việc cấu hình hơn.
* Thành phần:
* Một tập các hàm API để biểu diễn các thành phần UI và quản lí thạng thái của chúng, xử lí các sự kiện, hỗ trợ tính đa ngôn …
* Một số thành phần (component) có sẵn.
* Hai thư viện chứa các thẻ tùy biến JSP để có thể biểu diễn một **JavaServer Faces interface** bên trong một trang JSP.
* Mô hình sự kiện ở phía máy chủ (server-side event model)
* Khả năng quản lí trạng thái
* JavaBeans để quản lý trạng thái và hành vi của ứng dụng

1. **BOOTSTRAP**

* Bootstrap là một framework cho phép thiết kế website reponsive nhanh hơn và dễ dàng hơn.
* Bootstrap là bao gồm các HTML templates, CSS templates và Javascript tao ra những cái cơ bản có sẵn như: typography, forms, buttons, tables, navigation, modals, image carousels và nhiều thứ khác. Trong bootstrap có thêm các plugin Javascript trong nó. Giúp cho việc thiết kế reponsive của bạn dễ dàng hơn và nhanh chóng hơn.
* Được viết bởi những người có óc thẩm mỹ và tài năng trên khắp thế giới. Sự tương thích của trình duyệt với thiết bị đã được kiểm tra nhiều lần nên có thể tin tưởng kết quả mình làm ra và nhiều khi không cần kiểm tra lại. Vì vậy, giúp cho dự án của bạn tiết kiệm được thời gian và tiền bạc.
* Chỉ cần biết sơ qua HTML, CSS, Javascript, Jquery là bạn có thể sử dụng Bootstrap để tạo nên một trang web sang trọng và đầy đủ. Nhưng lại không cần code quá nhiều CSS.
* Với giao diện mặc định là màu xám bạc sang trọng, hỗ trợ các component thông dụng mà các website hiện nay cần có. Vì nó là opensource nên bạn có thể vào mã nguồn của nó để thay đổi theo ý thích của bản thân.
* Do có sử dụng Grid System nên Bootstrap mặc định hỗ trợ Responsive. Bootstrap được viết theo xu hướng Mobile First tức là ưu tiên giao diện trên Mobile trước. Nên việc sử dụng Bootstrap cho website của bạn sẽ phù hợp với tất cả kích thước màn hình. Nhờ đó mà chúng ta không cần xây dựng thêm một trang web riêng biệt cho mobile.
* Đội ngũ phát triển Bootstrap đã bổ sung thêm tính năng [Customizer](http://getbootstrap.com/customize/). Giúp cho designer có thể lựa chọn những thuộc tính, component phù hợp với project của họ. Chức năng này giúp ta không cần phải tải toàn bộ mã nguồn về máy.

1. **MYSQL**

Mysql là hệ quản trị dữ liệu miễn phí, được tích hợp sử dụng chung với apache, PHP. Chính yếu tố phát triển trong cộng đồng mã nguồn mở nên mysql đã qua rất nhiều sự hỗ trợ của những lập trình viên yêu thích mã nguồn mở. Mysql cũng có cùng một cách truy xuất và mã lệnh tương tự với ngôn ngữ SQL.

MySQL là một nhanh, dễ sử dụng RDBMS được sử dụng cho nhiều doanh nghiệp nhỏ và lớn. MySQL được phát triển, thị trường, và được hỗ trợ bởi MySQL AB, mà là một công ty Thụy Điển. MySQL đang trở nên phổ biến vì nhiều lý do sau đây:

* MySQL được phát hành theo giấy phép mã nguồn mở. Vì vậy, bạn không có gì để trả tiền để sử dụng nó.
* MySQL là một chương trình rất mạnh mẽ ở bên phải của riêng của nó. Nó xử lý một tập hợp lớn các chức năng của các gói cơ sở dữ liệu đắt tiền và mạnh mẽ nhất.
* MySQL sử dụng một hình thức tiêu chuẩn nổi tiếng ngôn ngữ dữ liệu SQL.
* MySQL hoạt động trên nhiều hệ điều hành và với nhiều ngôn ngữ bao gồm PHP, PERL, C, C ++, JAVA, vv
* MySQL hoạt động rất nhanh chóng và hoạt động tốt ngay cả với các tập dữ liệu lớn.
* MySQL là rất thân thiện với PHP, ngôn ngữ đánh giá cao nhất cho phát triển web.
* MySQL hỗ trợ cơ sở dữ liệu lớn, lên tới 50 triệu dòng hoặc nhiều hơn trong một bảng. Giới hạn kích thước tập tin mặc định cho một bảng là 4GB, nhưng bạn có thể gia tăng (nếu hệ điều hành của bạn có thể xử lý nó) tới một giới hạn lý thuyết của 8 triệu terabyte (TB).
* MySQL là tùy chỉnh. Giấy phép GPL mã nguồn mở cho phép các lập trình viên để sửa đổi phần mềm MySQL để phù hợp với môi trường cụ thể của mình.

1. **JEB**

EJB (Enterprise JavaBeans ) là một thành phần chạy phía sever của máy chủ J2EE. Được dùng để xây dựng các ứng dụng có quy mô lớn, yêu cầu bảo mật cao như hỗ trợ xử lý giao dịch transaction, ứng dụng phân tán

EJB gồm 3 loại:

Entity Bean: Bean phục vụ cho việc persistence và chia sẽ dữ liệu.

Sesion: Session bean phục vụ cho các bussiness logic và workflow liên quan đến ứng dụng J2EE, tương ứng với nhu cầu về stateless service và conversational state.

Message Driven: Phục vụ cho nhu cầu về các asynchronous. Do đó cách sử dụng MessageDrivenBean có phần giống với session stateless bean, chỉ khác nhau ở cách gọi bean.

# CHƯƠNG III. CÀI ĐẶT VÀ THỬ NGHIỆM

1. **MÔ TẢ USE CASE**
2. QUẢN LÝ SẢN PHẨM
   * 1. Tóm tắt: Người dùng chọn “Sản phẩm -> quản lý sản phẩm”
     2. Danh sách các Actor

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **STT** | **Tên Actor** | **Ý nghĩa/Ghi chú** |
| 1 | User |  |

* + 1. Danh sách các Use-case thành phần:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ID** | **Tên Use-case** | **Ý nghĩa/Ghi chú** |
| UC1.1 | Quản lý Thêm sản phẩm mới | Thêm sản phẩm mới |
| UC1.2 | Quản lý xóa sản phẩm đã có | Xóa sản phẩm |
| UC1.3 | Quản lý cập nhật sản phâm | Cập nhật sản phẩm |
| UC1.4 | Quản lý Thêm đơn vị sản phẩm | Thêm đơn vị sản phẩm |
| UC1.5 | Quản lý Xóa đơn vị sản phẩm | Xóa đơn vị sản phẩm |
| UC1.6 | Quản lý Cập nhật đơn vị sản phẩm | Cập nhật đơn vị sản phẩm |
| UC1.7 | Quản lý Thêm nhóm sản phẩm | Thêm nhóm sản phẩm |
| UC1.8 | Quản lý Xóa nhóm sản phẩm | Xóa nhóm sản phẩm |
| UC1.9 | Quản lý Cập nhật nhóm sản phẩm | Cập nhật nhóm sản phẩm |

1.1 Đặc tả UC01-Quản lý thêm sản phẩm mới

Người dùng bấm vào”Sản phẩm -> Quản lý sản phẩm-> Thêm sản phẩm”

* + 1. Dòng sự kiện
       1. Dòng sự kiện chính

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **STT** | **Tác nhân** | **Hệ thống** |
| 1 | Người dùng bấm “Sản phẩm-> quản lý sản phẩm-> thêm sản phẩm” | Hệ thống sẽ hiện ra giao diện thêm mới sản phẩm |
| 2 | Nhập thông tin thêm mới. sau đó bấm thêm | Hệ thống sẽ kiểm tra và tiến hành thêm sản phẩm |

* + - 1.  Dòng sự kiện khác
    1. Sequence Diagram
    2. Activity Diagram
    3. Các yếu cầu đặc biệt

Không có

* + 1. Trạng thái hệ thống khi bắt đầu thực hiện UC
    2. Trạng thái hệ thống sau khi thực hiện UC
  1. Đặc tả UC02-Quản lý xóa sản phẩm

Người dùng bấm vào”Sản phẩm -> Quản lý sản phẩm”

* + 1. Dòng sự kiện
       1. Dòng sự kiện chính

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **STT** | **Tác nhân** | **Hệ thống** |
| 1 | Người dùng bấm vào”Sảnphẩm -> Quản lý sản phẩm” | Hệ thống sẽ hiện ra giao diện quản lý sản phẩm |
| 2 | Chọn sản phẩm muốn xóa - > bấm button “ Xóa” | Hệ thống sẽ kiểm tra và tiến hành xóa sản phẩm |

* + - 1. Dòng sự kiện khác
    1. Sequence Diagram
    2. Activity Diagram
    3. Các yếu cầu đặc biệt

Không có

* + 1. Trạng thái hệ thống khi bắt đầu thực hiện UC
    2. Trạng thái hệ thống sau khi thực hiện UC
  1. Đặc tả UC02-Quản lý cập nhật sản phẩm

Người dùng bấm vào”Sản phẩm -> Quản lý sản phẩm”

* + 1. Dòng sự kiện
       1. Dòng sự kiện chính

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **STT** | **Tác nhân** | **Hệ thống** |
| 1 | Người dùng bấm vào”Sảnphẩm -> Quản lý sản phẩm” | Hệ thống sẽ hiện ra giao diện quản lý sản phẩm |
| 2 | Chọn sản phẩm muốn xóa - > bấm button “ cập nhật” | Hệ thống sẽ hiện ra giao diện cập nhật |
| 3 | Nhập thôn tin sản phẩm-> bấm button” cập nhật” | Hệ thống sẽ kiểm tra và tiến hành cập nhật sản phẩm xuống csdl |

* + - 1. Dòng sự kiện khác
    1. Sequence Diagram



* + 1. Activity Diagram
    2. Các yếu cầu đặc biệt

Không có

* + 1. Trạng thái hệ thống khi bắt đầu thực hiện UC
    2. Trạng thái hệ thống sau khi thực hiện UC
  1. Đặc tả UC04-Quản lý thêm đơn vị sản phẩm

Người dùng bấm vào”Sản phẩm -> Quản lý đơn vị sản phẩm-> Thêm đơn vị sản phẩm”

* + 1. Dòng sự kiện
       1. Dòng sự kiện chính

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **STT** | **Tác nhân** | **Hệ thống** |
| 1 | Người dùng bấm “Sản phẩm-> quản lý đơn vị sản phẩm-> thêm đơn vị sản phẩm” | Hệ thống sẽ hiện ra giao diện thêm mới đơn vị sản phẩm |
| 2 | Nhập thông tin thêm mới. sau đó bấm thêm | Hệ thống sẽ kiểm tra và tiến hành thêm đơn vị sản phẩm |

* + - 1. Dòng sự kiện khác
    1. Sequence Diagram

Tương tự thêm sản phẩm

* + 1. Activity Diagram
    2. Các yếu cầu đặc biệt

Không có

* + 1. Trạng thái hệ thống khi bắt đầu thực hiện UC
    2. Trạng thái hệ thống sau khi thực hiện UC
  1. Đặc tả UC05-Quản lý xóa đơn vị sản phẩm

Người dùng bấm vào”Sản phẩm -> Quản lý đơn vị sản phẩm”

* + 1. Dòng sự kiện
       1. Dòng sự kiện chính

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **STT** | **Tác nhân** | **Hệ thống** |
| 1 | Người dùng bấm vào”Sản phẩm -> Quản lý đơn vị sản phẩm” | Hệ thống sẽ hiện ra giao diện quản lý sản phẩm |
| 2 | Chọn đơn vị sản phẩm muốn xóa - > bấm button “ Xóa” | Hệ thống sẽ kiểm tra và tiến hành xóa đơn vị sản phẩm |

* + - 1. Dòng sự kiện khác
    1. Sequence Diagram

Tương tự xóa sản phẩm

* + 1. Activity Diagram
    2. Các yếu cầu đặc biệt

Không có

* + 1. Trạng thái hệ thống khi bắt đầu thực hiện UC
    2. Trạng thái hệ thống sau khi thực hiện UC
  1. Đặc tả UC06-Quản lý cập nhật đơn vị sản phẩm

Người dùng bấm vào”Sản phẩm -> Quản lý đơn vị sản phẩm”

* + 1. Dòng sự kiện
       1. Dòng sự kiện chính

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **STT** | **Tác nhân** | **Hệ thống** |
| 1 | Người dùng bấm vào”Sản phẩm -> Quản lý đơn vị sản phẩm” | Hệ thống sẽ hiện ra giao diện quản lý đơn vị sản phẩm |
| 2 | Chọn đơn vị sản phẩm muốn xóa - > bấm button “ cập nhật” | Hệ thống sẽ hiện ra giao diện cập nhật |
| 3 | Nhập thôn tin đơn vị sản phẩm-> bấm button” cập nhật” | Hệ thống sẽ kiểm tra và tiến hành cập nhật sản phẩm xuống csdl |

* + - 1. Dòng sự kiện khác
    1. Sequence Diagram

Tương tự cập nhật sản phẩm

* + 1. Activity Diagram
    2. Các yếu cầu đặc biệt

Không có

* + 1. Trạng thái hệ thống khi bắt đầu thực hiện UC
    2. Trạng thái hệ thống sau khi thực hiện UC
  1. Đặc tả UC07-Quản lý thêm nhóm sản phẩm

Người dùng bấm vào”Sản phẩm -> Quản lý nhóm sản phẩm-> Thêm nhóm sản phẩm”

* + 1. Dòng sự kiện
       1. Dòng sự kiện chính

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **STT** | **Tác nhân** | **Hệ thống** |
| 1 | Người dùng bấm “Sản phẩm-> quản lý nhóm sản phẩm-> thêm nhóm sản phẩm” | Hệ thống sẽ hiện ra giao diện thêm mới nhóm sản phẩm |
| 2 | Nhập thông tin thêm mới. sau đó bấm thêm | Hệ thống sẽ kiểm tra và tiến hành thêm nhóm sản phẩm |

* + - 1. Dòng sự kiện khác
    1. Sequence Diagram



* + 1. Activity Diagram
    2. Các yếu cầu đặc biệt

Không có

* + 1. Trạng thái hệ thống khi bắt đầu thực hiện UC
    2. Trạng thái hệ thống sau khi thực hiện UC
  1. Đặc tả UC02-Quản lý xóa nhóm sản phẩm

Người dùng bấm vào”Sản phẩm -> Quản lý nhóm sản phẩm”

* + 1. Dòng sự kiện
       1. Dòng sự kiện chính

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **STT** | **Tác nhân** | **Hệ thống** |
| 1 | Người dùng bấm vào”Sản phẩm -> Quản lý nhóm sản phẩm” | Hệ thống sẽ hiện ra giao diện quản lý nhóm sản phẩm |
| 2 | Chọn sản phẩm muốn xóa - > bấm button “ Xóa” | Hệ thống sẽ kiểm tra và tiến hành xóa nhóm sản phẩm |

* + - 1. Dòng sự kiện khác
    1. Sequence Diagram

Tương tự đối với xóa sản phẩm

* + 1. Activity Diagram
    2. Các yếu cầu đặc biệt

Không có

* + 1. Trạng thái hệ thống khi bắt đầu thực hiện UC
    2. Trạng thái hệ thống sau khi thực hiện UC
  1. Đặc tả UC02-Quản lý cập nhật sản phẩm

Người dùng bấm vào”Sản phẩm -> Quản lý sản phẩm”

* + 1. Dòng sự kiện
       1. Dòng sự kiện chính

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **STT** | **Tác nhân** | **Hệ thống** |
| 1 | Người dùng bấm vào”Sản phẩm -> Quản lý nhóm sản phẩm” | Hệ thống sẽ hiện ra giao diện quản lý nhóm sản phẩm |
| 2 | Chọn sản phẩm muốn xóa - > bấm button “ cập nhật” | Hệ thống sẽ hiện ra giao diện cập nhật |
| 3 | Nhập thôn tin nhóm sản phẩm-> bấm button” cập nhật” | Hệ thống sẽ kiểm tra và tiến hành cập nhật sản phẩm xuống csdl |

* + - 1. Dòng sự kiện khác
    1. Sequence Diagram

Giống như cập nhập sản phẩm

* + 1. Activity Diagram
    2. Các yếu cầu đặc biệt

Không có

* + 1. Trạng thái hệ thống khi bắt đầu thực hiện UC
    2. Trạng thái hệ thống sau khi thực hiện UC

1. QUẢN LÝ NHẬP HÀNG:
   1. Tóm tắt: Chức năng quản lý nhập hàng nhằm quản lý việc nhập sản phẩm, quản lý nhà cung cấp.
   2. Danh sách các Actor

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **STT** | **Tên Actor** | **Ý nghĩa/Ghi chú** |
| 1 | User | Nhân viên |

* 1. Danh sách các Use-case thành phần:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ID** | **Tên Use-case** | **Ý nghĩa/Ghi chú** |
| UC2.1 | Thêm nhà cung cấp |  |
| UC2.2 | Cập nhật nhà cung cấp |  |
| UC2.3 | Xóa nhà cung cấp |  |
| UC2.4 | Thêm phiếu nhập hàng |  |
| UC2.5 | Cập nhật phiếu nhập hàng |  |
| UC2.6 | Xóa phiếu nhập hàng |  |

* 1. Đặc tả UC2.1-Thêm nhà cung cấp
     + Dòng sự kiện
       - Dòng sự kiện chính

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **STT** | **Tác nhân** | **Hệ thống** |
| 1 | Người dùng chọn “Nhập hàng->Quản lý Nhà cung cấp” | Hệ thống hiển thị màn hình Quản lý nhà cung cấp |
| 2 | Người dùng nhấn nút “Thêm Nhà cung cấp” | Hệ thống hiển thị màn hình Thêm nhà cung cấp |
| 3 | Người dùng nhập thông tin nhà cung cấp và chọn Thêm | Hệ thống kiểm tra thông tin nhập vào,   * Nếu thông tin nhập vào không hợp lệ, hệ thống thông báo và yêu cầu nhập lại. * Nếu thông tin nhập vào hợp lệ, hệ thống lưu thông tin nhà cung cấp vào cơ sở dữ liệu |

* + - * Dòng sự kiện khác
    - Sequence Diagram



* + - Các yêu cầu đặc biệt

Không có

* + - Trạng thái hệ thống khi bắt đầu thực hiện UC

Người dùng đã đăng nhập hệ thống.

* + - Trạng thái hệ thống sau khi thực hiện UC
  1. Đặc tả UC2.2-Cập nhật nhà cung cấp
     + Dòng sự kiện
       - Dòng sự kiện chính

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **STT** | **Tác nhân** | **Hệ thống** |
| 1 | Người dùng chọn “Nhập hàng->Quản lý Nhà cung cấp” | Hệ thống hiển thị màn hình Quản lý nhà cung cấp |
| 2 | Người dùng nhấn nút “Cập nhật” | Hệ thống hiển thị màn hình Cập nhật nhà cung cấp |
| 3 | Người dùng nhập thông tin nhà cung cấp và chọn Cập nhật | Hệ thống kiểm tra thông tin nhập vào,   * Nếu thông tin nhập vào không hợp lệ, hệ thống thông báo và yêu cầu nhập lại. * Nếu thông tin nhập vào hợp lệ, hệ thống lưu thông tin nhà cung cấp vào cơ sở dữ liệu |

* + - * Dòng sự kiện khác
    - Sequence Diagram



* + - Các yêu cầu đặc biệt

Không có

* + - Trạng thái hệ thống khi bắt đầu thực hiện UC

Người dùng đã đăng nhập hệ thống.

* + - Trạng thái hệ thống sau khi thực hiện UC
  1. Đặc tả UC2.3-Xóa nhà cung cấp
     + Dòng sự kiện
       - Dòng sự kiện chính

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **STT** | **Tác nhân** | **Hệ thống** |
| 1 | Người dùng chọn “Nhập hàng->Quản lý Nhà cung cấp” | Hệ thống hiển thị màn hình Quản lý nhà cung cấp |
| 2 | Người dùng nhấn nút “Xóa” | Hệ thống hiển thị màn hình Xác nhận có muốn xóa nhà cung cấp không |
| 3 | Người dùng chọn nút “Có” hoặc chọn nút “Không” | * Nếu người dùng chọn nút “Có”, hệ thống kiểm tra có lần nhập hàng từ nhà cung cấp này không. Nếu không có, hệ thống xóa nhà cung cấp. * Nếu người dùng chọn nút “Không”, hệ thống không xóa nhà cung cấp. |

* + - * Dòng sự kiện khác
    - Sequence Diagram



* + - Các yêu cầu đặc biệt

Không có

* + - Trạng thái hệ thống khi bắt đầu thực hiện UC

Người dùng đã đăng nhập hệ thống.

* + - Trạng thái hệ thống sau khi thực hiện UC
  1. Đặc tả UC2.4-Thêm phiếu nhập hàng
     + Dòng sự kiện
       - Dòng sự kiện chính

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **STT** | **Tác nhân** | **Hệ thống** |
| 1 | Người dùng chọn “Nhập hàng->Quản lý Nhập hàng” | Hệ thống hiển thị màn hình Quản lý nhập hàng |
| 2 | Người dùng nhấn nút “Thêm phiếu nhập hàng” | Hệ thống hiển thị màn hình Thêm phiếu nhập hàng |
| 3 | Người dùng nhập thông tin phiếu nhập hàng: chọn ngày nhập, nhà cung cấp và nhấn nút “Thêm” | Hệ thống kiểm tra thông tin nhập vào:   * Nếu thông tin nhập vào không hợp lệ, hệ thống thông báo và yêu cầu nhập lại. * Nếu thông tin nhập vào hợp lệ, hệ thống lưu thông tin phiếu nhập hàng vào cơ sở dữ liệu. |

* + - * Dòng sự kiện khác
    - Sequence Diagram



* + - Các yêu cầu đặc biệt

Không có

* + - Trạng thái hệ thống khi bắt đầu thực hiện UC

Người dùng đã đăng nhập hệ thống.

* + - Trạng thái hệ thống sau khi thực hiện UC
  1. Đặc tả UC2.5-Cập nhật phiếu nhập hàng
     + Dòng sự kiện
       - Dòng sự kiện chính

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **STT** | **Tác nhân** | **Hệ thống** |
| 1 | Người dùng chọn “Nhập hàng->Quản lý Nhập hàng” | Hệ thống hiển thị màn hình Quản lý nhập hàng |
| 2 | Người dùng nhấn nút “Cập nhật” | Hệ thống hiển thị màn hình Cập nhật phiếu nhập hàng |
| 3 | Người dùng nhập thông tin phiếu nhập hàng: chọn ngày nhập, nhà cung cấp, cập nhật danh sách sản phẩm cần nhập và nhấn nút “Lưu thay đổi” | Hệ thống kiểm tra thông tin nhập vào:   * Nếu thông tin nhập vào không hợp lệ, hệ thống thông báo và yêu cầu nhập lại. * Nếu thông tin nhập vào hợp lệ, hệ thống lưu thông tin phiếu nhập hàng vào cơ sở dữ liệu. |

* + - * Dòng sự kiện khác
    - Sequence Diagram



* + - Các yêu cầu đặc biệt

Không có

* + - Trạng thái hệ thống khi bắt đầu thực hiện UC

Người dùng đã đăng nhập hệ thống.

* + - Trạng thái hệ thống sau khi thực hiện UC
  1. Đặc tả UC2.5-Xóa phiếu nhập hàng
     + Dòng sự kiện
       - Dòng sự kiện chính

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **STT** | **Tác nhân** | **Hệ thống** |
| 1 | Người dùng chọn “Nhập hàng->Quản lý Nhập hàng” | Hệ thống hiển thị màn hình Quản lý nhập hàng |
| 2 | Người dùng nhấn nút “Xóa” | Hệ thống hiển thị màn hình Xác nhận xóa phiếu nhập hàng |
| 3 | Người dùng chọn nút “Có” hoặc chọn nút “Không” | * Nếu người dùng chọn “Có”, hệ thống kiểm tra danh sách sản phẩm trong phiếu nhập hàng. Nếu danh sách sản phẩm rỗng, hệ thống xóa phiếu nhập hàng. Ngược lại, hệ thống không xóa phiếu nhập. * Nếu người dùng chọn “Không”, hệ thống không xóa phiếu nhập. |

* + - * Dòng sự kiện khác
    - Sequence Diagram



* + - Các yêu cầu đặc biệt

Không có

* + - Trạng thái hệ thống khi bắt đầu thực hiện UC

Người dùng đã đăng nhập hệ thống.

* + - Trạng thái hệ thống sau khi thực hiện UC

1. QUẢN LÝ BÁN HÀNG
   1. Đặc tả UC4.1 – Đặt món

Khi nhấn “Table-> Quản lý bàn”. Trong màn hình này sẽ hiện ra giao diện quản lý bàn

4. 1. 1. Dòng sự kiện
         1. Dòng sự kiện chính

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **STT** | **Tác nhân** | **Hệ thống** |
| 1 | Người dùng bấm vào button “Table -> Quản lý bàn -> Đặt món” | Hệ thống sẽ hiện ra danh sách các món có quán để khách hàng đặt |
| 2 | Người dùng nhập số lượng hàng muốn đặt->Đặt món | Hệ thống sẽ lưu tạm hàng đã đặt vào dữ liệu |
| 3 | Người dùng bấm button “Lưu” | Hệ thống sẽ lưu thông tin đặt hàng vào cơ sở dữ liệu |

* + - 1. Dòng sự kiện khác
    1. Sequence Diagram



* + 1. Activity Diagram
    2. Các yếu cầu đặc biệt

Không có

* + 1. Trạng thái hệ thống khi bắt đầu thực hiện UC
    2. Trạng thái hệ thống sau khi thực hiện UC
  1. Đặc tả UC4.1 –Xóa món

Khi nhấn “Table-> Quản lý bàn”. Trong màn hình này sẽ hiện ra giao diện quản lý bàn

4. 1. 1. Dòng sự kiện
         1. Dòng sự kiện chính

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **STT** | **Tác nhân** | **Hệ thống** |
| 1 | Người dùng bấm vào button “Table -> Quản lý bàn -> Xóa món” | Hệ thống sẽ hiện ra danh sách các món có quán để đã đặt hàng |
| 2 | Người dùng nhập số lượng hàng muốn đặt->Xóa món | Hệ thống sẽ chỉnh sửa hàng hóa đã đặt trong cơ sở dữ liệu |
| 3 | Người dùng bấm button “Lưu” | Hệ thống sẽ lưu thông tin đặt hàng vào cơ sở dữ liệu |

* + - 1. Dòng sự kiện khác
    1. Sequence Diagram



* + 1. Activity Diagram
    2. Các yếu cầu đặc biệt

Không có

* + 1. Trạng thái hệ thống khi bắt đầu thực hiện UC
    2. Trạng thái hệ thống sau khi thực hiện UC
  1. Đặc tả UC4.1 –Lập hóa đơn

Khi nhấn “Table-> Quản lý bàn”. Trong màn hình này sẽ hiện ra giao diện quản lý bàn

4. 1. 1. Dòng sự kiện
         1. Dòng sự kiện chính

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **STT** | **Tác nhân** | **Hệ thống** |
| 1 | Người dùng bấm vào button “Table -> Quản lý bàn -> “Lập hóa đơn” | Hệ thống sẽ hiện ra hóa đơn cho người dùng chỉnh sửa |
| 2 | Người dùng nhập tên khách hàng, chọn nhân viên. Sau đó bấm lưu | Hệ thống sẽ lưu hóa đơn vào dữ liệu |
| 3 | Người dùng bấm button “In hóa đơn” | Hệ thống sẽ hiện ra giao diện in hóa đơn. Người dùng bấm nút “In” để in hóa đơn |

* + - 1. Dòng sự kiện khác
    1. Sequence Diagram



* + 1. Activity Diagram
    2. Các yếu cầu đặc biệt

Không có

* + 1. Trạng thái hệ thống khi bắt đầu thực hiện UC
    2. Trạng thái hệ thống sau khi thực hiện UC

1. BÁO CÁO
   1. Đặc tả UC4.1 – Báo cáo doanh thu

Khi nhấn vào “Báo cáo-> Báo cáo doanh thu” màn hình “Báo cáo doanh thu” sẽ hiện ra. Trong màn hình này sẽ hiển thị biểu đồ doanh thu theo tuần, theo tháng hay năm

4. 1. 1. Dòng sự kiện
         1. Dòng sự kiện chính

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **STT** | **Tác nhân** | **Hệ thống** |
| 1 | Người dùng chọn từ menu Báo cáo-> Báo cáo doanh thu | Hệ thống sẽ thực hiện lấy dữ liệu từ các hoá đơn, tính toán doanh thu và hiển thị màn hình Báo cáo doanh thu |

* + - 1. Dòng sự kiện khác
    1. Sequence Diagram



* + 1. Activity Diagram
    2. Các yếu cầu đặc biệt

Không có

* + 1. Trạng thái hệ thống khi bắt đầu thực hiện UC
    2. Trạng thái hệ thống sau khi thực hiện UC
  1. Đặc tả UC4.2 – Báo cáo doanh số sản phẩm

Khi nhấn vào “Báo cáo-> Báo cáo doanh số sản phẩm” màn hình “Báo cáo doanh số sản phẩm” sẽ hiện ra. Trong màn hình này sẽ hiển thị biểu đồ doanh thu theo tuần, theo tháng hay năm

* 2. 1. Dòng sự kiện

4.2.1.1 Dòng sự kiện chính

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **STT** | **Tác nhân** | **Hệ thống** |
| 1 | Người dùng chọn từ menu “Báo cáo-> Báo cáo doanh số sản phẩm” | Hệ thống sẽ thực hiện lấy dữ liệu từ các hoá đơn và chi tiết hoá đơn, tính toán doanh số bán sản phẩm và hiển thị màn hình Báo cáo doanh số sản phẩm |

* + - 1. Dòng sự kiện khác
    1. Sequence Diagram



* + 1. Activity Diagram
    2. Các yếu cầu đặc biệt

Không có

* + 1. Trạng thái hệ thống khi bắt đầu thực hiện UC
    2. Trạng thái hệ thống sau khi thực hiện UC
  1. Đặc tả UC4.3 – Báo cáo nhập hàng

Khi nhấn vào “Báo cáo-> Báo cáo nhập hàng” màn hình “Báo cáo nhập hàng” sẽ hiện ra. Trong màn hình này sẽ hiển thị biểu đồ số lượng hàng đã nhập cho từng món theo tuần, theo tháng hay năm

* + 1. Dòng sự kiện
       1. Dòng sự kiện chính

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **STT** | **Tác nhân** | **Hệ thống** |
| 1 | Khi nhấn vào “Báo cáo-> Báo cáo nhập hàng” | Hệ thống sẽ thực hiện lấy dữ liệu về việc nhập hàng và hiển thị màn hình Báo cáo nhập hàng |

* + - 1. Dòng sự kiện khác
    1. Sequence Diagram



* + 1. Activity Diagram
    2. Các yếu cầu đặc biệt

Không có

* + 1. Trạng thái hệ thống khi bắt đầu thực hiện UC
    2. Trạng thái hệ thống sau khi thực hiện UC

1. PHÂN QUYỀN
   1. Đặc tả UC5.1 – Kiểm tra đăng nhập

Khi người dùng vào 1 trang bất kỳ hệ thống sẽ kiểm tra liệu trang người dùng nhập có được phép hiển thị cho người dùng đó hay không

1. 1. 1. Dòng sự kiện
         1. Dòng sự kiện chính

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **STT** | **Tác nhân** | **Hệ thống** |
| 1 | Người dùng vào 1 trang bất kỳ | Hệ thống kiểm tra liệu trang người dùng nhập có được phép hiển thị cho người dùng đó hay không, nếu được phép sẽ tiếp tục gửi yêu cầu của người dùng |

* + - 1. Dòng sự kiện khác

Nếu không được phép sẽ redirect người dùng về trang đăng nhập

* + 1. Sequence Diagram



* + 1. Activity Diagram
    2. Các yếu cầu đặc biệt

Không có

* + 1. Trạng thái hệ thống khi bắt đầu thực hiện UC
    2. Trạng thái hệ thống sau khi thực hiện UC
  1. Đặc tả UC5.2 – Đăng nhập

Khi nhấn vào nút “Đăng nhập” từ màn hình “Đăng nhập”,

* 2. 1. Dòng sự kiện
        1. Dòng sự kiện chính

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **STT** | **Tác nhân** | **Hệ thống** |
| 1 | Người dùng vào trang “Đăng nhập” |  |
| 2 | Người dùng nhập vào “Tên tài khoản” và “Mật khẩu” | Hệ thống sẽ kiểm tra liệu các trường có trống hay không |
|  | Người dùng nhập bấm vào nút đăng nhập | Hệ thống sẽ kiểm tra liệu tài khoản người dùng nhập vào có chính xác và tiến hành set session cho người dùng và chuyển về trang chủ |

* + - 1. Dòng sự kiện khác

Nếu tài khoản nhập vào sai sẽ quay lại màn hình đăng nhập và hiển thị thông báo lỗi

* + 1. Sequence Diagram



* + 1. Activity Diagram
    2. Các yếu cầu đặc biệt

Không có

* + 1. Trạng thái hệ thống khi bắt đầu thực hiện UC
    2. Trạng thái hệ thống sau khi thực hiện UC
  1. Đặc tả UC5.3 - Quản lý tài khoản

Khi nhấn vào “Hệ thống-> Quản lý tài khoản” màn hình “Quản lý tài khoản” sẽ hiện ra. Trong màn hình này sẽ hiển thị danh sách các tài khoản cùng các nút chức năng nhu thêm, xóa, sửa.

5. 1. 1. Dòng sự kiện
         1. Dòng sự kiện chính

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **STT** | **Tác nhân** | **Hệ thống** |
| 1 | Người dùng chọn từ menu Hệ thống-> Quản lý tài khoản | Hệ thống sẽ thực hiện lấy dữ liệu của các tài khoản và hiển thị màn hình Quản lý tài khoản |

* + - 1. Dòng sự kiện khác
    1. Sequence Diagram



* + 1. Activity Diagram
    2. Các yếu cầu đặc biệt

Không có

* + 1. Trạng thái hệ thống khi bắt đầu thực hiện UC
    2. Trạng thái hệ thống sau khi thực hiện UC

1. QUẢN LÝ NHÂN VIÊN
   1. Đặc tả UC6.1 - Quản lý nhân viên

Khi nhấn vào “Hệ thống-> Quản lý nhân viên” màn hình “Quản lý nhân viên” sẽ hiện ra. Trong màn hình này sẽ hiển thị danh sách các nhân viên cùng các nút chức năng nhu thêm, xóa, sửa.

1. 1. 1. Dòng sự kiện
         1. Dòng sự kiện chính

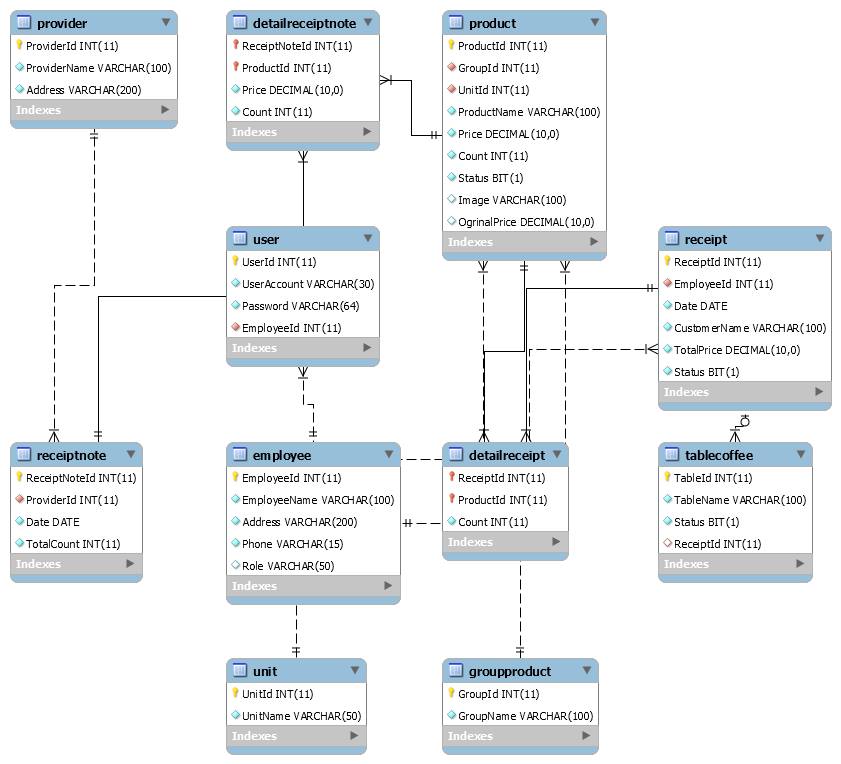
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **STT** | **Tác nhân** | **Hệ thống** |
| 1 | Người dùng chọn từ menu Hệ thống-> Quản lý nhân viên | Hệ thống sẽ thực hiện lấy dữ liệu của các nhân viên và hiển thị màn hình Quản lý nhân viên |

* + - 1. Dòng sự kiện khác
    1. Sequence Diagram
    2. Activity Diagram
    3. Các yếu cầu đặc biệt

Không có

* + 1. Trạng thái hệ thống khi bắt đầu thực hiện UC
    2. Trạng thái hệ thống sau khi thực hiện UC

1. **SƠ ĐỒ QUAN HỆ DỮ LIỆU**



1. **DEPLOY DIAGRAM**



1. **SITE MAP**

