Một user bình thường sẽ phải tạo tài khoản <<mô tả trong usecase Tạo tài khoản>> để trở thành thành viên của hệ thống.

Sau đó đăng nhập <<usecase login>> vào hệ thống, user có quyền của seller và buyer. Quyền quản lý Tài khoản bao gồm: Thông tin cá nhân, Đổi mật khẩu, Xem hóa đơn.

Là một seller, user được tham gia đấu giá để mua sản phẩm <<usecase Đấu giá>>. Quyền quản lý Tài khoản bao gồm: Lược sử Giao dịch, shop yêu thích.

Là một buyer, user được đăng bán sản phẩm theo 2 cách: đăng trực tiếp vào trang sản phẩm hoặc mở shop để đăng sản phẩm vào đó. <<usecase Đăng sản phẩm>>

# Mô tả phần mở shop - seller

Actor: Seller

Điều kiện tiên quyết: Đã đăng nhập vào hệ thống

Dòng sự kiện chính:

1. Seller chọn chức năng “Mở Shop”
2. Hệ thống yêu cầu Seller điền thông tin cần thiết bao gồm: tên shop, địa chỉ cửa hàng, tỉnh/thành, quận/huyện, điện thoại, nick Yahoo, nick Skype, email, khu vực bán và tải avatar của shop.
3. Seller điền đầy đủ thông tin hệ thống đã yêu cầu.
4. Hệ thống kiểm tra các thông tin sau bắt buộc phải có: tên shop, địa chỉ cửa hàng, tỉnh/thành, quận/huyện, điện thoại, email, khu vực bán.

Điện thoại và email phải hợp lệ.

Tên shop không được giống Ban Quản Trị hệ thống.

Tên shop chỉ bao gồm các ký tự là chữ cái hoặc số, dấu chấm, khoảng trắng, gạch dưới , không được có các ký tự đặc biệt.

Tên shop không phản cảm, không có nội dung bậy bạ (kể cả tiếng Anh, tiếng lóng).

Hệ thống lưu thông tin xuống CSDL.

1. Hệ thống cho phép Seller tải từ 1-5 tấm hình có kích thước theo chuẩn hệ thống đưa ra để làm banner quảng cáo cho shop.
2. Seller tải hình lên hệ thống.
3. Hệ thống lưu ảnh xuống CSDL.
4. Hệ thống cho phép Seller điền thông tin mở rộng để mô tả bổ sung shop bao gồm: slogan, thông tin liên hệ và hướng dẫn thanh toán.
5. Seller điền thông tin mở rộng: slogan, thông tin liên hệ và hướng dẫn thanh toán.
6. Hệ thống lưu thông tin xuống CSDL.
7. Hệ thống yêu cầu Seller mua lượt đăng sản phẩm qua các gói dịch vụ (được admin qui định).
8. Seller chọn một gói dịch vụ.
9. Hệ thống yêu cầu Seller chọn hình thức thanh toán.
10. Seller chọn lựa hình thức thanh toán và đồng ý Mở Shop.
11. Hệ thống tạo hóa đơn cho giao dịch “Mở Shop”.

Lưu hóa đơn xuống CSDL.

Hiển thị cho Seller xem.

Gửi hóa đơn vào mail Seller.

1. Hệ thống thực hiện usecase “Chuyển giao thanh toán”.
2. Khi nhận được thông báo thanh toán thành công từ usecase “Chuyển giao thanh toán”, hệ thống chính thức Mở Shop cho Seller.

Dòng sự kiện phụ:

1. Seller không điền đầy đủ thông tin cần thiết.

Hệ thống nhắc nhở Seller điền đầy đủ.

1. Seller điền thông tin cần thiết không hợp lệ, vi phạm các qui định của hệ thống. (mục 4 dòng sk chính) .

Hệ thống nhắc nhở Seller thực hiện lại.

1. Seller không điền slogan cho shop.

Hệ thống để slogan mặc định: “Chào mừng bạn đến với shop <<tên shop>>”

1. Seller không bổ sung “Thông tin liên hệ và hướng dẫn thanh toán”.

Hệ thống để trống mục đó.

1. Seller không tải ảnh làm banner quảng cáo.

Hệ thống để banner mặc định của hệ thống.

1. Seller tải ảnh không đúng kích thước hệ thống qui định.

Hệ thống khuyến cáo để Seller thay đổi.

Seller không thay đổi, hệ thống tùy chỉnh ảnh tùy ý .(cái này do phần Xử lý ảnh Tuấn qui định).

1. Seller chưa hoàn tất việc đăng ký Mở Shop hoặc xảy ra sự cố trong quá trình thực hiện.

Tại dòng sk chính 4, 7, 10, hệ thống lưu lại thông tin từng giai đoạn Seller thực hiện để Seller bổ sung và hoàn tất.

1. Sau 7 ngày, Seller chưa hoàn tất việc đăng ký Mở Shop

Hệ thống hủy thông tin về shop và việc đăng ký không thành công.

1. Sau 7 ngày kể từ lúc Seller đăng ký Mở Shop thành công, hệ thống chưa nhận được thanh toán hóa đơn từ phía Seller.  
   Hệ thống hủy shop và việc Mở Shop của Seller không thành công.

Hệ thống gửi mail thông báo Hủy Shop cho Seller.

1. Seller muốn mở thêm shop mới

Hệ thống yêu cầu Seller phải thỏa điều kiện.

- Mở Shop thứ 2: Seller phải có điểm trung bình >=80%, và điểm tích lũy >= 2.000 điểm

- Mở Shop thứ n: Seller phải có điểm trung bình >=80%, và điểm tích lũy >= **n(n-1)**điểm

(n-1): số shop và Seller hiện có, không phải là số shop Seller đã từng mở.

1. Seller hủy bỏ shop ????

Hệ thống hủy bỏ shop

Giải thích:

1. Tại sao Thông tin mở rộng có Thông tin liên hệ và hướng dẫn thanh toán trong khi hệ thống đã bắt buộc seller điền đầy đủ số điện thoại, email, địa chỉ cửa hàng.

Trả lời: ở mục này hệ thống ko bắt buộc seller. Seller điền thêm để làm rõ thông tin hơn. Ví dụ thông tin liên hệ có thể chụp hình hay link bản đồ chỉ địa chỉ Shop thực tồn tại, hướng dẫn Buyer đến xem nếu muốn. Hướng dẫn Buyer cách thanh toán như thế nào?

1. Kích thước chuẩn banner quảng cáo của shop?

Trả lời: kích thước này do admin quy định, và được phép thay đổi.

1. Admin thêm một quyền – công việc: qui định kích thước ảnh banner.
2. Usecase “Chuyển giao thanh toán” chưa viết. nên bước 17, 18 chưa rõ và còn thay đổi.
3. Khi mở Shop

# Mô tả phần đăng sản phẩm - seller

Actor: Seller

Điều kiện tiên quyết: Đã đăng nhập vào hệ thống

Dòng sự kiện chính:

1. Seller chọn chức năng Đăng sản phẩm
2. Hệ thống hiển thị mẫu Đăng sản phẩm cho Seller điền thông tin: thể loại sản phẩm, tên sản phẩm, tình trạng sản phẩm, giá khởi điểm, giá bán ngay, bước giá, thời gian bắt đầu, thời gian kết thúc.
3. Seller điền đầy đủ thông tin.
4. Hệ thống kiểm tra tính hợp lệ của các thông tin Seller đã điền vào. (Ví dụ: thời gian bắt đầu đấu giá phải sau thời gian hiện tại).

Hệ thống lưu thông tin xuống CSDL

1. Hệ thống hiển thị danh sách shop của Seller và yêu cầu chọn shop muốn đăng sản phẩm vào.
2. Seller chọn shop
3. Hệ thống lưu thông tin xuống CSDL
4. Hệ thống cho phép người bán đăng hình ảnh sản phẩm từ 1 đến 10 tấm, dung lượng không quá 3MB/tấm hình.
5. Người bán đăng hình ảnh
6. Hệ thống lưu ảnh xuống CSDL
7. Hệ thống cho phép Seller mô tả chi tiết sản phẩm, thông tin liên hệ và hướng dẫn thanh toán.
8. Seller mô tả chi tiết sản phẩm, thông tin liên hệ và hướng dẫn thanh toán.
9. Hệ thống lưu thông tin
10. Seller đồng ý “Hoàn Tất”
11. Hệ thống lưu sản phẩm và đặt trạng thái “Chuẩn bị đấu giá”, hiện thị sản phẩm lên giao diện.

Dòng sự kiện phụ:

1. Seller chưa mở shop
   1. Hệ thống cho đưa sản phẩm người bán vào shop mặc định. Thông tin “shop mặc định” lấy từ thông tin Seller: tên shop là tên người bán; số điện thoại, địa chỉ, email của Seller;

Hệ thống cho người bán chọn khu vực bán.

* 1. Thay thế B.15 trên dòng sự kiện chính:

Hệ thống lưu sản phẩm.

Hệ thống tạo hóa đơn cho giao dịch “Đăng sản phẩm”.

Lưu hóa đơn xuống CSDL.

Hiển thị cho Seller xem.

Gửi hóa đơn vào mail Seller.

Hệ thống thực hiện usecase “Chuyển giao thanh toán”.

* 1. B.16: Khi nhận được thông báo thanh toán thành công từ usecase “Chuyển giao thanh toán”, hệ thống đặt sản phẩm vào trạng thái “Chuẩn bị đấu giá”, hiển thị sản phẩm lên giao diện.

1. Seller có shop nhưng không chọn shop
   1. Hệ thống nhắc nhở
   2. Đưa sản phẩm vào “shop mặc định”, thực hiện luồng sự kiện phụ 1.1
2. Nếu đăng vào “shop mặc định”. Sau 7 ngày kể từ lúc Seller đồng ý hoàn tất việc đăng sản phẩm, hệ thống chưa nhận được thanh toán hóa đơn từ phía Seller.
   1. Hệ thống hủy sản phẩm và việc đăng sản phẩm của Seller không thành công.

Hệ thống gửi mail thông báo Hủy Đăng sản phẩm cho Seller.

1. Seller thanh toán sau thời gian bắt đầu đấu giá (thời gian Seller yêu cầu hệ thống)

4.1 Hệ thống hiển thị sản phẩm lên giao diện và đưa sản phẩm lên sàn đấu giá ngay tại thời điểm đó.

“Thời điểm kết thúc đấu giá mới” bằng thời điểm Seller yêu cầu và cộng thêm thời gian chậm trễ.

Hệ thống khuyến cáo Seller nếu không thích “Thời điểm kết thúc đấu giá mới” thì có thể vào phần Quản lý Sản phẩm thay đổi.

# Mô tả phần tổ chức đấu giá một sản phẩm – hệ thống

Một sản phẩm có 3 trạng thái: Chuẩn bị đấu giá, đang đấu giá, đã đấu giá xong. Ở mỗi trạng thái, seller có quyền thay đổi khác nhau.

Actor: hệ thống

Dòng sự kiện chính

1. Tại thời điểm bắt đầu đấu giá của sản phẩm.

Hệ thống chuyển sản phẩm sang trạng thái “đang đấu giá”.

Hệ thống hiển thị giao diện đấu giá cho buyer tham gia đấu giá.

*<< cụ thể trên giao diện Xem chi tiết sản phẩm, trước thời gian đấu giá có 1 div hiển thị dòng “Còn 7 phút nữa, sản phẩm bắt đầu đấu giá”, thì lúc này sẽ thay thế bằng textbox và button Đặt bid” >>*

Hệ thống cập nhật giao diện Quản lý sản phẩm cho Seller: chuyển sản phẩm từ mục “Sản Phẩm Chuẩn Bị Đấu Giá” lên “Sản Phẩm Đang Đấu Giá”.

*<< hay gọi là cập nhật chức năng cho seller nhỉ -- vì phần quản lý sản phẩm seller còn chưa viết, nên chưa rõ>>*

1. Trong suốt thời gian đấu giá, cứ 2 giây *<<hoặc bao nhiêu do Tuấn qui định để hệ thống làm>>* hệ thống cập nhật bid, cập nhật giao diện đấu giá 1 lần*. <<woa, cái này Tuấn tính toán sao cho ko kẹt mạng như cái web dk môn học ở trường, vì cứ vài giây cập nhật toàn bộ web một lần, trên browser của user cũng cập nhật, cái này Đài thấy Nava làm rùi đó>>*
2. Thời gian đấu giá kết thúc.

Hệ thống khóa sàn đấu giá và chuyển sản phẩm sang trạng thái “đã đấu giá xong”

Cập nhật giao diện

*<<*

*: loại bỏ sp trong các mục lọc sp <<sản phẩm Top, sp ... để tốt hơn cho buyer>>, nhưng tạm thời có vẫn còn trong danh sách sản phẩm.*

*Cập nhật trang Xem chi tiết sản phẩm. cụ thể thay thế texbox và button Đăt bid thành dòng thông báo người chiến thắng trong phiên đấu giá này. Ngay dưới hiển thị một danh sách 10 người đặt giá cao nhất.*

*Phía giao diện xem chi tiết sản phẩm cho seller: hệ thống sẽ hiển thị khác, có thêm nút feedback cho mỗi buyer, và link xem thông tin cá nhân về buyer đó.*

*>>*

Hệ thống gửi mail thông báo cho buyer đặt giá cao nhất và seller.

Hệ thống cập nhật giao diện Quản lý sản phẩm cho Seller: chuyển sản phẩm từ mục “Sản Phẩm   
Đang Đấu Giá” lên “Sản Phẩm Đã Đấu Giá Xong”.

*<< trong giao diện dssp đã đấu giá, mỗi buyer có một nút feedback để seller cho đánh giá, và trong mail thông báo có link để feedback>>*

# Đấu giá – buyer

# Feedback – seller, buyer

Actor: Seller, Buyer

Điều kiện tiên quyết: Đã đăng nhập vào hệ thống

Dòng sự kiện chính:

* 1. Khi Seller nhận được thanh toán từ Buyer, Seller chọn chức năng Feedback
  2. Hệ thống hiển thị form cho phép Seller đánh giá giao dịch: Tốt hay Bình Thường và viết một dòng nhận xét ngắn về Buyer
  3. Seller đánh giá, viết nhận xét, và đồng ý.
  4. Hệ thống lưu vào CSDL cập nhật điểm feedback cho Buyer.

Với đánh giá Tốt: Tổng Điểm của Buyer được cộng thêm một điểm và Bình Thường: Buyer không được cộng thêm điểm nào.

Điểm Uy Tín = Tốt/Tổng Điểm

Hệ thống thay đổi sản phẩm Buyer tham gia đấu giá thành sản phẩm đấu giá thành công và cho phép Buyer được đánh giá Seller.

Hệ thống cập nhật giao diện: Tổng Feedback, điểm trung bình, lời nhận xét trên trang thông tin về Buyer, thêm chức năng Feedback trong Lược sử đấu giá của Buyer.

Hệ thống gửi mail chúc mừng Buyer đấu giá thành công và kèm theo lời nhắc nhở Buyer thực hiện Feedback.

* 1. Buyer chọn chức năng Feedback
  2. Hệ thống hiển thị form cho phép Buyer đánh giá giao dịch: Tốt , Bình Thường, Không Tốt; viết một dòng nhận xét ngắn về người bán hoặc sản phẩm đã mua; đánh giá chi tiết bằng cách chọn cấp độ sao từ 1-5 về 4 vấn đề trong giao dịch: sản phẩm Buyer nhận được có đúng như mô tả của Seller, thái độ của Seller trong vấn đề giải đáp thắc mắc về sản phẩm, thời gian giao hàng, phí vận chuyển.(cấp sao 1: thể hiện mức độ hài lòng của Buyer về Seller là thấp nhất, cấp sao 5: thể hiện mức độ hài lòng của Buyer về Seller là cao nhất.)
  3. Buyer đánh giá, viết nhận xét, đánh giá chi tiết 4 vấn đề trên và đồng ý.
  4. Hệ thống lưu vào CSDL cập nhật điểm feedback cho Seller.

Với đánh giá Tốt: Tổng Điểm của Seller được cộng thêm một điểm; Bình Thường: Seller không được cộng thêm điểm nào; Không Tốt: Seller bị trừ một điểm.

Điểm Uy Tín = Tốt/Tổng Điểm

Trung bình cấp sao cho mỗi vấn đề = cấp sao lần đánh giá này/tổng cấp sao

Hệ thống cập nhật giao diện: Tổng Feedback, điểm trung bình, lời nhận xét, trung bình sao trên trang thông tin Seller.

dòng sự kiện phụ:

1. Sau 15 ngày kể từ thời điểm hệ thống cho phép Buyer, Seller feedback. Buyer, Seller không feedback
   1. Hệ thống mặc định là ko feedback, điểm feedback bằng 0, chức năng feedback hủy.
2. Cách tính feedback:
   1. Tổng điểm: tốt +1; Bình Thường: 0; Không Tốt: -1
   2. Điểm Uy Tín: Tốt/Tổng điểm *(Tốt/(Tốt+Không Tốt))*
   3. Trung Bình Xếp Hạng Chi Tiết = Trung bình các lần xếp hạng trong mỗi lần đánh giá. Xếp hạng chi tiết độc lập với phần điểm và chỉ ở vai trò Seller mới có.

<<tham khảo Ebay>>

Lưu ý: Seller chỉ đánh giá được 1 Buyer trong danh sách 10 người đấu giá cao nhất (ko nhất thiết phải là người đấu giá cao nhất)

mở rộng: (nếu làm xong, còn thời gian thì tập 2 làm tiếp – ko thì nó là hướng mở rộng của hệ thống)

xét seller – trở thành Top Rated sellers

# Lưu ý:

các dòng sự kiện của phần mở shop đăng sản phẩm liên quan đến usecase “Chuyển giao thanh toán” có thể bị thay đổi khi phân tích usecase “Chuyển giao thanh toán”

Các vấn đề phát sinh:

1. Khi sản phẩm đấu giá xong thì chuyển sản phẩm về trạng thái “đã đấu giá xong”. Vậy khi nào thì xóa sản phẩm này.
   1. Xóa ngay trên các tiêu chí lọc, để buyer ko phải vào xem nữa.
   2. Nhưng tạm thời vẫn giữ trong dssp để buyer đã tham gia đấu giá và seller tiện theo dõi. <<khoảng 7 ngày, hay 1 tháng>> thì xóa trên dssp.
   3. Trong QLSP của seller thì vẫn giữ <khoảng 6 tháng, 1 năm, 2 năm gì thì tùy khả năng lưu trữ của hệ thống ta lớn tới mức nào>> và tương tự dưới hệ thống khoảng chừng đó sẽ tự động xóa sp đó, hay do admin lọc ra xóa cũng dc.

<< thời gian trên được tính từ lúc sp đấu giá kết thúc>> nên ht phải lưu lại thời gian kết thúc khi phiên đấu giá kết thúc <<chỗ cập nhật hệ thống>>. Thời gian đấu giá kết thúc thực sự có khi sẽ khác thời gian đấu giá kết thúc mà seller yêu cầu.

1. Phát sinh vấn đề, nếu như trước ta cho seller thích đánh giá bao nhiêu buyer tùy, thì lỡ buyer và seller liên kết với nhau làm tăng điểm uy tín thì sao, lúc này feedback của ta giảm độ uy tín

Nên hệ thống quy định chỉ cho seller đánh giá 1 buyer.

<<đơn giản đấu giá ko phải bán thông thường, sp đấu giá thường chỉ một>>>

Quản lý

cho phép người bán thay đổi thời gian kết thúc đấu giá – sản phẩm đang trên sàn

# gợi ý:

1. phân quyền cho người quản lý ngoài admin còn có các mod: mục đích để theo dõi sản phẩm đăng lên. Có thể ko thể kiểm soát hết, nhưng nếu phát hiện sản phẩm vi phạm pháp luật (ma túy, nội tạng, động vật quý hiếm) phải hủy ngay.

Đồng thời bạn cũng nghĩ cách làm sao để nhận biết được các sản phẩm đó, ai đó mua bán phát hiện thì có thể thông báo lại với hệ thống (vì comment là chỉ trao đổi, mua bán cho từng sản phẩm, hiện lên chính trang sản phẩm đó, hệ thống thì ko thể dựa vào đó để lấy ý kiến từ khách hàng).

1. nghiệp vụ đấu giá trên ebay khá thú vị đó, nó ko chỉ đơn giản là đặt giá cao nhất, mà còn có cách đặt ngầm.

Ví dụ người A đặt ngầm 395$, người B ko hề biết giá đó, và đặt là 350$. kết thúc chiến thắng là người A với giá 351$

<http://netforbeginners.about.com/cs/buyingselling/a/ebay101examples.htm>

hoặc một câu chuyện khác trong svn/requirement **shop - hoc hoi eBay.docx**