**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](#_Toc153403815)

[2. MỤC TIÊU HỆ THỐNG 5](#_Toc153403816)

[3. RÀNG BUỘC 5](#_Toc153403817)

[4. CÔNG CỤ VÀ PHƯƠNG PHÁP QUẢN LÝ HỆ THỐNG 5](#_Toc153403818)

[5. USER STORY CỦA KHÁCH HÀNG TRONG HỆ THỐNG 5](#_Toc153403819)

[5.1. User Story 1: Đăng nhập 6](#_Toc153403820)

[5.2. User Story 2: Đăng ký tài khoản 7](#_Toc153403821)

[5.3. User Story 3: Liên hệ 8](#_Toc153403822)

[6. USER STORY CỦA KHÁCH HÀNG ĐÃ ĐĂNG KÝ THÀNH VIÊN 8](#_Toc153403823)

[6.1. User Story 4: Đặt sân 8](#_Toc153403824)

[6.2. User Story 5: Danh sách đặt sân 8](#_Toc153403825)

[6.3. User Story 6: Lấy lại mật khẩu 9](#_Toc153403826)

[6.4. User Story 7: Đổi mật khẩu 9](#_Toc153403827)

[7. USER STORY CỦA QUẢN TRỊ VIÊN 10](#_Toc153403828)

[7.1. User Story 8: Tài khoản cá nhân 10](#_Toc153403829)

[7.2. User Story 9: Quản lý khu vực 11](#_Toc153403830)

[7.3. User Story 10: Quản lý loại sân 11](#_Toc153403831)

[7.4. User Story 11: Quản lý sân bóng 11](#_Toc153403832)

[7.5. User Story 12: Mở sân bóng. 12](#_Toc153403833)

[7.6. User Story 13: Quản lý bài viết 12](#_Toc153403834)

[7.7. User Story 14: Quản lý nhà cung cấp 12](#_Toc153403835)

[7.8. User Story 15: Quản lý loại hàng 13](#_Toc153403836)

[7.9. User Story 16: Nhập hàng 13](#_Toc153403837)

[7.10. User Story 17: Quản lý hàng hoá 13](#_Toc153403838)

[7.11. User Story 18: Quản lý loại khách hàng 14](#_Toc153403839)

[7.12. User Story 19: Quản lý khách hàng 14](#_Toc153403840)

[7.13. User Story 20: Quản lý dịch vụ 14](#_Toc153403841)

[7.14. User Story 21: Xem hoá đơn nhập hàng 15](#_Toc153403842)

[7.15. User Story 22: Xem hoá đơn bán hàng 15](#_Toc153403843)

[7.16. User Story 23: Xem hoá đơn thuê sân 15](#_Toc153403844)

[7.17. User Story 24: Phân quyền 16](#_Toc153403845)

[7.18. User Story 25: Quàn lý tài khoản admin 16](#_Toc153403846)

[7.19. User Story 26: Quản lý giải đấu 17](#_Toc153403847)

[7.20. User Story 27: Xem sự kiện 17](#_Toc153403848)

[7.21. User Story 28: Thống kê 17](#_Toc153403849)

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 2,5 tháng.
* 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 TRONG HỆ THỐNG**
   1. **User Story 1: Đăng nhập**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là khách hàng, Tôi có thể *đăng nhập*** | |
| **Tác nhân** | Thành viên, admin |
| **Điều kiện tiên quyết** | Tài khoản người dùng đã tồn tại |
| * Người dùng truy cập vào website. * Sau đó, chọn mục “Đăng nhập”. * Hệ thống sẽ hiển thị trang đăng nhập. * Khi đăng nhập phải nhập tên đăng nhập và mật khẩu. * Nếu đăng nhập thành công   + - * Nếu thông tin đăng nhập đúng sẽ chuyển sang trang quản lý thông tin cá nhân.       * Ngược lại thông báo “Tài khoản hoặc mật khẩu không chính xác”. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | Account tồn tại trong cơ sở dữ liệu |

* 1. **User Story 2: Đăng ký tài khoản**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là khách hàng, Tôi có thể *đăng ký tài khoản*** | |
| **Tác nhân** | Khách vãng lai |
| **Điều kiện tiên quyết** | Không |
| * Người dùng truy cập vào website. * Sau đó người dùng ấn vào nút “Đăng ký” để đăng ký tài khoản mới. * Tiếp theo, người dùng nhập đày đủ thông tin vào form đăng ký (User, Password, Email, Họ lót, Tên v.v...) * Hệ thống kiểm tra định dạng nhập liệu (Yêu cầu khoảng trắng, số lượng ký tự, ký tự đặc biệt, v.v…) * Hệ thống kiểm tra sự tồn tại của tài khoản:   + - * Nếu tài khoản đã có trong CSDL thì thông báo “Không hợp lệ”.       * Ngược lại, thông báo “Đăng ký thành công vui lòng kiểm tra email để xác nhận”. * Hệ thống sẽ gửi một email đến tài khoản email của khách hàng dùng để đăng ký tài khoản để xác nhận đăng ký. * Sau khi người dùng xác nhận email thì tài khoản sẽ được tạo và nhận được thông báo của hệ thống. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | Không |

* 1. **User Story 3: Liên hệ**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là khách hàng, Tôi có thể *liên hệ với chủ website*** | |
| **Tác nhân** | Liên hệ |
| **Điều kiện tiên quyết** | Không |
| * Người dùng truy cập vào website. * Tiếp theo truy cập vào “Liên hệ” * Tại đây ngươi dùng có thể nhập thông tin cá nhân như họ tên, email, số điện thoại, gửi yêu cầu chi tiết… | |
| **Điều kiện ràng buộc** | Account phải tồn tại trong cơ sở dữ liệu |

1. **USER STORY CỦA KHÁCH HÀNG ĐÃ ĐĂNG KÝ THÀNH VIÊN**
   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: Lấy lại mật khẩu**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là khách hàng, Tôi có thể *lấy lại mật khẩu*** | |
| **Tác nhân** | Khách hàng, Admin |
| **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: Đổi mật khẩu**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là khách hàng, Tôi có thể *đổi mật khẩu*** | |
| **Tác nhân** | Khách hàng, Admin |
| **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 CỦA QUẢN TRỊ VIÊN**
   1. **User Story 8: Tài khoản cá nhân**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là khách hàng, Tôi có thể *sửa thông tin cá nhân*** | |
| **Tác nhân** | Khách hàng. Admin |
| **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** | Account phải tồn tại trong cơ sở dữ liệu |

* 1. **User Story 9: Quản lý khu vực**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là admin, Tôi có thể *quản lý khu vực*** | |
| **Tác nhân** | Admin |
| **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 Admin. * 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 10: Quản lý loại sân**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là admin, Tôi có thể *quản lý loại sân*** | |
| **Tác nhân** | Admin |
| **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 Admin. * 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 11: Quản lý sân bóng**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là admin, Tôi có thể *Mở sân bóng*** | |
| **Tác nhân** | Admin |
| **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 Admin. * Quản trị viên có thể: thêm mới, sửa, xóa sân bóng. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | Account phải tồn tại trong cơ sở dữ liệu |

* 1. **User Story 12: Mở sân bóng.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là admin, Tôi có thể *mở sân bóng*** | |
| **Tác nhân** | Admin |
| **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 Admin. * Quản trị viên có thể: mở sân, sửa sân bóng đã mở. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | Account phải tồn tại trong cơ sở dữ liệu |

* 1. **User Story 13: Quản lý bài viết**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là admin, Tôi có thể *quản lý bài viết*** | |
| **Tác nhân** | Admin |
| **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 Admin. * Quản trị viên có thể: thêm mới, sửa, xóa bài viết. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | Account phải tồn tại trong cơ sở dữ liệu |

* 1. **User Story 14: Quản lý nhà cung cấp**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là admin, Tôi có thể *quản lý nhà cung cấp*** | |
| **Tác nhân** | Admin |
| **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 Admin. * Quản trị viên có thể: thêm mới, sửa, xóa nhà cung cấp. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | Account phải tồn tại trong cơ sở dữ liệu |

* 1. **User Story 15: Quản lý loại hàng**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là admin, Tôi có thể *quản lý loại hàng*** | |
| **Tác nhân** | Admin |
| **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 Admin. * Quản trị viên có thể: thêm mới, sửa, xóa loại hàng. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | Account phải tồn tại trong cơ sở dữ liệu |

* 1. **User Story 16: Nhập hàng**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là admin, Tôi có thể *Nhập hàng*** | |
| **Tác nhân** | Admin |
| **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 Admin. * Quản trị viên có thể: tìm kiếm, chọn nhà cung cấp và thực hiện nhập hàng. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | Account phải tồn tại trong cơ sở dữ liệu |

* 1. **User Story 17: Quản lý hàng hoá**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là admin, Tôi có thể *quản lý hàng hoá*** | |
| **Tác nhân** | Admin |
| **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 Admin. * Quản trị viên có thể: thêm mới, sửa, xóa sách hàng hoá. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | Account phải tồn tại trong cơ sở dữ liệu |

* 1. **User Story 18: Quản lý loại khách hàng**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là admin, Tôi có thể *quản lý hàng hoá*** | |
| **Tác nhân** | Admin |
| **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 Admin. * Quản trị viên có thể: thêm mới, sửa, xóa sách loại khách hàng. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | Account phải tồn tại trong cơ sở dữ liệu |

* 1. **User Story 19: Quản lý khách hàng**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là admin, Tôi có thể *quản lý hàng hoá*** | |
| **Tác nhân** | Admin |
| **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 Admin. * Quản trị viên có thể: thêm mới, sửa, xóa sách khách hàng. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | Account phải tồn tại trong cơ sở dữ liệu |

* 1. **User Story 20: Quản lý dịch vụ**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là quản trị viên, Tôi có thể *quản lý dịch vụ*** | |
| **Tác nhân** | Quản trị viên |
| **Điều kiện tiên quyết** | Đăng nhập thành công vào hệ thống |
| * Tiêu chí chấp nhận: * Quản trị viên đăng nhập thành công vào hệ thống. * Quản trị viên chọn sản phẩm muốn bán. * Sau khi hệ thống hiển thị giao diện dịch vụ, quản trị viên 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 21: Xem hoá đơn nhập hàng**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là admin, Tôi có thể *xem hoá đơn nhập hàng*** | |
| **Tác nhân** | Admin |
| **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 Admin. * Quản trị viên xem hoá đơn nhập hàng. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | Account phải tồn tại trong cơ sở dữ liệu |

* 1. **User Story 22: Xem hoá đơn bán hàng**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là admin, Tôi có thể *xem hoá đơn bán hàng*** | |
| **Tác nhân** | Admin |
| **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 Admin. * Quản trị viên xem hoá đơn bán hàng. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | Account phải tồn tại trong cơ sở dữ liệu |

* 1. **User Story 23: Xem hoá đơn thuê sân**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là admin, Tôi có thể *xem hoá đơn thuê sân*** | |
| **Tác nhân** | Admin |
| **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 Admin. * Quản trị viên xem hoá đơn thuê sân. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | Account phải tồn tại trong cơ sở dữ liệu |

* 1. **User Story 24: Phân quyền**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là admin, Tôi có thể *phân quyền*** | |
| **Tác nhân** | Admin |
| **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 Admin. * 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 25: Quàn lý tài khoản admin**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là admin, Tôi có thể *quản lý tài khoản*** | |
| **Tác nhân** | Admin |
| **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 Admin. * Quản trị viên có thể thực hiện: * Xem, thêm, xóa, sửa, kích hoạt tài khoản của người dùng. * Phân quyền admin 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 26: Quản lý giải đấu**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là admin, Tôi có thể *quản lý giải đấu*** | |
| **Tác nhân** | Admin |
| **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 Admin. * 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 27: Xem sự kiện**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là admin, Tôi có thể *xem sự kiện*** | |
| **Tác nhân** | Admin |
| **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 Admin. * Quản trị viên có thể: xem sự kiện, thao tác của các tài khoản admin khác. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | Account phải tồn tại trong cơ sở dữ liệu và được phân quyền |

* 1. **User Story 28: Thống kê**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là admin, Tôi có thể xem *thống kê*** | |
| **Tác nhân** | Admin |
| **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 Admin. * 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 |