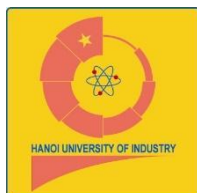


TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHIỆP HÀ NỘI
KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

=====***=====



BÁO CÁO BTL THUỘC HỌC PHẦN:
THIẾT KẾ PHẦN MỀM

PHÂN TÍCH THIẾT KẾ HỆ THỐNG
WEBSITE TRANH DÂN GIAN ĐÔNG HỒ

GVHD: Ths Nguyễn Thị Thanh Huyền
Nhóm - Lớp: 7 -TKPM_2024IT6096005
Thành viên: Nguyễn Văn Chiến - 2022601676
Phạm Đình Danh - 2022600249
Trần Hồng Quân - 2022601414
Vi Hải Anh - 2022601695

Hà Nội, Năm 2024

Mục Lục

Chương 1. Mô tả chức năng và dữ liệu	
1.1. Biểu đồ use case	
1.1.1 Các use case phần front end	
1.1.2 Các use case phần back end	
1.2 Biểu đồ thực thể liên kết	
1.3. Mô tả use case	
1.3.1 Mô tả use case Hủy đơn hàng (Trần Hồng Quân)	
1.3.2 Mô tả use case Đăng nhập (Phạm Đình Danh)	
1.3.3 Mô tả use case Đặt hàng (Nguyễn Văn Chiến)	
1.3.4 Mô tả use case Thêm hàng vào giỏ (Vi Hải Anh)	
1.3.5 Mô tả use case Bảo trì hỏi đáp (Trần Hồng Quân)	
1.3.6 Mô tả use case Quản lý liên hệ (Phạm Đình Danh)	
1.3.7 Mô tả use case Bảo trì danh mục sản phẩm(Nguyễn Văn Chiến)	
1.3.8 Mô tả use case Thống kê báo cáo (Vi Hải Anh)	
Chương 2. Phân tích use case	
2.1. Biểu đồ các lớp Entity của hệ thống	
2.2 Phân tích các use case	
2.2.1 Phân tích use case Hủy đơn hàng (Trần Hồng Quân)	
2.2.2 Phân tích use case Đăng nhập (Phạm Đình Danh)	
2.2.3 Phân tích use case Đặt hàng Nguyễn Văn Chiến)	
2.2.4 Phân tích use case Thêm hàng vào giỏ (Vi Hải Anh)	
2.2.5 Phân tích use case Bảo trì hỏi đáp (Trần Hồng Quân)	
2.2.6 Phân tích use case Quản lý liên hệ (Phạm Đình Danh)	
2.2.7 Phân tích use case Bảo trì danh mục sản phẩm Nguyễn Văn Chiến)	
2.2.8 Phân tích use case Thống kê báo cáo (Vi Hải Anh)	
Chương 3. Thiết kế giao diện	
3.1. Thiết kế giao diện cho các use case	
3.1.1 Giao diện use case Hủy đơn hàng (Trần Hồng Quân)	
3.1.2 Giao diện use case Đăng nhập (Phạm Đình Danh)	
3.1.3 Giao diện use case Đặt hàng (Nguyễn Văn Chiến)	
3.1.4 Giao diện usecase Thêm hàng vào giỏ (Vi Hải Anh)	
3.1.5 Giao diện use case Bảo trì hỏi đáp (Trần Hồng Quân)	

3.1.6 Giao diện use case Quản lý liên hệ (Phạm Đình Danh)	
3.1.7 Giao diện use case Bảo trì danh mục sản phẩm (Nguyễn Văn Chiến)	
3.1.8 Giao diện usecase Thống kê báo cáo (Vi Hải Anh)	

LỜI MỞ ĐẦU

Tranh dân gian Đông Hồ là một di sản văn hóa truyền thống đặc sắc của Việt Nam, mang trong mình giá trị nghệ thuật và bản sắc dân tộc. Tuy nhiên, việc tiếp cận các tác phẩm này vẫn còn nhiều hạn chế do khoảng cách địa lý và sự hạn hẹp trong phương thức kinh doanh truyền thống.

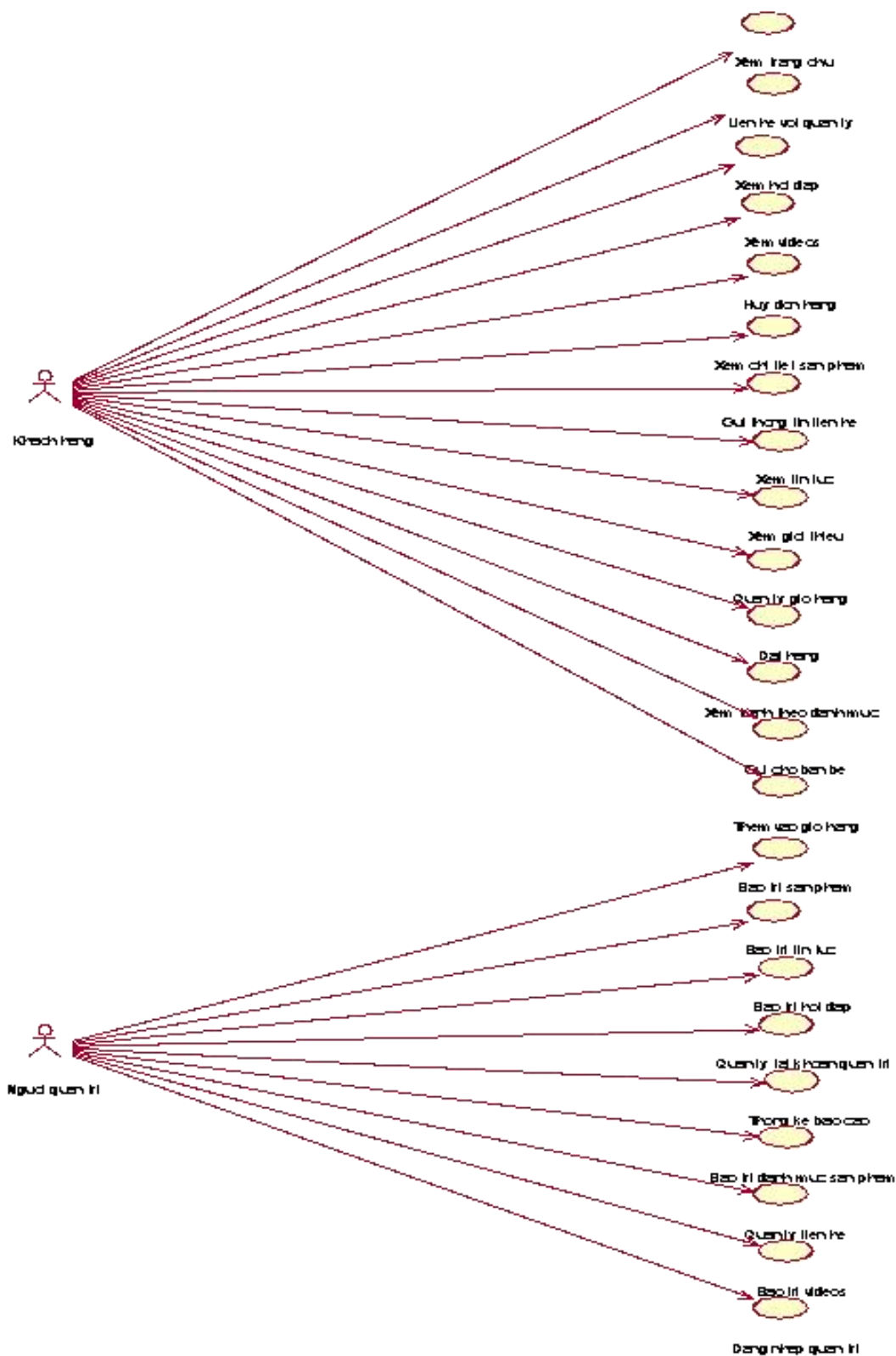
Với sự phát triển của công nghệ thông tin và thương mại điện tử, xây dựng hệ thống bán hàng trực tuyến cho tranh Đông Hồ là một giải pháp tối ưu nhằm mở rộng thị trường, tạo điều kiện thuận lợi cho người tiêu dùng tiếp cận, tìm hiểu và sở hữu các tác phẩm nghệ thuật truyền thống.

Đề tài "Thiết kế phần mềm cho hệ thống bán hàng website tranh dân gian Đông Hồ" hướng đến mục tiêu xây dựng một nền tảng thương mại điện tử hiện đại và tiện ích. Hệ thống sẽ cung cấp các chức năng như giới thiệu sản phẩm, đặt mua và thanh toán trực tuyến, đồng thời cung cấp thông tin về ý nghĩa và lịch sử của từng tác phẩm, giúp người mua hiểu rõ hơn về giá trị nghệ thuật của tranh Đông Hồ.

Chúng em xin chân thành gửi lời cảm ơn đến cô Nguyễn Thị Thanh Huyền, giảng viên môn Thiết kế phần mềm vì sự hướng dẫn và tận tâm dạy bảo trong thời gian làm bài tập lớn. Nhóm cũng xin gửi lời cảm ơn đến các bạn trong lớp học phần Thiết kế phần mềm. Sự đóng góp và ý kiến từ các bạn đã tạo nên môi trường học tập, trao đổi thông tin sôi nổi và cung cấp động lực quan trọng giúp nhóm hoàn thành bài tập lớn một cách hiệu quả.

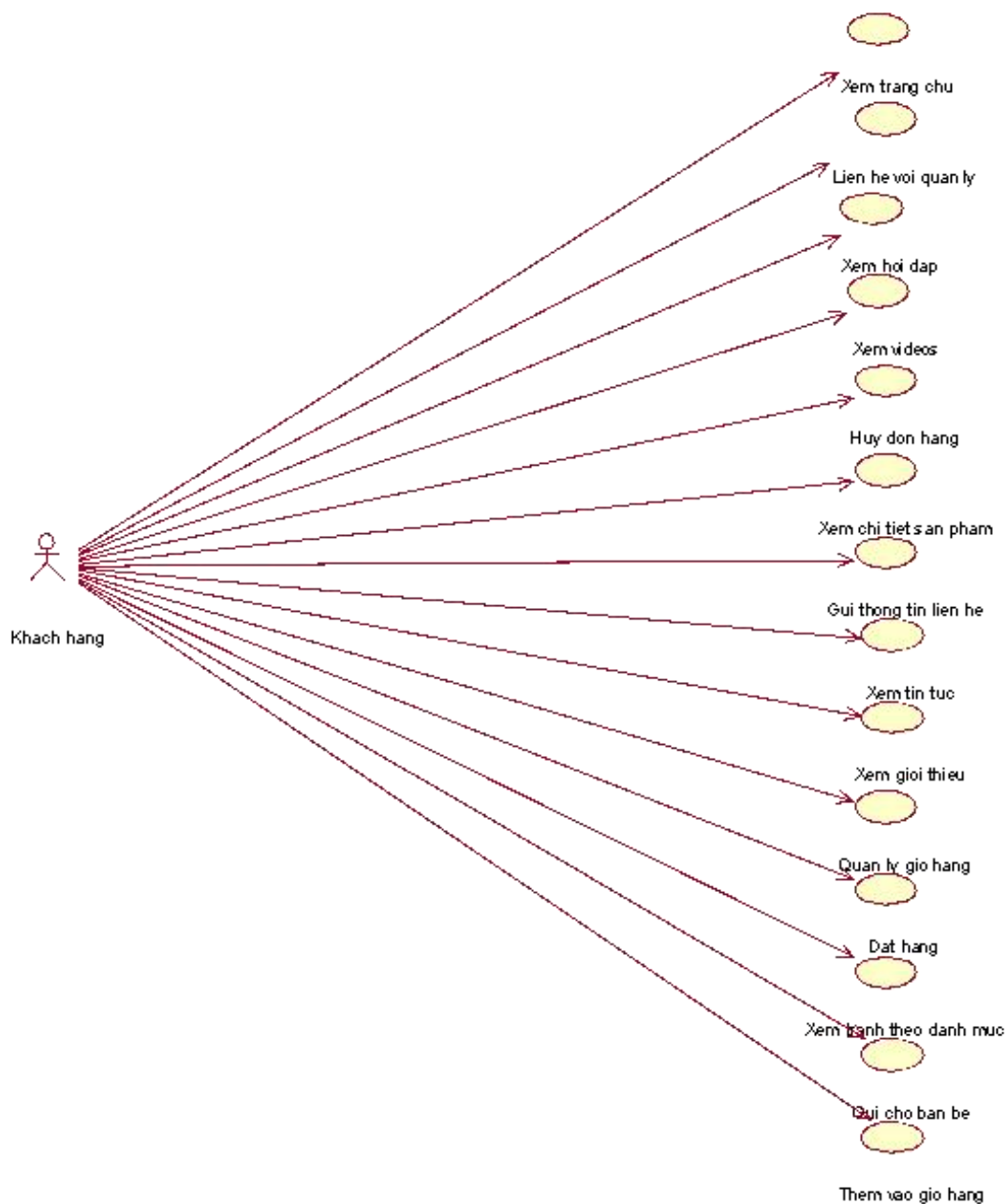
Chương 1. Mô tả chức năng và dữ liệu

1.1. Biểu đồ use case



Hình 1.1 Use case tổng quan

1.1.1 Các use case phần front end

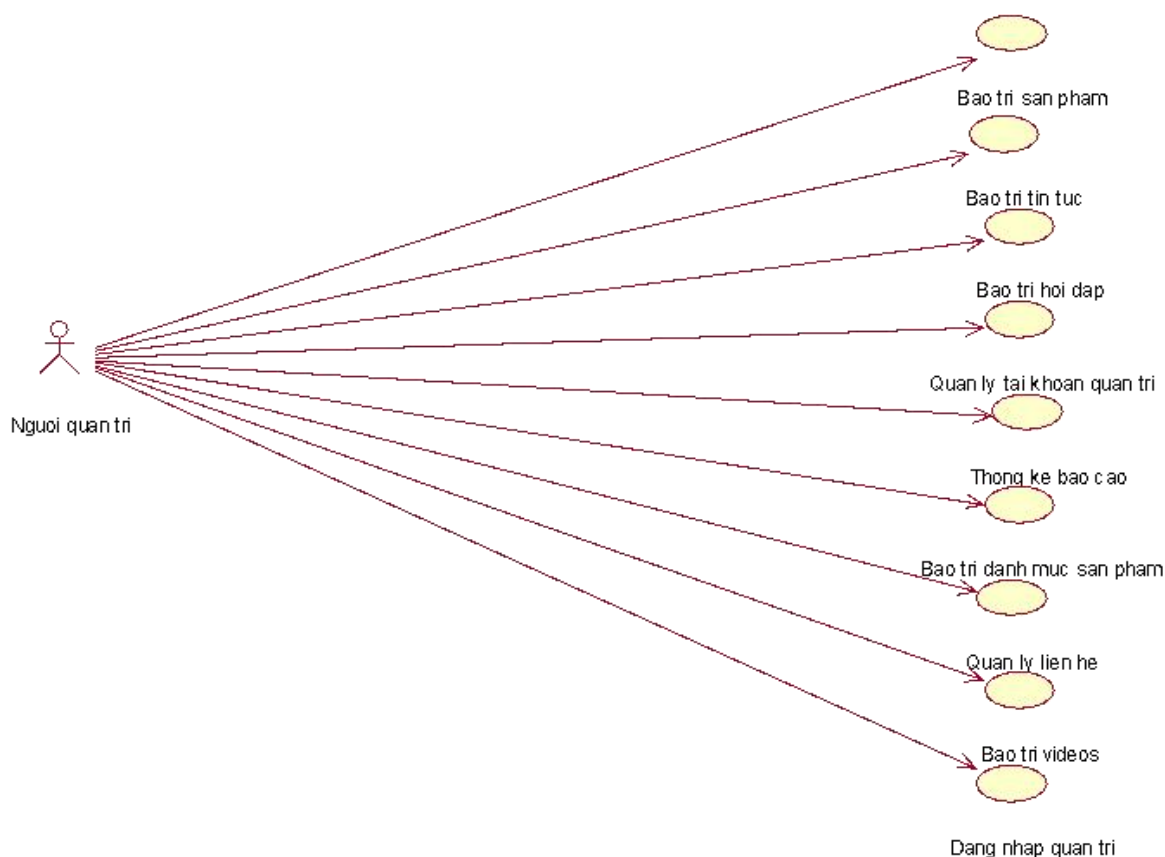


Hình 1.2 Use case font-end

1) **Xem trang chủ:** Cho phép khách hàng xem thông tin sản phẩm tiêu biểu và sản phẩm bán chạy.

- 2) **Liên hệ với quản lý:** Cho phép khách hàng liên hệ với người quản lý web.
- 3) **Xem hỏi đáp:** Cho phép khách hàng xem thông tin các thắc mắc của khách hàng khác và câu trả lời của người quản lý website.
- 4) **Xem videos:** Cho phép khách hàng xem video.
- 5) **Hủy đơn hàng:** Cho phép khách hàng hủy các đơn hàng đã thêm vào giỏ hàng.
- 6) **Xem mô tả sản phẩm:** Cho phép khách hàng xem mô tả sản phẩm.
- 7) **Gửi thông tin liên hệ:** Cho phép khách hàng gửi thông tin cá nhân của họ đến phía quản lý website liên hệ.
- 8) **Xem tin tức:** Cho phép khách hàng xem các tin tức và sự kiện về tranh Đông Hồ.
- 9) **Xem giới thiệu:** Cho phép khách hàng xem giới thiệu về tranh dân gian Đông Hồ.
- 10) **Quản lý giỏ hàng:** Cho phép khách hàng thêm hàng vào giỏ, sửa số lượng hàng, xóa một mặt hàng hoặc xóa toàn bộ mặt hàng trong giỏ.
- 11) **Đặt hàng:** Cho phép khách hàng đặt và mua các mặt hàng cso trong trang web và trong giỏ hàng.
- 12) **Xem tranh theo danh mục:** Cho phép khách hàng xem tranh theo từng danh mục.
- 13) **Gửi cho bạn bè:** Cho phép khách hàng chia sẻ tranh cho bạn bè.
- 14) **Thêm vào giỏ hàng:** Cho phép người dùng tiếp tục mua hàng trên website.

1.1.2 Các use case phần back end

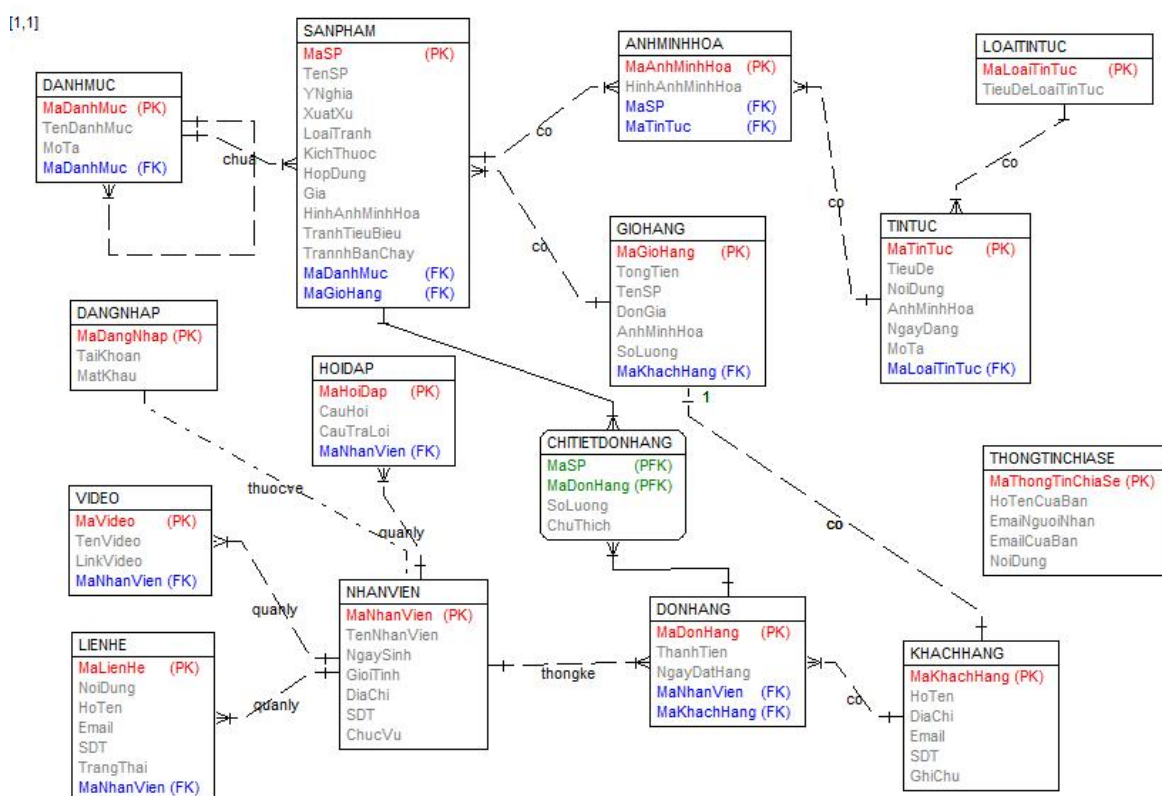


Hình 1.3 Use case back-end

- 1) **Bảo trì sản phẩm:** Cho phép người quản trị xem, thêm, sửa, xóa thông tin trong bảng SANPHAM.
- 2) **Bảo trì tin tức:** Cho phép người quản trị xem, thêm, sửa, xóa thông tin trong bảng TINTUC.
- 3) **Bảo trì hỏi đáp:** Cho phép người quản trị xem, thêm, sửa, xóa thông tin trong bảng HOIDAP.
- 4) **Quản lý tài khoản quản trị:** Cho phép người quản trị xem, thêm, sửa, xóa thông tin trong bảng NHANVIEN.
- 5) **Thống kê báo cáo:** Cho phép người quản trị xem thống kê báo cáo về doanh thu trong bảng DONHANG.
- 6) **Bảo trì danh mục sản phẩm:** Cho phép người quản trị xem, thêm, sửa, xóa thông tin trong bảng DANHMUC.

- 7) **Quản lý liên hệ:** Cho phép người quản xem, trả lời, cập nhật thông tin trong bảng LIENHE.
- 8) **Bảo trì videos:** Cho phép người quản trị xem, thêm, sửa, xóa thông tin trong bảng VIDEO.
- 9) **Đăng nhập:** Cho phép người quản trị đăng nhập vào tài khoản quản trị.

1.2 Biểu đồ thực thể liên kết



Hình 1.4 Biểu đồ thực thể liên kết

1.3. Mô tả use case

1.3.1 Mô tả use case Hủy đơn hàng (Trần Hồng Quân)

1. Tên use case:

Hủy đơn hàng.

2. Mô tả vấn đề :

Use case cho phép khách hàng hủy các đơn hàng đã thêm vào giỏ hàng.

3. Luồng sự kiện:

3.1. Luồng cơ bản:

1) Use case này bắt đầu khi khách hàng kích chuột vào nút “giỏ hàng” trên thanh menu. Hệ thống sẽ lấy thông tin về các đơn hàng đã đặt bao gồm sản phẩm, thông tin sản phẩm, số lượng, thành tiền, hình ảnh từ bảng GIOHANG và hiển thị lên màn hình.

2) Khách hàng kích vào nút “HUỖ ĐƠN HÀNG” để xoá toàn bộ đơn hàng. Hệ thống sẽ xoá toàn bộ thông tin các đơn hàng bao gồm sản phẩm, thông tin sản phẩm, số lượng, thành tiền, hình ảnh, sau đó cập nhật lại thông tin vào bảng GIOHANG và cập nhật lại giỏ hàng lên màn hình. Use case kết thúc.

3.2. Luồng rẽ nhánh:

1) Tại bước 1 trong luồng cơ bản, nếu trong mục giỏ hàng chưa có dữ liệu thì hệ thống sẽ hiển thị thông báo: “Bạn chưa có sản phẩm nào trong giỏ hàng, nhấn vào đây để xem các sản phẩm mới nhất tại Tranhdangdongho.vn.” và use case kết thúc.

2) Tại bất kỳ bước nào trong luồng cơ bản, nếu không kết nối được với cơ sở dữ liệu thì hệ thống sẽ hiển thị một thông báo lỗi và use case kết thúc.

4. Các yêu cầu đặc biệt:

Không có.

5. Tiền điều kiện:

Không có.

6. Hậu điều kiện:

Không có.

7. Điểm mở rộng:

Không có.

- Dữ liệu liên quan:



Hình 1.5 Dữ liệu liên quan use case Hủy đơn hàng

1.3.2 Mô tả use case Đăng nhập (Phạm Đình Danh)

1. Tên use case:

Đăng nhập.

2. Mô tả vắn tắt :

Use case cho phép người dùng đăng nhập vào hệ thống để xem các sản phẩm, xem thông tin đặt hàng, hoặc xem các thông tin cá nhân, lịch sử giao dịch.

3. Luồng sự kiện:

3.1. Luồng cơ bản:

1) Use case bắt đầu khi người dùng chọn nút "Đăng nhập" trên giao diện trang chủ.

2) Hệ thống hiển thị giao diện nhập thông tin đăng nhập, yêu cầu người quản trị cung cấp tên đăng nhập và mật khẩu.

3) Người dùng nhập tên đăng nhập và mật khẩu, sau đó nhấn nút "Đăng nhập".

4) Hệ thống kiểm tra thông tin đăng nhập từ bảng DANGNHAP. Nếu thông tin chính xác, hệ thống hiển thị thông báo "Đăng nhập thành công" và chuyển hướng người dùng đến giao diện trang chủ. Use case kết thúc.

3.2. Luồng rẽ nhánh:

1) Tại bước 4, nếu thông tin đăng nhập không chính xác, hệ thống hiển thị thông báo lỗi "Sai tên đăng nhập hoặc mật khẩu" và yêu cầu người dùng nhập lại thông tin. Người quản trị quay về bước 3.

2) Tại bất kỳ bước nào trong luồng cơ bản, nếu không kết nối được với cơ sở dữ liệu thì hệ thống sẽ hiển thị một thông báo lỗi và use case kết thúc.

4. Các yêu cầu đặc biệt:

Không có.

5. Tiền điều kiện:

Người dùng phải có tài khoản trong hệ thống.

6. Hậu điều kiện:

Người dùng được đăng nhập thành công và có thể thực hiện các chức năng trong hệ thống.

7. Điểm mở rộng:

Không có.

- Dữ liệu liên quan:



Hình 1.6 Dữ liệu liên quan use case Đăng nhập

1.3.3 Mô tả use case Đặt hàng (Nguyễn Văn Chiến)

1. Tên use case:

Đặt hàng.

2. Mô tả vắn tắt:

Use case này cho phép khách xem, đặt mua các sản phẩm đã thêm trong giỏ hàng.

3. Luồng các sự kiện:

3.1. Luồng cơ bản:

Use case này bắt đầu khi:

1) Khách hàng kích nút “Giỏ hàng” trên menu chính. Hệ thống sẽ lấy ra thông tin về tên sản phẩm, ảnh sản phẩm, giá của bảng SANPHAM, số lượng chọn mua của bảng CHITIETDONHANG và mã giỏ hàng trong bảng GIOHANG trong cơ sở dữ liệu và hiển thị các sản phẩm đã thêm vào giỏ hàng và form nhập thông tin nhận hàng của khách hàng gồm: họ tên, địa chỉ, số điện thoại, email, ghi chú hiển thị lên màn hình.

2) Khách hàng nhập thông tin vào form và kích vào nút “Gửi”. Hệ thống lấy thông tin về và tạo thông tin đơn hàng bao gồm: ngày đặt, trạng thái vào bảng DONHANG và lưu số lượng mua vào bảng CHITIETDONHANG và hiển thị thông báo lên màn hình. Use case kết thúc.

3.2. Luồng rẽ nhánh:

1) Tại bước 1 trong luồng cơ bản, nếu trong mục giỏ hàng chưa có dữ liệu thì hệ thống sẽ hiển thị thông báo: “Bạn chưa có sản phẩm nào trong giỏ hàng, nhấn vào đây để xem các sản phẩm mới nhất tại tranh dangiandongho.vn.” và use case kết thúc.

2) Tại bước 2 trong luồng cơ bản, nếu khách hàng nhập sai hoặc thiếu thông tin, hệ thống sẽ hiển thị thông báo “Vui lòng điền vào trường này”. Người dùng có thể bấm vào nút “Nhập lại” để tiếp tục use case.

4) Tại bất kỳ bước nào trong luồng cơ bản, nếu không kết nối được với cơ sở dữ liệu thì hệ thống sẽ hiển thị một thông báo lỗi và use case kết thúc.

4. Các yêu cầu đặc biệt:

Không có.

5. Tiền điều kiện:

Không có.

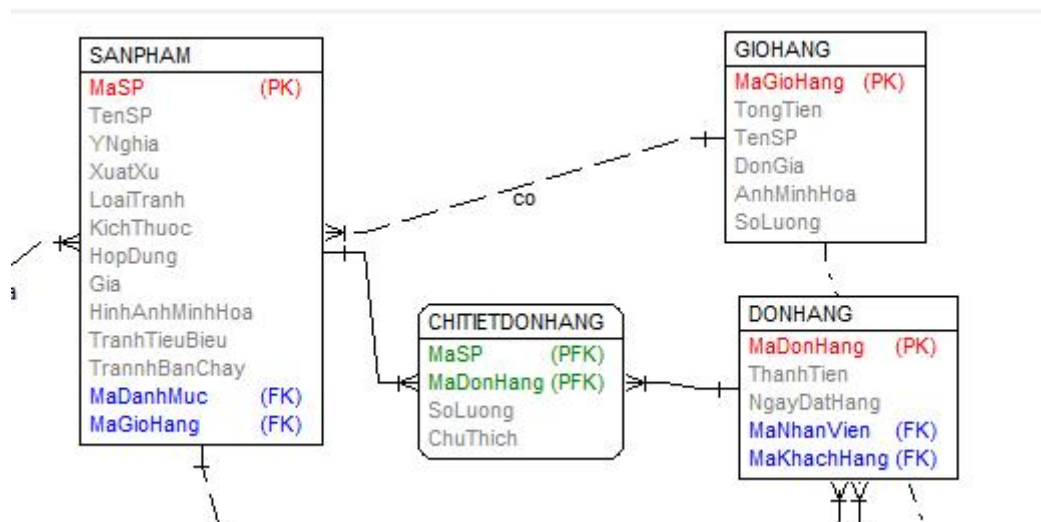
6. Hậu điều kiện:

Không có.

7. Điểm mở rộng:

Không có.

- Dữ liệu liên quan:



Hình 1.7 Dữ liệu liên quan use case Đặt hàng

1.3.4 Mô tả use case Thêm hàng vào giỏ (Vi Hải Anh)

1. Tên use case:

Thêm hàng vào giỏ.

2. Mô tả vắn tắt:

Use case này cho phép khách thêm các sản phẩm vào trong giỏ hàng.

3. Luồng các sự kiện:

3.1. Luồng cơ bản:

Use case này bắt đầu khi:

1) Khách hàng click một danh mục sản phẩm muốn chọn trên menu chính của màn hình. Hệ thống truy vấn bảng DANHMUC để xác định danh mục được chọn và lấy danh sách các sản phẩm thuộc danh mục từ bảng SANPHAM. Thông tin sản phẩm bao gồm: tên sản phẩm, ảnh, xuất xứ, kích thước, loại tranh, và giá. Hệ thống hiển thị danh sách các sản phẩm trên giao diện màn hình.

2) Khách hàng kích sản phẩm để xem thông tin chi tiết sản phẩm rồi click vào đặt hàng ở sản phẩm muốn thêm. Hệ thống lấy thông tin về sản phẩm bao gồm tên sản phẩm, ảnh sản phẩm, xuất xứ, kích thước, loại tranh, giá cập nhập vào bảng GIOHANG và hiển thị lên màn hình danh sách các sản phẩm đã thêm vào giỏ hàng. Use case kết thúc.

3.2.Luồng rẽ nhánh:

1) Tại bất kỳ bước nào trong luồng cơ bản, nếu không kết nối được với cơ sở dữ liệu thì hệ thống sẽ hiển thị một thông báo lỗi và use case kết thúc.

4. Các yêu cầu đặc biệt:

Không có.

5. Tiền điều kiện:

Không có.

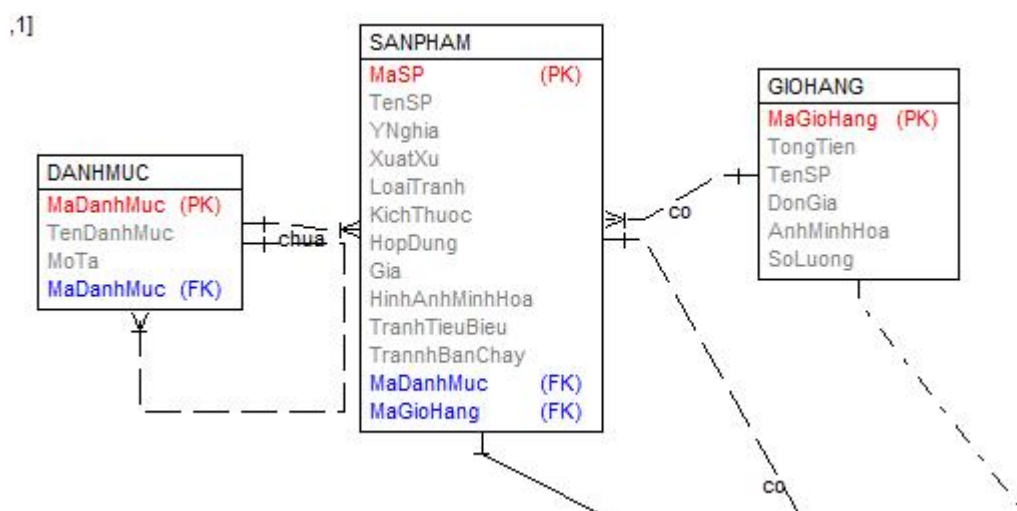
6. Hậu điều kiện:

Hệ thống đã ghi lại sản phẩm được chọn vào bảng GIOHANG với thông tin đầy đủ. Danh sách sản phẩm trong giỏ hàng được hiển thị đúng trên giao diện..

7. Điểm mở rộng:

Không có.

- Dữ liệu liên quan:



Hình 1.8 Dữ liệu liên quan use case Thêm hàng vào giỏ

1.3.5 Mô tả use case Bảo trì hỏi đáp (Trần Hồng Quân)

1. Tên use case:

Bảo trì hỏi đáp.

2. Mô tả vắn tắt:

Use case cho phép quản trị viên xem, thêm hoặc xóa các hỏi đáp trong bảng HOIDAP.

3. Luồng sự kiện:

3.1. Luồng cơ bản:

1) Use case này bắt đầu khi người quản trị kích vào nút “HỎI ĐÁP” trên menu quản trị. Hệ thống lấy thông tin chi tiết của các hỏi đáp gồm: mã hỏi đáp, câu hỏi, trả lời, mã nhân viên từ bảng HOIDAP trong cơ sở dữ liệu và hiển thị danh sách các câu hỏi và câu trả lời lên màn hình.

2) Thêm hỏi đáp:

a) Người quản trị kích vào nút “Thêm mới” trên cửa sổ danh sách hỏi đáp. Hệ thống hiển thị màn hình yêu cầu nhập thông tin chi tiết cho hỏi đáp gồm mã hỏi đáp, câu hỏi, trả lời, mã nhân viên.

b) Người quản trị nhập thông tin của câu hỏi, trả lời, mã

nhân viên và kích vào nút “Tạo”. Hệ thống sẽ sinh một mã giới hỏi đáp, tạo một hỏi đáp trong bảng HOIDAP và hiển thị danh sách các hỏi đáp đã được cập nhật.

3) Xóa danh mục:

a) Use case này bắt đầu khi Người quản trị kích chuột vào nút “Xóa”. Hệ thống hiển thị yêu cầu xác nhận xóa.

b) Người quản trị kích vào nút “Đồng ý”. Hệ thống sẽ xóa hỏi đáp được chọn khỏi bảng HOIDAP và hiển thị danh sách các hỏi đáp đã cập nhật. Use case kết thúc.

3.2. Luồng rẽ nhánh:

1) Tại bất kỳ thời điểm nào trong quá trình thực hiện use case nếu không kết nối được cơ sở dữ liệu thì hệ thống sẽ hiển thị thông báo lỗi và use case kết thúc.

2) Tại bước 2b hoặc 3b trong luồng cơ bản nếu người quản trị nhập thông tin hỏi đáp không hợp lệ thì hệ thống sẽ hiển thị thông báo lỗi yêu cầu nhập lại. Người quản trị có thể nhập lại để tiếp tục hoặc kích vào nút “Hủy bỏ” để kết thúc.

3) Tại bước 2b hoặc 3b trong luồng cơ bản nếu người quản trị kích vào nút “Hủy bỏ” hệ thống sẽ bỏ qua thao tác thêm mới hoặc sửa chữa tương ứng và hiển thị danh sách các hỏi đáp trong bảng HOIDAP.

4) Tại bước 4 trong luồng cơ bản nếu người quản trị kích vào nút “Không đồng ý” hệ thống sẽ bỏ qua thao tác xóa và hiển thị danh sách các hỏi đáp trong bảng HOIDAP.

4. Các yêu cầu đặc biệt:

Use case này chỉ cho phép một số vai trò như là người quản trị hệ thống thực hiện.

5. Tiền điều kiện:

Người quản trị phải đăng nhập.

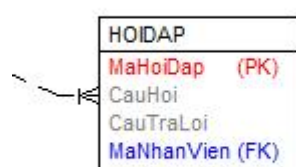
6. Hậu điều kiện:

Nếu use case kết thúc thành công thì dữ liệu được cập nhật trong CSDL.

7. Điểm mở rộng:

Không có.

- Dữ liệu liên quan:



Hình 1.9 Dữ liệu liên quan use case Bảo trì hỏi đáp

1.3.6 Mô tả use case Quản lý liên hệ (Phạm Đình Danh)

1. Tên use case:

Quản lý liên hệ

2. Mô tả vắn tắt:

Use case này cho phép quản trị viên theo dõi, xử lý và lưu trữ các yêu cầu liên hệ từ người dùng, bao gồm việc xem chi tiết yêu cầu, trả lời yêu cầu, cập nhật trạng thái của yêu cầu.

3. Luồng các sự kiện:

3.1. Luồng cơ bản:

1) Use case này bắt đầu khi người quản trị kích vào nút “Quản lý liên hệ” trên menu quản trị. Hệ thống lấy thông tin của các liên hệ gồm: mã liên hệ, họ tên, số điện thoại, email, nội dung từ bảng LIENHE trong cơ sở dữ liệu và hiển thị danh sách các liên hệ lên màn hình.

2) Trả lời liên hệ:

a) Người quản trị kích vào nút “Trả lời” trên một dòng liên hệ muốn trả lời. Hệ thống lấy thông tin của liên hệ được chọn và hiển thị lên màn hình.

b) Người quản trị nhập nội dung trả lời vào form trả lời rồi kích nút “Gửi”. Hệ thống lưu lại nội dung trả lời và hiển thị lên màn hình.

3) Cập nhật trạng thái liên hệ:

a) Người quản trị kích vào nút “Cập nhật” trên một dòng liên hệ muốn cập nhật. Hệ thống sẽ hiển thị một màn hình yêu cầu người quản trị chọn trạng thái mới từ danh sách các trạng thái có sẵn như: đã hoàn thành, đang liên hệ, chưa liên hệ.

b) Người quản trị kích vào nút “Xác nhận”. Hệ thống sẽ cập nhật liên hệ được chọn trong bảng LIENHE và hiển thị danh sách các liên hệ đã cập nhật. Use case kết thúc.

3.2. Các luồng rẽ nhánh:

1) Tại bước 1 trong luồng cơ bản, nếu trong bảng LIENHE chưa có dữ liệu, thì hệ thống sẽ hiển thị một thông báo: “Không có bất kỳ liên hệ nào” và use case kết thúc.

2) Tại bước 3b trong luồng cơ bản nếu người quản trị kích vào nút “Hủy” hệ thống sẽ bỏ qua thao tác cập nhật và hiển thị danh sách các liên hệ trong bảng LIENHE.

3) Tại bất kỳ thời điểm nào trong quá trình thực hiện use case nếu không kết nối được với cơ sở dữ liệu thì hệ thống sẽ hiển thị một thông báo lỗi và use case kết thúc.

4. Các yêu cầu đặc biệt:

Use case này chỉ cho phép các vai trò như người quản trị, người chủ hệ thống thực hiện.

5. Tiền điều kiện:

Người quản trị cần đăng nhập với vai trò quản trị hệ thống trước khi có thể thực hiện use case.

6. Hậu điều kiện:

Không có.

7. Điểm mở rộng:

Không có.

- Dữ liệu liên quan:



Hình 1.10 Dữ liệu liên quan use case Quản lý liên hệ

1.3.7 Mô tả use case Bảo trì danh mục sản phẩm (Nguyễn Văn Chiến)

1. Tên use case:

Bảo trì danh mục sản phẩm.

2. Mô tả vắn tắt:

Use case này cho phép người quản trị xem, thêm, sửa và xóa các danh mục sản phẩm trong bảng DANHMUC.

3. Luồng các sự kiện:

3.1 Luồng cơ bản:

1) Use case này bắt đầu khi người quản trị kích chuột vào nút “Bảo trì danh mục” trên thanh menu quản trị. Hệ thống sẽ lấy thông tin về danh mục bao gồm mã danh mục, tên danh mục, mô tả và hiển thị lên màn hình.

2) Thêm danh mục:

a) Người quản trị kích vào nút “Thêm mới” trên cửa sổ danh sách Sản phẩm. Hệ thống hiển thị màn hình yêu cầu nhập thông tin chi tiết cho danh mục gồm mã danh mục, tên danh mục, mô tả .

b) Người quản trị nhập thông tin của danh mục mã danh mục, tên danh mục, mô tả. Hệ thống sẽ sinh ra một mã danh mục mới, tạo một danh mục mới trong bảng DANHMUC và hiển thị danh sách các danh mục đã được cập nhập.

3) Sửa danh mục:

a) Người quản trị kích vào nút “Sửa” trên một dòng danh mục. Hệ thống sẽ lấy thông tin cũ của danh mục được chọn gồm: tên danh mục, mô tả từ bảng DANHMUC và hiển thị lên màn hình.

b) Người quản trị nhập thông tin mới cho tên danh mục, mô tả mới và kích vào nút “Cập nhật”. Hệ thống sẽ sửa thông tin của danh mục được chọn trong bảng DANHMUC và hiển thị danh sách danh mục đã cập nhật.

4) Xóa danh mục:

a) Người quản trị kích vào nút “Xóa” trên một dòng danh mục. Hệ thống sẽ hiển thị một màn hình yêu cầu xác nhận xóa.

b) Người quản trị kích vào nút “Đồng ý”. Hệ thống sẽ xóa danh mục được chọn khỏi bảng DANHMUC và hiển thị danh sách danh mục đã cập nhật. Use case kết thúc.

3.2. Luồng rẽ nhánh:

1) Tại bước 2b hoặc 3b trong luồng cơ bản nếu người quản trị nhập thông tin danh mục không hợp lệ thì hệ thống sẽ hiển thị thông báo lỗi yêu

cầu nhập lại. Người quản trị có thể nhập lại để tiếp tục hoặc kích vào nút “Hủy bỏ” để kết thúc.

2) Tại bước 2b hoặc 3b trong luồng cơ bản nếu người quản trị kích vào nút “Hủy bỏ” hệ thống sẽ bỏ qua thao tác thêm mới hoặc sửa chữa tương ứng và hiển thị danh sách danh mục trong bảng DANHMUC.

3) Tại bước 4b trong luồng cơ bản nếu người quản trị kích vào nút “Không đồng ý” hệ thống sẽ bỏ qua thao tác xóa và hiển thị danh sách các danh mục trong bảng DANHMUC.

4) Tại bất kỳ thời điểm nào trong quá trình thực hiện use case nếu không kết nối được với cơ sở dữ liệu thì hệ thống sẽ hiển thị một thông báo lỗi và use case kết thúc.

4. Các yêu cầu đặc biệt:

Use case này chỉ cho phép một số vai trò như là người quản trị hệ thống thực hiện.

5. Tiền điều kiện:

Người quản trị phải đăng nhập.

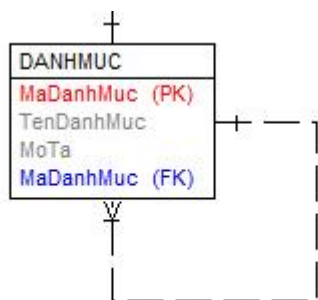
6. Hậu điều kiện:

Nếu use case kết thúc thành công thì dữ liệu được cập nhật trong CSDL.

7. Điểm mở rộng:

Không có.

- Dữ liệu liên quan:



Hình 1.11 Dữ liệu liên quan use case Bảo trì danh mục sản phẩm

1.3.8 Mô tả use case Thống kê báo cáo (Vi Hải Anh)

1. Tên use case:

Thống kê báo cáo.

2. Mô tả vắn tắt:

Use case này cho phép người quản trị xem báo cáo thống kê doanh thu

3. Luồng sự kiện:

- 3.1. Luồng cơ bản:

Use case bắt đầu khi :

1,Người quản trị chọn mục "Thống kê báo cáo" từ giao diện quản lý, Hệ thống hiển thị màn hình nhập thông tin yêu cầu thống kê..

2,Người quản trị nhập các thông tin yêu cầu, bao gồm:Thời gian thống kê: Chọn khoảng thời gian bắt đầu và kết thúc . Sau đó kích Tạo báo cáo .

3, . Hệ thống truy xuất dữ liệu từ bảng DONHANG trong khoảng thời gian yêu cầu và tính toán hiển thị tổng doanh thu từ các giao dịch đã hoàn thành. Use case kết thúc

3.2. Luồng rẽ nhánh

1. Tại bước 3, nếu không có giao dịch nào hoàn thành trong bảng DONHANG, hệ thống sẽ hiển thị thông báo "Không có dữ liệu doanh thu để thống kê."

4. Các yêu cầu đặc biệt

Không có

5. Tiền điều kiện

Người quản trị đã được cấp tài khoản với quyền truy cập vào hệ thống.

Hệ thống quản trị và cơ sở dữ liệu phải đang hoạt động bình thường.

Dữ liệu về giao dịch phải tồn tại trong bảng DONHANG.

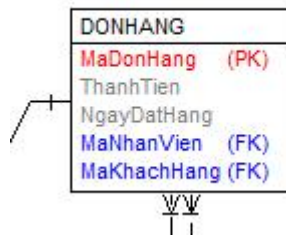
6. Hậu điều kiện:

Báo cáo và thống kê được tạo thành công

7. Điểm mở rộng:

Không có

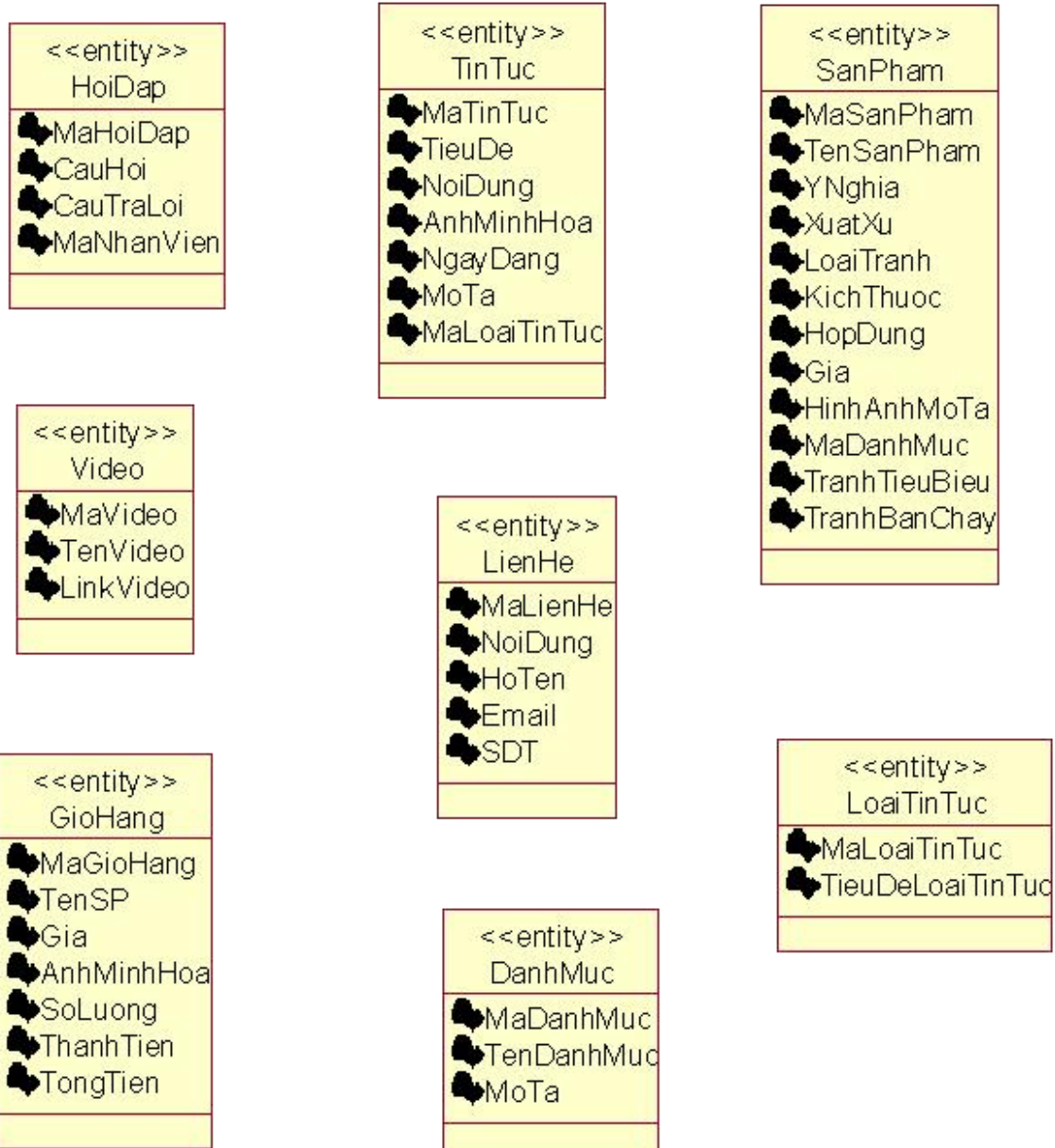
- Dữ liệu liên quan:



Hình 1.12 Dữ liệu liên quan use case Thống kê báo cáo

Chương 2. Phân tích use case

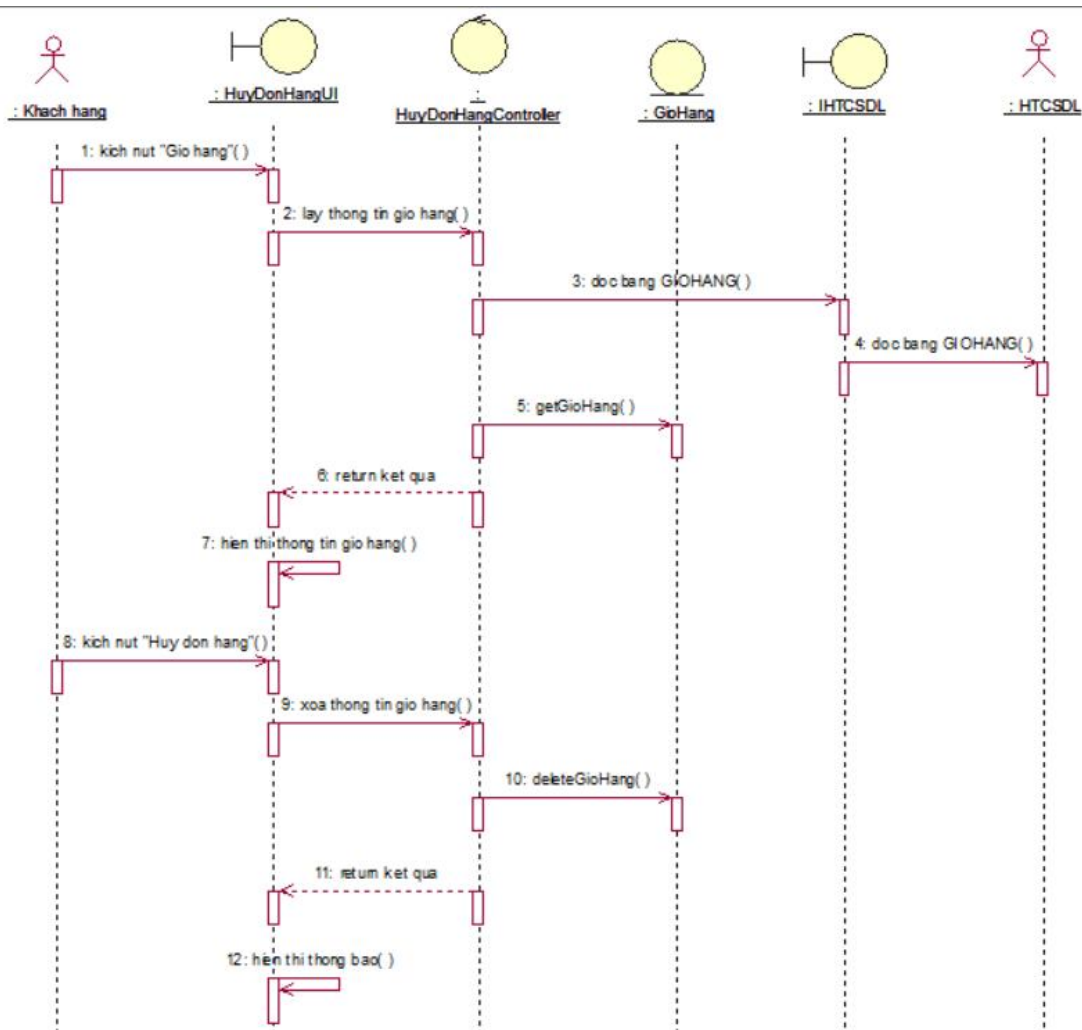
2.1. Biểu đồ các lớp Entity của hệ thống



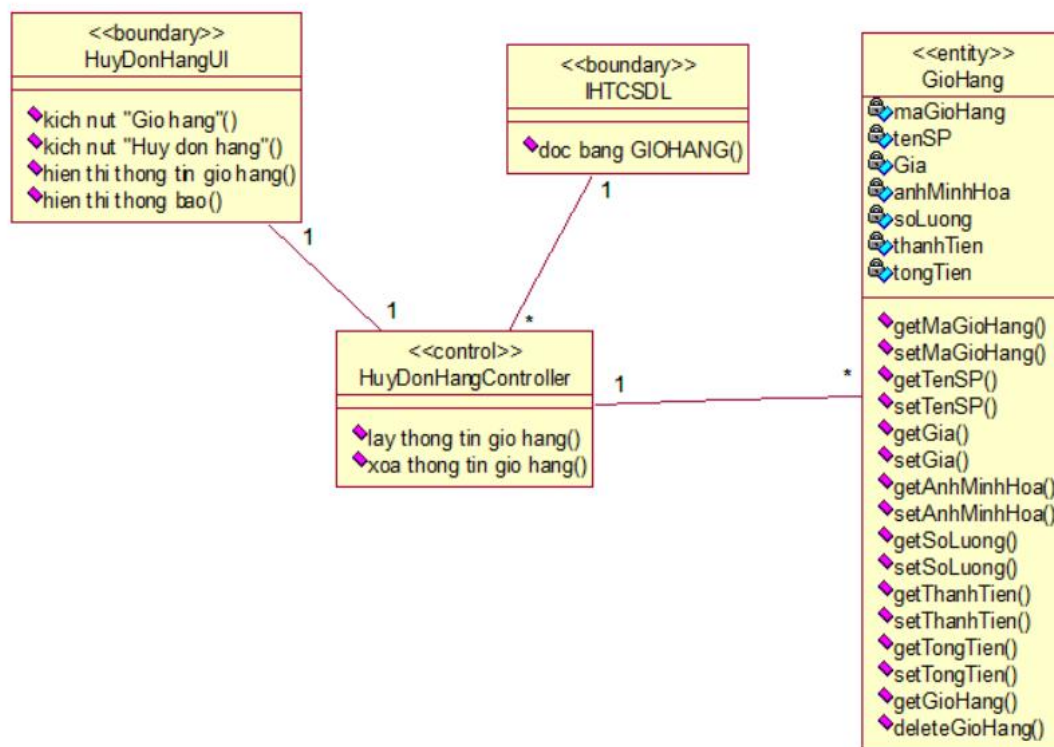
2.2 Phân tích các use case

2.2.1 Phân tích use case Hủy đơn hàng (Trần Hồng Quân)

2.2.1.1 Biểu đồ trình tự

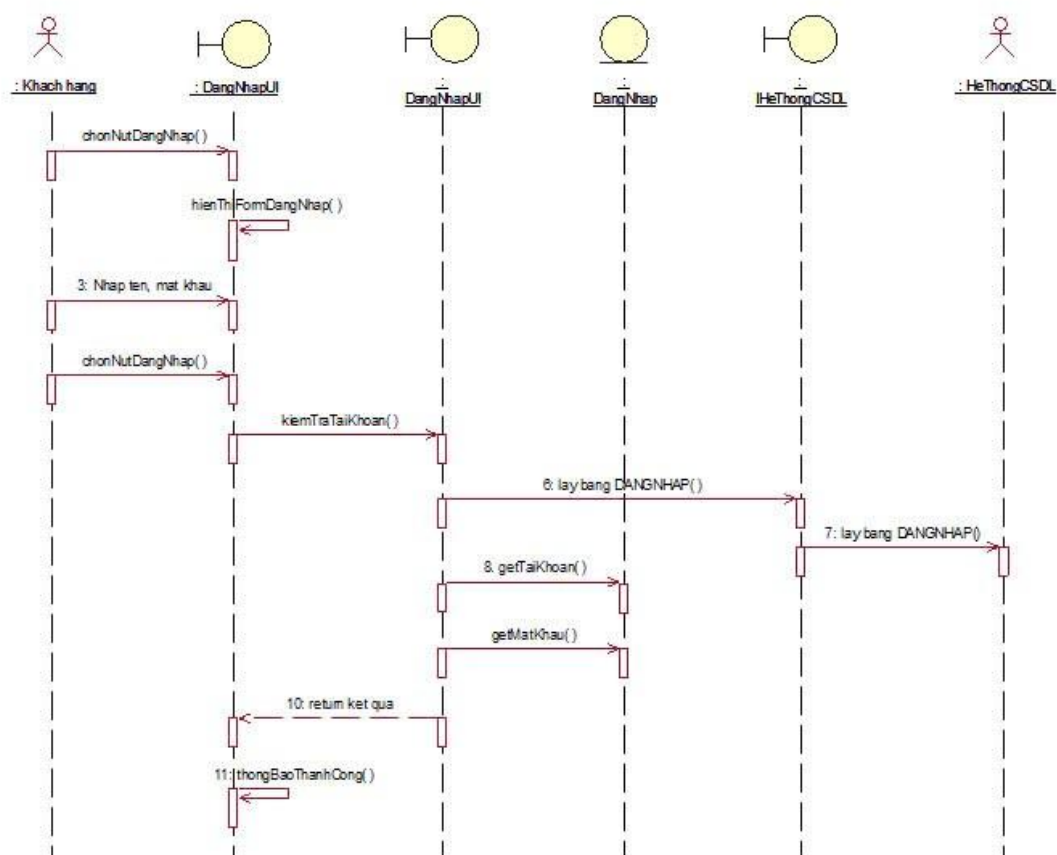


2.2.1.2 Biểu đồ phân tích lớp

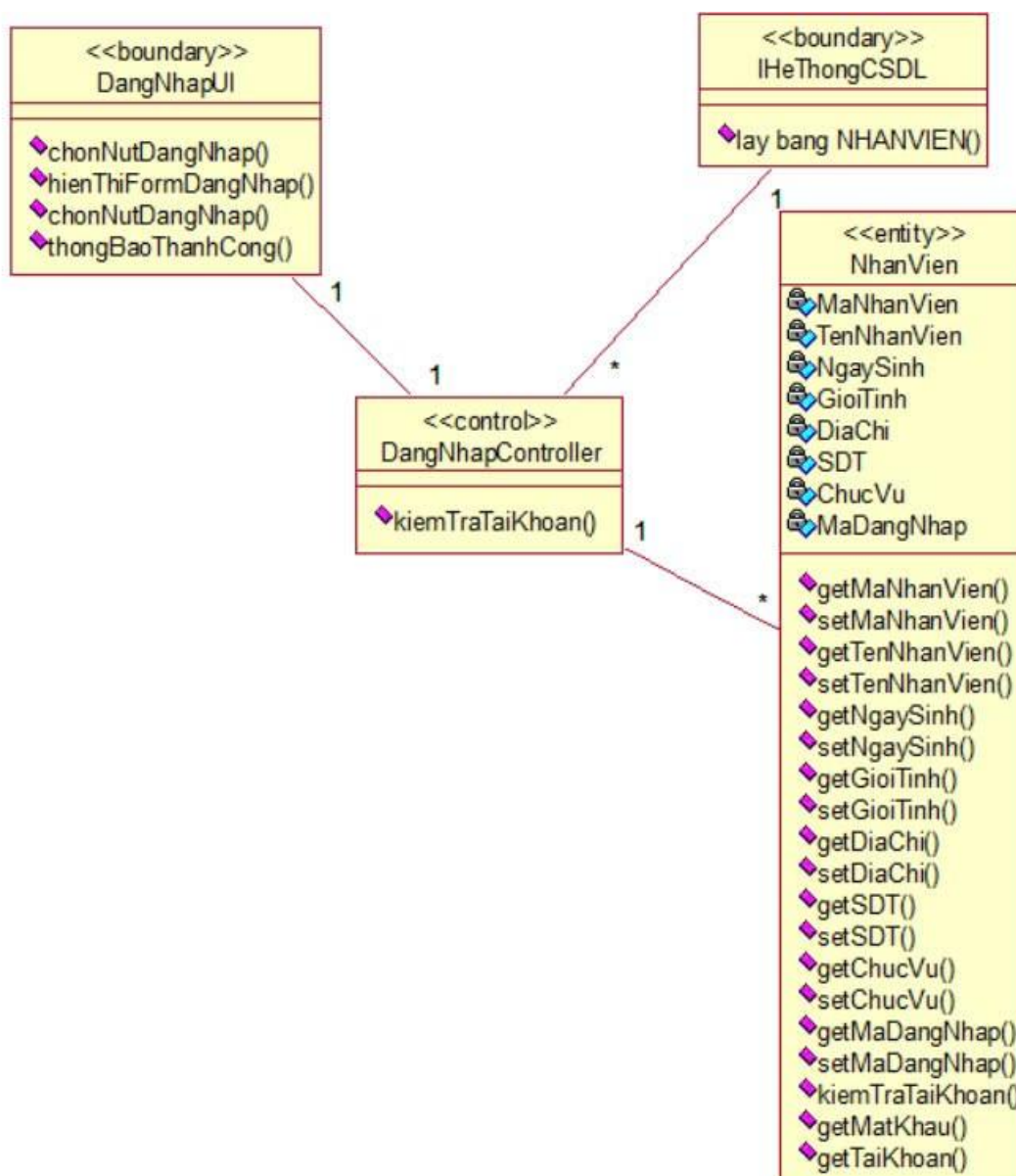


2.2.2 Phân tích use case Đăng nhập (Phạm Đình Danh)

2.2.2.1 Biểu đồ trình tự

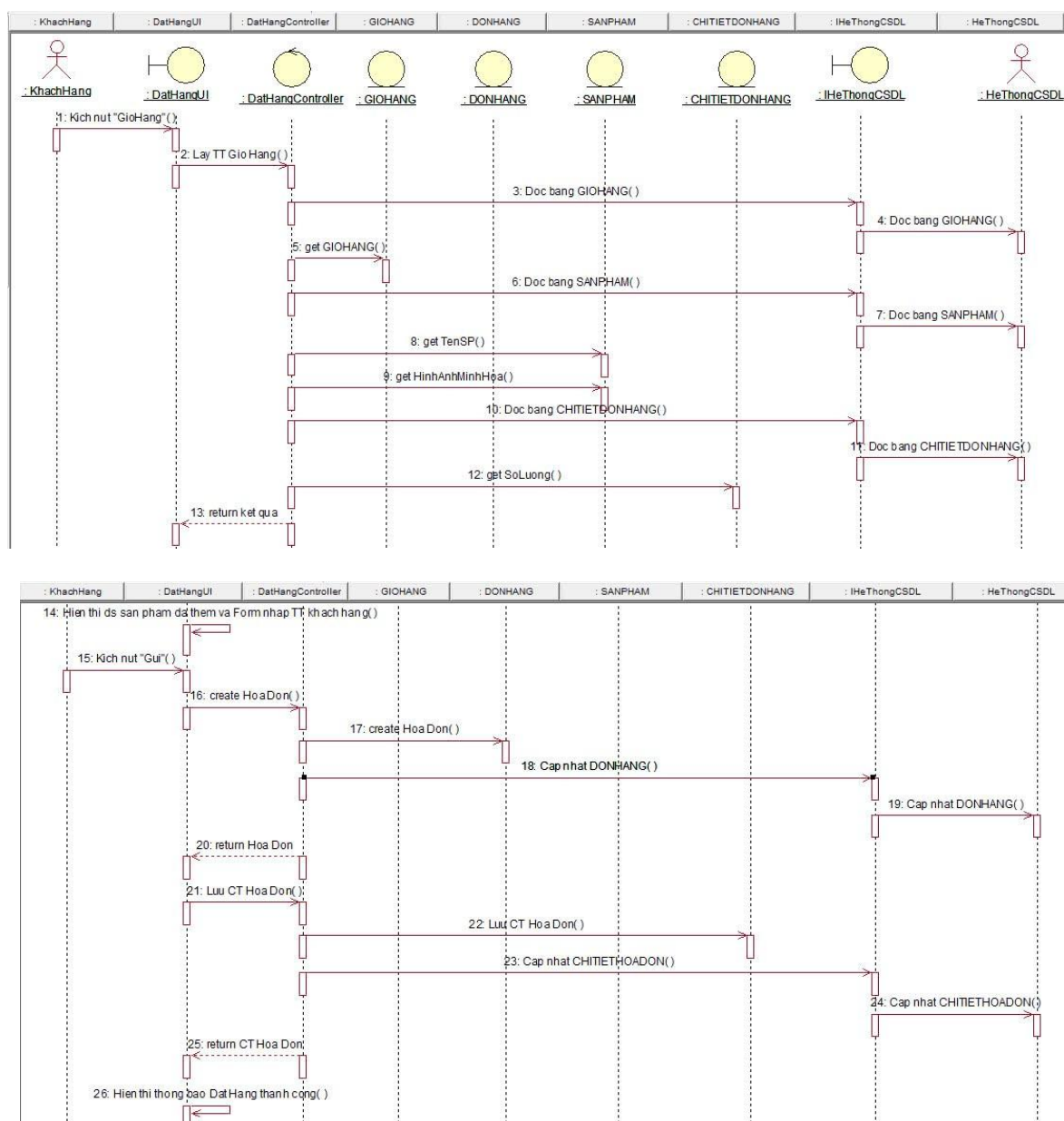


2.2.2.2 Biểu đồ phân tích lớp

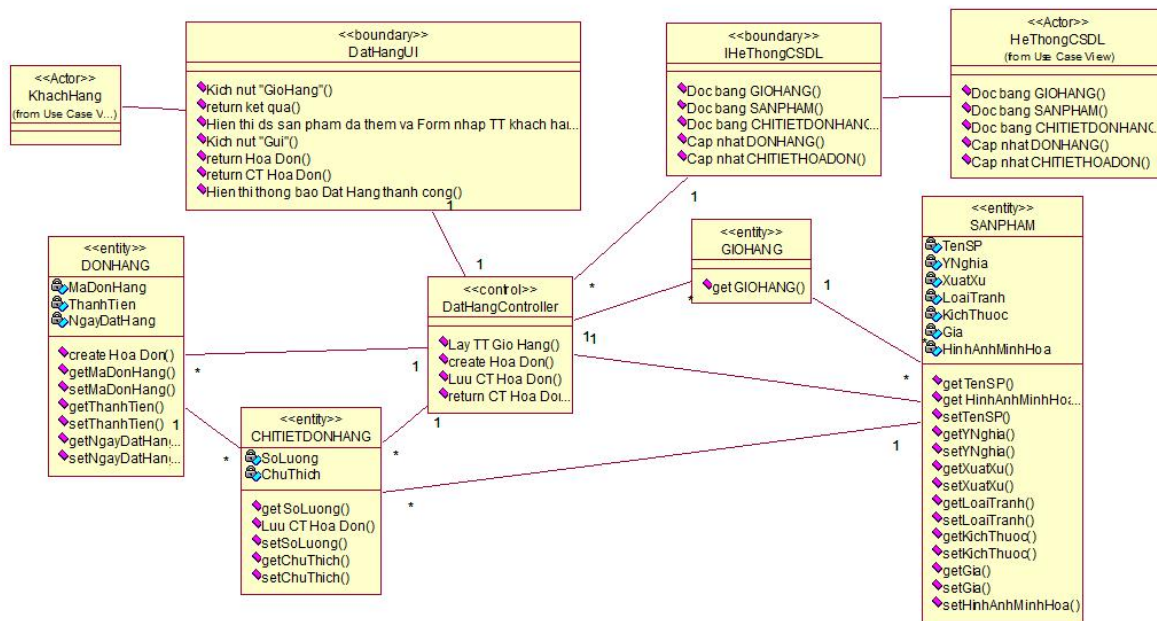


2.2.3 Phân tích use case Đặt hàng Nguyễn Văn Chiến)

2.2.3.1 Biểu đồ trình tự

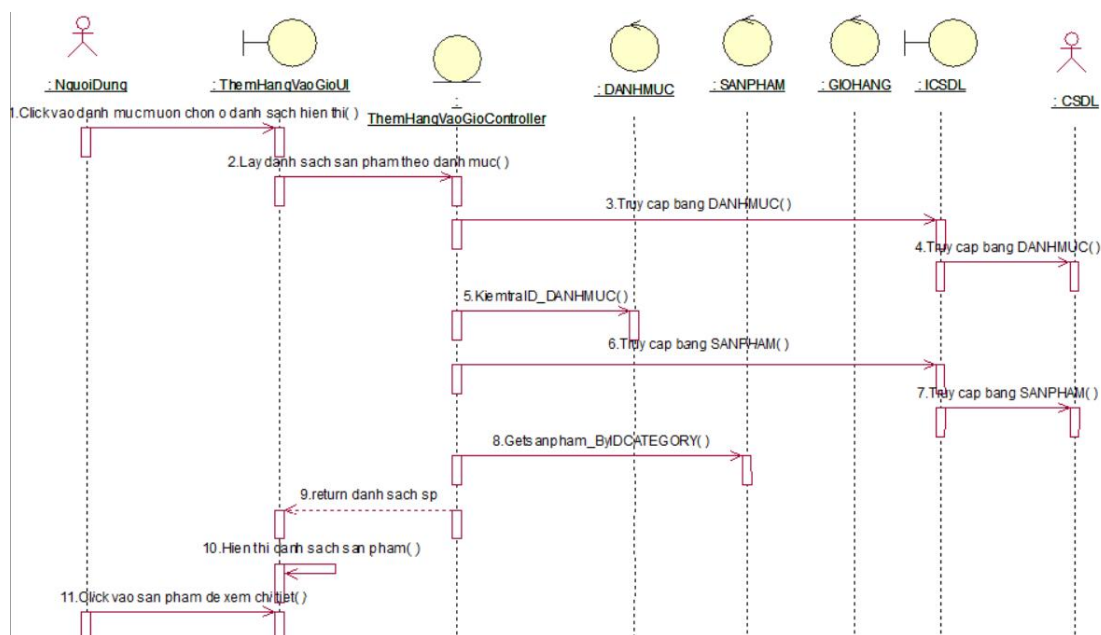


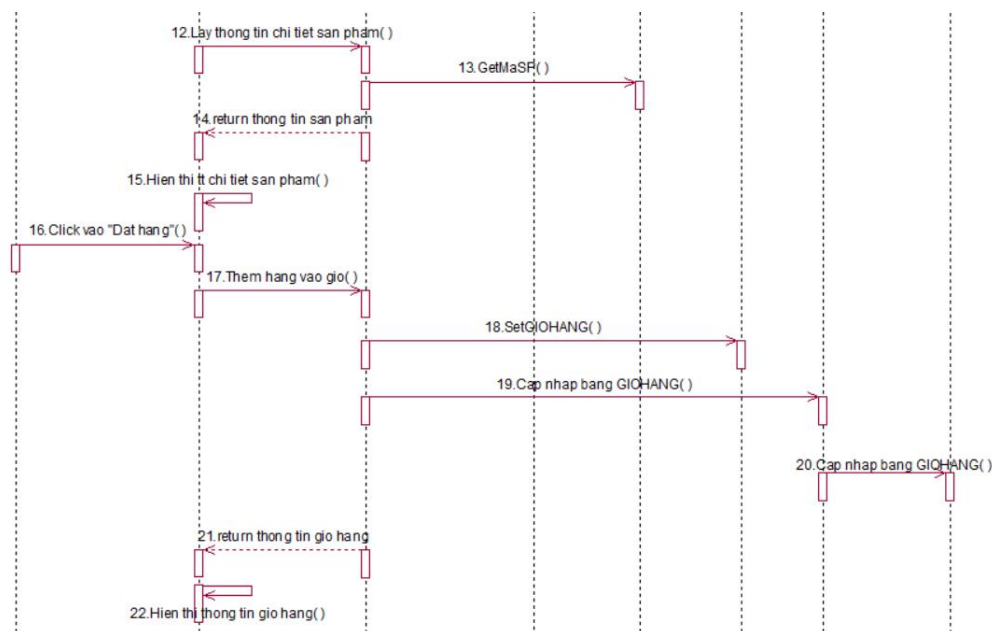
2.2.3.2 Biểu đồ phân tích lớp



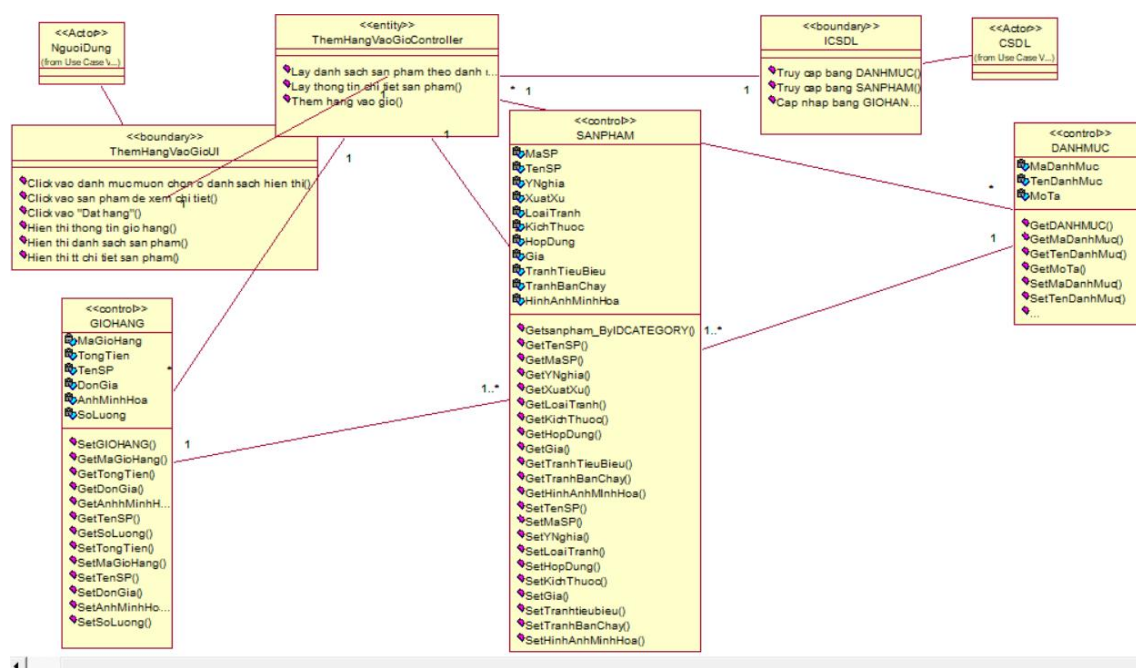
2.2.4 Phân tích use case Thêm hàng vào giỏ (Vi Hải Anh)

2.2.4.1 Biểu đồ trình tự



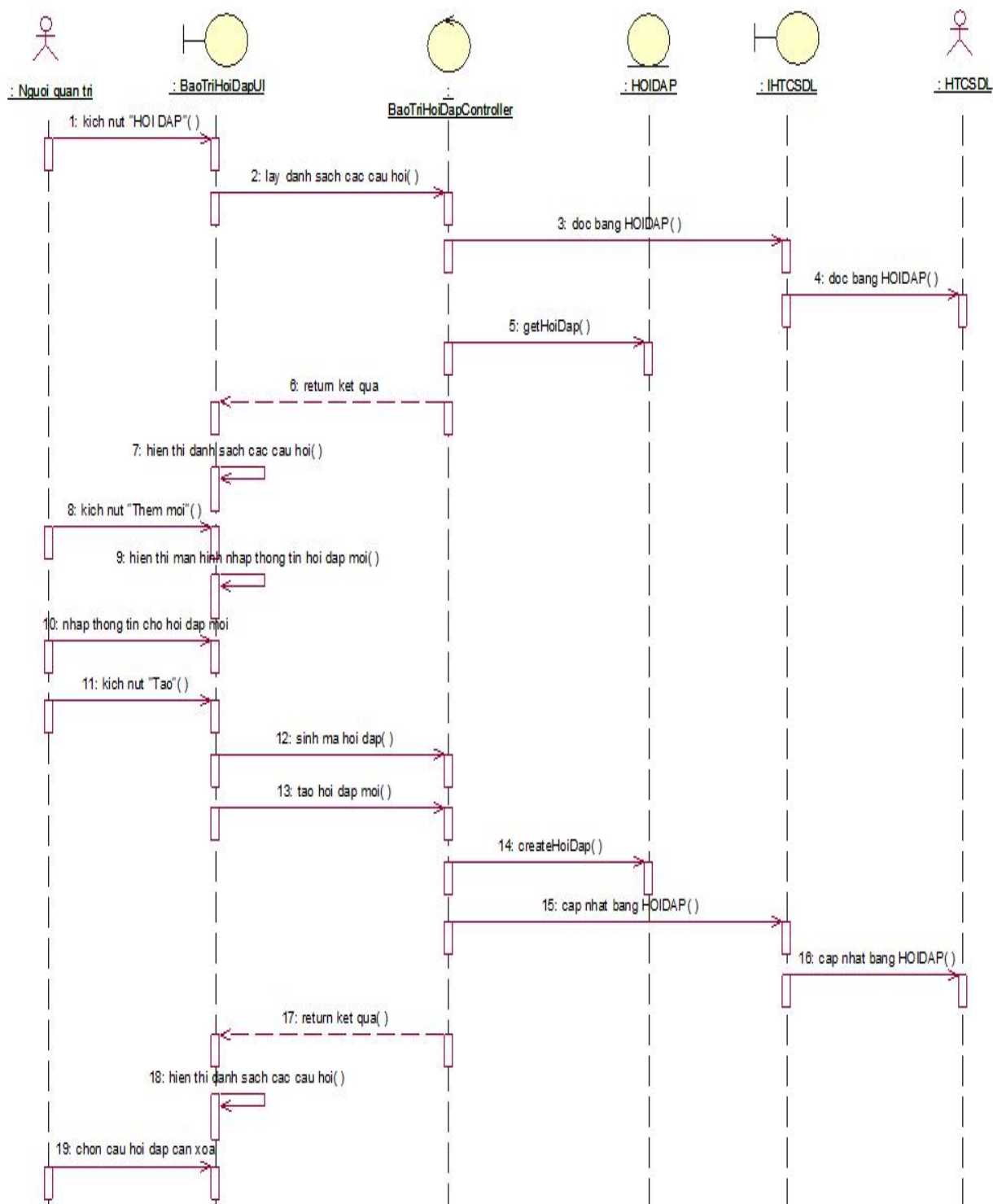


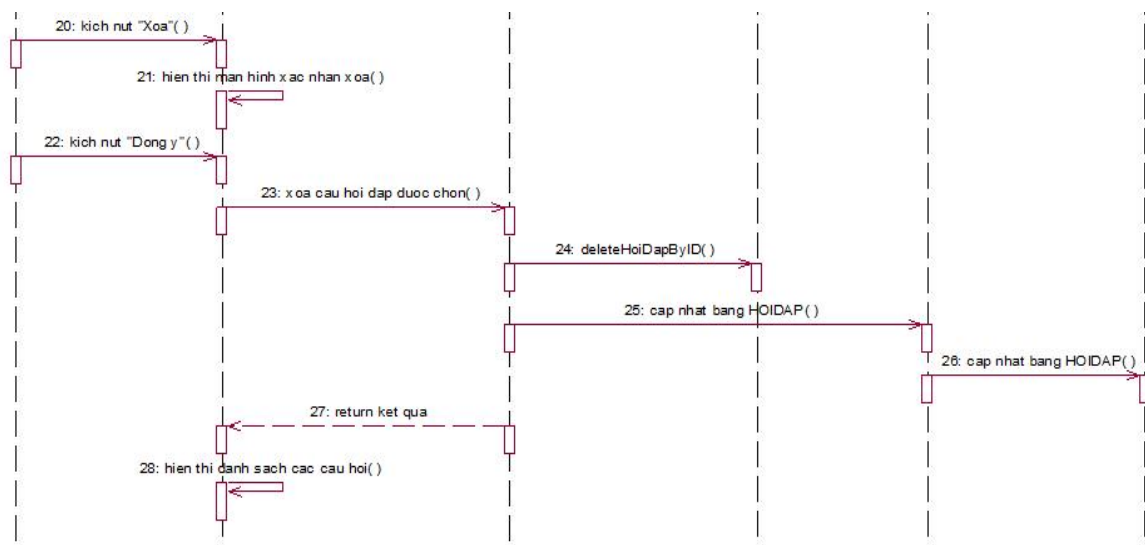
2.2.4.2 Biểu đồ phân tích lớp



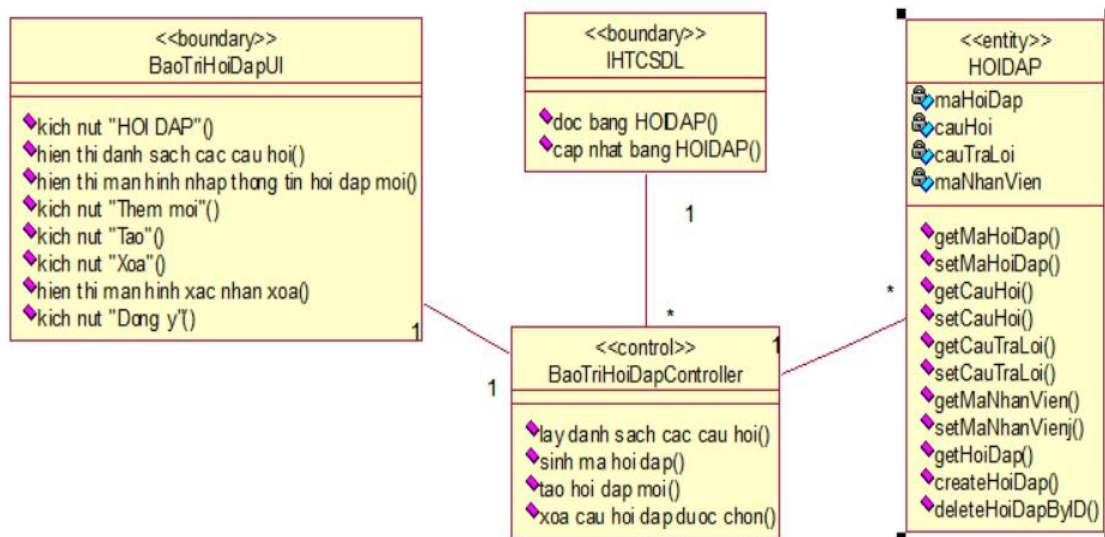
2.2.5 Phân tích use case Bảo trì hồi đáp (Trần Hồng Quân)

2.2.5.1 Biểu đồ trình tự



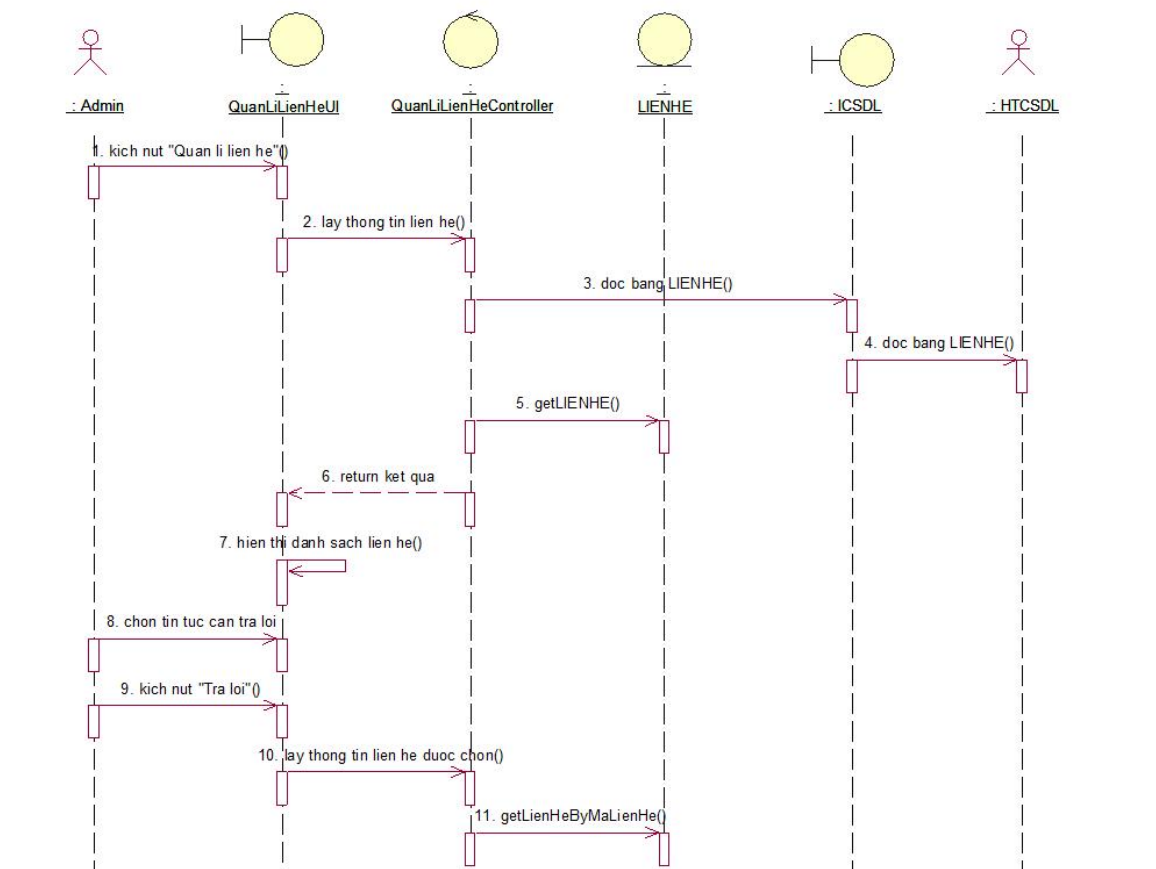


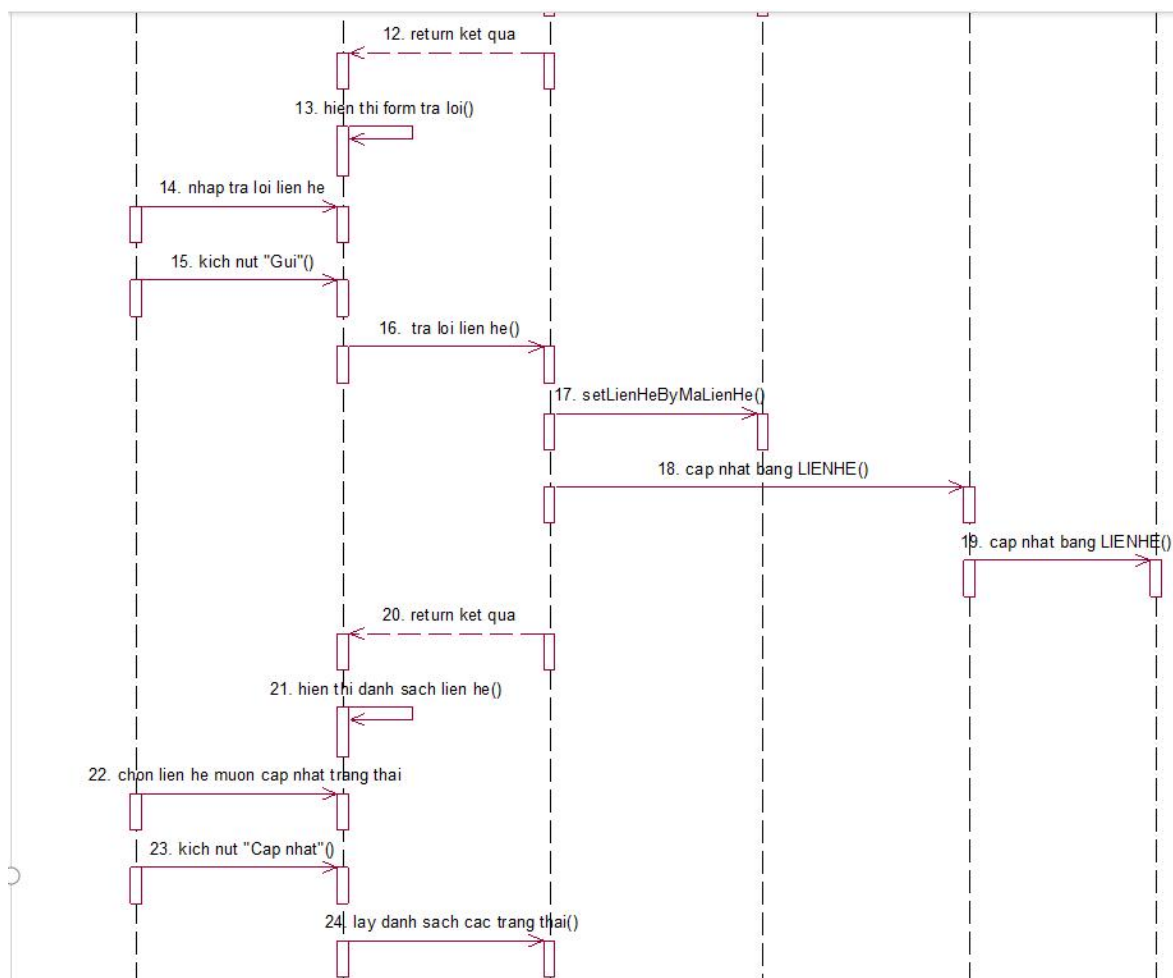
2.2.5.2 Biểu đồ phân tích lớp

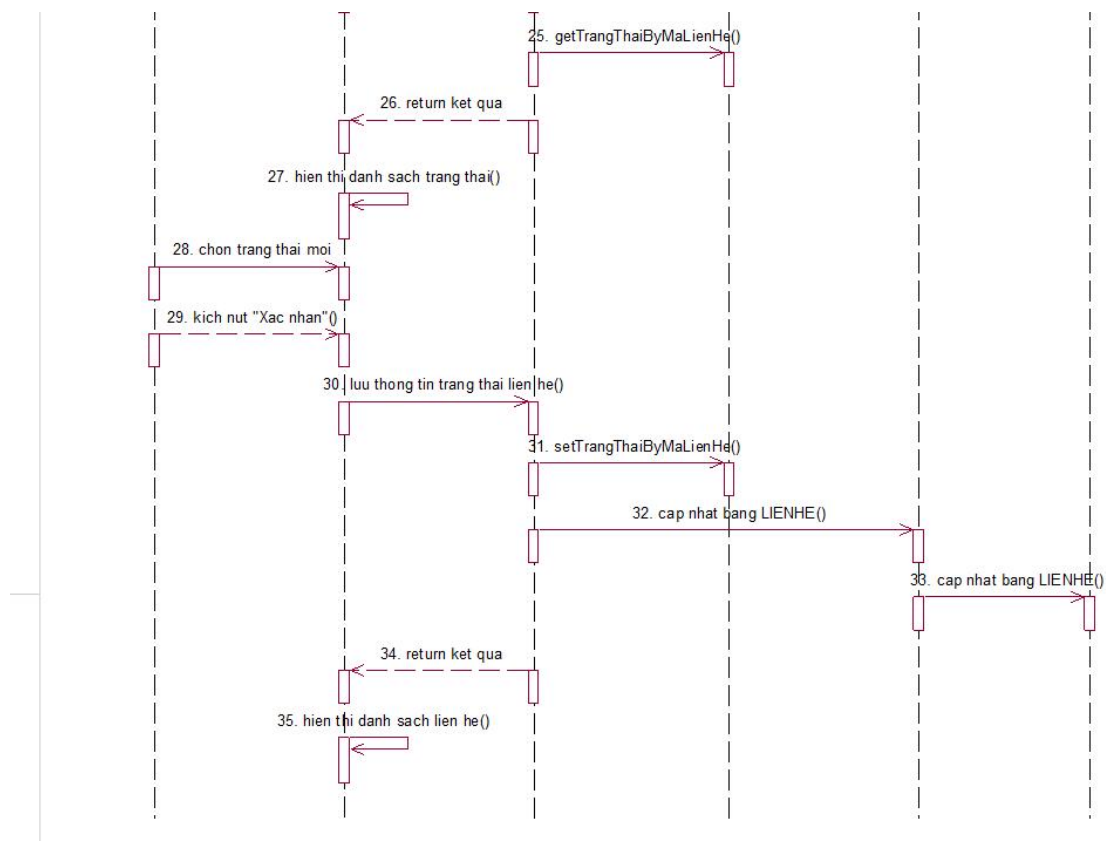


2.2.6 Phân tích use case Quản lý liên hệ (Phạm Đình Danh)

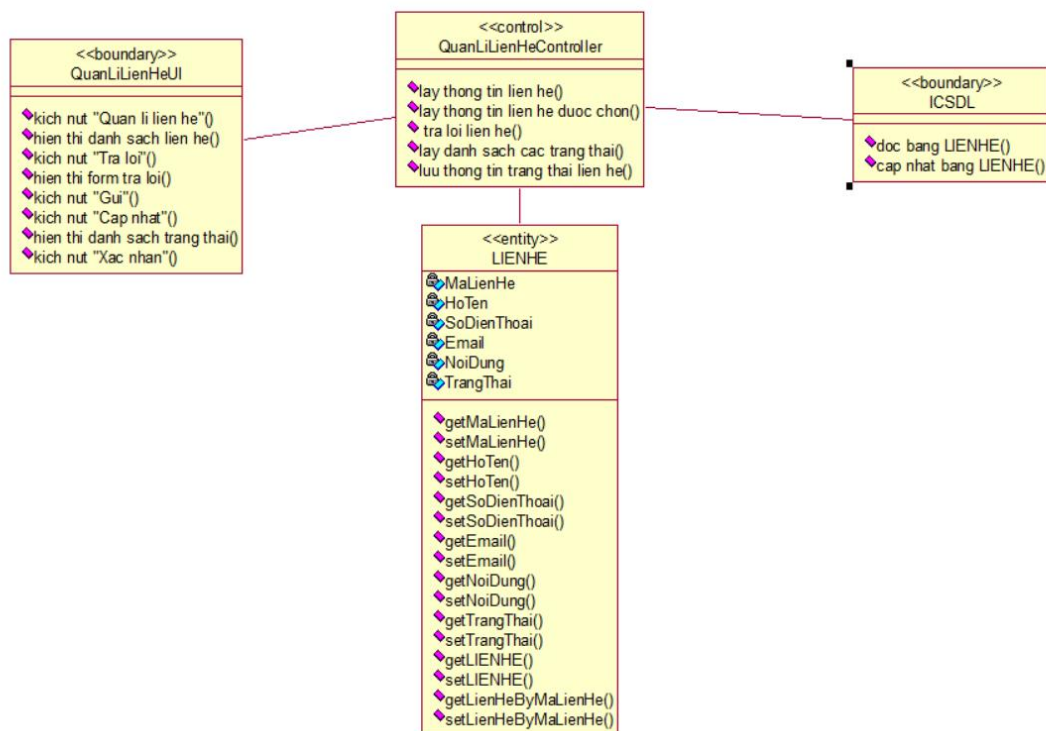
2.2.6.1 Biểu đồ trình tự





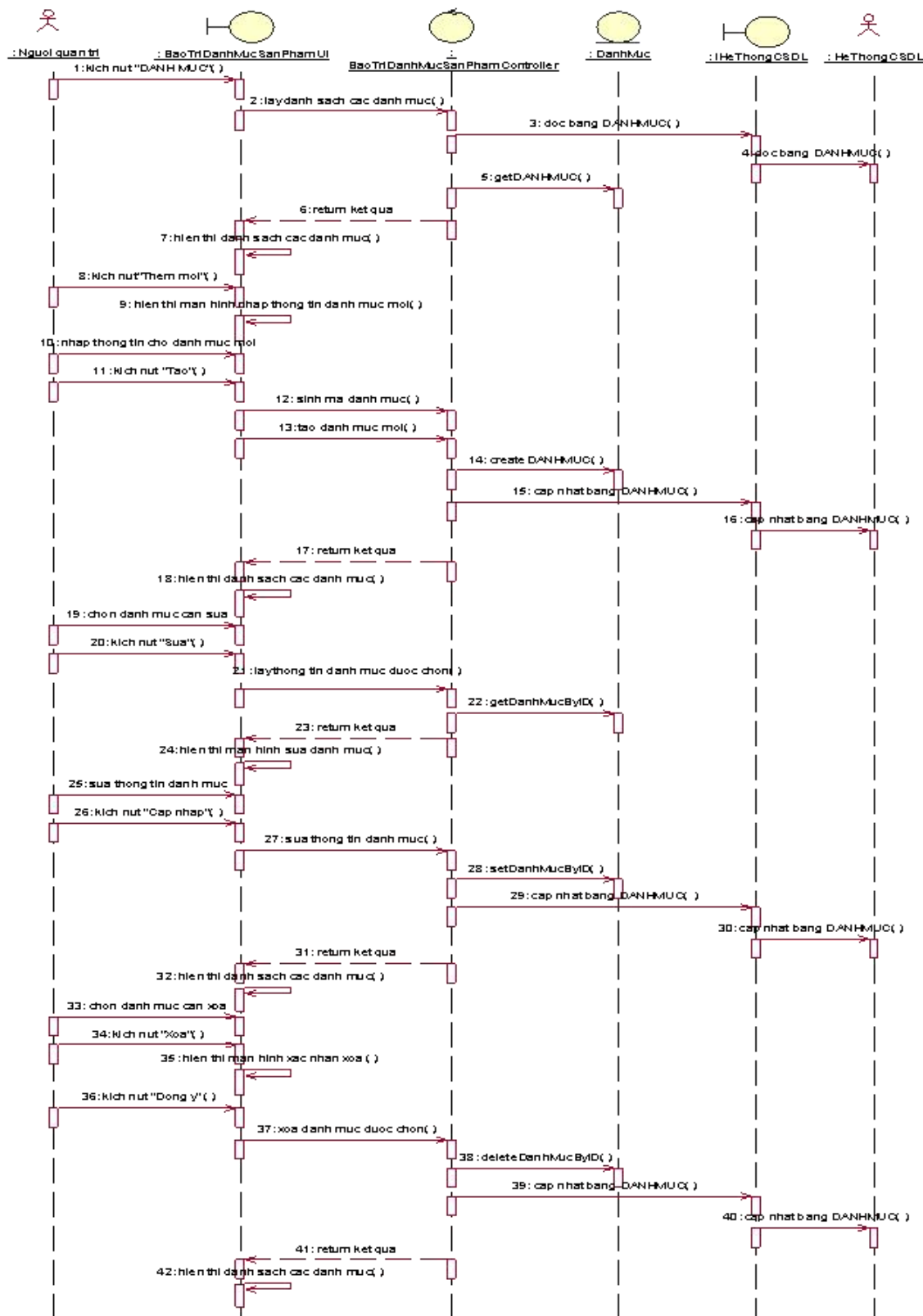


2.2.6.2 Biểu đồ phân tích lớp

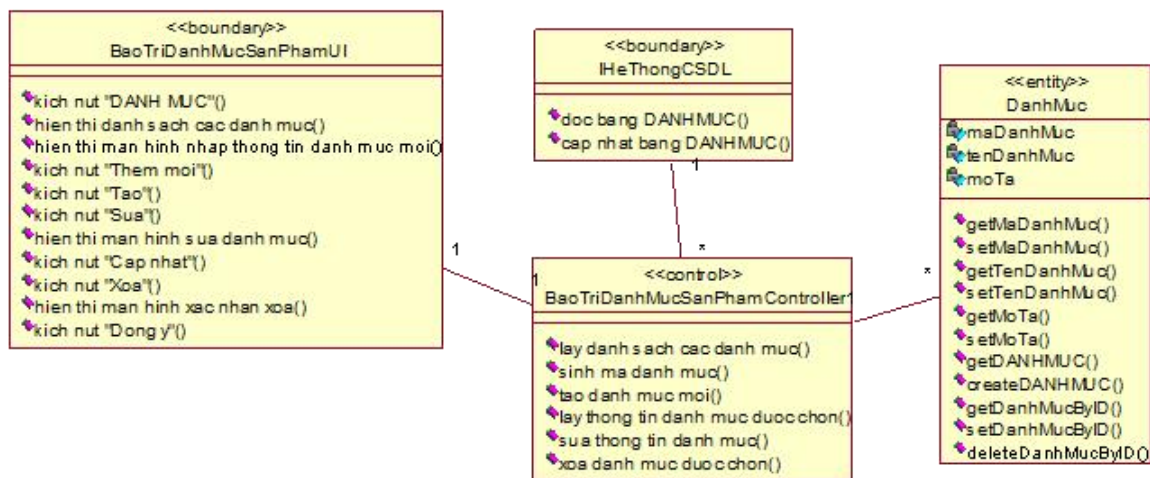


2.2.7 Phân tích use case Bảo trì danh mục sản phẩm Nguyễn Văn Chiến)

2.2.7.1 Biểu đồ trình tự

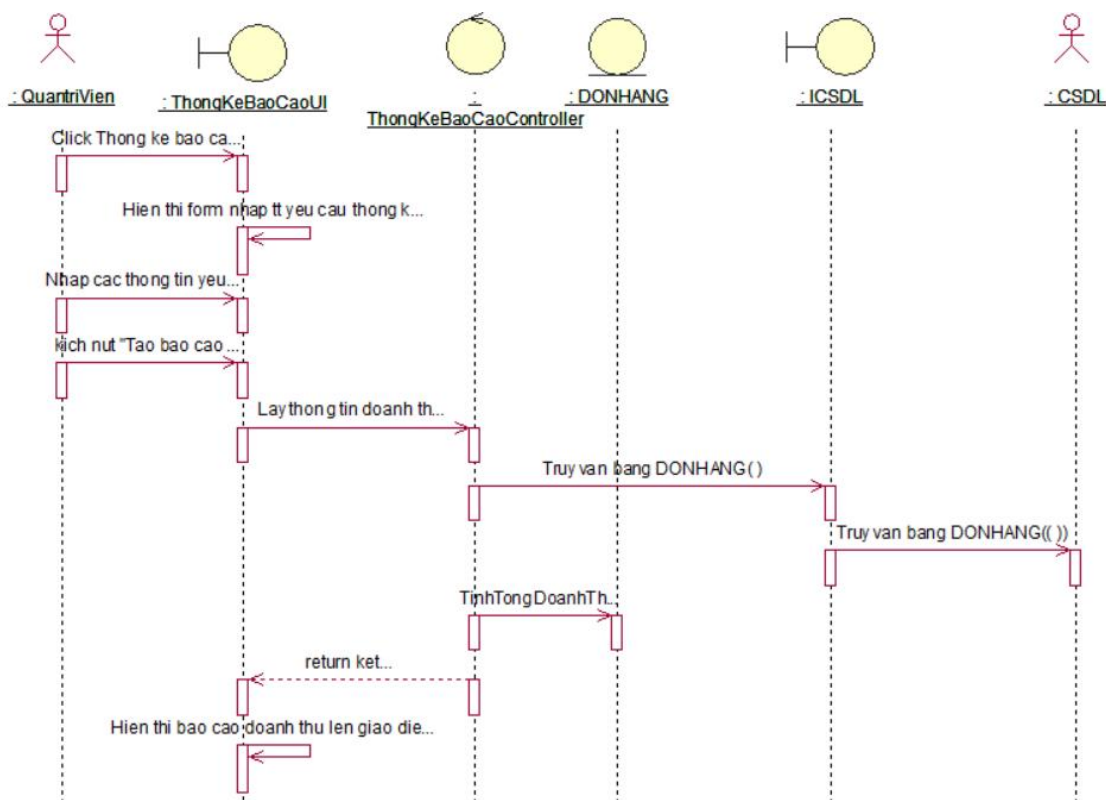


2.2.7.2 Biểu đồ phân tích lớp

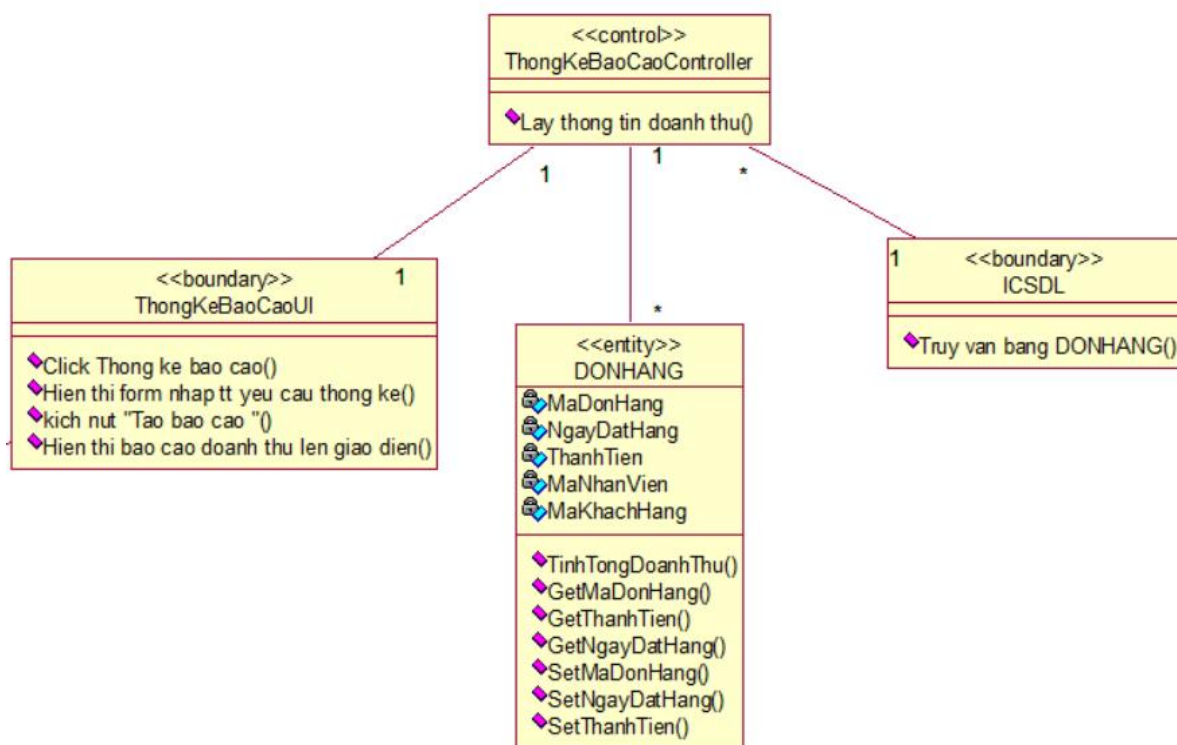


- 2.2.8 Phân tích use case Thống kê báo cáo (Vi Hải Anh)

2.2.8.1 Biểu đồ trình tự



2.2.8.2 Biểu đồ phân tích lớp

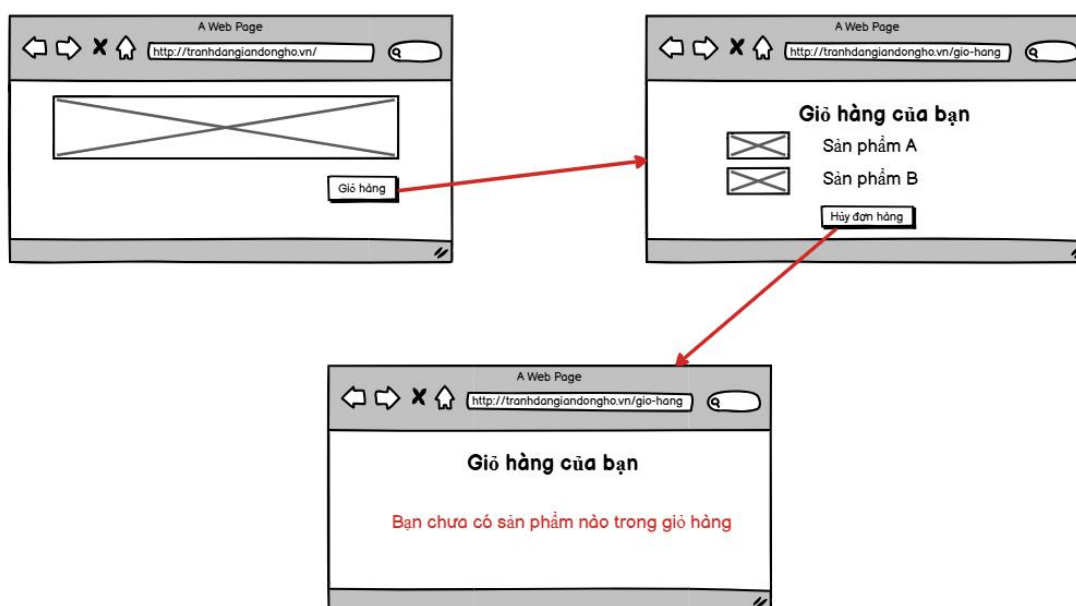


Chương 3. Thiết kế giao diện

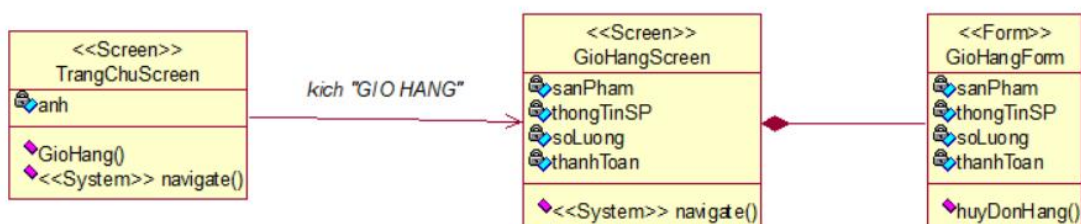
3.1. Thiết kế giao diện cho các use case

3.1.1 Giao diện use case Hủy đơn hàng (Trần Hồng Quân)

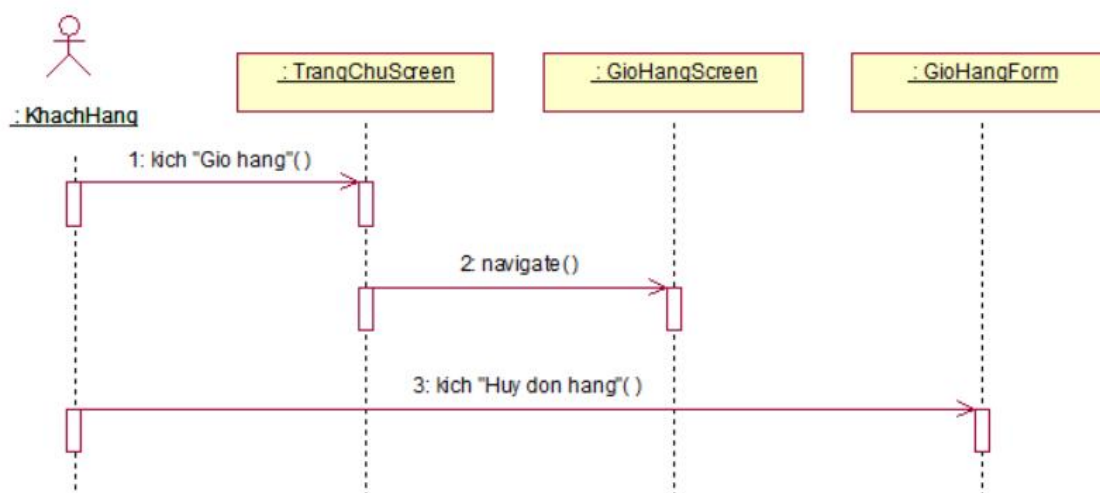
3.1.1.1 Hình dung màn hình



3.1.1.2 Biểu đồ lớp màn hình

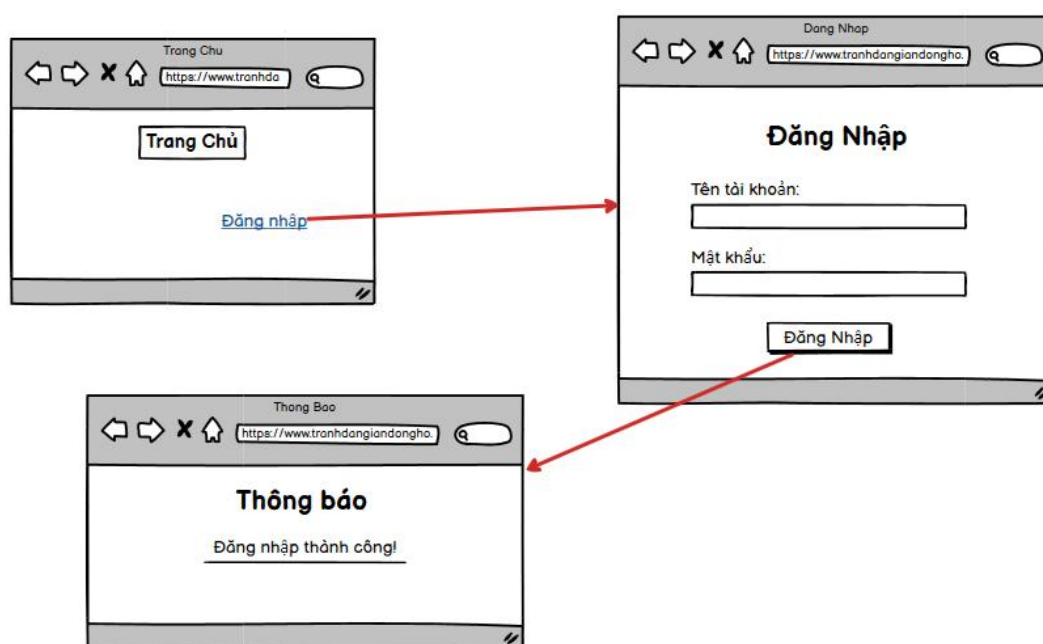


3.1.1.3 Biểu đồ cộng tác màn hình

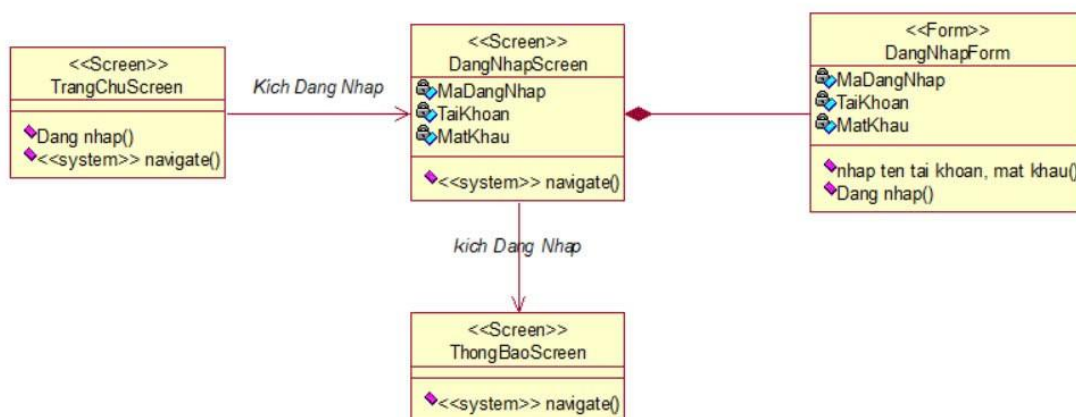


3.1.2 Giao diện use case Đăng nhập (Phạm Đình Danh)

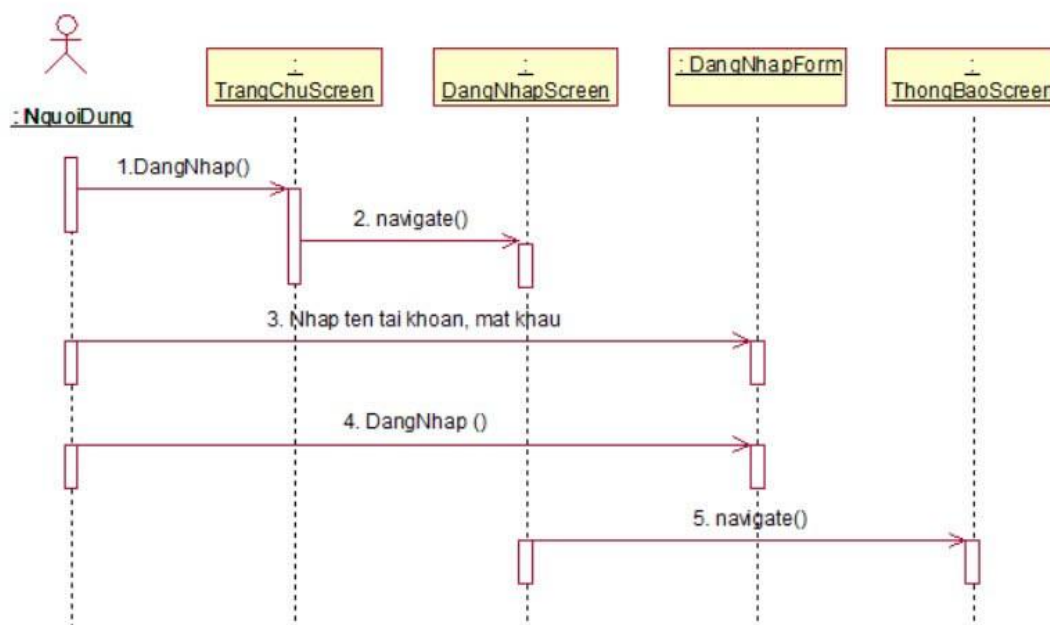
3.1.3.1 Hình dung màn hình



3.1.3.2 Biểu đồ lớp màn hình

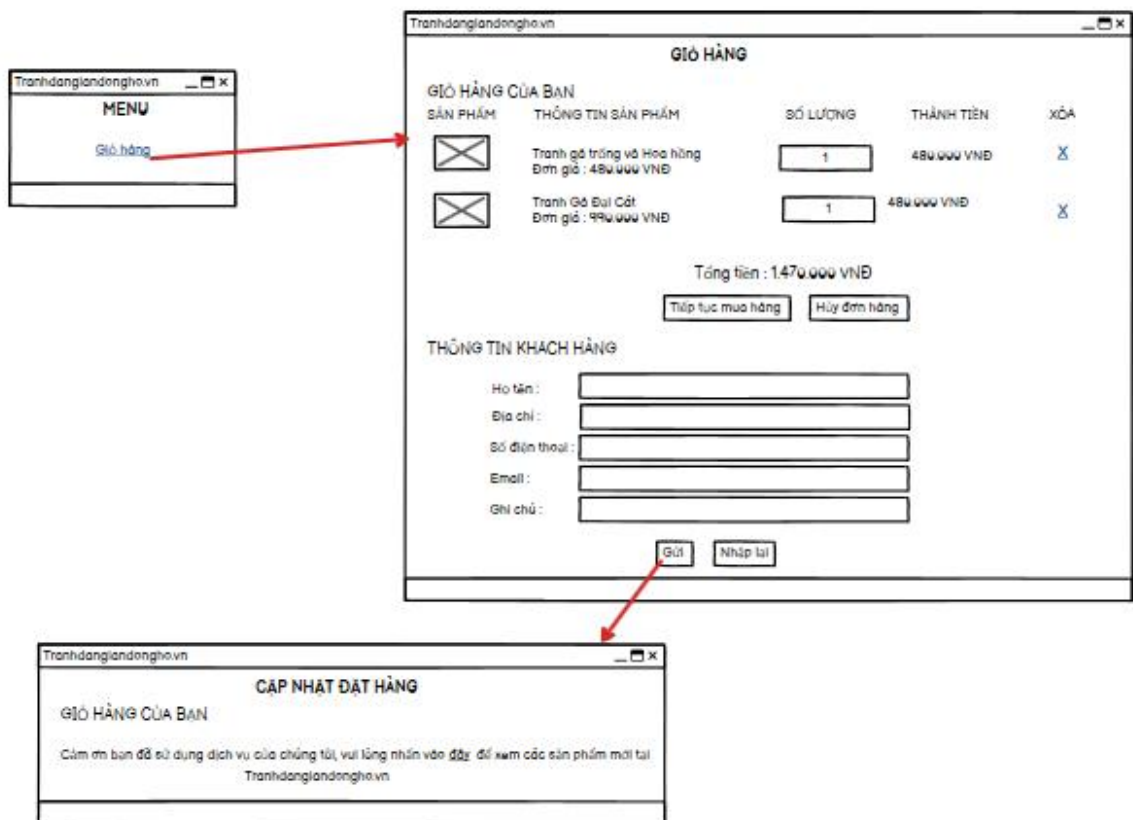


3.1.3.3 Biểu đồ cộng tác của các màn hình

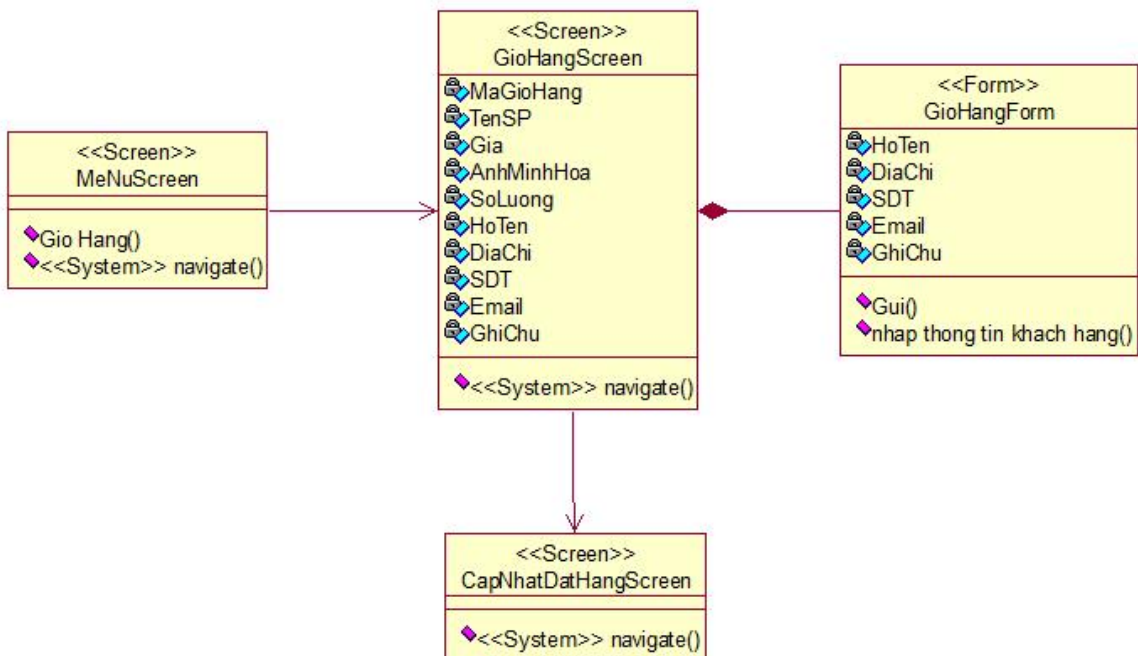


3.1.3 Giao diện use case Đặt hàng (Nguyễn Văn Chiến)

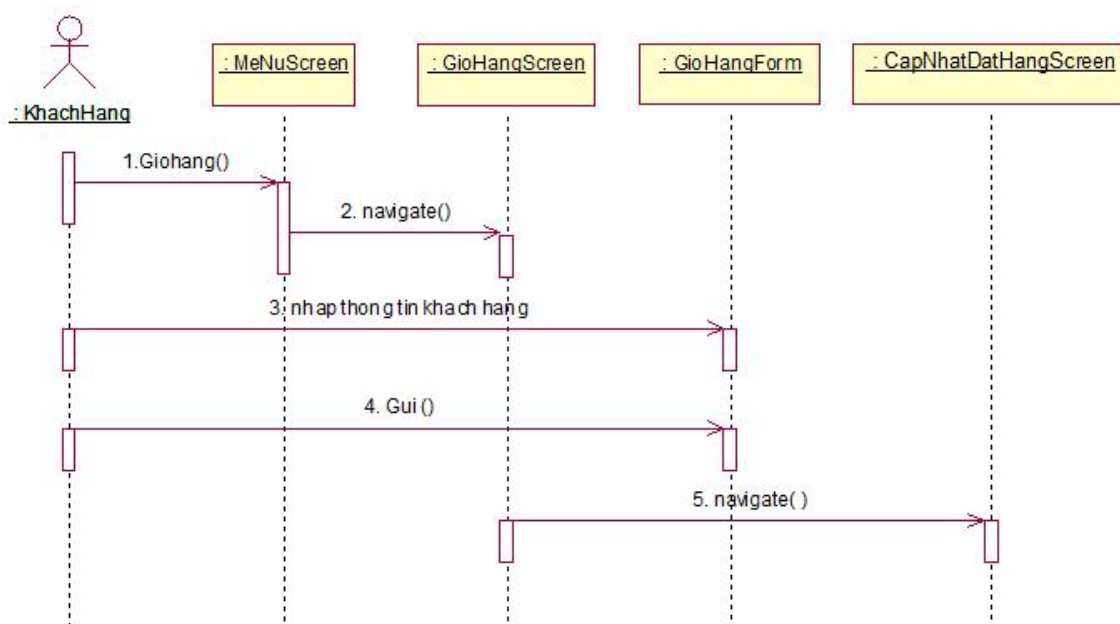
3.1.3.1 Hình dung màn hình



3.1.3.2 Biểu đồ lớp màn hình

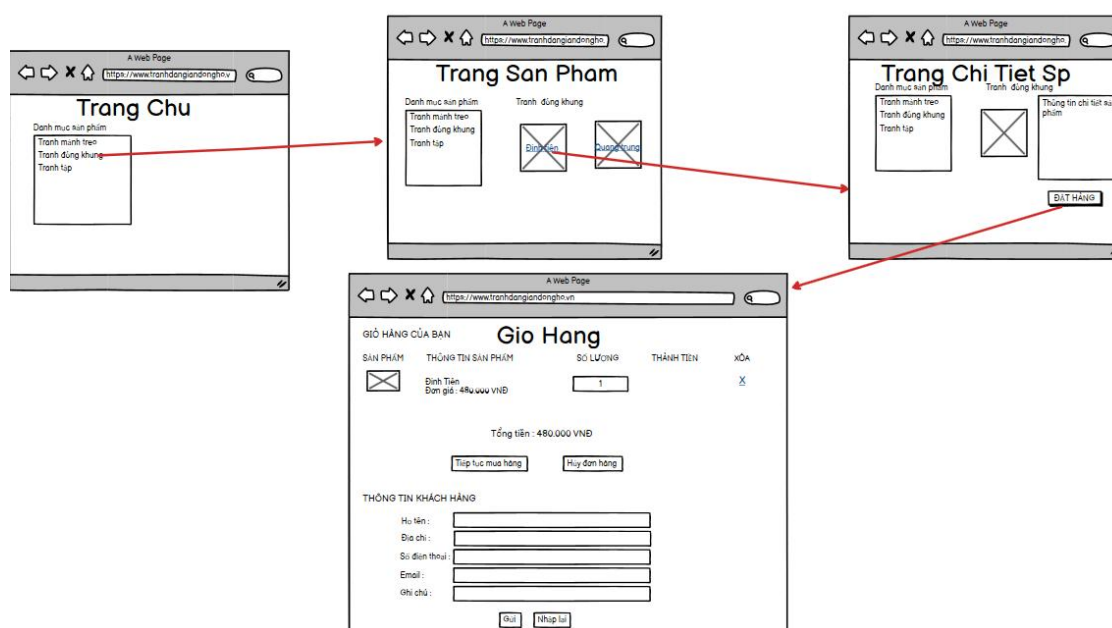


3.1.3.3 Biểu đồ cộng tác của các màn hình

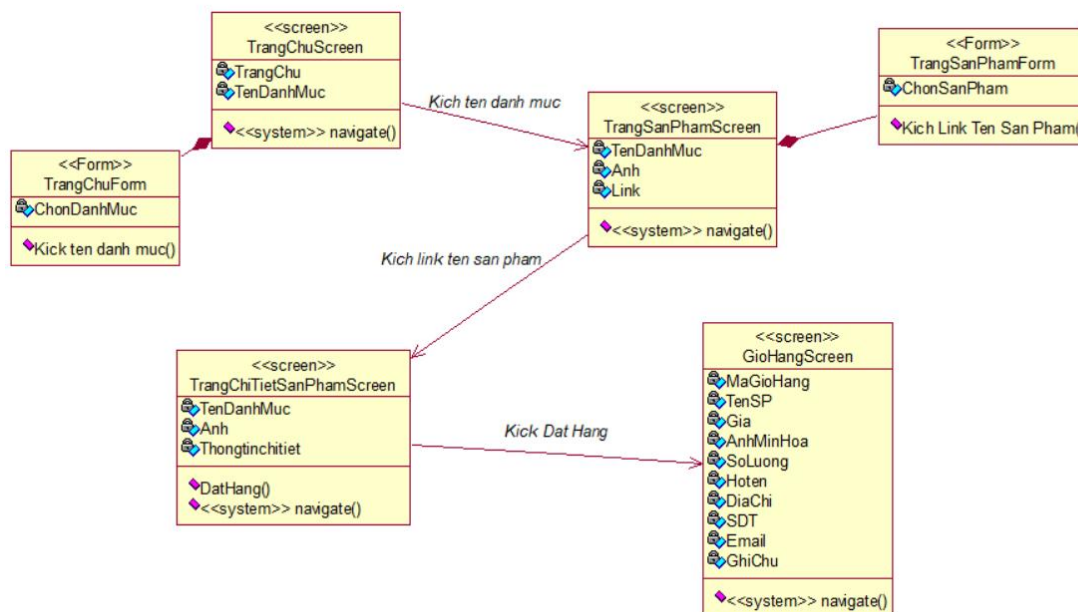


3.1.4 Giao diện usecase Thêm hàng vào giỏ (Vi Hải Anh)

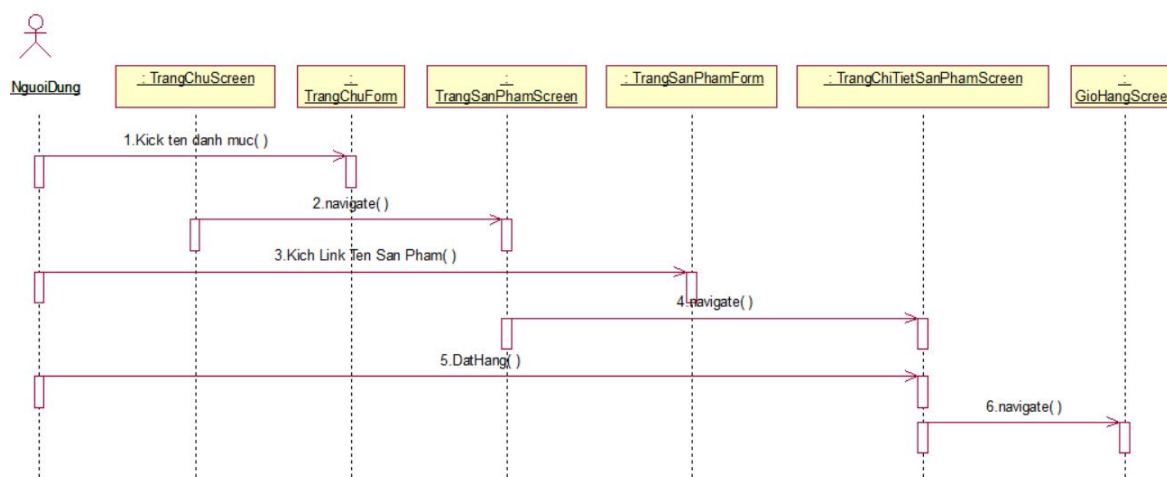
3.1.4.1 Hình dung màn hình



3.1.4.2 Biểu đồ lớp màn hình

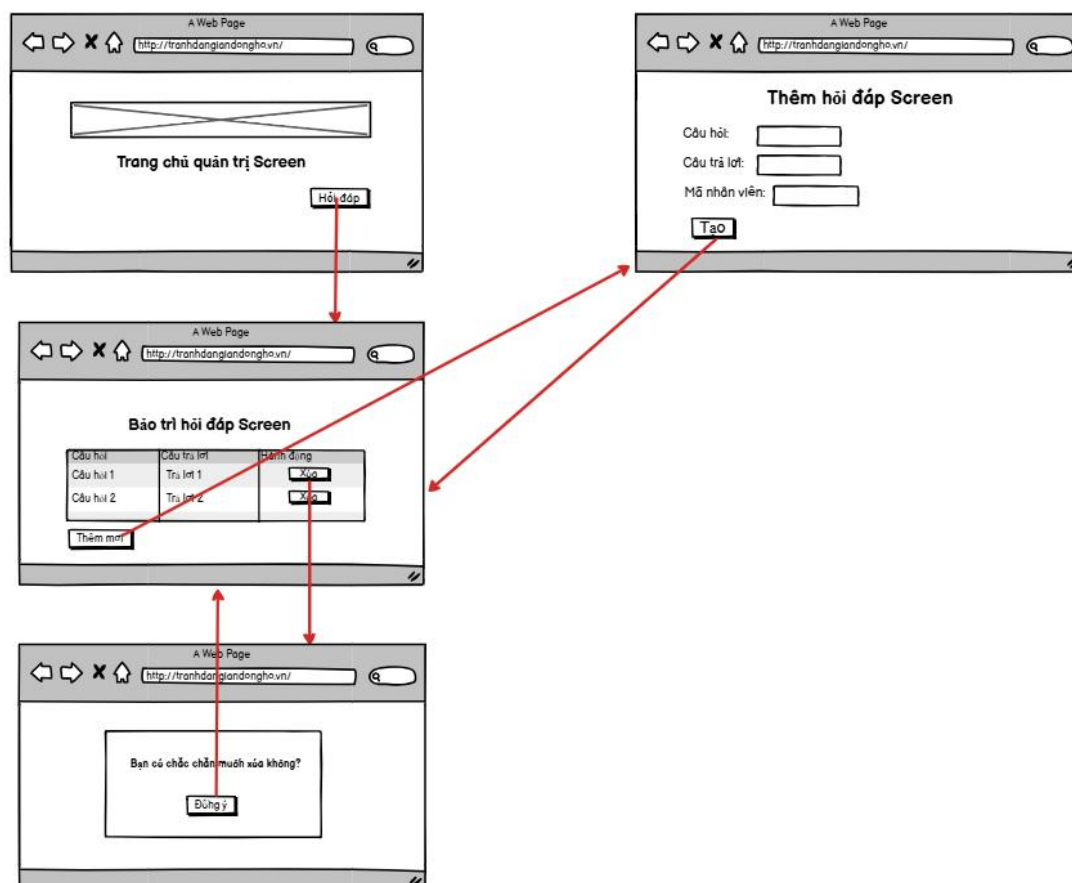


3.1.4.3 Biểu đồ cộng tác của các màn hình

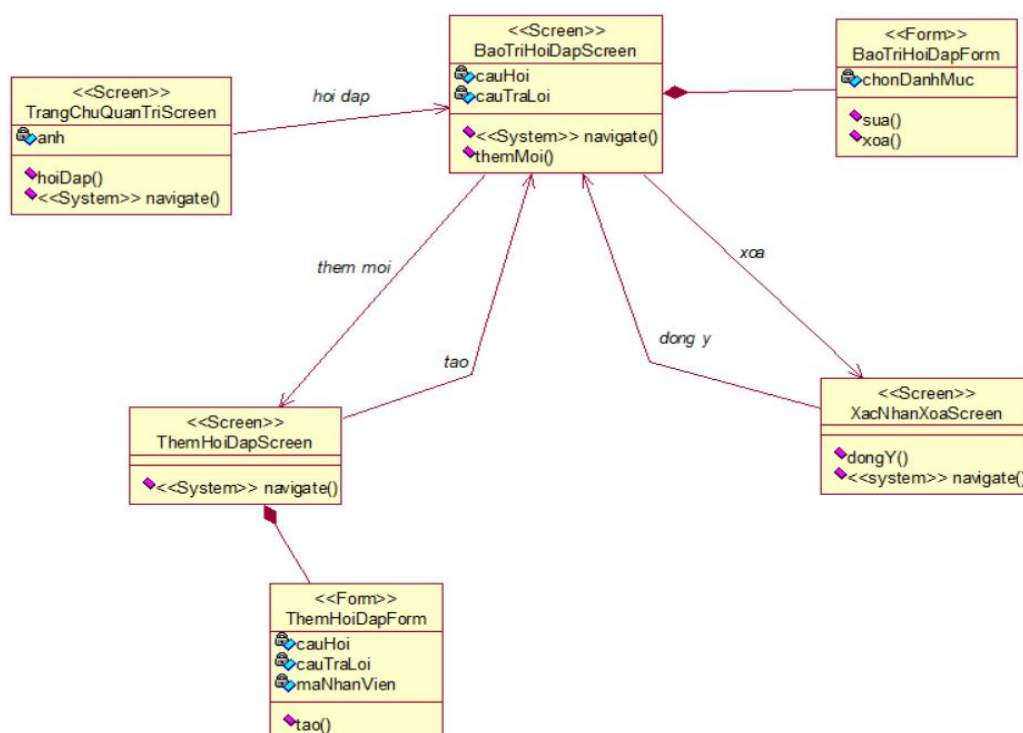


3.1.5 Giao diện use case Bảo trì hồi đáp (Trần Hồng Quân)

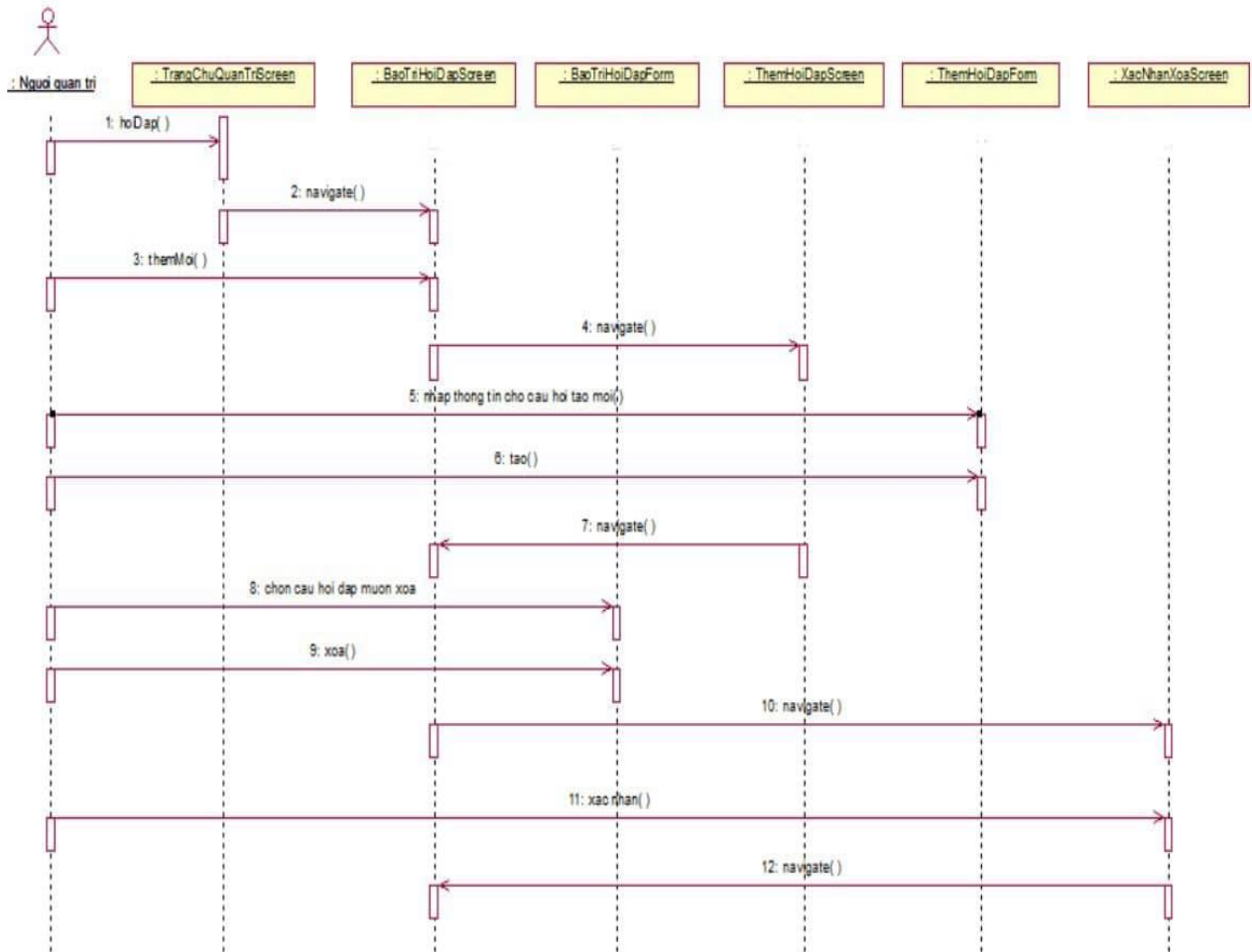
3.1.5.1 Hình dung màn hình



3.1.5.2 Biểu đồ lớp màn hình

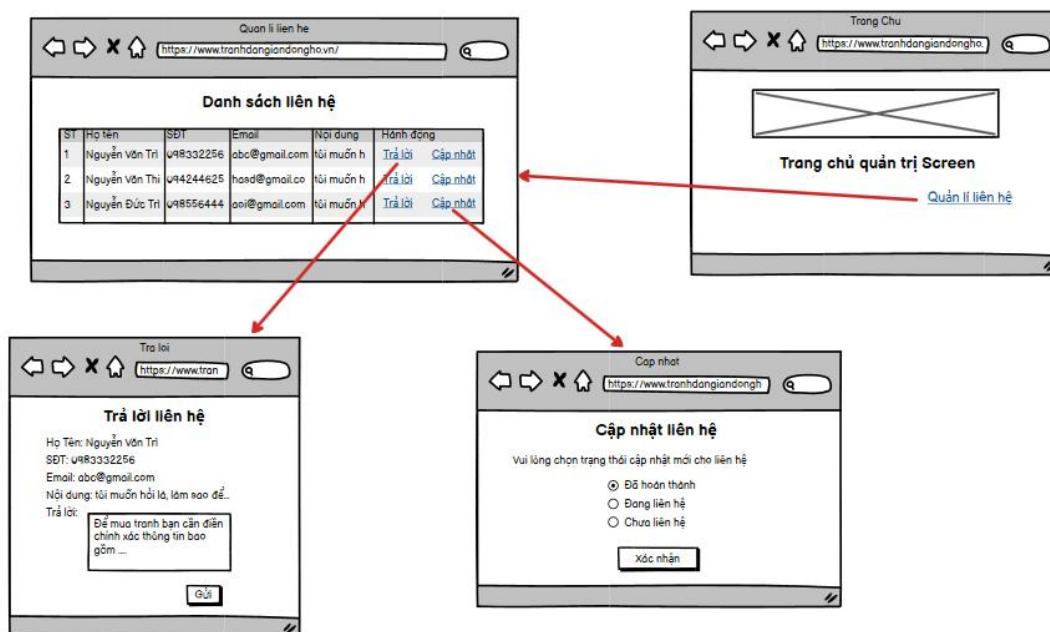


3.1.5.3 Biểu đồ cộng tác của các màn hình

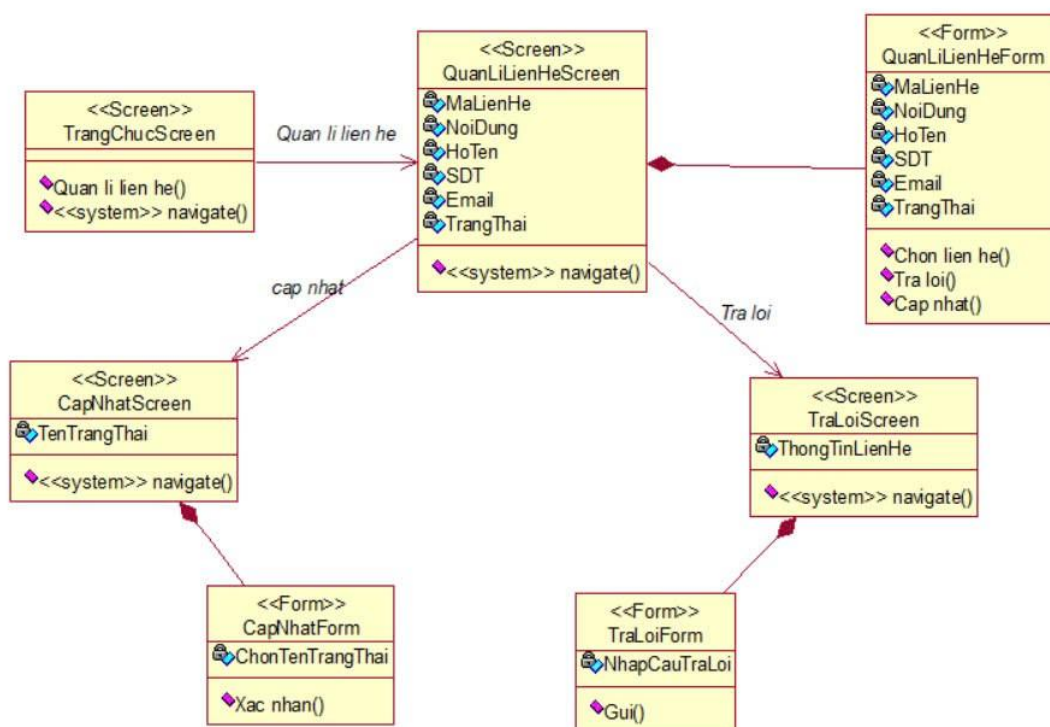


3.1.6 Giao diện use case Quản lý liên hệ (Phạm Đình Danh)

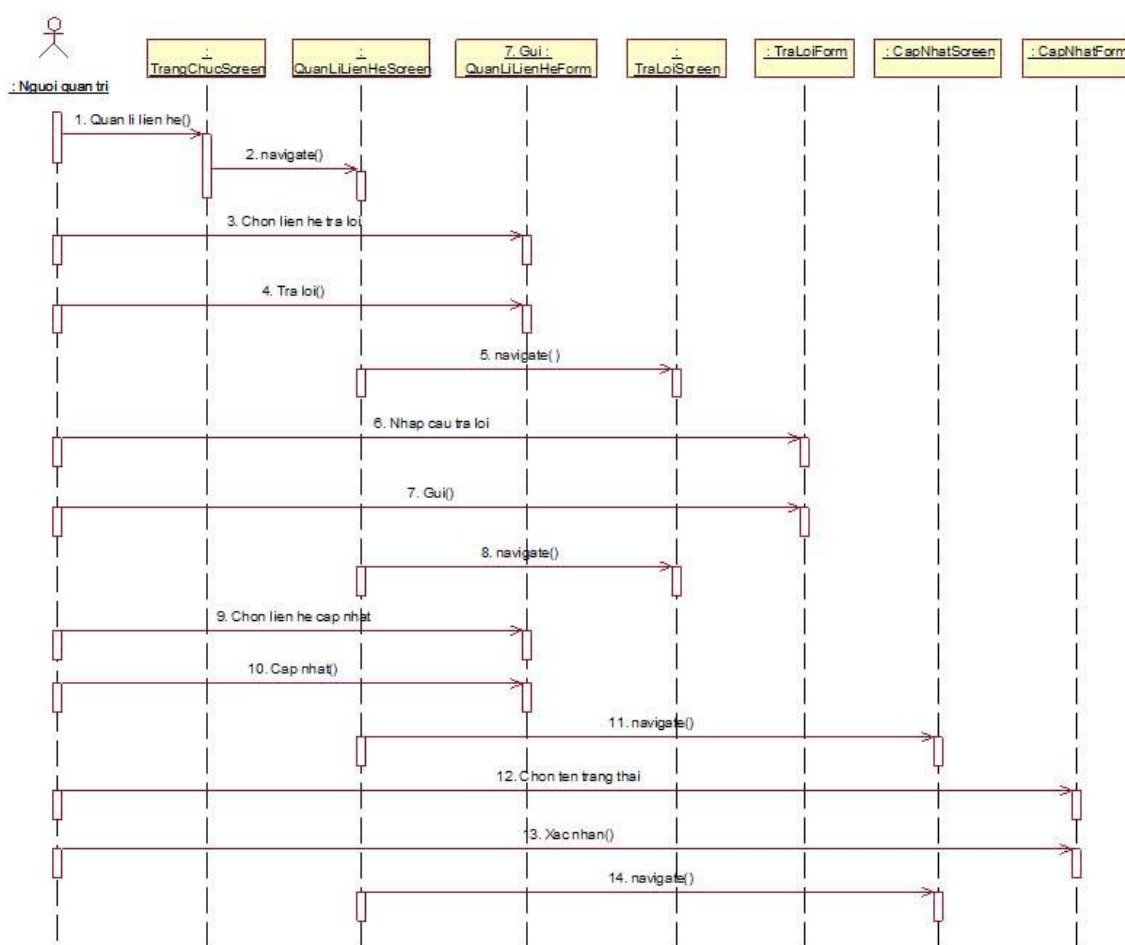
3.1.3.1 Hình dung màn hình



3.1.3.2 Biểu đồ lớp màn hình



3.1.3.3 Biểu đồ cộng tác của các màn hình

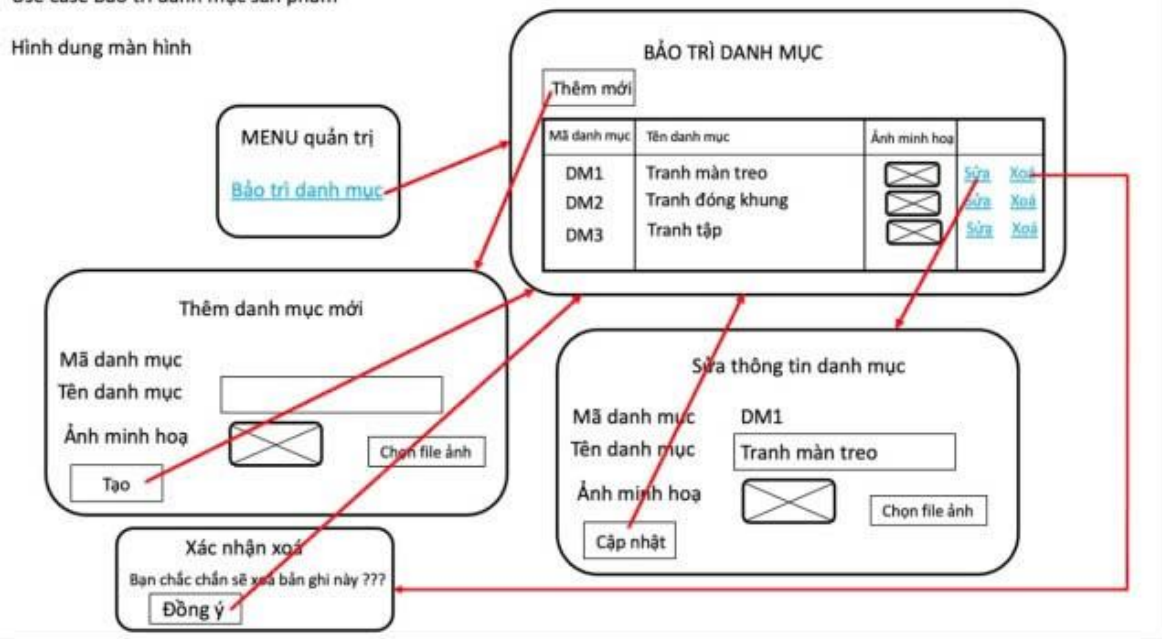


3.1.7 Giao diện use case Bảo trì danh mục sản phẩm (Nguyễn Văn Chiến)

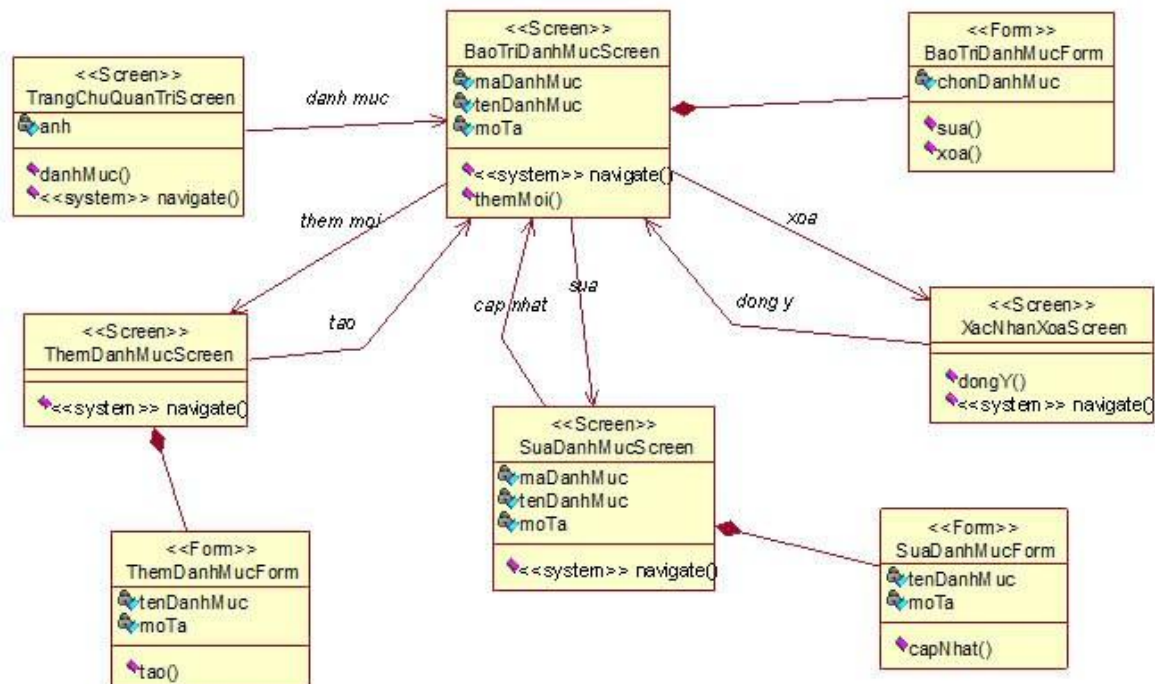
3.1.7.1 Hình dung màn hình

Use case Bảo trì danh mục sản phẩm

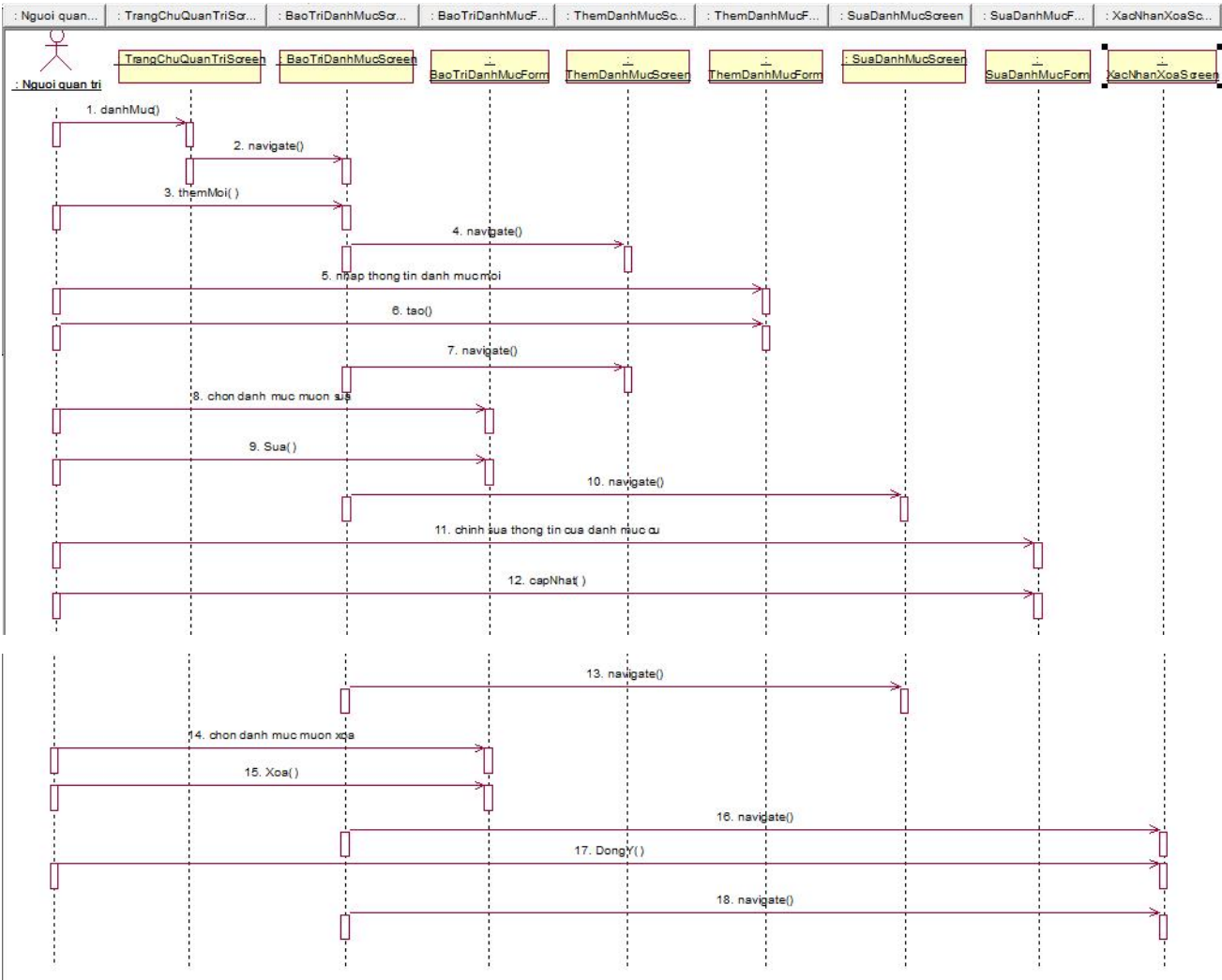
Hình dung màn hình



3.1.7.2 Biểu đồ lớp màn hình

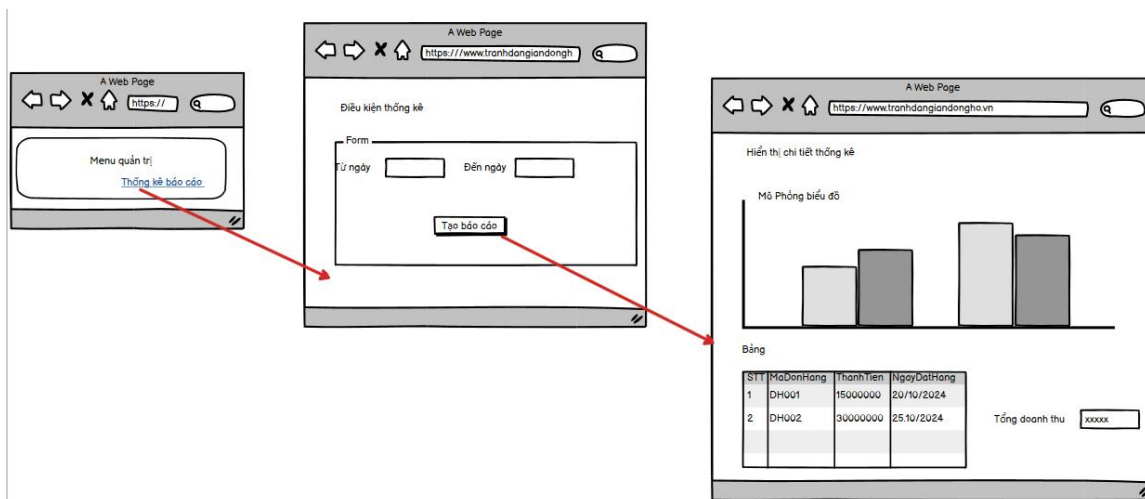


3.1.7.3 Biểu đồ cộng tác của các màn hình

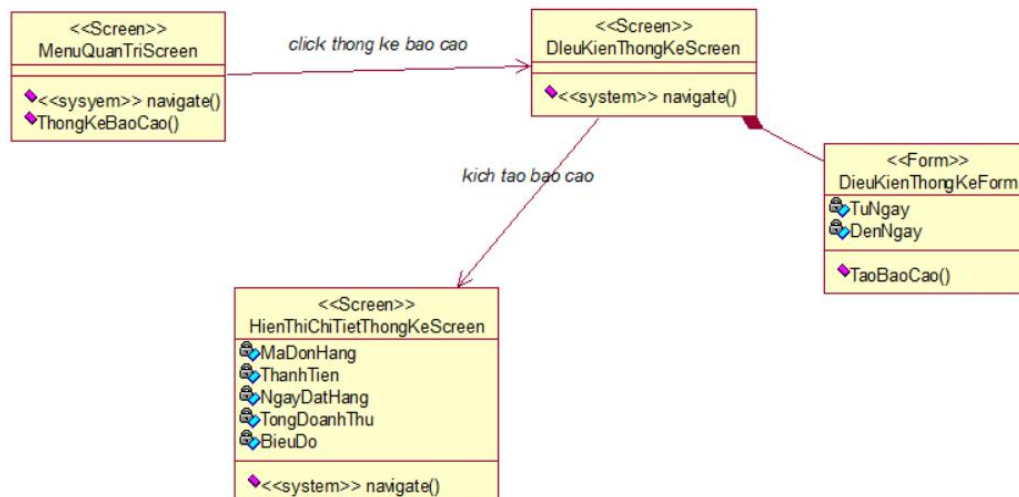


3.1.8 Giao diện usecase Thống kê báo cáo (Vi Hải Anh)

3.1.8.1 Hình dung màn hình



3.1.8.2 Biểu đồ lớp màn hình



3.1.8.3 Biểu đồ cộng tác của các màn hình

