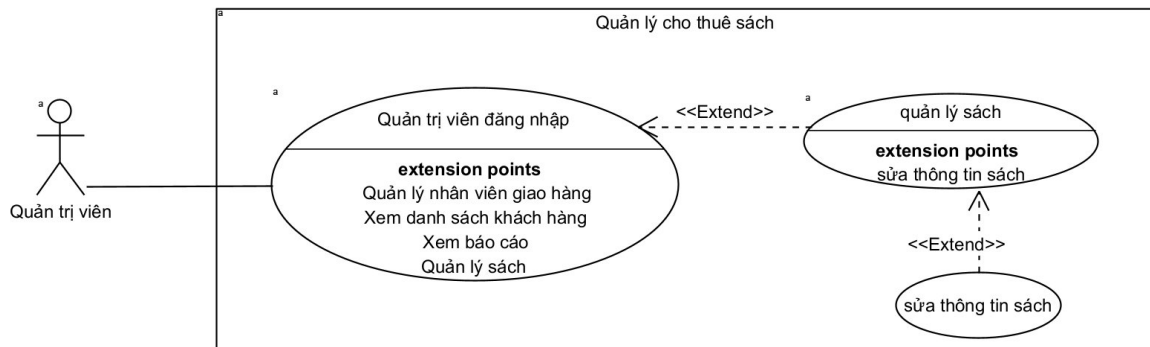


Bài 1: Modul sửa sách

1. Vẽ và mô tả các sơ đồ UC chi tiết cho modul:



Mô tả UC cho quản trị viên:

- Quản trị viên đăng nhập: cho phép quản trị viên đăng nhập và hiện ra menu tương ứng của quản trị viên.
- Quản lý sách: cho phép quản trị viên thực hiện các chức năng quản lý sách sách trong hệ thống.
- Sửa thông tin sách: cho phép quản trị viên sửa các thông tin của sách đã có trong hệ thống.

2. Các scenario chuẩn và scenario ngoại lệ cho các UC:

Chức năng sửa sách:

Scenario chuẩn cho chức năng sửa sách:

1. Quản trị viên A chọn chức năng quản lý sách sau khi đăng nhập. A muốn sửa thông tin cho cuốn sách có ID sách 123, tên sách Doraemon.
2. Giao diện quản lý sách hiện ra với 3 nút: thêm sách, sửa sách, xóa sách.
3. A click vào nút sửa sách.
4. Giao diện tìm kiếm sách hiện ra với một ô tìm kiếm (tìm kiếm theo ID sách hoặc tên sách), một nút tìm, và một bảng trống, nút hủy.
5. A nhập "Doraemon" vào ô tìm kiếm và ấn vào nút tìm.
6. Kết quả tìm kiếm hiện trong giao diện tìm kiếm ra gồm một bảng, mỗi dòng có 5 thông tin về một sách với các cột: ID sách, tên sách, loại sách, giá liên yết, giá thuê theo ngày.

Doraemon				Tìm
ID	Tên sách	Loại sách	Giá liên yết	Giá thuê/ngày
123	Doraemon	Truyện tranh	18000	3000
231	Nobita	Truyện tranh	18000	3000

HỦY

7. A click chọn sửa dòng thứ nhất tương ứng với ID sách 123 tên sách: “Doraemon”.
8. Giao diện sửa sách hiện ra với các thông tin đã được điền sẵn bao gồm: ID sách = 123 (không sửa được), tên sách = Doraemon, tác giả = Nguyễn Đình Tuấn, loại sách = truyện tranh, số lượng = 999, giá liên yết = 18000, giá thuê theo ngày = 3000, mô tả trống, nút lưu và nút hủy.
9. A sửa thông tin mô tả sách thành “truyện tranh dành cho trẻ từ 5 tuổi”, và click vào nút lưu.
10. Thông báo sửa sách thành công hiện ra và nút OK.
11. A click vào nút OK
12. Hệ thống quay về giao diện tìm kiếm sách.

Scenario ngoại lệ cho chức năng sửa sách:

- 5.1. A click vào nút hủy.
 - 5.1.1. Hệ thống quay về giao diện quản lý sách của quản trị viên.
- 6.1. Hệ thống thông báo không có sách nào phù hợp với kết quả tìm kiếm và nút OK.
 - 6.1.1. A click vào nút OK.
 - 6.1.2. Hệ thống quay về giao diện tìm kiếm sách.
- 9.1. A để trống(xóa) thông tin ít nhất một trong các ô: tên sách, tác giả, loại sách, số lượng, giá liên yết, giá thuê theo ngày và click vào nút lưu.
 - 9.1.1. Thông báo không để trống thông tin hiện ra cùng nút OK.
 - 9.1.2. A click vào nút OK.
 - 9.1.3. Hệ thống quay về giao diện sửa sách với các thông tin vừa sửa.
- 9.2. A Sửa sách đã có trong CSDL với các thông tin sách thành các giá trị không hợp lệ(sửa trường số lượng thành giá trị không phải số nguyên hoặc < 0 , sửa trường giá thuê theo ngày/ giá liên yết thành các giá trị không phải số thực hoặc < 0) và click vào nút lưu.
 - 9.2.1. Thông báo thông tin không hợp lệ hiện ra cùng nút OK.

9.2.2. A click vào nút OK.

9.2.3. Hệ thống quay về giao diện sửa sách với các thông tin vừa sửa.

9.3. A click vào nút hủy.

9.3.1. Hệ thống quay về giao diện Tìm kiếm sách.

3. Trích các lớp thực thể và vẽ sơ đồ lớp thực thể liên quan đến modul sửa thông tin sách:

Trong **hệ thống quản trị viên** có thể thực hiện chức năng chọn quản lý sách, trong đó khách hàng có thể sửa **thông tin** các sách đã có trong **hệ thống**.

Đánh giá các danh từ:

- Hệ thống, thông tin: danh từ chung → loại.
- Quản trị viên : không thuộc phạm vi quản lý của modul.
- Book: → lớp Book.

Xác định các thuộc tính:

- Lớp Book: tên sách, tác giả, số lượng, phân loại, giá liên yết, giá thuê theo ngày, mô tả:

Book
-name
-author
-quantity
-category
-description
-dailyRentalPrice
-listPrice

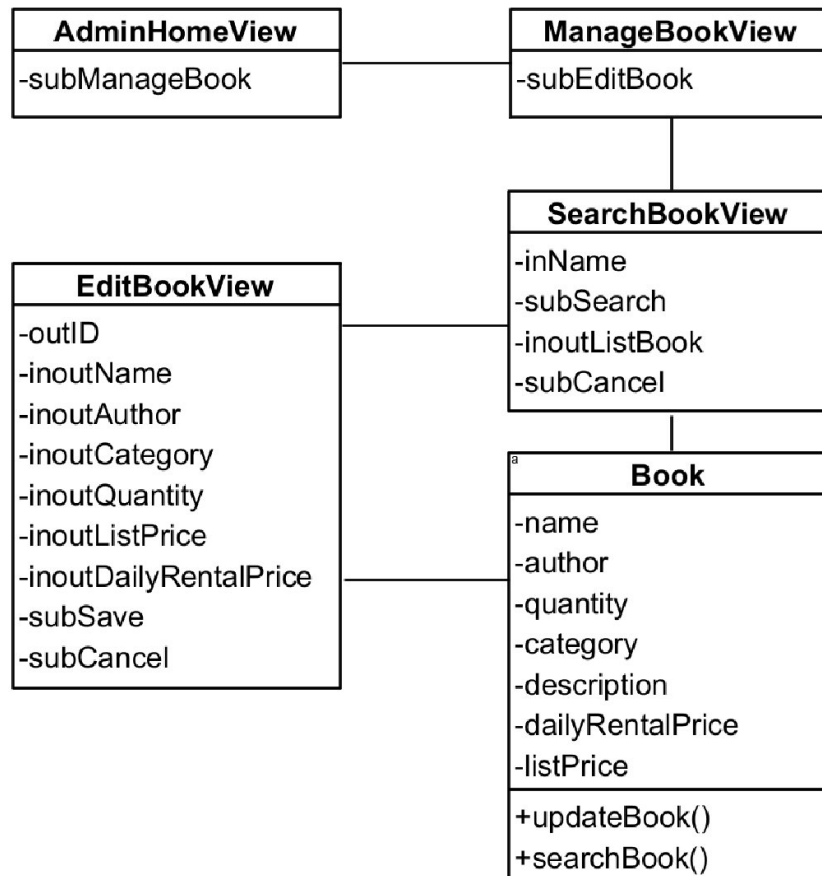
4. Vẽ sơ đồ lớp phân tích và biểu đồ tuần tự của modul:

Chức năng sửa thông tin sách của quản trị viên:

- Sau khi đăng nhập thành công, hệ thống hiện giao diện trang chủ của quản trị viên -> đề xuất lớp **AdminHomeView**, có ít nhất một nút chọn quản lý sách.
- Click vào nút quản lý sách -> giao diện quản lý sách hiện lên -> đề xuất lớp **ManageBookView**, có ít nhất một nút sửa sách.
- Click vào nút sửa sách -> hiển thị giao diện tìm kiếm sách -> đề xuất lớp **SearchBookView**, có ô nhập thông tin tìm kiếm, nút tìm, bảng kết quả và nút hủy.
- Nhập thông tin và click nút tìm kiếm -> hệ thống tìm thông tin trong CSDL -> cần chức năng **searchBook()**, đây là chức năng của đối tượng **Book**.

- Click chọn một cuốn sách sau khi tìm kiếm -> hiển thị giao diện sửa sách -> đề xuất lớp **EditBookView**, có ô thông tin ID, các ô nhập: tên, tác giả, phân loại, số lượng, giá liên yết, giá thuê theo ngày, nút lưu và nút hủy.
- Sửa thông tin và click vào nút lưu -> hệ thống lưu vào CSDL -> cần chức năng **updateBook()**, đây là hành động của đối tượng **Book**.

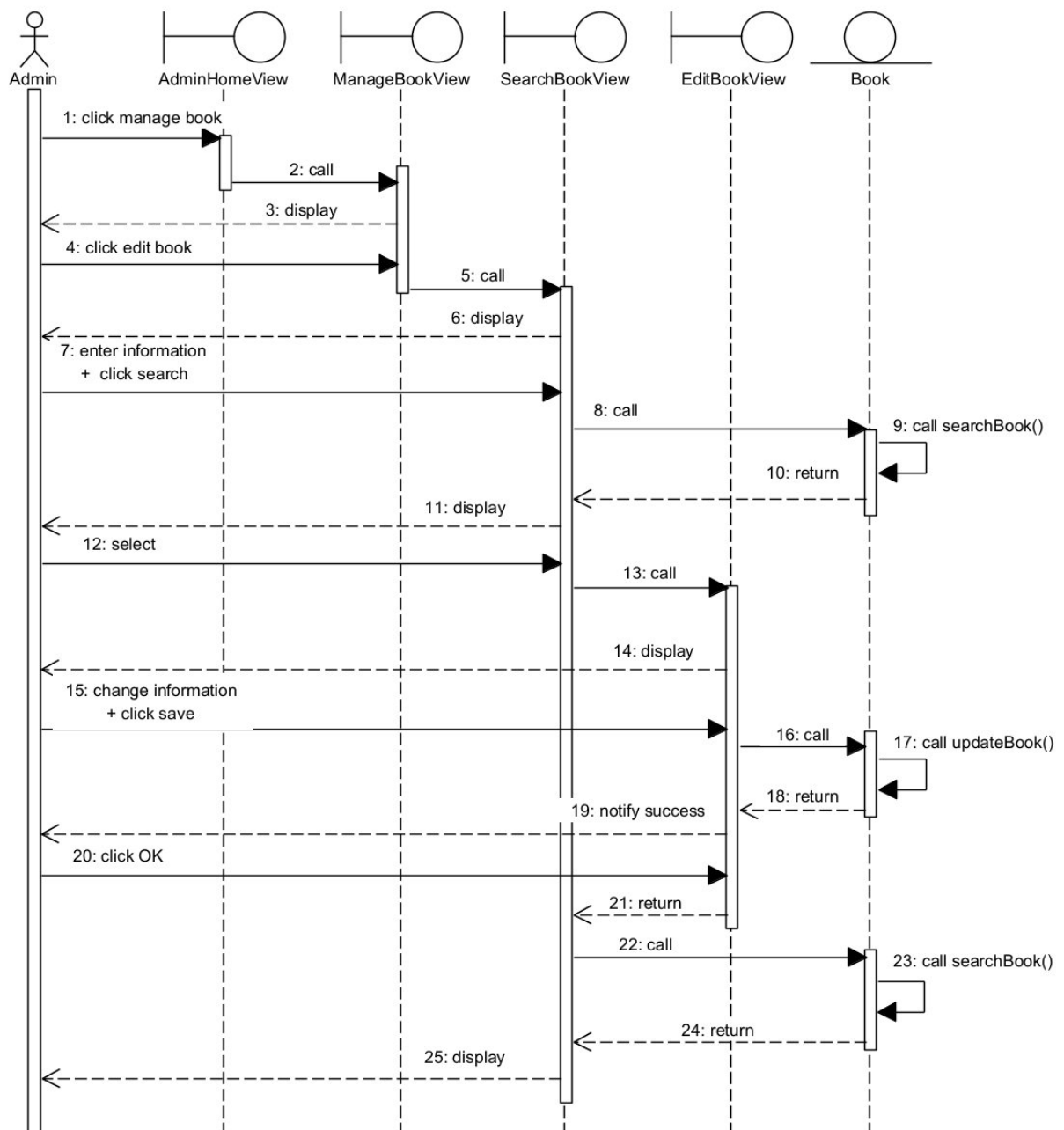
Sơ đồ lớp phân tích cho modul sửa thông tin sách:



Biểu đồ tuần tự phân tích modul chọn đơn trả sách:

1. Admin chọn chức năng quản lý sách từ AdminHomeView.
2. Lớp AdminHomeView gọi lớp ManageBookView yêu cầu hiển thị.
3. Lớp ManageBookView hiển thị cho Admin.
4. Admin click chọn sửa sách.
5. Lớp ManageBookView gọi lớp SearchBookView yêu cầu hiển thị.
6. Lớp SearchBookView hiển thị cho Admin.
7. Admin nhập thông tin tìm kiếm sách và click vào nút tìm kiếm.
8. Lớp SearchBookView gửi yêu cầu xử lý cho lớp Book.
9. Lớp Book gọi phương thức searchBook() để tìm kiếm sách.
10. Lớp Book trả kết quả cho lớp SearchBookView.
11. Lớp SearchBookView hiển thị cho Admin danh sách kết quả tìm được.
12. Admin click chọn một cuốn sách muốn sửa.
13. Lớp SearchBookView gọi lớp EditBookView yêu cầu hiển thị.

14. Lớp EditBookView hiển thị cho Admin.
15. Admin sửa thông tin sách và click vào nút lưu.
16. Lớp EditBookView gọi lớp Book yêu cầu xử lý.
17. Lớp Book gọi phương thức updateBook() để sửa thông tin sách.
18. Lớp Book trả quyền điều khiển cho lớp EditBookView.
19. Lớp EditBookView gửi thông báo sửa sách thành công.
20. Admin click vào nút OK.
21. Lớp EditBookView trả quyền điều khiển cho lớp SearchBookView.
22. Lớp SearchBookView gửi yêu cầu xử lý cho lớp Book.
23. Lớp Book gọi phương thức searchBook() để tìm kiếm sách.
24. Lớp Book trả kết quả cho lớp SearchBookView.
25. Lớp SearchBookView hiển thị cho Admin danh sách kết quả được cập nhật.



Bài 2

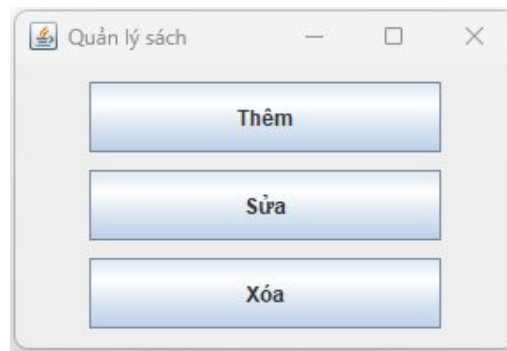
1. Lựa chọn ngôn ngữ lập trình: java

2. Thiết kế giao diện cho modul:

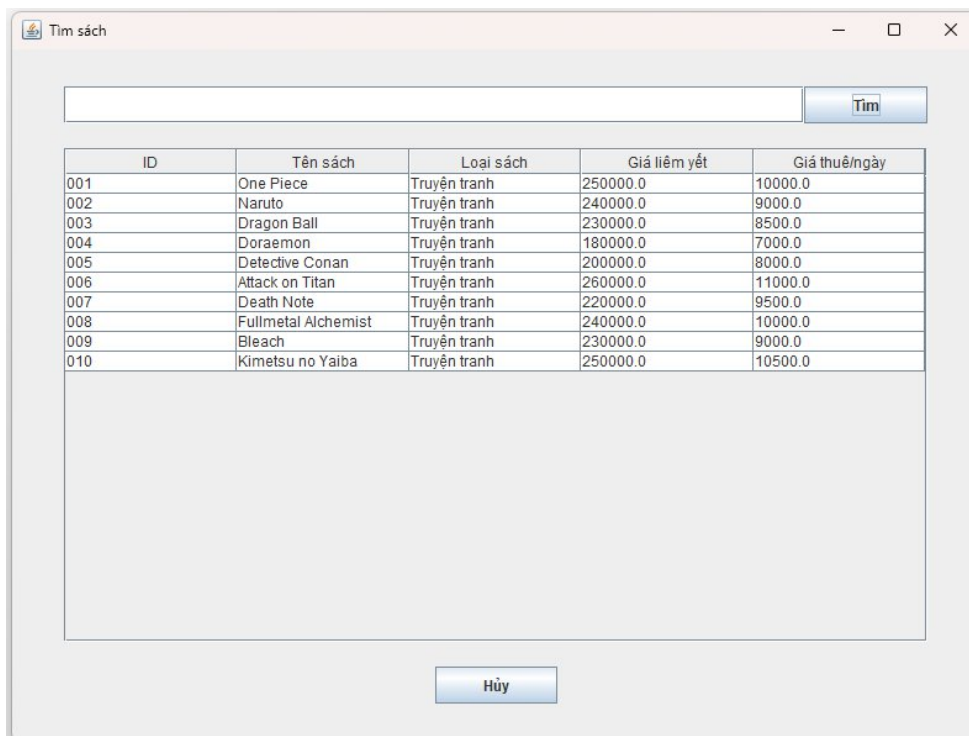
Giao diện trang chủ của quản trị viên(sau khi đăng nhập):



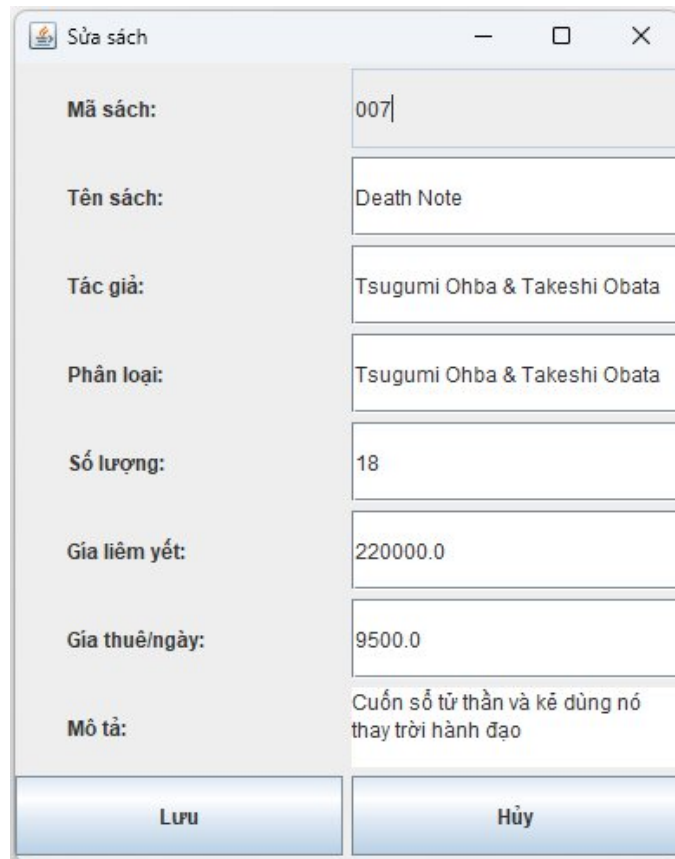
Giao diện trang quản lý sách:



Giao diện trang tìm kiếm sách:



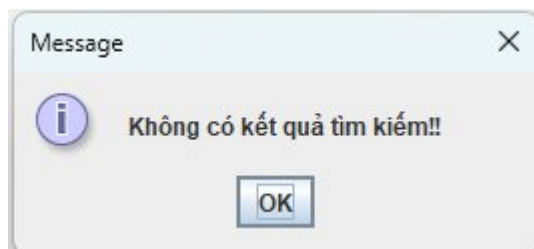
Giao diện sửa sách:



Mã sách:	007
Tên sách:	Death Note
Tác giả:	Tsugumi Ohba & Takeshi Obata
Phân loại:	Tsugumi Ohba & Takeshi Obata
Số lượng:	18
Giá liên yết:	220000.0
Giá thuê/ngày:	9500.0
Mô tả:	Cuốn sổ tử thần và kẻ dùng nó thay trời hành đạo

Lưu Hủy

Thông báo không có kết quả tìm kiếm:



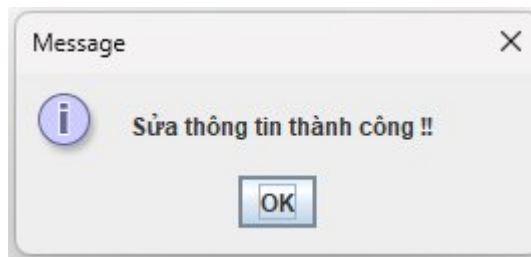
Thông báo không được để trống thông tin:



Thông báo sửa thông tin không hợp lệ:



Thông báo sửa thông tin sách thành công:



3. Thiết kế tĩnh:

Định nghĩa các thuộc tính cho các lớp:

Thực thể Book:

```
public class Book {  
    private int id;  
    private String name;  
    private String author;  
    private int quantity;  
    private String category;  
    private String description;  
    private float dailyRentalPrice;  
    private float listPrice;  
    public Book(int id, String name, String author, int quantity, String  
                category, String description, float dailyRentalPrice, float listPrice)  
    {  
        this.id = id;  
        this.name = name;  
        this.author = author;  
        this.quantity = quantity;  
        this.category = category;  
        this.description = description;  
        this.dailyRentalPrice = dailyRentalPrice;  
        this.listPrice = listPrice;  
    }  
    public int getId() {  
        return id;  
    }  
    public void setId(int id) {
```



```

        this.id = id;
    }
    public String getName() {
        return name;
    }
    public void setName(String name) {
        this.name = name;
    }
    public String getAuthor() {
        return author;
    }
    public void setAuthor(String author) {
        this.author = author;
    }
    public int getQuantity() {
        return quantity;
    }
    public void setQuantity(int quantity) {
        this.quantity = quantity;
    }
    public String getCategory() {
        return category;
    }
    public void setCategory(String category) {
        this.category = category;
    }
    public String getDescription() {
        return description;
    }
    public void setDescription(String description) {
        this.description = description;
    }
    public float getDailyRentalPrice() {
        return dailyRentalPrice;
    }
    public void setDailyRentalPrice(float dailyRentalPrice) {
        this.dailyRentalPrice = dailyRentalPrice;
    }
    public float getListPrice() {
        return listPrice;
    }
    public void setListPrice(float listPrice) {
        this.listPrice = listPrice;
    }
}

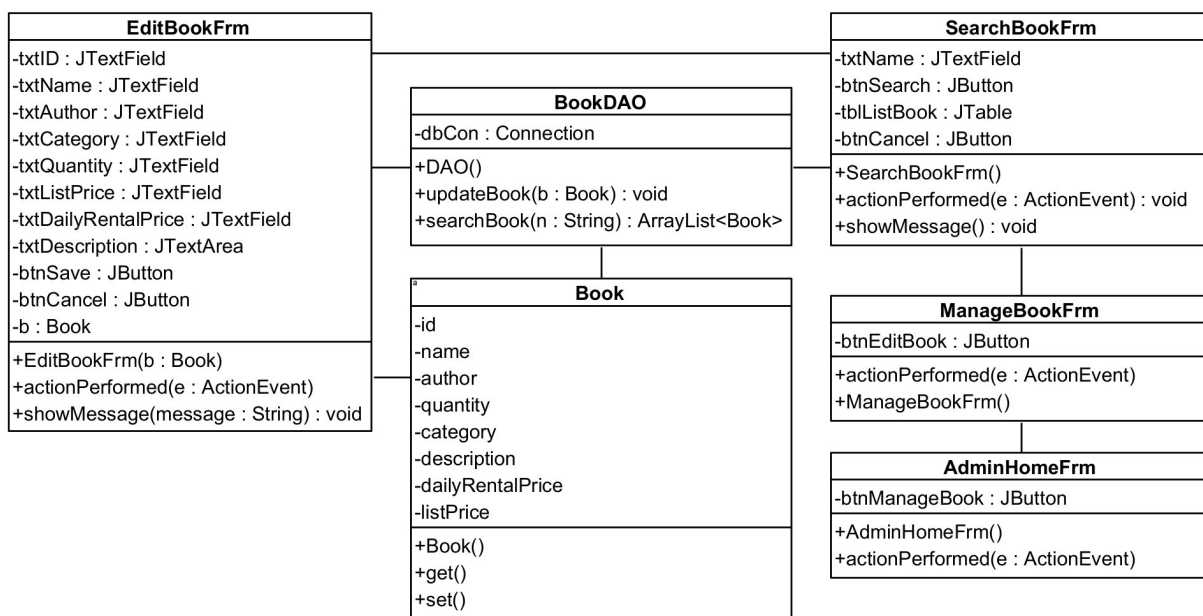
```

Định nghĩa các phương thức cho các lớp:

- Lớp AdminHomeFrm phải có các phương thức: hiển thị form(hàm khởi tạo), xử lý sự kiện gọi lớp ManageBookFrm khi ManageBook bị click.
- Lớp ManageBookFrm phải có các phương thức: hiển thị form, xử lý sự kiện gọi lớp SearchBookFrm khi nút EditBook bị click.
- Lớp SearchBookFrm phải có các phương thức: hiển thị form, xử lý sự kiện khi nút Search bị click, xử lý sự kiện gọi lớp EditBookFrm khi click chọn vào sách được tìm kiếm, sự kiện gọi lớp ManageBookFrm khi nút Camcel bị click, hàm hiển thị thông báo không tìm thấy sách.
- Lớp EditBookFrm phải có các phương thức: hiển thị form, hiển thông báo, xử lý khi nút save, cancel bị click.
- Lớp BookDAO phải có phương thức đọc, sửa thông tin từ CSDL.
- Lớp Book phải có các phương thức đóng gói thông tin đối tượng (hàm khởi tạo) và các phương thức get/set.

4. Thiết kế động:

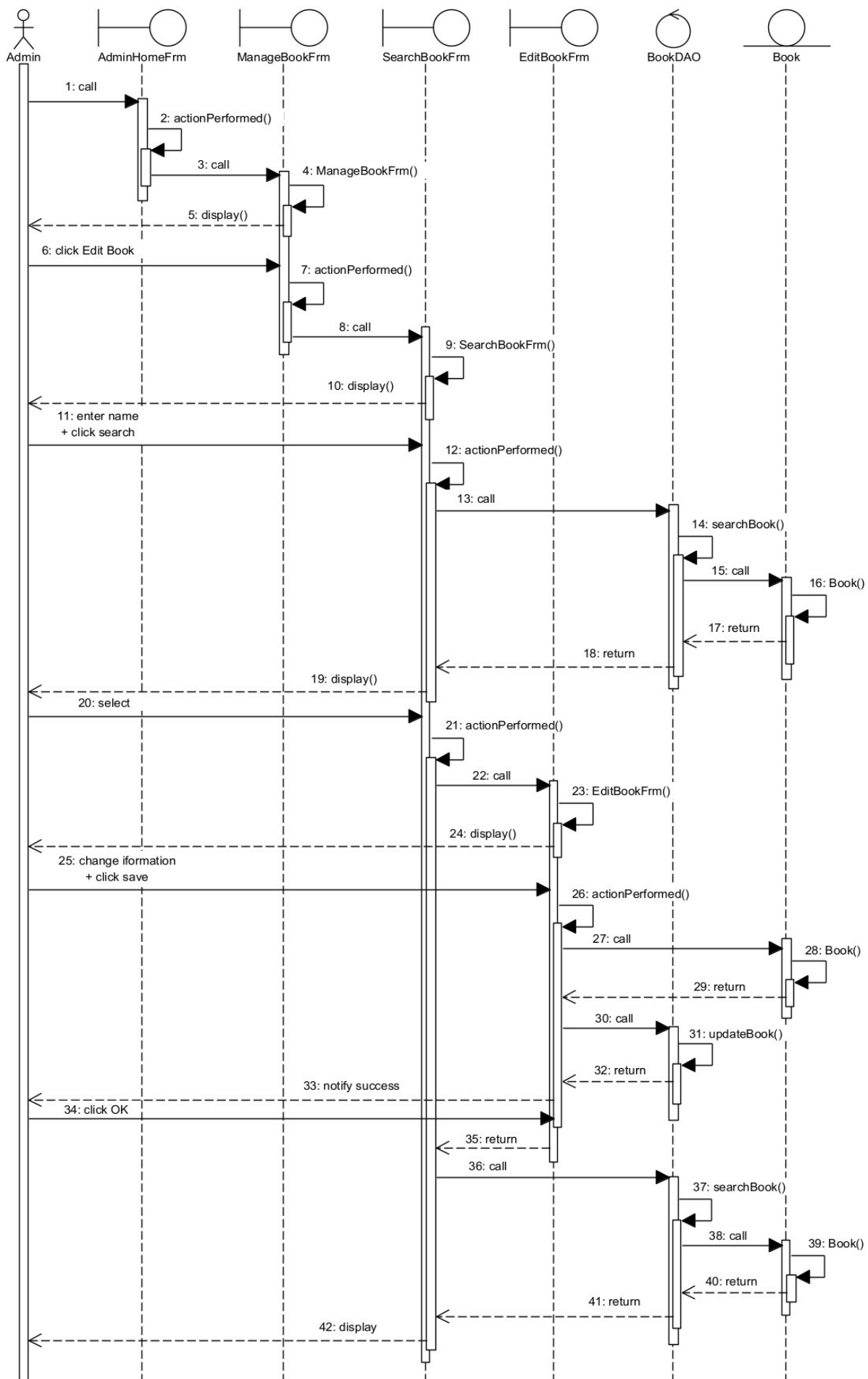
Vẽ sơ đồ lớp chi tiết theo mô hình MVC thuần:



Sơ đồ tuần tự thiết kế:

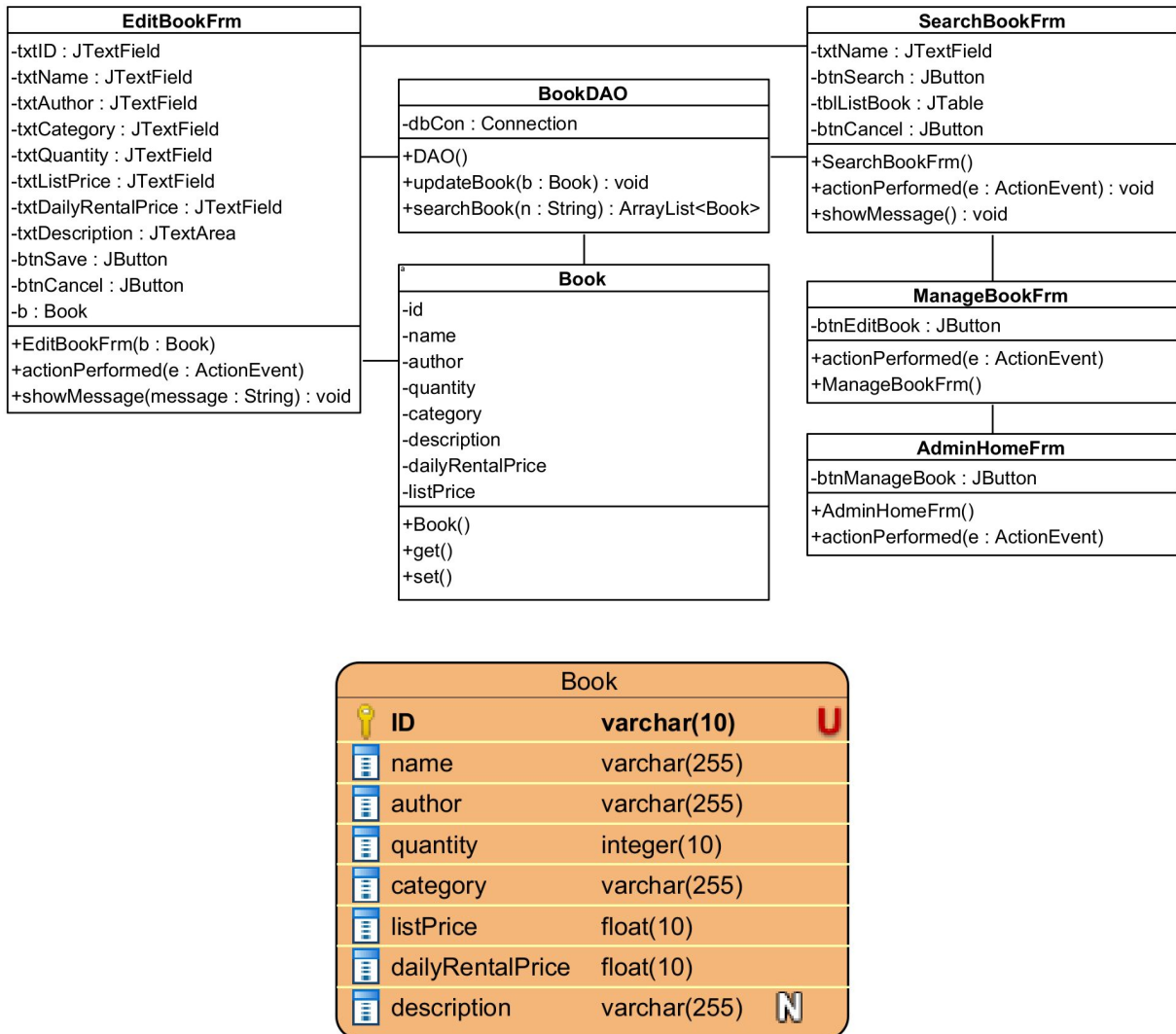
1. Admin (Quản trị viên) chọn chức năng quản lý sách từ AdminHomeFrm (sau khi đăng nhập).
2. Lớp AdminHomeFrm kích hoạt phương thức actionPerformed() để yêu cầu ManageBookFrm hiển thị.
3. Phương thức actionPerformed() gọi lớp ManageBookFrm.
4. Hàm khởi tạo ManageBookFrm() được kích hoạt.
5. Giao diện ManageBookFrm hiển thị cho Admin.
6. Admin click chọn EditBook.
7. Lớp ManageBookFrm kích hoạt phương thức actionPerformed().

8. Phương thức `actionPerformed()` gọi lớp `SearchBookFrm`.
9. Hàm khởi tạo `SearchBookFrm()` được kích hoạt.
10. Giao diện `SearchBookFrm` hiển thị cho Admin.
11. Admin nhập tên sách vào ô tìm kiếm và nhấn Search.
12. Lớp `SearchBookFrm` kích hoạt phương thức `actionPerformed()`.
13. Phương thức `actionPerformed()` gọi phương thức `searchBook()` của lớp `BookDAO`.
14. Phương thức `searchBook()` tìm kiếm trong CSDL.
15. Phương thức `searchBook()` gọi lớp `Book` để đóng gói các kết quả tìm kiếm được.
16. Lớp `Book` đóng gói kết quả thành các đối tượng.
17. Lớp `Book` trả kết quả về cho phương thức `searchBook()`.
18. Phương thức `searchBook()` trả kết quả về cho `actionPerformed()`.
19. Phương thức `actionPerformed()` hiển thị lên giao diện `SearchBookFrm`.
20. Admin click chọn sách muốn sửa.
21. Phương thức `actionPerformed()` được kích hoạt.
22. Phương thức `actionPerformed()` gọi lớp `EditBookFrm`.
23. Hàm khởi tạo `EditBookFrm()` được kích hoạt.
24. Giao diện `EditBookFrm` hiển thị cho Admin.
25. Admin sửa thông tin và click vào nút save.
26. Lớp `EditBookFrm` kích hoạt phương thức `actionPerformed()`.
27. Phương thức `actionPerformed()` gọi lớp `Book` để cập nhật thông tin sách.
28. Lớp `Book` gọi hàm khởi tạo `Book()` để tạo đối tượng sách với thông tin được cập nhật.
29. Lớp `Book` trả lại kết quả cho `actionPerformed()`.
30. Phương thức `actionPerformed()` gọi phương thức `updateBook()` của lớp `BookDAO`.
31. Phương thức `updateBook()` thực hiện cập nhật thông tin vào CSDL.
32. Phương thức `updateBook()` trả quyền điều khiển về cho `actionPerformed()`.
33. Phương thức `actionPerformed()` hiện thông báo thành công.
34. Admin click nút OK.
35. Lớp `EditBookFrm` trả quyền điều khiển cho `actionPerformed()` của lớp `SearchBookFrm`.
36. Phương thức `actionPerformed()` gọi phương thức `searchBook()` của lớp `BookDAO`.
37. Phương thức `searchBook()` tìm kiếm trong CSDL.
38. Phương thức `searchBook()` gọi lớp `Book` để đóng gói các kết quả tìm kiếm được.
39. Lớp `Book` đóng gói kết quả thành các đối tượng.
40. Lớp `Book` trả kết quả về cho phương thức `searchBook()`.
41. Phương thức `searchBook()` trả kết quả về cho `actionPerformed()`.
42. Phương thức `actionPerformed()` hiển thị kết quả



Bài 3: Cài đặt

1. Vẽ lại sơ đồ lớp và sơ đồ CSDL(các bảng liên quan):



2. Viết các test case:

Các trường hợp cần kiểm thử cho chức năng sửa thông tin sách:

- Sửa sách đã có trong cơ sở dữ liệu:
 - Sửa sách đã có trong CSDL với các thông tin sách hợp lệ(các thông tin về số lượng phải là số nguyên > 0, giá thuê theo ngày, giá liên yết phải là số thực > 0).
 - Sửa sách đã có trong CSDL với các thông tin sách thành các giá trị không hợp lệ.
 - Sửa sách đã có trong CSDL bỏ trống ít nhất một trong các trường bắt buộc(tên, tác giả, số lượng, phân loại, giá thuê theo ngày, giá liên yết).
- Sửa sách chưa có trong cơ sở dữ liệu.

Trường hợp: Sửa sách đã có trong CSDL với các thông tin sách hợp lệ.

Bước 1: Dữ liệu hiện có trong CSDL

ID	name	author	quantity	category	dailyRentalPrice	listPrice	description
123	Doraemon	Tuần	12	Truyện tranh	3000	18000	
231	Nobita	Tuần	12	Truyện tranh	3000	18000	New

Bước 2:

Các bước thực hiện	Kết quả mong đợi															
1. Click chọn quản lý sách.	Giao diện quản lý sách hiện ra với 3 nút: thêm sách, sửa sách, xóa sách.															
2. Click chọn sửa sách.	Giao diện tìm kiếm sách hiện ra với một ô tìm kiếm (tìm kiếm theo ID sách hoặc tên sách), một nút tìm, và một bảng trống, nút hủy.															
3. Nhập thông tên sách tìm kiếm: “Doraemon” và click nút tìm.	<div>Hệ thống hiện kết quả trong bảng của giao diện tìm kiếm mỗi dòng có 5 thông tin về một sách với các cột: ID sách, tên sách, loại sách, giá liên yết, giá thuê theo ngày.</div> <div><table><tr><td colspan="4">Doraemon</td><td>Tìm</td></tr><tr><td>ID</td><td>Tên sách</td><td>Loại sách</td><td>Giá liên yết</td><td>Giá thuê/ngày</td></tr><tr><td>123</td><td>Doraemon</td><td>Truyện tranh</td><td>18000</td><td>3000</td></tr></table><div>HỦY</div></div>	Doraemon				Tìm	ID	Tên sách	Loại sách	Giá liên yết	Giá thuê/ngày	123	Doraemon	Truyện tranh	18000	3000
Doraemon				Tìm												
ID	Tên sách	Loại sách	Giá liên yết	Giá thuê/ngày												
123	Doraemon	Truyện tranh	18000	3000												
4. Click chọn dòng thứ nhất tương ứng với cuốn “Doraemon”	<div>Giao diện sửa sách hiện ra gồm các thông tin đã được điền sẵn và một nút lưu và nút hủy:</div> <div><ul style="list-style-type: none">- ID: 123- Tên: Doraemon- Loại sách: truyện tranh- Tác giả: Tuấn- Số lượng: 12- Giá thuê sách/ngày: 3000- Giá liên yết: 18000- Mô tả:</div>															
5. Sửa thông tin mô tả thành "Truyện tranh dành cho trẻ từ 5 tuổi” và click nút lưu.	Hệ thống thông báo sửa sách thành công và nút OK.															
6. Click vào nút OK của thông báo.	Quay về giao diện trang tìm kiếm sách.															

Bước 3: kết quả mong đợi trong CSDL.

ID	name	author	quantity	category	dailyRentalPrice	listPrice	description
123	Doraemon	Tuần	12	Truyện tranh	3000	18000	Truyện tranh cho trẻ từ 5 tuổi
231	Nobita	Tuần	12	Truyện tranh	3000	18000	New

Trường hợp: Sửa sách đã có trong CSDL với các thông tin sách thành các giá trị không hợp lệ (sửa trường số lượng thành giá trị không phải số nguyên hoặc < 0 , sửa trường giá thuê theo ngày/ giá liên yết thành các giá trị không phải số thực hoặc < 0).

Bước 1: Dữ liệu hiện có trong CSDL

ID	name	author	quantity	category	dailyRentalPrice	listPrice	description
123	Doraemon	Tuần	12	Truyện tranh	3000	18000	
231	Nobita	Tuần	12	Truyện tranh	3000	18000	New

Bước 2:

Các bước thực hiện	Kết quả mong đợi										
1. Click chọn quản lý sách.	Giao diện quản lý sách hiện ra với 3 nút: thêm sách, sửa sách, xóa sách.										
2. Click chọn sửa sách.	Giao diện tìm kiếm sách hiện ra với một ô tìm kiếm (tìm kiếm theo ID sách hoặc tên sách), một nút tìm, và một bảng trống, nút hủy.										
3. Nhập thông tên sách tìm kiếm: “Doraemon” và click nút tìm.	Hệ thống hiện kết quả trong bảng của giao diện tìm kiếm mỗi dòng có 5 thông tin về một sách với các cột: ID sách, tên sách, loại sách, giá liên yết, giá thuê theo ngày. <div><div><div>Doraemon</div><div>Tim</div></div><table><tr><th>ID</th><th>Tên sách</th><th>Loại sách</th><th>Giá liên yết</th><th>Giá thuê/ngày</th></tr><tr><td>123</td><td>Doraemon</td><td>Truyện tranh</td><td>18000</td><td>3000</td></tr></table><div>HỦY</div></div>	ID	Tên sách	Loại sách	Giá liên yết	Giá thuê/ngày	123	Doraemon	Truyện tranh	18000	3000
ID	Tên sách	Loại sách	Giá liên yết	Giá thuê/ngày							
123	Doraemon	Truyện tranh	18000	3000							
4. Click chọn dòng thứ nhất tương ứng với cuốn “Doraemon”	Giao diện sửa sách hiện ra gồm các thông tin đã được điền sẵn và một nút lưu và nút hủy: <ul style="list-style-type: none">ID: 123Tên: DoraemonLoại sách: truyện tranhTác giả: TuấnSố lượng: 12Giá thuê sách/ngày: 3000Giá liên yết: 18000Mô tả:										
5. Sửa thông tin giá liên yết thành “mười tám nghìn”	Hệ thống thông báo thông tin không hợp lệ và nút OK.										
6. Click vào nút OK của thông báo.	Quay về giao diện sửa sách của quản trị viên với các thông tin vừa sửa.										

Bước 3: kết quả mong đợi trong CSDL.

ID	name	author	quantity	category	dailyRentalPrice	listPrice	description
123	Doraemon	Tuần	12	Truyện tranh	3000	18000	
231	Nobita	Tuần	12	Truyện tranh	3000	18000	New

Trường hợp: Sửa sách đã có trong CSDL bỏ trống(xóa) ít nhất một trong các trường bắt buộc(tên, tác giả, số lượng, phân loại, giá thuê theo ngày, giá liên yết).

Bước 1: Dữ liệu hiện có trong CSDL

ID	name	author	quantity	category	dailyRentalPrice	listPrice	description
123	Doraemon	Tuấn	12	Truyện tranh	3000	18000	
231	Nobita	Tuấn	12	Truyện tranh	3000	18000	New

Bước 2:

Các bước thực hiện	Kết quả mong đợi										
1. Click chọn quản lý sách.	Giao diện quản lý sách hiện ra với 3 nút: thêm sách, sửa sách, xóa sách.										
2. Click chọn sửa sách.	Giao diện tìm kiếm sách hiện ra với một ô tìm kiếm (tìm kiếm theo ID sách hoặc tên sách), một nút tìm, và một bảng trống, nút hủy.										
3. Nhập thông tên sách tìm kiếm: “Doraemon” và click nút tìm.	Hệ thống hiện kết quả trong bảng của giao diện tìm kiếm mỗi dòng có 5 thông tin về một sách với các cột: ID sách, tên sách, loại sách, giá liên yết, giá thuê theo ngày. <div><div><div>Doraemon</div><div>Tìm</div></div><table><tr><th>ID</th><th>Tên sách</th><th>Loại sách</th><th>Giá liên yết</th><th>Giá thuê/ngày</th></tr><tr><td>123</td><td>Doraemon</td><td>Truyện tranh</td><td>18000</td><td>3000</td></tr></table><div>HỦY</div></div>	ID	Tên sách	Loại sách	Giá liên yết	Giá thuê/ngày	123	Doraemon	Truyện tranh	18000	3000
ID	Tên sách	Loại sách	Giá liên yết	Giá thuê/ngày							
123	Doraemon	Truyện tranh	18000	3000							
4. Click chọn dòng thứ nhất tương ứng với cuốn “Doraemon”	Giao diện sửa sách hiện ra gồm các thông tin đã được điền sẵn và một nút lưu và nút hủy: <ul style="list-style-type: none">ID: 123Tên: DoraemonLoại sách: truyện tranhTác giả: TuấnSố lượng: 12Giá thuê sách/ngày: 3000Giá liên yết: 18000Mô tả:										
5. Xóa thông tin tên sách và click OK.	Hệ thống báo không để trống thông tin hiện ra cùng nút OK.										
6. Click vào nút OK của thông báo.	Quay về giao diện sửa sách của quản trị viên với các thông tin vừa sửa.										

Bước 3: kết quả mong đợi trong CSDL.

ID	name	author	quantity	category	dailyRentalPrice	listPrice	description
123	Doraemon	Tuấn	12	Truyện tranh	3000	18000	
231	Nobita	Tuấn	12	Truyện tranh	3000	18000	New

Trường hợp: Sửa sách chưa có trong cơ sở dữ liệu.

Bước 1: Dữ liệu hiện có trong CSDL

ID	name	author	quantity	category	dailyRentalPrice	listPrice	description
123	Doraemon	Tuấn	12	Truyện tranh	3000	18000	
231	Nobita	Tuấn	12	Truyện tranh	3000	18000	New

Bước 2:

Các bước thực hiện	Kết quả mong đợi
1. Click chọn quản lý sách.	Giao diện quản lý sách hiện ra với 3 nút: thêm sách, sửa sách, xóa sách.
2. Click chọn sửa sách.	Giao diện tìm kiếm sách hiện ra với một ô tìm kiếm (tìm kiếm theo ID sách hoặc tên sách), một nút tìm, và một bảng trống, nút hủy.
3. Nhập thông tên sách tìm kiếm: “Sizuka” và click nút tìm.	Hệ thống thông báo không có sách nào phù hợp với kết quả tìm kiếm và nút OK.
4. Click vào nút OK của thông báo	Hệ thống quay về giao diện tìm kiếm sách.

Bước 3: kết quả mong đợi trong CSDL.

ID	name	author	quantity	category	dailyRentalPrice	listPrice	description
123	Doraemon	Tuấn	12	Truyện tranh	3000	18000	
231	Nobita	Tuấn	12	Truyện tranh	3000	18000	New