**BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO**

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC DUY TÂN**



**Tên đề tài:**

**XÂY DỰNG WEBSITE QUẢN LÝ SÂN BÓNG**

**∙•🙞🟏🙜•∙**

**TÀI LIỆU USER STORY**

GVHD

Nhóm SVTH:

**Đà Nẵng, tháng 9 năm 2023**

**THÔNG TIN DỰ ÁN**

**THÔNG TIN TÀI LIỆU**

|  |  |
| --- | --- |
| **Tên dự án** | Xây dựng website quản lý sân bóng |
| **Tiêu đề tài liệu** | User story Document |
| **Người thực hiện** | Đoàn Nhật Tân |

**LỊCH SỬ CHỈNH SỬA TÀI LIỆU**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Phiên bản** | **Người chỉnh sửa** | **Ngày** | **Ghi chú** |
| 1.0 | Đoàn Nhật Tân | 03/10/2023 | Tạo tài liệu |
| 1.1 | Đoàn Nhật Tân | 03/10/2023 | Chỉnh sửa tài liệu |

**PHÊ DUYỆT TÀI LIỆU**

MỤC LỤC

[**1.** **MỤC ĐÍCH TÀI LIÊU** 5](#_Toc165246403)

[**2.** **MỤC TIÊU HỆ THỐNG** 5](#_Toc165246404)

[**3.** **RÀNG BUỘC** 5](#_Toc165246405)

[**4.** **CÔNG CỤ VÀ PHƯƠNG PHÁP QUẢN LÝ HỆ THỐNG** 5](#_Toc165246406)

[**5.** **USER STORY CỦA KHÁCH HÀNG VÃNG LÃI** 6](#_Toc165246407)

[**5.1.** **User Story 1: Đăng ký tài khoản** 6](#_Toc165246408)

[**5.2.** **User Story 2: Xem danh sách khu vực (sân bóng)** 7](#_Toc165246409)

[**5.3.** **User Story 3: Liên hệ** 8](#_Toc165246410)

[**6.** **USER STORY CỦA KHÁCH HÀNG** 8](#_Toc165246411)

[**6.1.** **User Story 4: Đặt sân** 8](#_Toc165246412)

[**6.2.** **User Story 5: Danh sách đặt sân** 8](#_Toc165246413)

[**6.3.** **User Story 6: Quên mật khẩu** 9](#_Toc165246414)

[**6.4.** **User Story 7: Thay đổi mật khẩu** 9](#_Toc165246415)

[**6.5.** **User Story 8: Quản lý trang cá nhân** 10](#_Toc165246416)

[**6.6.** **User Story 9: Trang thanh toán** 10](#_Toc165246417)

[**6.7.** **User Story 10: Trang lịch sử đặt sân** 10](#_Toc165246418)

[**6.8.** **User Story 11: Xem kết quả giải đấu** 11](#_Toc165246419)

[**6.9.** **User Story 12: Đăng nhập** 11](#_Toc165246420)

[**7.** **USER STORY CỦA QUẢN TRỊ VIÊN** 11](#_Toc165246421)

[**7.1.** **User Story 13: Quản lý khu vực** 11](#_Toc165246422)

[**7.2.** **User Story 14: Quản lý loại sân** 11](#_Toc165246423)

[**7.3.** **User Story 15: Quản lý sân bóng** 12](#_Toc165246424)

[**7.4.** **User Story 16: Phân quyền** 12](#_Toc165246425)

[**7.5.** **User Story 17: Quản lý tài khoản** 13](#_Toc165246426)

[**7.6.** **User Story 18: Phê duyệt giải đấu** 13](#_Toc165246427)

[**7.7.** **User Story 19: Thống kê** 13](#_Toc165246428)

[**8.** **USER STORY CỦA BÊN THỨ 3** 14](#_Toc165246429)

[**8.1.** **User Story 20: Xem sự kiện** 14](#_Toc165246430)

[**8.2.** **User Story 21: Thống kê** 14](#_Toc165246431)

[**8.3.** **User Story 22: Quản lý giải đấu** 14](#_Toc165246432)

[**8.4.** **User Story 23: Quản lý dịch vụ** 15](#_Toc165246433)

[**8.5.** **User Story 24: Xem hoá đơn bán hàng** 15](#_Toc165246434)

[**8.6.** **User Story 25: Xem hoá đơn thuê sân** 16](#_Toc165246435)

[**8.7.** **User Story 26: Quản lý tài khoản của nhân viên bên thứ 3** 16](#_Toc165246436)

1. **MỤC ĐÍCH TÀI LIÊU**

* Tài liệu này sẽ chỉ định các đặc tính của “Xây dựng website quản lý sân bóng” sẽ phát triển. Khách hàng sẽ sử dụng tài liệu này để đảm bảo tính đầy đủ và chính xác các yêu cầu của hệ thống và liên quan đến yêu cầu chức năng cũng như tính chất lượng.
* Tài liệu này thảo luận về hướng phát triển của hệ thống. Điều chỉnh các yêu cầu sử dụng phù hợp.
* Đối tượng sử dụng của tài liệu này là khách hàng, giảng viên hướng dẫn và bất kỳ nhóm phần mềm nào trong tương lai dự định mở rộng sân bóng.

1. **MỤC TIÊU HỆ THỐNG**

* “Xây dựng website quản lý sân bóng” là website để người dùng có thể đặt sân trước tại nhà và những khách hàng bận không có thời gian đến sân để đặt sân bóng.
* Mọi người đều có thể xem các sân bóng của website mà không phải đăng nhập đăng ký.

1. **RÀNG BUỘC**

* Dự án phải kết thúc trong thời gian 2 tháng 4 ngày.
* Chi phí cho dự án: Hạn chế.
* Nguồn lực: 5 người.

1. **CÔNG CỤ VÀ PHƯƠNG PHÁP QUẢN LÝ HỆ THỐNG**

* Ngôn ngữ lập trình: Javascript
* Môi trường phát triển bao gồm Visual Code và một số công cụ gỡ lỗi.
* Công cụ quản lý phiên bản, quản lý thay đổi Github.

1. **USER STORY CỦA KHÁCH HÀNG VÃNG LÃI**
   1. **User Story 1: Đăng ký tài khoản**

|  |  |
| --- | --- |
| **Như một khách vãng lai, tôi muốn có thể đăng ký tài khoản để truy cập vào các tính năng của trang web quản lý sân bóng. Tôi cũng muốn xem danh sách các khu vực sân bóng và có thể liên hệ với quản trị viên nếu cần thiết.** | |
| **Tác nhân** | Khách vãng lai. |
| **Điều kiện tiên quyết** | Trang web quản lý sân bóng đã được triển khai và hoạt động. |
| * Người dùng cung cấp thông tin đăng ký theo yêu cầu (tên, email, mật khẩu, vv.). * Hệ thống xử lý và lưu trữ thông tin đăng ký một cách an toàn và bảo mật. * Email xác nhận đăng ký được gửi đến địa chỉ email mà người dùng đã cung cấp. * Người dùng nhận được email xác nhận đăng ký và có thể kích hoạt tài khoản thông qua liên kết trong email. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | 1. Khách vãng lai cần có kết nối internet và trình duyệt web. 2. Khách vãng lai cần đảm bảo rằng thông tin đăng ký tài khoản cung cấp là hợp lệ và chính xác. 3. Danh sách khu vực sân bóng phải được cập nhật và hiển thị đúng trong trang web. 4. Cần có một phương thức liên hệ rõ ràng cho khách vãng lai có thể sử dụng để liên hệ với quản trị viên. |

* 1. **User Story 2: Xem danh sách khu vực (sân bóng)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Dưới tư cách là một khách vãng lai, tôi muốn có thể xem danh sách các khu vực sân bóng để tìm kiếm và xác định sân bóng phù hợp với nhu cầu của mình.** | |
| **Tác nhân** | Khách vãng lai. |
| **Điều kiện tiên quyết** | Trang web quản lý sân bóng đã được triển khai và hoạt động. |
| * Danh sách khu vực sân bóng được hiển thị rõ ràng và dễ dàng truy cập. * Thông tin về mỗi khu vực bao gồm tên, hình ảnh, địa chỉ, giờ hoạt động, loại sân bóng, vv. * Khách vãng lai có thể dễ dàng lựa chọn khu vực sân bóng phù hợp với nhu cầu của mình. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | 1. Danh sách khu vực sân bóng phải được cập nhật và hiển thị đúng trong trang web. 2. Thông tin về mỗi khu vực sân bóng cần phải đầy đủ và chính xác để khách vãng lai có thể đưa ra quyết định đúng đắn. |

* 1. **User Story 3: Liên hệ**

|  |  |
| --- | --- |
| **Dưới tư cách là một khách vãng lai, tôi muốn có thể liên hệ với quản trị viên của trang web quản lý sân bóng để đưa ra câu hỏi hoặc yêu cầu hỗ trợ khi cần thiết.** | |
| **Tác nhân** | Khách vãng lai. |
| **Điều kiện tiên quyết** | Trang web quản lý sân bóng đã được triển khai và hoạt động. |
| * Phương tiện liên hệ (ví dụ: form liên hệ, địa chỉ email, số điện thoại) được hiển thị rõ ràng trên trang web. * Khách vãng lai có thể điền đầy đủ thông tin và gửi yêu cầu hoặc câu hỏi của mình qua phương tiện liên hệ. * Hệ thống gửi yêu cầu hoặc câu hỏi từ khách vãng lai đến quản trị viên để xử lý và phản hồi. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | Phải có một phương tiện liên hệ rõ ràng và dễ dàng truy cập trên trang web. |

1. **USER STORY CỦA KHÁCH HÀNG**
   1. **User Story 4: Đặt sân**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là khách hàng, Tôi có thể đặt sân** | |
| **Tác nhân** | Khách hàng |
| **Điều kiện tiên quyết** | Đăng nhập thành công vào hệ thống |
| * Tiêu chí chấp nhận: * Khách hàng đăng nhập thành công vào hệ thống. * Khách hàng chọn sân bóng muốn mua. * Sau khi hệ thống hiển thị giao diện chi tiết sân bóng, khách hàng chọn nút “Mua hàng” để thêm sân bóng vào giỏ hàng. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | User name và password tồn tại trong cơ sở dữ liệu |

* 1. **User Story 5: Danh sách đặt sân**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là khách hàng, Tôi có thể *danh sách đặt sân*** | |
| **Tác nhân** | Khách hàng |
| **Điều kiện tiên quyết** | Đăng nhập thành công vào hệ thống |
| * Tiêu chí chấp nhận: * Khách hàng đăng nhập thành công vào hệ thống. * Khách hàng chọn “Danh sách dặt sân” sau khi đặt sân. * Khách hàng chọn “Thanh toán” sân muốn đặt. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | User name và password tồn tại trong cơ sở dữ liệu |

* 1. **User Story 6: Quên mật khẩu**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là khách hàng, Tôi có thể *quên mật khẩu*** | |
| **Tác nhân** | Khách hàng, Quản trị viên, Bên thứ 3 |
| **Điều kiện tiên quyết** | Tài khoản đã tồn tại trong hệ thống |
| * Người dùng truy cập vào website. * Sau đó người dùng ấn vào nút “Quên mật khẩu”. * Hệ thống sẽ chuyển đến trang lấy lại mật khẩu. * Người dùng nhập email đã đăng ký của tài khoản. * Sau đó người dùng bấm vào nút “Reset”. * Hệ thống sẽ gửi một email đến địa chỉ email người dùng vừa điền để lấy lại mật khẩu. * Người dùng kiểm tra email và bấm vào đường dẫn trong email. * Sau khi bấm vào đường dẫn, người dùng sẽ được đến trang tạo mật khẩu mới. * Nhập mật khẩu mới và bấm nút “Hoàn tất” | |
| **Điều kiện ràng buộc** | Email phải tồn tại trong cơ sở dữ liệu |

* 1. **User Story 7: Thay đổi mật khẩu**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là khách hàng, Tôi có thể *thay đổi mật khẩu*** | |
| **Tác nhân** | Khách hàng, Quản trị viên, Bên thứ 3 |
| **Điều kiện tiên quyết** | Tài khoản đã tồn tại trong hệ thống |
| * Người dùng truy cập vào website. * Tiếp theo truy cập vào “Đổi mật khẩu” * Tại đây người dùng có thể thay đổi mật khẩu của mình. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | Account phải tồn tại trong cơ sở dữ liệu |

* 1. **User Story 8: Quản lý trang cá nhân**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là khách hàng, Tôi có thể *quản lý trang cá nhân*** | |
| **Tác nhân** | Khách hàng, Quản trị viên, Bên thứ 3 |
| **Điều kiện tiên quyết** | Tài khoản đã tồn tại trong hệ thống |
| * Người dùng truy cập vào website. * Tiếp theo truy cập vào “Tài khoản cá nhân” * Tại đây ngươi dùng có thể cập nhật thông tin cá nhân như họ tên, địa chỉ, số điện thoại, v.v… | |
| **Điều kiện ràng buộc** | **Điều kiện ràng buộc** |

* 1. **User Story 9: Trang thanh toán**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là khách hàng, Tôi có thể *thanh toán*** | |
| **Tác nhân** | Khách hàng |
| **Điều kiện tiên quyết** | Tài khoản đã tồn tại trong hệ thống |
| * Người dùng truy cập vào website. * Tiếp theo truy cập vào “Thanh toán” * Tại đây ngươi dùng có thể thanh toán | |
| **Điều kiện ràng buộc** | **Điều kiện ràng buộc** |

* 1. **User Story 10: Trang lịch sử đặt sân**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là khách hàng, Tôi có thể *xem lịch sử đặt sân*** | |
| **Tác nhân** | Khách hàng |
| **Điều kiện tiên quyết** | Tài khoản đã tồn tại trong hệ thống |
| * Người dùng truy cập vào website. * Tiếp theo truy cập vào “Xem lịch sử” * Tại đây ngươi dùng có thể xem danh sách sân đã đặt | |
| **Điều kiện ràng buộc** | **Điều kiện ràng buộc** |

* 1. **User Story 11: Xem kết quả giải đấu**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là khách hàng, Tôi có thể *xem kết quả giải đấu*** | |
| **Tác nhân** | Khách hàng |
| **Điều kiện tiên quyết** | Tài khoản đã tồn tại trong hệ thống |
| * Người dùng truy cập vào website. * Tiếp theo truy cập vào “Xem kết quả giải đấu” * Tại đây người dùng có thể xem kết quả giải đấu | |
| **Điều kiện ràng buộc** | **Điều kiện ràng buộc** |

* 1. **User Story 12: Đăng nhập**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là khách hàng, Tôi có thể *đăng nhập*** | |
| **Tác nhân** | Khách hàng, quản trị viên, bên thứ 3 |
| **Điều kiện tiên quyết** | Tài khoản đã tồn tại trong hệ thống |
| * Người dùng truy cập vào website. * Người dùng chọn đăng nhập * Nhập thông tin đăng nhập để truy cập vào hệ thống | |
| **Điều kiện ràng buộc** | **Điều kiện ràng buộc** |

1. **USER STORY CỦA QUẢN TRỊ VIÊN**
   1. **User Story 13: Quản lý khu vực**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là quản trị viên, Tôi có thể *quản lý khu vực*** | |
| **Tác nhân** | Quản trị viên |
| **Điều kiện tiên quyết** | Đăng nhập thành công vào hệ thống |
| * Tiêu chí chấp nhận: * Người dùng đăng nhập thành công vào hệ thống bằng tài khoản Quản trị viên. * Quản trị viên có thể: thêm mới, sửa, xóa khu vực. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | Account phải tồn tại trong cơ sở dữ liệu |

* 1. **User Story 14: Quản lý loại sân**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là quản trị viên, Tôi có thể *quản lý loại sân*** | |
| **Tác nhân** | Quản trị viên |
| **Điều kiện tiên quyết** | Đăng nhập thành công vào hệ thống |
| * Tiêu chí chấp nhận: * Người dùng đăng nhập thành công vào hệ thống bằng tài khoản Quản trị viên. * Quản trị viên có thể: thêm mới, sửa, xóaloại sân. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | Account phải tồn tại trong cơ sở dữ liệu |

* 1. **User Story 15: Quản lý sân bóng**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là quản trị viên, Tôi có thể *quản lý sân bóng*** | |
| **Tác nhân** | Quản trị viên |
| **Điều kiện tiên quyết** | Đăng nhập thành công vào hệ thống |
| * Tiêu chí chấp nhận: * Người dùng đăng nhập thành công vào hệ thống bằng tài khoản Quản trị viên. * Quản trị viên có thể duyệt hay không phê duyệt sân bóng. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | Account phải tồn tại trong cơ sở dữ liệu |

* 1. **User Story 16: Phân quyền**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là quản trị viên, Tôi có thể *phân quyền*** | |
| **Tác nhân** | Quản trị viên |
| **Điều kiện tiên quyết** | Đăng nhập thành công vào hệ thống |
| * Tiêu chí chấp nhận: * Người dùng đăng nhập thành công vào hệ thống bằng tài khoản quản trị viên. * Quản trị viên có thể thực hiện: * Xem, thêm, xóa, sửa quyền. * Hệ thống sẽ thông báo thành công và cập nhật lại quyền. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | Account phải tồn tại trong cơ sở dữ liệu |

* 1. **User Story 17: Quản lý tài khoản**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là quản trị viên, Tôi có thể *quản lý tài khoản*** | |
| **Tác nhân** | Quản trị viên |
| **Điều kiện tiên quyết** | Đăng nhập thành công vào hệ thống |
| * Tiêu chí chấp nhận: * Người dùng đăng nhập thành công vào hệ thống bằng tài khoản quản trị viên. * Quản trị viên có thể thực hiện: * Xem, thêm, xóa, sửa, kích hoạt tài khoản của người dùng. * Phân quyền quản trị viên cho người dùng. * Hệ thống sẽ thông báo thành công và cập nhật lại tài khoản người dùng. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | Account phải tồn tại trong cơ sở dữ liệu |

* 1. **User Story 18: Phê duyệt giải đấu**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là quản trị viên, Tôi có thể *phê duyệt giải đấu*** | |
| **Tác nhân** | Quản trị viên |
| **Điều kiện tiên quyết** | Đăng nhập thành công vào hệ thống |
| * Tiêu chí chấp nhận: * Người dùng đăng nhập thành công vào hệ thống bằng tài khoản quản trị viên. * Phê duyệt hoặc không phê duyệt giải đấu | |
| **Điều kiện ràng buộc** | Account phải tồn tại trong cơ sở dữ liệu |

* 1. **User Story 19: Thống kê**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là quản trị viên, Tôi có thể xem *thống kê*** | |
| **Tác nhân** | Quản trị viên |
| **Điều kiện tiên quyết** | Đăng nhập thành công vào hệ thống |
| * Tiêu chí chấp nhận: * Người dùng đăng nhập thành công vào hệ thống bằng tài khoản quản trị viên. * Bấm vào nút “Thống kê”. * Hệ thống sẽ hiển thị các thống kê theo quý, tháng, năm. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | Account phải tồn tại trong cơ sở dữ liệu |

1. **USER STORY CỦA BÊN THỨ 3**
   1. **User Story 20: Xem sự kiện**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là quản trị viên, Tôi có thể *xem sự kiện*** | |
| **Tác nhân** | Bên thứ 3 |
| **Điều kiện tiên quyết** | Đăng nhập thành công vào hệ thống |
| * Tiêu chí chấp nhận: * Người dùng đăng nhập thành công vào hệ thống bằng tài khoản bên thứ 3. * Quản trị viên có thể: xem sự kiện, thao tác của các tài khoản quản trị viên khác. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | Account phải tồn tại trong cơ sở dữ liệu và được phân quyền |

* 1. **User Story 21: Thống kê**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là quản trị viên, Tôi có thể xem *thống kê*** | |
| **Tác nhân** | Bên thứ 3 |
| **Điều kiện tiên quyết** | Đăng nhập thành công vào hệ thống |
| * Tiêu chí chấp nhận: * Người dùng đăng nhập thành công vào hệ thống bằng tài khoản bên thứ 3. * Bấm vào nút “Thống kê”. * Hệ thống sẽ hiển thị các thống kê theo quý, tháng, năm. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | Account phải tồn tại trong cơ sở dữ liệu |

* 1. **User Story 22: Quản lý giải đấu**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là quản trị viên, Tôi có thể *quản lý giải đấu*** | |
| **Tác nhân** | Bên thứ 3 |
| **Điều kiện tiên quyết** | Đăng nhập thành công vào hệ thống |
| * Tiêu chí chấp nhận: * Người dùng đăng nhập thành công vào hệ thống bằng tài khoản bên thứ 3. * Quản trị viên có thể: thêm mới, sửa, xóa giải đấu. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | Account phải tồn tại trong cơ sở dữ liệu |

* 1. **User Story 23: Quản lý dịch vụ**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là quản trị viên, Tôi có thể *quản lý dịch vụ*** | |
| **Tác nhân** | Bên thứ 3 |
| **Điều kiện tiên quyết** | Đăng nhập thành công vào hệ thống |
| * Tiêu chí chấp nhận: * Bên thứ 3 đăng nhập thành công vào hệ thống. * Bên thứ 3 chọn sản phẩm muốn bán. * Sau khi hệ thống hiển thị giao diện dịch vụ, bên thứ 3 chọn nút “Tạm tính” để xem trước hoá đơn hoặc “Thanh toán” để thêm xuất hoá đơn cho khách hàng. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | User name và password tồn tại trong cơ sở dữ liệu |

* 1. **User Story 24: Xem hoá đơn bán hàng**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là quản trị viên, Tôi có thể *xem hoá đơn bán hàng*** | |
| **Tác nhân** | Bên thứ 3 |
| **Điều kiện tiên quyết** | Đăng nhập thành công vào hệ thống |
| * Tiêu chí chấp nhận: * Người dùng đăng nhập thành công vào hệ thống bằng tài khoản bên thứ 3. * Quản trị viên xem hoá đơn bán hàng. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | Account phải tồn tại trong cơ sở dữ liệu |

* 1. **User Story 25: Xem hoá đơn thuê sân**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là quản trị viên, Tôi có thể *xem hoá đơn thuê sân*** | |
| **Tác nhân** | Bên thứ 3 |
| **Điều kiện tiên quyết** | Đăng nhập thành công vào hệ thống |
| * Tiêu chí chấp nhận: * Người dùng đăng nhập thành công vào hệ thống bằng tài khoản bên thứ 3. * Quản trị viên xem hoá đơn thuê sân. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | Account phải tồn tại trong cơ sở dữ liệu |

* 1. **User Story 26: Quản lý tài khoản của nhân viên bên thứ 3**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là quản trị viên, Tôi có thể *quản lý tài khoản của nhân viên*** | |
| **Tác nhân** | Bên thứ 3 |
| **Điều kiện tiên quyết** | Đăng nhập thành công vào hệ thống |
| * Tiêu chí chấp nhận: * Người dùng đăng nhập thành công vào hệ thống bằng tài khoản bên thứ 3. * Bên thứ 3 có thể thực hiện: * Xem, thêm, xóa, sửa, kích hoạt tài khoản của người dùng. * Phân quyền quản trị viên cho người dùng. * Hệ thống sẽ thông báo thành công và cập nhật lại tài khoản người dùng. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | Account phải tồn tại trong cơ sở dữ liệu |