

0.1 Đặc tả chức năng

0.1.1 Đặc tả Use Case: Đăng ký nhà hàng

Mã use case	UC-007	Tên use case	Đăng ký nhà hàng			
Tác nhân	Khách hàng (Đối tác tiềm năng)					
Mục đích sử dụng	Cho phép người dùng gửi yêu cầu đăng ký mở nhà hàng mới trên hệ thống.					
Sự kiện kích hoạt	Người dùng nhấn nút "Đăng ký quán" trên giao diện.					
Tiền đề kiện	Người dùng đã đăng nhập và tài khoản đang hoạt động.					
Luồng sự kiện chính	STT	Thực hiện bởi	Hành động			
	1	Khách hàng	Nhập thông tin nhà hàng (Tên, địa chỉ, liên hệ, giờ mở cửa...).			
	2	Hệ thống	Kiểm tra tính hợp lệ của dữ liệu nhập vào.			
	3	Hệ thống	Tạo hồ sơ đăng ký với trạng thái "Đã nộp" (Submitted).			
	4	Hệ thống	Thông báo đăng ký thành công và chờ duyệt.			
Luồng sự kiện thay thế	STT	Thực hiện bởi	Hành động			
	2a	Hệ thống	Hiển thị thông báo lỗi nếu dữ liệu thiếu hoặc sai định dạng.			
Hậu điều kiện	Hồ sơ đăng ký được lưu vào hệ thống, chờ Admin phê duyệt.					

Bảng 0.1: Đặc tả Use Case Đăng ký nhà hàng

Dữ liệu đầu vào cho use case Đăng ký nhà hàng:

STT	Trường dữ liệu	Mô tả	Bắt buộc?	Điều kiện hợp lệ
1	Name	Tên hiển thị của quán	Có	Tối đa 100 ký tự
2	Description	Giới thiệu ngắn gọn	Có	Tối đa 500 ký tự
3	CuisineType	Ví dụ: Cơm, Phở, Trà sữa	Có	Tối đa 50 ký tự
4	Street	Số nhà, tên đường	Có	Tối đa 200 ký tự
5	City	Tên thành phố	Có	Tối đa 100 ký tự
6	State	Tên tỉnh hoặc bang	Có	Tối đa 100 ký tự

(Tiếp tục trang sau)

(Tiếp theo từ trang trước)

STT	Trường dữ liệu	Mô tả	Bắt buộc?	Điều kiện hợp lệ
7	ZipCode	Zip Code	Có	Tối đa 20 ký tự
8	Country	Tên quốc gia	Có	Tối đa 100 ký tự
9	PhoneNumber	SĐT liên hệ của quán	Có	Tối đa 30 ký tự
10	Email	Email liên hệ	Có	Đúng định dạng Email
11	BusinessHours	Khung giờ hoạt động	Có	Tối đa 200 ký tự
12	LogoUrl	Đường dẫn ảnh đại diện	Không	URL hợp lệ
13	Latitude	Tọa độ địa lý	Không	-90 đến 90
14	Longitude	Tọa độ địa lý	Không	-180 đến 180

Bảng 0.2: Dữ liệu đầu vào Đăng ký nhà hàng

0.1.2 Đặc tả Use Case: Duyệt đăng ký nhà hàng

Mã use case	UC-012	Tên use case	Duyệt đăng ký nhà hàng
Tác nhân	Quản trị viên (Admin)		
Mục đích sử dụng	Cho phép Admin xem xét và phê duyệt yêu cầu đăng ký nhà hàng, đồng thời khởi tạo nhà hàng mới trên hệ thống.		
Sự kiện kích hoạt	Admin nhấn nút "Duyệt" (Approve) trên chi tiết hồ sơ đăng ký.		
Tiền đề kiện	Admin đã đăng nhập. Hồ sơ đăng ký tồn tại và đang ở trạng thái chờ duyệt (Submitted/UnderReview).		
Luồng sự kiện chính	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	1	Admin	Nhập ghi chú (tùy chọn) và xác nhận duyệt.
	2	Hệ thống	Tạo mới thực thể Nhà hàng (Restaurant) từ thông tin đăng ký.
	3	Hệ thống	Gán quyền Chủ sở hữu (Owner) cho tài khoản người đăng ký.
	4	Hệ thống	Cập nhật trạng thái hồ sơ thành "Đã duyệt" (Approved).
	5	Hệ thống	Gửi thông báo thành công cho Admin và người đăng ký.
Luồng sự kiện thay thế	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	2a	Hệ thống	Báo lỗi nếu quá trình tạo nhà hàng hoặc gán quyền thất bại.
Hậu điều kiện	Nhà hàng mới được tạo và hiển thị trên hệ thống. Người đăng ký có quyền quản lý nhà hàng đó.		

Bảng 0.3: Đặc tả Use Case Duyệt đăng ký nhà hàng

Dữ liệu đầu vào cho use case Duyệt đăng ký nhà hàng:

STT	Trường dữ liệu	Mô tả	Bắt buộc?	Điều kiện hợp lệ
1	RegistrationId	ID của hồ sơ đăng ký	Có	GUID hợp lệ, tồn tại

(Tiếp tục trang sau)

(Tiếp theo từ trang trước)

STT	Trường dữ liệu	Mô tả	Bắt buộc?	Điều kiện hợp lệ
2	Note	Ghi chú nội bộ của Admin	Không	Tối đa 500 ký tự

Bảng 0.4: Dữ liệu đầu vào Duyệt đăng ký nhà hàng

0.1.3 Đặc tả Use Case: Quản lý thực đơn

Mã use case	UC-008	Tên use case	Quản lý thực đơn
Tác nhân	Chủ nhà hàng (Restaurant Owner/Staff)		
Mục đích sử dụng	Cho phép nhà hàng tạo, cập nhật, xóa danh mục món ăn, món ăn và nhóm tùy chọn (size, topping) để xây dựng thực đơn hoàn chỉnh.		
Sự kiện kích hoạt	Chủ nhà hàng truy cập trang quản lý thực đơn và thực hiện các thao tác CRUD.		
Tiền kiện	Người dùng đã đăng nhập và có quyền quản lý nhà hàng (Owner hoặc Staff). Nhà hàng đã được duyệt và tồn tại trong hệ thống.		
Luồng sự kiện chính	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	1	Chủ nhà hàng	Chọn chức năng quản lý danh mục/món ăn/nhóm tùy chọn.
	2	Chủ nhà hàng	Nhập thông tin chi tiết (tên, mô tả, giá, hình ảnh...).
	3	Hệ thống	Kiểm tra tính hợp lệ của dữ liệu đầu vào (không rỗng, giá > 0, định dạng URL...).
	4	Hệ thống	Kiểm tra quyền sở hữu (danh mục/món phải thuộc nhà hàng đang quản lý).
	5	Hệ thống	Tạo/cập nhật thực thể trong cơ sở dữ liệu (MenuItem, Menu-Category).
	6	Hệ thống	Phát sự kiện domain (MenuItemCreated, MenuItemUpdated, MenuItemDeleted...).
	7	Hệ thống	Cập nhật read model Full-MenuView để đồng bộ dữ liệu hiển thị.
	8	Hệ thống	Thông báo thành công và hiển thị danh sách cập nhật.
Luồng sự kiện thay thế	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	3a	Hệ thống	Hiển thị lỗi nếu dữ liệu không hợp lệ (tên rỗng, giá âm, URL sai định dạng).

(Tiếp tục trang sau)

(Tiếp theo từ trang trước)

	4a	Hệ thống	Từ chối thao tác nếu món ăn/danh mục không thuộc nhà hàng (ForbiddenAccessException).
	5a	Hệ thống	Báo lỗi nếu danh mục không tồn tại khi tạo món ăn mới.
Hậu kiện	Thực đơn được cập nhật thành công. Thay đổi được phản ánh ngay lập tức trên giao diện khách hàng thông qua FullMenu-View. Sự kiện domain được ghi lại phục vụ phân tích.		

Bảng 0.5: Đặc tả Use Case Quản lý thực đơn

Dữ liệu đầu vào cho use case Quản lý thực đơn (Tạo món ăn mới):

STT	Trường dữ liệu	Mô tả	Bắt buộc?	Điều kiện hợp lệ
1	RestaurantId	ID nhà hàng	Có	GUID hợp lệ
2	MenuCategoryId	ID danh mục món ăn	Có	GUID hợp lệ, tồn tại
3	Name	Tên món ăn	Có	Không rỗng, không chỉ khoảng trắng
4	Description	Mô tả chi tiết món	Có	Không rỗng, không chỉ khoảng trắng
5	Price	Giá cơ bản	Có	Số thực > 0
6	Currency	Đơn vị tiền tệ	Có	Mã tiền tệ hợp lệ (VND, USD...)
7	ImageUrl	Đường dẫn ảnh món	Không	URL hợp lệ hoặc null
8	IsAvailable	Trạng thái còn hàng	Không	Boolean (mặc định: true)
9	DietaryTagIds	Danh sách tag dinh dưỡng	Không	Danh sách GUID (Vegetarian, Spicy...)

Bảng 0.6: Dữ liệu đầu vào Quản lý thực đơn - Tạo món ăn

0.1.4 Đặc tả Use Case: Tìm kiếm nhà hàng

Mã use case	UC-002	Tên use case	Tìm kiếm nhà hàng
Tác nhân	Khách hàng		
Mục đích sử dụng	Cho phép khách hàng tìm kiếm nhà hàng theo tên, món ăn, loại hình ẩm thực, vị trí địa lý và các bộ lọc khác (đánh giá, tag, khuyến mãi).		
Sự kiện kích hoạt	Khách hàng nhập từ khóa tìm kiếm hoặc chọn bộ lọc trên giao diện.		
Tiền kiện	Không yêu cầu đăng nhập. Hệ thống có dữ liệu nhà hàng đã được duyệt (IsVerified = true).		
Luồng sự kiện chính	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	1	Khách hàng	Nhập từ khóa tìm kiếm (tên nhà hàng/món ăn) hoặc chọn bộ lọc.
	2	Hệ thống	Validate dữ liệu đầu vào (độ dài, định dạng tọa độ, phạm vi giá trị).
	3	Hệ thống	Xây dựng câu truy vấn SQL với điều kiện lọc (WHERE clauses).
	4	Hệ thống	Tính toán khoảng cách (nếu có tọa độ) bằng công thức Haversine.
	5	Hệ thống	Sắp xếp kết quả theo tiêu chí (rating/distance/popularity/name).
	6	Hệ thống	Phân trang kết quả (PageNumber, PageSize).
	7	Hệ thống	Trả về danh sách nhà hàng và facets (nếu yêu cầu).
Luồng sự kiện thay thế	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	2a	Hệ thống	Trả về lỗi validation nếu tham số không hợp lệ (PageSize > 50, tọa độ ngoài phạm vi...).

(Tiếp tục trang sau)

(Tiếp theo từ trang trước)

	7a	Hệ thống	Trả về danh sách rỗng nếu không tìm thấy kết quả phù hợp.
Hậu điều kiện		Danh sách nhà hàng được hiển thị với thông tin: tên, logo, loại ẩm thực, đánh giá, khoảng cách (nếu có). Facets (bộ lọc động) được cập nhật dựa trên kết quả hiện tại.	

Bảng 0.7: Đặc tả Use Case Tìm kiếm nhà hàng

Dữ liệu đầu vào cho use case Tìm kiếm nhà hàng:

STT	Trường dữ liệu	Mô tả	Bắt buộc?	Điều kiện hợp lệ
1	Q	Từ khóa tìm kiếm	Không	Tối đa 100 ký tự
2	Cuisine	Loại ẩm thực	Không	Tối đa 50 ký tự
3	Lat	Vĩ độ	Không	-90 đến 90
4	Lng	Kinh độ	Không	-180 đến 180
5	MinRating	Đánh giá tối thiểu	Không	0 đến 5
6	Sort	Tiêu chí sắp xếp	Không	rating hoặc distance hoặc popularity
7	Bbox	Bounding box (bản đồ)	Không	minLon, minLat, maxLon, maxLat
8	Tags	Danh sách tag (tên)	Không	Tối đa 20 tag, mỗi tag <= 100 ký tự
9	TagIds	Danh sách tag (ID)	Không	Tối đa 20 GUID
10	DiscountedOnly	Chỉ nhà hàng có KM	Không	Boolean
11	PageNumber	Số trang	Có	>= 1
12	PageSize	Kích thước trang	Có	1 đến 50
13	IncludeFacets	Bao gồm facets	Không	Boolean (mặc định: false)

Bảng 0.8: Dữ liệu đầu vào Tìm kiếm nhà hàng

0.1.5 Đặc tả Use Case: Đặt hàng cá nhân

Mã use case	UC-003	Tên use case	Đặt hàng cá nhân
Tác nhân	Khách hàng		
Mục đích sử dụng	Cho phép khách hàng chọn món ăn, tùy chỉnh, áp dụng mã giảm giá và hoàn tất đơn hàng với thanh toán trực tuyến hoặc tiền mặt.		
Sự kiện kích hoạt	Khách hàng nhấn nút "Đặt hàng" sau khi đã chọn món và điền đầy đủ thông tin giao hàng.		
Tiền kiện	Khách hàng đã đăng nhập. Nhà hàng đang hoạt động. Giỏ hàng có ít nhất 1 món.		
Luồng sự kiện chính	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	1	Khách hàng	Chọn món ăn từ thực đơn, tùy chỉnh (size, topping) nếu có.
	2	Khách hàng	Thêm món vào giỏ hàng (tối đa 50 món, mỗi món tối đa 10 phần).
	3	Khách hàng	Chọn địa chỉ giao hàng từ danh sách hoặc nhập mới.
	4	Khách hàng	Nhập mã coupon (tùy chọn) và số tiền tip (tùy chọn).
	5	Hệ thống	Kiểm tra tính hợp lệ: nhà hàng hoạt động, món ăn còn hàng, thuộc đúng nhà hàng.
	6	Hệ thống	Kiểm tra tùy chỉnh: nhóm tùy chỉnh được gán cho món, số lượng lựa chọn hợp lệ (min-max).
	7	Hệ thống	Tính toán tài chính: Subtotal, Discount (nếu có coupon), DeliveryFee, Tax, Tip, TotalAmount.
	8	Hệ thống	Kiểm tra và tăng số lần sử dụng coupon (nếu có) trong cùng transaction.
	9	Khách hàng	Chọn phương thức thanh toán (CreditCard, PayPal, Apple-Pay, GooglePay, COD).

(Tiếp tục trang sau)

(Tiếp theo từ trang trước)

	10	Hệ thống	Tạo PaymentIntent (Stripe) nếu thanh toán online, lưu PaymentIntentId vào Order.
	11	Hệ thống	Tạo Order với trạng thái PendingPayment (online) hoặc Placed (COD).
	12	Hệ thống	Lưu Order vào database, phát sự kiện OrderPlaced.
	13	Hệ thống	Trả về OrderId, OrderNumber, TotalAmount và ClientSecret (nếu online).
Luồng sự kiện thay thế	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	5a	Hệ thống	Báo lỗi nếu nhà hàng không tồn tại hoặc không hoạt động.
	5b	Hệ thống	Báo lỗi nếu món ăn không tồn tại, không còn hàng hoặc không thuộc nhà hàng.
	6a	Hệ thống	Báo lỗi nếu nhóm tùy chỉnh không được gán cho món hoặc số lượng lựa chọn sai.
	8a	Hệ thống	Báo lỗi nếu coupon không hợp lệ, hết hạn hoặc đã hết lượt sử dụng.
	10a	Hệ thống	Báo lỗi nếu không tạo được PaymentIntent (lỗi Stripe API).
Hậu kiện	Đơn hàng được tạo thành công với trạng thái phù hợp. Sự kiện OrderPlaced được phát ra để thông báo cho nhà hàng. Nếu thanh toán online, khách hàng được chuyển đến trang thanh toán Stripe. Nếu COD, đơn hàng chuyển trạng thái Placed ngay lập tức.		

Bảng 0.9: Đặc tả Use Case Đặt hàng cá nhân

Dữ liệu đầu vào cho use case Đặt hàng cá nhân:

STT	Trường dữ liệu	Mô tả	Bắt buộc?	Điều kiện hợp lệ
1	CustomerId	ID khách hàng	Có	GUID hợp lệ, trùng với user hiện tại
2	RestaurantId	ID nhà hàng	Có	GUID hợp lệ, nhà hàng tồn tại
3	Items	Danh sách món ăn	Có	Tối thiểu 1, tối đa 50 món
4	Items[].MenuItemId	ID món ăn	Có	GUID hợp lệ, món tồn tại
5	Items[].Quantity	Số lượng	Có	1 đến 10
6	Items[].Customizations	Danh sách tùy chỉnh	Không	Phụ thuộc món ăn
7	DeliveryAddress. Street	Số nhà, đường	Có	Tối đa 200 ký tự
8	DeliveryAddress. City	Thành phố	Có	Tối đa 100 ký tự
9	DeliveryAddress. State	Tỉnh/Bang	Có	Tối đa 100 ký tự
10	DeliveryAddress. ZipCode	Mã bưu điện	Có	Tối đa 20 ký tự
11	DeliveryAddress. Country	Quốc gia	Có	Tối đa 100 ký tự
12	PaymentMethod	Phương thức thanh toán	Có	CreditCard, PayPal, ApplePay, GooglePay, COD
13	Special Instructions	Ghi chú đặc biệt	Không	Tối đa 500 ký tự
14	CouponCode	Mã giảm giá	Không	Tối đa 50 ký tự
15	TipAmount	Tiền tip	Không	≥ 0
16	TeamCartId	ID giỏ hàng nhóm	Không	GUID hợp lệ (nếu từ TeamCart)

Bảng 0.10: Dữ liệu đầu vào Đặt hàng cá nhân

0.1.6 Đặc tả Use Case: Khởi tạo TeamCart

Mã use case	UC-004a	Tên use case	Khởi tạo TeamCart
Tác nhân	Khách hàng (Host)		
Mục đích sử dụng	Cho phép khách hàng tạo một giỏ hàng nhóm (TeamCart) để mời những người khác cùng đặt món từ một nhà hàng cụ thể.		
Sự kiện kích hoạt	Khách hàng chọn chức năng "Đặt nhóm" (Group Order) trên giao diện chi tiết nhà hàng.		
Tiền kiện	Khách hàng đã đăng nhập. Nhà hàng tồn tại và đang hoạt động.		
Luồng sự kiện chính	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	1	Khách hàng	Chọn nhà hàng và thiết lập thông tin giỏ nhóm (Tên hiển thị của Host, Thời gian chốt đơn).
	2	Hệ thống	Kiểm tra tính hợp lệ của dữ liệu (Tên host không rỗng, thời gian chốt đơn phải ở tương lai nếu có).
	3	Hệ thống	Tạo mới TeamCart với trạng thái Active. Tạo ShareToken duy nhất.
	4	Hệ thống	Thêm người tạo vào danh sách thành viên với vai trò Host.
	5	Hệ thống	Trả về thông tin TeamCart và Link chia sẻ (ShareToken).
Luồng sự kiện thay thế	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	2a	Hệ thống	Báo lỗi nếu nhà hàng không tồn tại hoặc thời gian chốt đơn không hợp lệ (trong quá khứ).
Hậu kiện	TeamCart được tạo thành công. Host nhận được link chia sẻ để gửi cho các thành viên khác.		

Bảng 0.11: Đặc tả Use Case Khởi tạo TeamCart

Dữ liệu đầu vào cho use case Khởi tạo TeamCart:

STT	Trường dữ liệu	Mô tả	Bắt buộc?	Điều kiện hợp lệ
1	RestaurantId	ID nhà hàng	Có	GUID hợp lệ, nhà hàng tồn tại
2	HostName	Tên hiển thị của Host	Có	Không rỗng, tối đa 200 ký tự
3	DeadlineUtc	Thời gian chốt đơn	Không	Thời gian trong tương lai (nếu có)

Bảng 0.12: Dữ liệu đầu vào Khởi tạo TeamCart

0.1.7 Đặc tả Use Case: Tham gia TeamCart

Mã use case	UC-004b	Tên use case	Tham gia TeamCart
Tác nhân	Khách hàng (Member)		
Mục đích sử dụng	Cho phép khách hàng tham gia vào một giỏ hàng nhóm thông qua liên kết chia sẻ để cùng đặt món.		
Sự kiện kích hoạt	Khách hàng truy cập vào đường dẫn chia sẻ (Share Link) của TeamCart.		
Tiền đề	Khách hàng đã đăng nhập. TeamCart tồn tại, đang hoạt động (Active) và chưa bị khóa. Mã chia sẻ (ShareToken) hợp lệ.		
Luồng sự kiện chính	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	1	Khách hàng	Nhập tên hiển thị (Guest-Name) để tham gia nhóm.
	2	Hệ thống	Kiểm tra sự tồn tại của TeamCart.
	3	Hệ thống	Xác thực mã chia sẻ (ShareToken).
	4	Hệ thống	Kiểm tra trạng thái TeamCart (phải là Active) và quyền tham gia (chưa tham gia trước đó).
	5	Hệ thống	Thêm người dùng vào danh sách thành viên với vai trò Guest.
	6	Hệ thống	Thông báo thành công và chuyển hướng đến giao diện chi tiết TeamCart.
Luồng sự kiện thay thế	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	2a	Hệ thống	Báo lỗi nếu TeamCart không tồn tại.
	3a	Hệ thống	Báo lỗi nếu mã chia sẻ không hợp lệ hoặc đã hết hạn.
	4a	Hệ thống	Báo lỗi nếu TeamCart đã bị khóa, đã chốt đơn hoặc người dùng đã là thành viên.
Hậu điều kiện	Người dùng trở thành thành viên của TeamCart, có quyền thêm món ăn vào giỏ chung.		

Bảng 0.13: Đặc tả Use Case Tham gia TeamCart

Dữ liệu đầu vào cho use case Tham gia TeamCart:

STT	Trường dữ liệu	Mô tả	Bắt buộc?	Điều kiện hợp lệ
1	TeamCartId	ID giỏ hàng nhóm	Có	GUID hợp lệ, tồn tại
2	ShareToken	Mã chia sẻ	Có	Tối đa 100 ký tự, khớp với TeamCart
3	GuestName	Tên hiển thị	Có	Không rỗng, tối đa 200 ký tự

Bảng 0.14: Dữ liệu đầu vào Tham gia TeamCart

0.1.8 Đặc tả Use Case: Chốt đơn TeamCart

Mã use case	UC-004c	Tên use case	Chốt đơn TeamCart
Tác nhân	Khách hàng (Host)		
Mục đích sử dụng	Cho phép Host khóa giỏ hàng, chờ các thành viên thanh toán và hoàn tất việc chuyển đổi TeamCart thành đơn hàng chính thức.		
Sự kiện kích hoạt	Host nhấn nút "Đặt hàng" sau khi đã đủ điều kiện.		
Tiền kiện	TeamCart đang hoạt động (Active) và có món ăn. Host đã đăng nhập.		
Luồng sự kiện chính	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	1	Host	Chọn chức năng "Khóa đơn" để ngăn chặn việc thêm/bớt món.
	2	Hệ thống	Tính toán chi phí (Tổng tiền, Thuế, Phí vận chuyển) và chia tiền cho từng thành viên. Chuyển trạng thái sang "Locked".
	3	Thành viên	Thực hiện thanh toán phần tiền của mình (thanh toán online hoặc COD).
	4	Hệ thống	Cập nhật trạng thái thanh toán. Khi đủ tiền, chuyển trạng thái TeamCart sang "Ready-ToConfirm".
	5	Host	Nhập thông tin giao hàng và xác nhận đặt hàng cuối cùng.
	6	Hệ thống	Kiểm tra tính nhất quán của dữ liệu (Quote Version, Tổng tiền đã đóng).
	7	Hệ thống	Kiểm tra và chốt hạn mức sử dụng Coupon (nếu có).
	8	Hệ thống	Tạo đơn hàng (Order) mới và chuyển trạng thái TeamCart sang "Converted".

(Tiếp tục trang sau)

(Tiếp theo từ trang trước)

	9	Hệ thống	Thông báo đặt hàng thành công cho tất cả thành viên.
Luồng sự kiện thay thế	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	6a	Hệ thống	Báo lỗi nếu thông tin báo giá (Quote) đã thay đổi hoặc không khớp.
	6b	Hệ thống	Báo lỗi nếu tổng số tiền thanh toán từ các thành viên chưa đủ khớp với tổng đơn hàng.
	7a	Hệ thống	Báo lỗi nếu Coupon hết lượt sử dụng tại thời điểm chốt đơn.
Hậu kiện	Đơn hàng được tạo thành công trên hệ thống. TeamCart hoàn tất vòng đời.		

Bảng 0.15: Đặc tả Use Case Chốt đơn TeamCart

Dữ liệu đầu vào cho use case Chốt đơn TeamCart (Bước xác nhận cuối cùng):

STT	Trường dữ liệu	Mô tả	Bắt buộc?	Điều kiện hợp lệ
1	TeamCartId	ID giỏ hàng nhóm	Có	GUID hợp lệ, trạng thái ReadyToConfirm
2	Street	Số nhà, tên đường	Có	Tối đa 200 ký tự
3	City	Thành phố	Có	Tối đa 100 ký tự
4	State	Tỉnh/Bang	Có	Tối đa 100 ký tự
5	ZipCode	Mã bưu điện	Có	Tối đa 20 ký tự
6	Country	Quốc gia	Có	Tối đa 100 ký tự
7	Special Instructions	Ghi chú đơn hàng	Không	Tối đa 500 ký tự
8	QuoteVersion	Phiên bản báo giá	Có	Khớp với phiên bản hiện tại của Cart

Bảng 0.16: Dữ liệu đầu vào Chốt đơn TeamCart

0.1.9 Đặc tả Use Case: Xử lý đơn hàng

Mã use case	UC-009	Tên use case	Xử lý đơn hàng
Tác nhân	Nhà hàng (Restaurant Staff)		
Mục đích sử dụng	Cho phép nhà hàng tiếp nhận, xử lý và cập nhật trạng thái đơn hàng theo quy trình từ lúc nhận đơn đến khi giao thành công.		
Sự kiện kích hoạt	Nhà hàng nhận được thông báo có đơn hàng mới (trạng thái Placed) trên giao diện quản lý.		
Tiền đề	Đơn hàng tồn tại và đang ở trạng thái chờ xử lý (Placed). Người dùng có quyền quản lý đơn hàng của nhà hàng.		
Luồng sự kiện chính	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	1	Nhà hàng	Xem chi tiết đơn hàng mới và chọn "Chấp nhận" (Accept).
	2	Nhà hàng	Nhập thời gian giao hàng dự kiến (Estimated Delivery Time).
	3	Hệ thống	Kiểm tra trạng thái đơn hàng, cập nhật sang "Accepted" và thông báo cho khách hàng.
	4	Nhà hàng	Chuyển trạng thái sang "Đang chuẩn bị" (Preparing) khi bắt đầu chế biến.
	5	Hệ thống	Cập nhật trạng thái sang "Preparing" và thông báo tiến độ.
	6	Nhà hàng	Chuyển trạng thái sang "Sẵn sàng giao" (ReadyForDelivery) khi món ăn hoàn tất.
	7	Hệ thống	Cập nhật trạng thái sang "ReadyForDelivery", thông báo cho tài xế hoặc khách hàng đến lấy.
	8	Nhà hàng	Xác nhận "Đã giao" (Delivered) khi đơn hàng được giao thành công cho khách.

(Tiếp tục trang sau)

(Tiếp theo từ trang trước)

	9	Hệ thống	Cập nhật trạng thái sang "Delivered", ghi nhận doanh thu và hoàn tất đơn hàng.
Luồng sự kiện thay thế	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	1a	Nhà hàng	Chọn "Từ chối" (Reject) đơn hàng.
	1b	Nhà hàng	Nhập lý do từ chối (hết món, quá tải...).
	3a	Hệ thống	Cập nhật trạng thái sang "Rejected", hoàn tiền cho khách (nếu đã thanh toán) và gửi thông báo hủy.
Hậu kiện	Đơn hàng kết thúc ở trạng thái Delivered (thành công) hoặc Rejected (hủy bỏ). Lịch sử trạng thái được ghi lại đầy đủ.		

Bảng 0.17: Đặc tả Use Case Xử lý đơn hàng

Dữ liệu đầu vào cho use case Xử lý đơn hàng (Các thao tác chính):

STT	Trường dữ liệu	Mô tả	Bắt buộc?	Điều kiện hợp lệ
1	OrderId	ID đơn hàng	Có	GUID hợp lệ, tồn tại
2	Action	Hành động xử lý	Có	Accept, Reject, MarkPreparing, MarkReady, MarkDelivered
3	Estimated DeliveryTime	Thời gian giao dự kiến	Có (khi Accept)	Thời gian > Hiện tại
4	RejectionReason	Lý do từ chối	Có (khi Reject)	Tối đa 200 ký tự

Bảng 0.18: Dữ liệu đầu vào Xử lý đơn hàng

0.1.10 Đặc tả Use Case: Đánh giá nhà hàng

Mã use case	UC-006	Tên use case	Đánh giá nhà hàng
Tác nhân	Khách hàng		
Mục đích sử dụng	Cho phép khách hàng đánh giá chất lượng dịch vụ và món ăn của nhà hàng sau khi hoàn tất đơn hàng.		
Sự kiện kích hoạt	Khách hàng chọn chức năng "Đánh giá" trên lịch sử đơn hàng đã giao thành công.		
Tiền đề kiện	Khách hàng đã đăng nhập. Đơn hàng đã hoàn tất (Delivered). Khách hàng chưa từng đánh giá nhà hàng này trước đó (hoặc hệ thống cho phép đánh giá lại).		
Luồng sự kiện chính	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	1	Khách hàng	Chọn mức đánh giá (số sao từ 1 đến 5) và nhập nội dung bình luận (tùy chọn).
	2	Hệ thống	Kiểm tra tính hợp lệ của dữ liệu (số sao trong phạm vi, độ dài bình luận).
	3	Hệ thống	Kiểm tra điều kiện nghiệp vụ: Đơn hàng phải thuộc về khách hàng và đã giao thành công.
	4	Hệ thống	Kiểm tra trùng lặp: Đảm bảo khách hàng chưa đánh giá đơn hàng này (hoặc nhà hàng này) trước đó.
	5	Hệ thống	Lưu đánh giá vào hệ thống, cập nhật điểm đánh giá trung bình của nhà hàng và hiển thị thông báo thành công.
Luồng sự kiện thay thế	STT	Thực hiện bởi	Hành động
	2a	Hệ thống	Báo lỗi nếu số sao không hợp lệ hoặc nội dung quá dài.
	3a	Hệ thống	Báo lỗi nếu đơn hàng chưa hoàn tất hoặc không tồn tại.
	4a	Hệ thống	Báo lỗi nếu khách hàng đã đánh giá trước đó (ReviewAlreadyExists).

(Tiếp tục trang sau)

(Tiếp theo từ trang trước)

Hậu kiện	Đánh giá được hiển thị công khai trên trang chi tiết nhà hàng. Điểm số trung bình của nhà hàng được tính toán lại.
-----------------	---

Bảng 0.19: Đặc tả Use Case Đánh giá nhà hàng

Dữ liệu đầu vào cho use case Đánh giá nhà hàng:

STT	Trường dữ liệu	Mô tả	Bắt buộc?	Điều kiện hợp lệ
1	OrderId	ID đơn hàng	Có	GUID hợp lệ, đã giao
2	RestaurantId	ID nhà hàng	Có	GUID hợp lệ
3	Rating	Điểm đánh giá	Có	Số nguyên từ 1 đến 5
4	Title	Tiêu đề đánh giá	Không	Tối đa 100 ký tự
5	Comment	Nội dung chi tiết	Không	Tối đa 1000 ký tự

Bảng 0.20: Dữ liệu đầu vào Đánh giá nhà hàng