

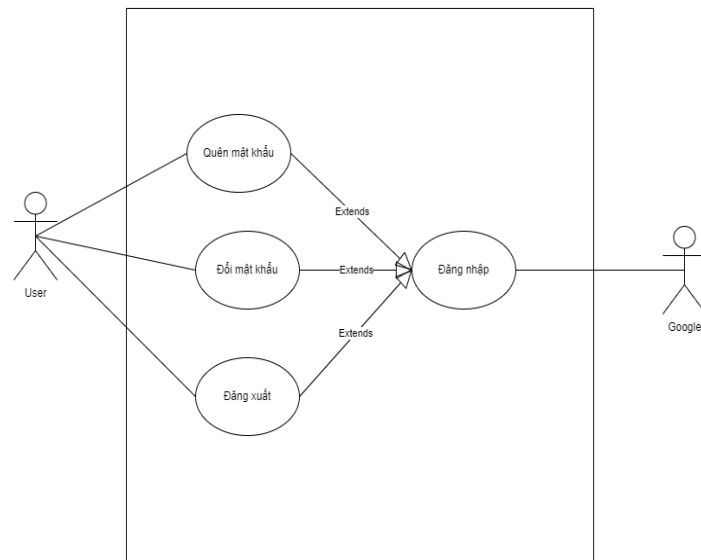
## 1. Chức năng đăng nhập

<b>Use case name</b>	Đăng nhập
<b>Use case ID</b>	<b>UC-1.1</b>
<b>Mô tả</b>	Người dùng đăng nhập vào hệ thống.
<b>Actor</b>	Quản lý hệ thống, nhân viên hệ thống; Quản lý, nhân viên khách sạn; Quản lý, nhân viên hãng hàng không; Buyer
<b>Priority</b>	Must have
<b>Điểm kích hoạt (Trigger)</b>	Người dùng muốn đăng nhập vào hệ thống
<b>Điều kiện tiên quyết (pre-condition)</b>	Hệ thống chưa được đăng nhập, Người dùng phải có thẻ nhân viên do cửa hàng cung cấp, Tài khoản người dùng đã được tạo sẵn, Tài khoản người dùng đã được phân quyền, Thiết bị của người dùng đã được kết nối internet khi thực hiện đăng nhập
<b>Điều kiện kết thúc (post-condition)</b>	Người dùng đăng nhập hệ thống thành công; Hệ thống ghi nhận hoạt động đăng nhập thành công vào Activity Log.
<b>Luồng tương tác cơ bản (basic flow)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Từ giao diện chính, người dùng chọn đăng nhập vào hệ thống Vivu.</li> <li>2. Người dùng chọn phương thức đăng nhập bằng tài khoản Vivu</li> <li>3. Hệ thống yêu cầu nhập thông tin đăng nhập (tên đăng nhập và mật khẩu).</li> <li>4. Người dùng nhập thông tin tài khoản Vivu và chọn nút Đăng Nhập.</li> <li>5. Hệ thống kiểm tra thông tin đăng nhập thành công và cho phép người dùng truy cập vào hệ thống.</li> <li>6. Hệ thống ghi nhận hoạt động đăng nhập thành công vào nhật ký hoạt động (Activity log).</li> <li>7. Use case kết thúc.</li> </ol>
<b>Luồng tương tác thay thế (Alternative Flow)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>2a. Người dùng chọn phương thức đăng nhập bằng tài khoản Gmail</li> <li>3a. Hệ thống chuyển sang màn hình đăng nhập của Google</li> <li>4a. Người dùng nhập tài khoản Google và chọn nút đăng nhập</li> <li>5a. Google xác thực thông tin đăng nhập thành công và cho phép người dùng truy cập ứng dụng</li> </ol> <p>Use Case tiếp tục bước 6.</p>
<b>Luồng tương tác ngoại lệ (Exception Flow):</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>4b. Người dùng ấn nút Huỷ Bỏ khi không muốn đăng nhập nữa.</li> </ol> <p>Use case kết thúc</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5b. Hệ thống xác thực thông tin đăng nhập không hợp lệ, thông báo đăng nhập không thành công.</li> </ol> <p>Use case kết thúc.</p>
<b>Business rules: BR1.1-1</b>	Người dùng nhập sai thông tin đăng nhập ở lần thứ 5 liên tiếp sẽ bị khóa tài khoản 30 phút. Hệ thống gửi cảnh báo về Email của người dùng.

## Sơ đồ Usecase

## Sơ đồ Usecase Đăng nhập

Bùi Huyền Trinh

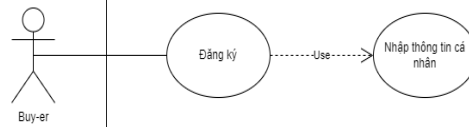


Hệ thống đặt phòng, đặt vé máy bay - Vvu

<b>Use case name</b>	Đăng ký
<b>Use case ID</b>	UC-1.2
<b>Mô tả</b>	Chức năng này cho phép người dùng là Buy-er đăng ký tài khoản để đăng nhập và sử dụng chức năng trong hệ thống Vivu.
<b>Actor</b>	Buy-er
<b>Priority</b>	Must have
<b>Điểm kích hoạt (Trigger)</b>	Khi người dùng muốn đăng ký tài khoản trên hệ thống Vivu.
<b>Điều kiện tiên quyết (pre-condition)</b>	Hệ thống chưa được đăng nhập. Người dùng chưa có tài khoản trên hệ thống Vivu. Thiết bị của người dùng đã được kết nối internet khi thực hiện đăng ký.
<b>Điều kiện kết thúc (post-condition)</b>	Người dùng tạo tài khoản trên hệ thống thành công, tài khoản có thể dùng để đăng nhập vào website Vivu.
<b>Luồng tương tác cơ bản (basic flow)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Từ giao diện chính của website, người dùng chọn chức năng Đăng ký.</li> <li>2. Hệ thống hiển thị màn hình đăng ký, yêu cầu nhập các thông tin liên quan để đăng ký tài khoản.</li> <li>3. Người dùng cung cấp các thông tin và chọn nút Đăng ký.</li> <li>4. Hệ thống xác nhận thông tin thành công, gửi email Xác nhận và chuyển sang màn hình đăng nhập.</li> </ol> <p>Use Case kết thúc</p>
<b>Luồng tương tác thay thế (Alternative Flow)</b>	<p>2a. Người dùng chọn phương thức Đăng ký bằng tài khoản gmail</p> <p>2a1. Hệ thống chuyển sang màn hình đăng nhập của Google</p> <p>3a. Người dùng nhập tài khoản Google và chọn nút đăng nhập</p> <p>4a. Google xác thực thông tin đăng nhập thành công và cho phép người dùng truy cập ứng dụng bằng tài khoản gmail</p> <p>Use Case kết thúc</p>
<b>Luồng tương tác ngoại lệ (Exception Flow):</b>	<p>3b. Người dùng cung cấp các thông tin yêu cầu (tên đăng nhập, email, mật khẩu, số điện thoại) không đúng, để trống, không hợp lệ hay đã tồn tại và chọn nút Đăng ký.</p> <p>4b. Hệ thống thông báo thông tin đăng ký không hợp lệ, yêu cầu người dùng nhập lại.</p> <p>Use Case tiếp tục bước 3</p> <p>3c. Người dùng chọn nút Huỷ đăng ký.</p> <p>Use Case kết thúc</p>
<b>Non-Functional Requirement</b>	<p>NFR1.2-1: Mật khẩu của người dùng phải được mã hoá bằng MD5</p> <p>NFR1.2-2: Mật khẩu của người dùng phải trên 8 ký tự.</p> <p>NFR1.2-3: Mật khẩu và Nhập lại mật khẩu phải trùng khớp.</p> <p>NFR1.2-4: Số điện thoại của người dùng phải đúng 10 ký tự số.</p> <p>NFR1.2-5: Email của người dùng phải có ký tự @</p>

## Sơ đồ Usecase

Sơ đồ Usecase Đăng ký  
Bùi Huyền Trinh

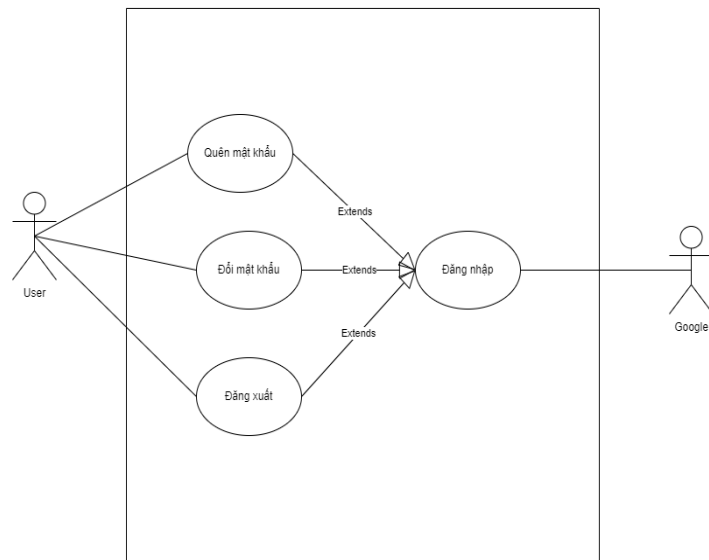


<b>Use case name</b>	Đổi mật khẩu
<b>Use case ID</b>	UC-1.3
<b>Mô tả</b>	Chức năng này cho phép người dùng sau khi đăng nhập có thể thay đổi mật khẩu nếu họ cung cấp được mật khẩu cũ
<b>Actor</b>	Tất cả các loại người dùng
<b>Priority</b>	Must have
<b>Điểm kích hoạt (Trigger)</b>	Người dùng chọn “Đổi mật khẩu”
<b>Điều kiện tiên quyết (pre-condition)</b>	Người dùng phải có tài khoản đăng nhập hệ thống. Thiết bị của người dùng được kết nối internet.
<b>Điều kiện kết thúc (post-condition)</b>	Người dùng đổi mật khẩu thành công
<b>Luồng tương tác cơ bản (basic flow)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Từ màn hình trang chủ, người dùng chọn chức năng “Đổi mật khẩu”.</li> <li>2. Hệ thống trả về form đổi mật khẩu cho người dùng bao gồm 3 trường: Mật khẩu cũ, mật khẩu mới, nhập lại mật khẩu mới.</li> <li>3. Người dùng nhập thông tin và chọn nút Gửi.</li> <li>4. Hệ thống tiến hành xác thực thông tin và thông báo đổi mật khẩu thành công cho người dùng.</li> <li>5. Hệ thống quay lại trang đăng nhập.</li> </ol> <p>Use Case kết thúc</p>
<b>Luồng tương tác thay thế (Alternative Flow)</b>	Không có
<b>Luồng tương tác ngoại lệ (Exception Flow):</b>	<p>3a. Người dùng nhập thông tin không đúng, chọn nút Gửi.</p> <p>4b. Hệ thống xác thực thông tin không hợp lệ, yêu cầu người dùng nhập lại.</p> <p>Use Case tiếp tục bước 2.</p> <p>3b. Người dùng không nhập thông tin, chọn nút Hủy.</p> <p>Use Case kết thúc.</p>

## Sơ đồ Usecase

## Sơ đồ Usecase Đăng nhập

Bùi Huyền Trinh

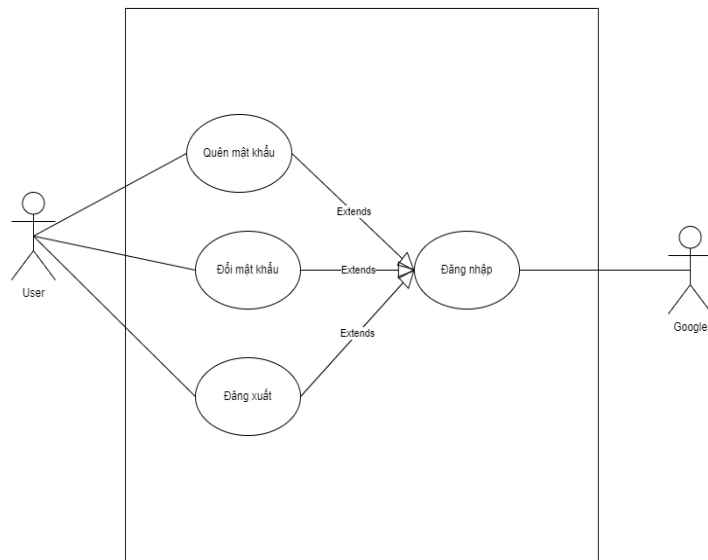


<b>Use case name</b>	Quên mật khẩu
<b>Use case ID</b>	<b>UC-1.4</b>
<b>Mô tả</b>	Chức năng này cho phép khách hàng đặt lại mật khẩu khi không thể đăng nhập
<b>Actor</b>	Các loại người dùng của hệ thống
<b>Priority</b>	Must have
<b>Điểm kích hoạt (Trigger)</b>	Người dùng chọn Quên mật khẩu
<b>Điều kiện tiên quyết (pre-condition)</b>	Người dùng đã có tài khoản và quên mật khẩu. Thiết bị của người dùng phải được kết nối internet
<b>Điều kiện kết thúc (post-condition)</b>	Người dùng thay đổi mật khẩu thành công.
<b>Luồng tương tác cơ bản (basic flow)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Từ màn hình đăng nhập, người dùng chọn chức năng Quên mật khẩu.</li> <li>2. Hệ thống hiển thị màn hình yêu cầu nhập Email.</li> <li>3. Người dùng nhập thông tin email và chọn nút Lấy lại mật khẩu.</li> <li>4. Hệ thống xác nhận email thành công, gửi email cho khách hàng mật khẩu mới.</li> <li>5. Người dùng đăng nhập tài khoản bằng mật khẩu mới thành công.</li> </ol> Use Case kết thúc
<b>Luồng tương tác thay thế (Alternative Flow)</b>	Không có
<b>Luồng tương tác ngoại lệ (Exception Flow):</b>	3a. Người dùng nhập thông tin email không hợp lệ, chọn nút Lấy lại mật khẩu. 4a. Hệ thống xác nhận email không thành công, thông báo Email không hợp lệ, yêu cầu nhập lại email. Usecase tiếp tục bước 2 3b. Người dùng chọn nút Hủy. Usecase kết thúc

## Sơ đồ Usecase

## Sơ đồ Usecase Đăng nhập

Bùi Huyền Trinh



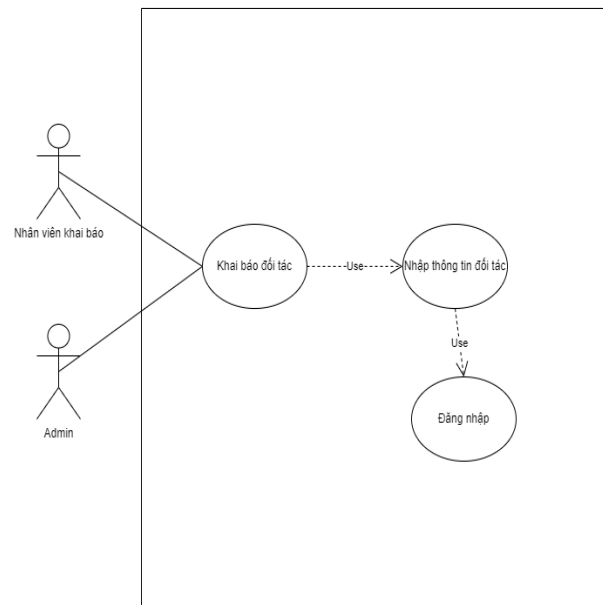


<b>Use case name</b>	Khai báo đối tác
<b>Use case ID</b>	<b>UC-1.5</b>
<b>Mô tả</b>	Chức năng này cho phép người dùng khai báo thông tin đối tác mới (khách sạn, hãng hàng không)
<b>Actor</b>	Admin, Nhân viên khai báo
<b>Priority</b>	Must have
<b>Điểm kích hoạt (Trigger)</b>	Khi có thông tin đối tác mới cần được khai báo đăng ký trên hệ thống
<b>Điều kiện tiên quyết (pre-condition)</b>	Người dùng đăng nhập vào hệ thống với quyền là Admin hoặc Nhân viên khai báo. Thiết bị của người dùng phải được kết nối internet
<b>Điều kiện kết thúc (post-condition)</b>	Khai báo đối tác thành công, thông tin đăng ký của một khách sạn hoặc hãng hàng không sẽ được lưu vào trong cơ sở dữ liệu của hệ thống.
<b>Luồng tương tác cơ bản (basic flow)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Từ màn hình trang chủ, người dùng chọn “Danh sách đối tác”.</li> <li>2. Hệ thống hiển thị màn hình Danh sách các đối tác.</li> <li>3. Người dùng chọn “Thêm mới”.</li> <li>4. Hệ thống hiển thị form yêu cầu khai báo thông tin đối tác mới.</li> <li>5. Người dùng điền đầy đủ thông tin, Chọn “Submit”.</li> <li>6. Hệ thống kiểm tra thông tin khai báo thành công, lưu thông tin đối tác mới vào CSDL.</li> </ol> <p>Usecase kết thúc</p>
<b>Luồng tương tác thay thế (Alternative Flow)</b>	Không có
<b>Luồng tương tác ngoại lệ (Exception Flow):</b>	<p>5a. Người dùng chọn Hủy không khai báo thông tin. Usecase kết thúc</p> <p>5b. Người dùng điền đầy đủ thông tin, Chọn loại đối tác “khách sạn”, chọn Submit.</p> <p>6a. Hệ thống kiểm tra thông tin khai báo thành công, lưu thông tin đối tác mới vào CSDL, gửi thông tin đăng nhập hệ thống vào email của khách sạn. Usecase kết thúc</p> <p>6b. Hệ thống kiểm tra thông tin khai báo không hợp lệ. Usecase tiếp tục bước 4</p>

## Sơ đồ Usecase

## Sơ đồ Usecase Khai báo đối tác

Bùi Huyền Trinh

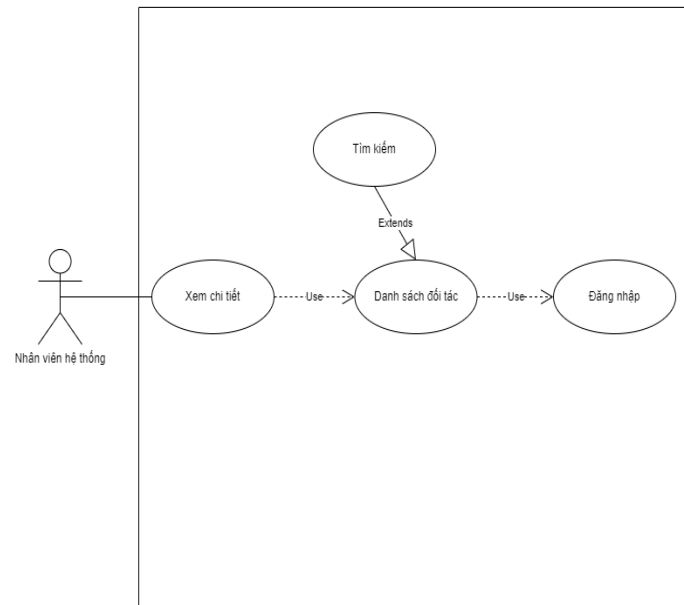


<b>Use case name</b>	Xem thông tin khách sạn/ hãng hàng không
<b>Use case ID</b>	<b>UC-1.6</b>
<b>Mô tả</b>	Chức năng này cho phép người dùng xem thông tin khách sạn/ hãng hàng không
<b>Actor</b>	Nhân viên của hệ thống
<b>Priority</b>	Must have
<b>Điểm kích hoạt (Trigger)</b>	Người dùng muốn xem thông tin mô tả chi tiết khách sạn/ hãng hàng không
<b>Điều kiện tiên quyết (pre-condition)</b>	Người dùng đăng nhập với quyền là nhân viên của hệ thống. Thiết bị của người dùng phải được kết nối internet.
<b>Điều kiện kết thúc (post-condition)</b>	Xem thành công thông tin chi tiết khách sạn
<b>Luồng tương tác cơ bản (basic flow)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tại màn hình trang chủ, người dùng chọn “Danh sách đối tác”.</li> <li>2. Hệ thống hiển thị màn hình danh sách các đối tác.</li> <li>3. Người dùng chọn một khách sạn/ hãng hàng không tại danh sách gợi ý, chọn chức năng Chi tiết.</li> <li>4. Hệ thống chuyển sang màn hình chi tiết thông tin khách sạn/ hãng hàng không.</li> </ol> <p>Usecase kết thúc</p>
<b>Luồng tương tác thay thế (Alternative Flow)</b>	<p>3a. Người dùng tìm kiếm tên đối tác trên thanh tìm kiếm.</p> <p>3a1. Hệ thống hiển thị khách sạn/ hãng hàng không phù hợp với tìm kiếm.</p> <p>3a2. Người dùng chọn Chi tiết để xem thông tin.</p> <p>Usecase tiếp tục bước 4</p>
<b>Luồng tương tác ngoại lệ (Exception Flow):</b>	<p>3a1'. Hệ thống thông báo thông tin khách sạn/ hãng hàng không không tồn tại, quay lại màn hình danh sách các đối tác.</p> <p>Usecase tiếp tục bước 3</p>

## Sơ đồ Usecase

Sơ đồ Usecase Xem thông tin đối tác

Bùi Huyền Trinh

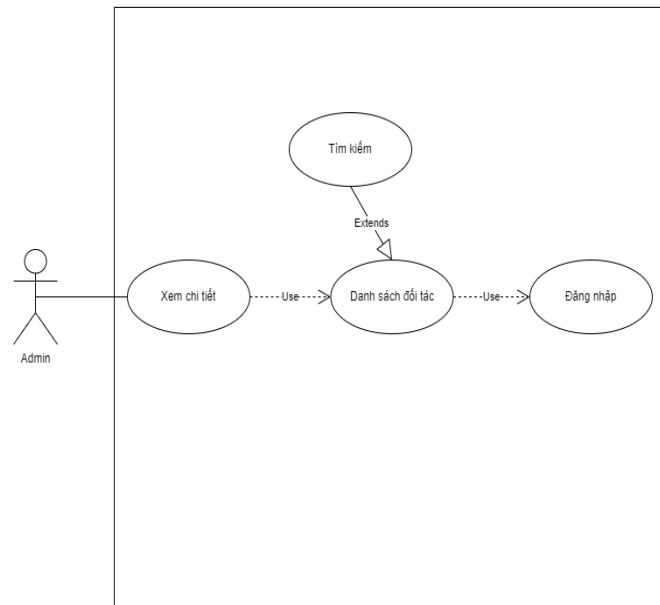


<b>Use case name</b>	Xoá thông tin khách sạn/ hãng hàng không
<b>Use case ID</b>	<b>UC-1.7</b>
<b>Mô tả</b>	Chức năng này cho phép người dùng xoá một đối tác (khách sạn/ hãng hàng không).
<b>Actor</b>	Admin
<b>Priority</b>	Must have
<b>Điểm kích hoạt (Trigger)</b>	Người dùng muốn xoá một đối tác
<b>Điều kiện tiên quyết (pre-condition)</b>	Người dùng đăng nhập với quyền là Admin. Thiết bị của người dùng phải được kết nối internet
<b>Điều kiện kết thúc (post-condition)</b>	Xoá thành công một đối tác (khách sạn, hãng hàng không)
<b>Luồng tương tác cơ bản (basic flow)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tại màn hình trang chủ, người dùng chọn “Danh sách đối tác”.</li> <li>2. Hệ thống hiển thị màn hình danh sách các đối tác.</li> <li>3. Người dùng chọn một khách sạn/ hãng hàng không tại danh sách gợi ý, chọn chức năng Xoá.</li> <li>4. Hệ thống hiển thị Popup “Chắc chắn muốn xoá không?”.</li> <li>5. Người dùng chọn Đồng ý.</li> <li>6. Hệ thống thông báo xoá đối tác thành công, xoá thông tin liên quan đến đối tác khỏi cơ sở dữ liệu của hệ thống.</li> </ol> <p>Usecase kết thúc</p>
<b>Luồng tương tác thay thế (Alternative Flow)</b>	<p>3a. Người dùng tìm kiếm tên đối tác trên thanh tìm kiếm.</p> <p>3a1. Hệ thống hiển thị khách sạn/ hãng hàng không phù hợp với tìm kiếm.</p> <p>3a2. Người dùng chọn một khách sạn/ hãng hàng không tại danh sách tìm kiếm, chọn chức năng Xoá.</p> <p>Usecase tiếp tục bước 4.</p>
<b>Luồng tương tác ngoại lệ (Exception Flow):</b>	<p>3a1’. Hệ thống thông báo thông tin khách sạn/ hãng hàng không không tồn tại, quay lại màn hình danh sách các đối tác.</p> <p>Usecase tiếp tục bước 3.</p> <p>5a. Người dùng chọn Hủy.</p> <p>5a1. Hệ thống quay lại màn hình danh sách các đối tác.</p> <p>Usecase kết thúc</p>

## Sơ đồ Usecase

Sơ đồ Usecase Xoá thông tin đối tác

Bùi Huyền Trình

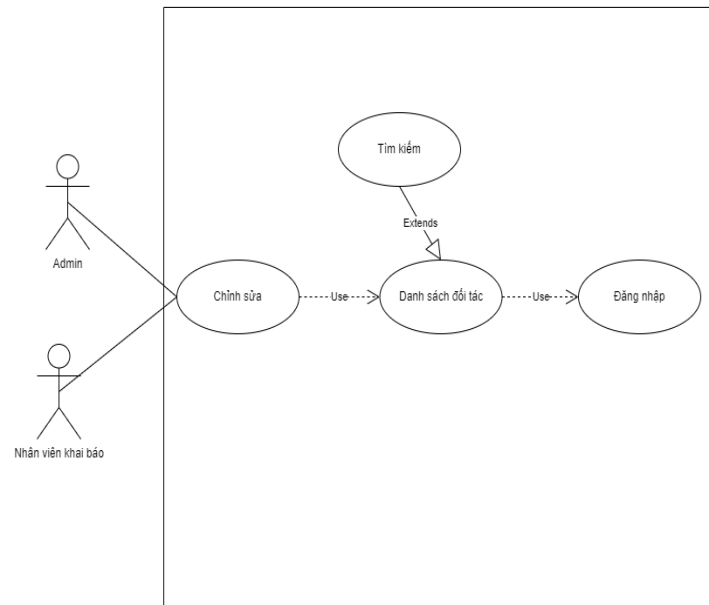


<b>Use case name</b>	Chỉnh sửa thông tin đối tác
<b>Use case ID</b>	<b>UC-1.8</b>
<b>Mô tả</b>	Chức năng này cho phép người dùng chỉnh sửa, cập nhật thông tin khách sạn/ hãng hàng không.
<b>Actor</b>	Admin, nhân viên khai báo
<b>Priority</b>	Must have
<b>Điểm kích hoạt (Trigger)</b>	Người dùng muốn chỉnh sửa thông tin đối tác
<b>Điều kiện tiên quyết (pre-condition)</b>	Người dùng đăng nhập với quyền là Admin, nhân viên khai báo. Thiết bị của người dùng phải được kết nối internet.
<b>Điều kiện kết thúc (post-condition)</b>	Chỉnh sửa thông tin đối tác thành công.
<b>Luồng tương tác cơ bản (basic flow)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tại màn hình trang chủ, người dùng chọn “Danh sách đối tác”.</li> <li>2. Hệ thống hiển thị màn hình danh sách các đối tác.</li> <li>3. Người dùng chọn một khách sạn/ hãng hàng không tại danh sách gợi ý, chọn chức năng Chỉnh sửa.</li> <li>4. Hệ thống hiển thị màn hình form khai báo đối tác, yêu cầu điền thông tin chỉnh sửa.</li> <li>5. Người dùng điền thông tin cần thay đổi, Chọn Lưu thông tin.</li> <li>6. Hệ thống kiểm tra thông tin cập nhật thành công, lưu thông tin đối tác vào CSDL.</li> </ol> <p>Usecase kết thúc</p>
<b>Luồng tương tác thay thế (Alternative Flow)</b>	Không có
<b>Luồng tương tác ngoại lệ (Exception Flow):</b>	<p>5a. Người dùng chọn Huỷ không chỉnh sửa thông tin. Usecase kết thúc.</p> <p>6a. Hệ thống kiểm tra thông tin khai báo không hợp lệ. Usecase tiếp tục bước 4</p>

## Sơ đồ Usecase

## Sơ đồ Usecase Chỉnh sửa thông tin đối tác

Bùi Huyền Trình



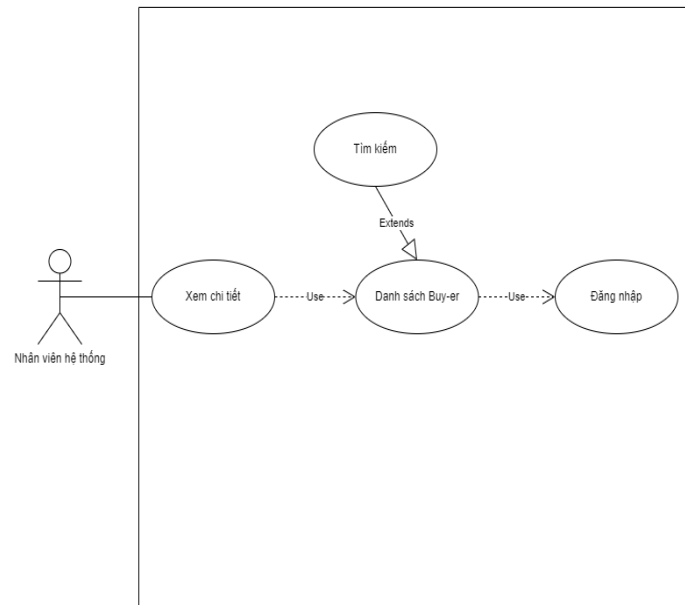


<b>Use case name</b>	Xem thông tin Buy-er
<b>Use case ID</b>	<b>UC-1.9</b>
<b>Mô tả</b>	Chức năng này cho phép người dùng xem thông tin của Buy-er
<b>Actor</b>	Các nhân viên của hệ thống
<b>Priority</b>	Must have
<b>Điểm kích hoạt (Trigger)</b>	Người dùng muốn xem thông tin Buy-er
<b>Điều kiện tiên quyết (pre-condition)</b>	Người dùng đăng nhập với quyền là nhân viên hệ thống. Thiết bị của người dùng phải được kết nối internet
<b>Điều kiện kết thúc (post-condition)</b>	Xem thành công thông tin Buy-er
<b>Luồng tương tác cơ bản (basic flow)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tại màn hình trang chủ, người dùng chọn “Danh sách Buy-er”.</li> <li>2. Hệ thống hiển thị màn hình danh sách các Buy-er.</li> <li>3. Người dùng chọn một Buy-er tại danh sách gợi ý, chọn chức năng Chi tiết.</li> <li>4. Hệ thống chuyển sang màn hình chi tiết thông tin Buy-er.</li> </ol> Usecase kết thúc.
<b>Luồng tương tác thay thế (Alternative Flow)</b>	3a. Người dùng tìm kiếm tên Buy-er trên thanh tìm kiếm. 3a1. Hệ thống hiển thị Buy-er phù hợp với tìm kiếm. 3a2. Người dùng chọn Chi tiết để xem thông tin. Usecase tiếp tục bước 4
<b>Luồng tương tác ngoại lệ (Exception Flow):</b>	3a1’. Hệ thống thông báo thông tin Buy-er không tồn tại, quay lại màn hình danh sách các đối tác. Usecase tiếp tục bước 3

## Sơ đồ Usecase

Sơ đồ Usecase Xem thông tin Buy-er

Bùi Huyền Trinh

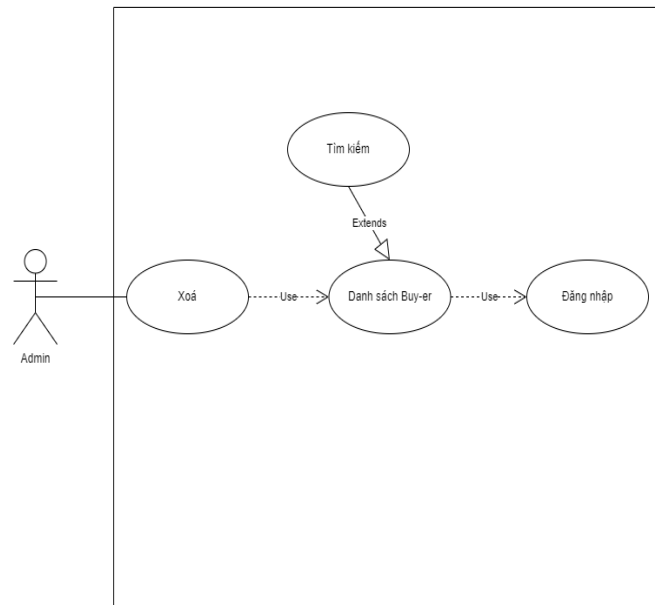


<b>Use case name</b>	Xoá thông tin Buy-er
<b>Use case ID</b>	<b>UC-1.10</b>
<b>Mô tả</b>	Chức năng này cho phép người dùng xoá một Buy-er.
<b>Actor</b>	Admin
<b>Priority</b>	Must have
<b>Điểm kích hoạt (Trigger)</b>	Người dùng muốn xoá một Buy-er
<b>Điều kiện tiên quyết (pre-condition)</b>	Người dùng đăng nhập với quyền là Admin. Thiết bị của người dùng phải được kết nối internet
<b>Điều kiện kết thúc (post-condition)</b>	Xoá thành công thông tin một Buy-er
<b>Luồng tương tác cơ bản (basic flow)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tại màn hình trang chủ, người dùng chọn “Danh sách Buy-er”.</li> <li>2. Hệ thống hiển thị màn hình danh sách các Buy-er.</li> <li>3. Người dùng chọn một Buy-er tại danh sách gợi ý, chọn chức năng Xoá.</li> <li>4. Hệ thống hiển thị Popup “Chắc chắn muốn xoá không?”.</li> <li>5. Người dùng chọn Đồng ý.</li> <li>6. Hệ thống thông báo xoá Buy-er thành công, xoá thông tin liên quan đến Buy-er khỏi cơ sở dữ liệu của hệ thống.</li> </ol> <p>Usecase kết thúc</p>
<b>Luồng tương tác thay thế (Alternative Flow)</b>	<p>3a. Người dùng tìm kiếm tên Buy-er trên thanh tìm kiếm.</p> <p>3a1. Hệ thống hiển thị Buy-er phù hợp với tìm kiếm.</p> <p>3a2. Người dùng chọn một Buy-er tại danh sách tìm kiếm, chọn chức năng Xoá.</p> <p>Usecase tiếp tục bước 4.</p>
<b>Luồng tương tác ngoại lệ (Exception Flow):</b>	<p>3a1’. Hệ thống thông báo thông tin Buy-er không tồn tại, quay lại màn hình danh sách các đối tác.</p> <p>Usecase tiếp tục bước 3.</p> <p>5a. Người dùng chọn Hủy.</p> <p>5a1. Hệ thống quay lại màn hình danh sách các Buy-er.</p> <p>Usecase kết thúc</p>

## Sơ đồ Usecase

Sơ đồ Usecase Xoá thông tin Buy-er

Bùi Huyền Trình

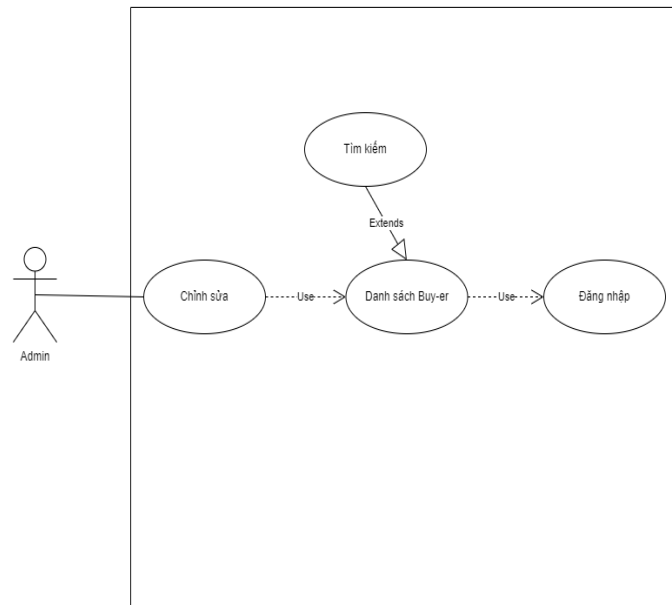


<b>Use case name</b>	Chỉnh sửa thông tin Buy-er
<b>Use case ID</b>	<b>UC-1.11</b>
<b>Mô tả</b>	Chức năng này cho phép người dùng chỉnh sửa, cập nhật thông tin Buy-er
<b>Actor</b>	Admin
<b>Priority</b>	Must have
<b>Điểm kích hoạt (Trigger)</b>	Người dùng muốn chỉnh sửa thông tin Buy-er
<b>Điều kiện tiên quyết (pre-condition)</b>	Người dùng đăng nhập với quyền là Admin. Thiết bị của người dùng phải được kết nối internet.
<b>Điều kiện kết thúc (post-condition)</b>	Chỉnh sửa thông tin Buy-er thành công.
<b>Luồng tương tác cơ bản (basic flow)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tại màn hình trang chủ, người dùng chọn “Danh sách Buy-er”.</li> <li>2. Hệ thống hiển thị màn hình danh sách các Buy-er.</li> <li>3. Người dùng chọn một Buy-er tại danh sách gợi ý, chọn chức năng Chỉnh sửa.</li> <li>4. Hệ thống hiển thị màn hình form khai báo Buy-er, yêu cầu điền thông tin chỉnh sửa.</li> <li>5. Người dùng điền thông tin cần thay đổi, Chọn Lưu thông tin.</li> <li>6. Hệ thống kiểm tra thông tin cập nhật thành công, lưu thông tin Buy-er vào CSDL.</li> </ol> <p>Usecase kết thúc</p>
<b>Luồng tương tác thay thế (Alternative Flow)</b>	Không có
<b>Luồng tương tác ngoại lệ (Exception Flow):</b>	<p>5a. Người dùng chọn Hủy không chỉnh sửa thông tin. Usecase kết thúc.</p> <p>6a. Hệ thống kiểm tra thông tin khai báo không hợp lệ. Usecase tiếp tục bước 4</p>

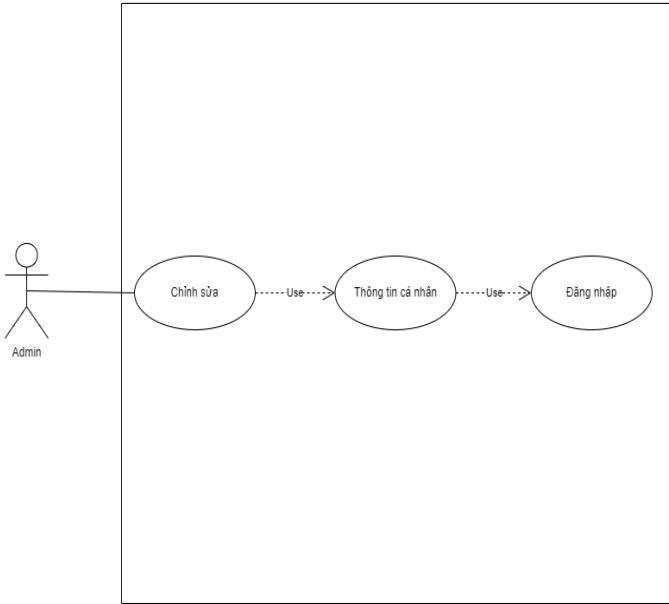
## Sơ đồ Usecase

### Sơ đồ Usecase Chỉnh sửa thông tin Buy-er

Bùi Huyền Trinh



<b>Use case name</b>	Chỉnh sửa thông tin người dùng
<b>Use case ID</b>	UC-1.12
<b>Mô tả</b>	Chức năng này cho phép người dùng chỉnh sửa, cập nhật thông tin mình
<b>Actor</b>	Người dùng của hệ thống
<b>Priority</b>	Must have
<b>Điểm kích hoạt (Trigger)</b>	Người dùng muốn chỉnh sửa thông tin của họ
<b>Điều kiện tiên quyết (pre-condition)</b>	Người dùng đăng nhập với quyền là người dùng của hệ thống. Thiết bị của người dùng phải được kết nối internet.
<b>Điều kiện kết thúc (post-condition)</b>	Chỉnh sửa thông tin người dùng thành công.
<b>Luồng tương tác cơ bản (basic flow)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tại màn hình trang chủ, người dùng chọn “Thông tin cá nhân”.</li> <li>2. Hệ thống hiển thị màn hình form thông tin người dùng.</li> <li>3. Người dùng chọn chức năng Chỉnh sửa thông tin.</li> <li>4. Hệ thống hiển thị màn hình form khai báo thông tin, yêu cầu điền thông tin chỉnh sửa.</li> <li>5. Người dùng điền thông tin cần thay đổi, Chọn Lưu thông tin.</li> <li>6. Hệ thống kiểm tra thông tin cập nhật thành công, lưu thông tin người dùng vào CSDL.</li> </ol> <p>Usecase kết thúc</p>
<b>Luồng tương tác thay thế (Alternative Flow)</b>	Không có
<b>Luồng tương tác ngoại lệ (Exception Flow):</b>	<p>5a. Người dùng chọn Hủy không chỉnh sửa thông tin. Usecase kết thúc.</p> <p>6a. Hệ thống kiểm tra thông tin khai báo không hợp lệ. Usecase tiếp tục bước 4</p>





<b>Use case name</b>	Đặt phòng
<b>Use case ID</b>	UC-1.13
<b>Mô tả</b>	Chức năng này cho phép người dùng đặt phòng trực tiếp trên hệ thống
<b>Actor</b>	Buy-er
<b>Priority</b>	Must have
<b>Điểm kích hoạt (Trigger)</b>	Người dùng muốn thuê phòng
<b>Điều kiện tiên quyết (pre-condition)</b>	Người dùng đăng nhập với quyền là Buy-er. Thiết bị của người dùng phải được kết nối internet
<b>Điều kiện kết thúc (post-condition)</b>	Đặt phòng khách sạn thành công
<b>Luồng tương tác cơ bản (basic flow)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tại màn hình trang chủ, người dùng chọn chức năng Khách sạn.</li> <li>2. Hệ thống hiển thị màn hình form thông tin tìm phòng khách sạn, yêu cầu nhập thông tin tìm kiếm.</li> <li>3. Người dùng nhập thông tin theo yêu cầu, chọn Tìm phòng.</li> <li>4. Hệ thống hiển thị danh sách khách sạn phù hợp với tìm kiếm.</li> <li>5. Người dùng chọn một khách sạn phù hợp.</li> <li>6. Hệ thống hiển thị các loại phòng của khách sạn đó, yêu cầu chọn phòng.</li> <li>7. Người dùng chọn phòng phù hợp, chọn Đặt phòng.</li> <li>8. Hệ thống kiểm tra phòng còn trống, chuyển sang màn hình yêu cầu điền thông tin đặt phòng.</li> <li>9. Người dùng điền thông tin đặt phòng, chọn Xác nhận.</li> <li>10. Hệ thống chuyển sang màn hình xem lại thông tin đặt phòng của người dùng, yêu cầu thanh toán.</li> <li>11. Người dùng kiểm tra lại thông tin, chọn Thanh toán.</li> <li>12. Hệ thống hiển thị màn hình thanh toán, yêu cầu người dùng chọn phương thức thanh toán và form thông tin thanh toán.</li> <li>13. Người dùng chọn phương thức thanh toán phù hợp, điền thông tin thanh toán, chọn Xác nhận thanh toán.</li> <li>14. Hệ thống kiểm tra thông tin thanh toán thành công, thông báo khách hàng đặt phòng thành công, gửi email mã đặt phòng cho người dùng.</li> </ol> <p>Use case kết thúc</p>
<b>Luồng tương tác thay thế (Alternative Flow)</b>	Không có
<b>Luồng tương tác ngoại lệ (Exception Flow):</b>	<p>3a. Người dùng nhập thông tin tìm kiếm, chọn Hủy</p> <p>Use case kết thúc</p> <p>4a. Hệ thống hiển thị không có khách sạn phù hợp với tìm kiếm.</p> <p>Use case kết thúc</p> <p>8a. Hệ thống kiểm tra không còn phòng trống, hiển thị thông báo hết phòng.</p> <p>Use case kết thúc</p> <p>9a. Người dùng điền thông tin đặt phòng, chọn Hủy.</p>

	<p>Use case kết thúc</p> <p>13a. Người dùng chọn phương thức, điền thông tin thanh toán, chọn Huy.</p> <p>Use case kết thúc</p> <p>14a. Hệ thống kiểm tra thanh toán không thành công, thông báo lỗi thanh toán, quay lại màn hình Thanh toán.</p> <p>Use case tiếp tục bước 12</p>
<p><b>Sơ đồ Usecase</b></p>	<p>Sơ đồ Usecase Đặt phòng</p> <p>Bùi Huyền Trĩnh</p> <pre>graph LR; Buyer[Buy-er] --- DP(Đặt phòng); DP -.-&gt; Use  ThanhToan(Thanh toán); DP -.-&gt; Use  TimPhong(Tìm phòng); TimPhong -.-&gt; Use  DangNhap(Đăng nhập)</pre> <p>Hệ thống đặt phòng, đặt vé máy bay - Vvu</p>

<b>Use case name</b>	Đổi phòng khách sạn
<b>Use case ID</b>	UC-1.14
<b>Mô tả</b>	Chức năng này cho phép người dùng đổi phòng đã đặt trực tiếp trên hệ thống
<b>Actor</b>	Buy-er
<b>Priority</b>	Must have
<b>Điểm kích hoạt (Trigger)</b>	Người dùng muốn đổi phòng khác
<b>Điều kiện tiên quyết (pre-condition)</b>	Người dùng đăng nhập với quyền là Buy-er. Thiết bị của người dùng phải được kết nối internet
<b>Điều kiện kết thúc (post-condition)</b>	Đổi phòng khách sạn thành công
<b>Luồng tương tác cơ bản (basic flow)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tại màn hình trang chủ, người dùng chọn chức năng Lịch sử đặt hàng.</li> <li>2. Hệ thống hiển thị màn hình danh sách phòng khách sạn đã đặt.</li> <li>3. Người dùng chọn phòng khách sạn muốn đổi, chọn Chi tiết.</li> <li>4. Hệ thống hiển thị trang chi tiết đơn đặt phòng khách sạn đó.</li> <li>5. Người dùng chọn Đổi phòng.</li> <li>6. Hệ thống kiểm tra chính sách phòng được phép đổi, hiển thị các loại phòng của khách sạn đó, yêu cầu chọn phòng.</li> <li>7. Người dùng chọn phòng phù hợp, chọn Đặt phòng.</li> <li>8. Hệ thống kiểm tra phòng còn trống, chuyển sang màn hình yêu cầu điền thông tin đặt phòng.</li> <li>9. Người dùng điền thông tin đặt phòng, chọn Xác nhận.</li> <li>10. Hệ thống chuyển sang màn hình xem lại thông tin đặt phòng của người dùng, yêu cầu thanh toán.</li> <li>11. Người dùng kiểm tra lại thông tin, chọn Thanh toán.</li> <li>12. Hệ thống hiển thị màn hình thanh toán, yêu cầu người dùng chọn phương thức thanh toán và form thông tin thanh toán.</li> <li>13. Người dùng chọn phương thức thanh toán phù hợp, điền thông tin thanh toán, chọn Xác nhận thanh toán.</li> <li>14. Hệ thống kiểm tra thông tin thanh toán thành công, thông báo khách hàng đặt phòng thành công, gửi email mã đặt phòng cho người dùng.</li> </ol> <p>Use case kết thúc</p>
<b>Luồng tương tác thay thế (Alternative Flow)</b>	Không có
<b>Luồng tương tác ngoại lệ (Exception Flow):</b>	<p>6a. Hệ thống kiểm tra phòng không được phép đổi, thông báo yêu cầu đổi phòng không hợp lệ. Use case kết thúc</p> <p>7a. Người dùng không chọn được phòng phù hợp, chọn Hủy. Use case kết thúc</p> <p>8a. Hệ thống kiểm tra không còn phòng trống, hiển thị thông báo hết phòng. Use case kết thúc</p> <p>9a. Người dùng điền thông tin đặt phòng, chọn Hủy. Use case kết thúc</p>

	<p>10a. Hệ thống kiểm tra số tiền đơn đặt hàng mới nhỏ hơn hoặc bằng số tiền đơn đặt hàng cũ, thông báo đối phòng thành công, KH không được hoàn tiền</p> <p>13a. Người dùng chọn phương thức, điền thông tin thanh toán, chọn Huỷ. Use case kết thúc</p> <p>14a. Hệ thống kiểm tra thanh toán không thành công, thông báo lỗi thanh toán, quay lại màn hình Thanh toán. Use case tiếp tục bước 12</p>
<b>Sơ đồ Usecase</b>	

<b>Use case name</b>	Huỷ phòng khách sạn
<b>Use case ID</b>	<b>UC-1.15</b>
<b>Mô tả</b>	Chức năng này cho phép người dùng huỷ đặt phòng trực tiếp trên hệ thống
<b>Actor</b>	Buy-er
<b>Priority</b>	Must have
<b>Điểm kích hoạt (Trigger)</b>	Người dùng muốn huỷ phòng khác
<b>Điều kiện tiên quyết (pre-condition)</b>	Người dùng đăng nhập với quyền là Buy-er. Thiết bị của người dùng phải được kết nối internet
<b>Điều kiện kết thúc (post-condition)</b>	Huỷ phòng khách sạn thành công
<b>Luồng tương tác cơ bản (basic flow)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tại màn hình trang chủ, người dùng chọn chức năng Lịch sử đặt hàng.</li> <li>2. Hệ thống hiển thị màn hình danh sách phòng khách sạn đã đặt.</li> <li>3. Người dùng chọn phòng khách sạn muốn huỷ, chọn Chi tiết.</li> <li>4. Hệ thống hiển thị trang chi tiết đơn đặt phòng khách sạn đó.</li> <li>5. Người dùng chọn Huỷ phòng.</li> <li>6. Hệ thống kiểm tra chính sách phòng được phép huỷ, hiển thị form yêu cầu điền lý do huỷ.</li> <li>7. Người dùng điền lý do huỷ phòng, chọn Xác nhận.</li> <li>8. Hệ thống ghi nhận thông tin huỷ đặt phòng. Thông báo thông tin huỷ phòng cho khách sạn. Gửi thông báo cho khách hàng tiền sẽ được hoàn trong vòng 90 ngày.</li> </ol> <p>Use case kết thúc</p>
<b>Luồng tương tác thay thế (Alternative Flow)</b>	Không có
<b>Luồng tương tác ngoại lệ (Exception Flow):</b>	<p>6a. Hệ thống kiểm tra phòng không được phép huỷ, thông báo yêu cầu huỷ phòng không hợp lệ. Use case kết thúc</p> <p>7a. Người dùng điền lý do huỷ phòng, chọn Huỷ. Use case kết thúc</p>
<b>Sơ đồ Usecase</b>	

<b>Use case name</b>	Đặt vé máy bay
<b>Use case ID</b>	<b>UC-1.16</b>
<b>Mô tả</b>	Chức năng này cho phép người dùng đặt vé máy bay trực tiếp trên hệ thống
<b>Actor</b>	Buy-er
<b>Priority</b>	Must have
<b>Điểm kích hoạt (Trigger)</b>	Người dùng muốn đặt vé máy bay
<b>Điều kiện tiên quyết (pre-condition)</b>	Người dùng đăng nhập với quyền là Buy-er. Thiết bị của người dùng phải được kết nối internet
<b>Điều kiện kết thúc (post-condition)</b>	Đặt vé máy bay thành công
<b>Luồng tương tác cơ bản (basic flow)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tại màn hình trang chủ, người dùng chọn chức năng Vé máy bay.</li> <li>2. Hệ thống hiển thị màn hình form thông tin tìm vé máy bay, yêu cầu nhập thông tin tìm kiếm.</li> <li>3. Người dùng nhập thông tin theo yêu cầu, chọn Tìm vé.</li> <li>4. Hệ thống hiển thị danh sách vé máy bay phù hợp với tìm kiếm.</li> <li>5. Người dùng chọn một vé máy bay phù hợp, chọn Đặt vé.</li> <li>6. Hệ thống kiểm tra vé còn, chuyển sang màn hình yêu cầu điền thông tin hành khách.</li> <li>7. Người dùng điền thông tin hành khách, chọn Xác nhận.</li> <li>8. Hệ thống chuyển sang màn hình xem lại thông tin đặt vé của người dùng, yêu cầu thanh toán.</li> <li>9. Người dùng kiểm tra lại thông tin, chọn Thanh toán.</li> <li>10. Hệ thống hiển thị màn hình thanh toán, yêu cầu người dùng chọn phương thức thanh toán và form thông tin thanh toán.</li> <li>11. Người dùng chọn phương thức thanh toán phù hợp, điền thông tin thanh toán, chọn Xác nhận thanh toán.</li> <li>12. Hệ thống kiểm tra thông tin thanh toán thành công, thông báo khách hàng đặt phòng thành công, gửi email mã đặt vé cho người dùng.</li> </ol> <p>Use case kết thúc</p>
<b>Luồng tương tác thay thế (Alternative Flow)</b>	Không có
<b>Luồng tương tác ngoại lệ (Exception Flow):</b>	<p>3a. Người dùng nhập thông tin tìm kiếm, chọn Hủy Use case kết thúc</p> <p>4a. Hệ thống hiển thị không có chuyến bay phù hợp với tìm kiếm. Use case kết thúc</p> <p>6a. Hệ thống kiểm tra không còn chỗ trống, hiển thị thông báo hết vé. Use case kết thúc</p> <p>7a. Người dùng điền thông tin hành khách, chọn Hủy. Use case kết thúc</p> <p>11a. Người dùng chọn phương thức, điền thông tin thanh toán, chọn Hủy. Use case kết thúc</p>

	<p>12a. Hệ thống kiểm tra thanh toán không thành công, thông báo lỗi thanh toán, quay lại màn hình Thanh toán.</p> <p>Use case tiếp tục bước 10</p>
<p><b>Sơ đồ Usecase</b></p>	<div><p>Sơ đồ Usecase Đặt vé</p><p>Bùi Huyền Trinh</p><pre>graph LR; Buyer((Buyer)) --- Đặt_vé(Đặt vé); Đặt_vé -.-&gt; Use  Thanh_toán(Thanh toán); Đặt_vé -.-&gt; Use  Tìm_vé(Tìm vé); Tìm_vé -.-&gt; Use  Đăng_nhập(Đăng nhập)</pre></div> <p><i>Hệ thống đặt phòng, đặt vé máy bay - Vivu</i></p>

<b>Use case name</b>	Đổi vé máy bay
<b>Use case ID</b>	UC-1.17
<b>Mô tả</b>	Chức năng này cho phép người dùng đổi vé máy bay trực tiếp trên hệ thống
<b>Actor</b>	Buy-er
<b>Priority</b>	Must have
<b>Điểm kích hoạt (Trigger)</b>	Người dùng muốn đổi vé máy bay
<b>Điều kiện tiên quyết (pre-condition)</b>	Người dùng đăng nhập với quyền là Buy-er. Thiết bị của người dùng phải được kết nối internet
<b>Điều kiện kết thúc (post-condition)</b>	Đặt vé máy bay thành công
<b>Luồng tương tác cơ bản (basic flow)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tại màn hình trang chủ, người dùng chọn chức năng Lịch sử đặt hàng.</li> <li>2. Hệ thống hiển thị màn hình danh sách vé máy bay đã đặt.</li> <li>3. Người dùng chọn vé cần đổi, chọn Chi tiết.</li> <li>4. Hệ thống hiển thị chi tiết vé máy bay.</li> <li>5. Người dùng chọn Đổi.</li> <li>6. Hệ thống kiểm tra loại vé được đổi, hiển thị màn hình tìm kiếm vé máy bay.</li> <li>7. Người dùng nhập thông tin theo yêu cầu, chọn Tìm vé.</li> <li>8. Hệ thống hiển thị danh sách vé máy bay phù hợp với tìm kiếm.</li> <li>9. Người dùng chọn một vé máy bay phù hợp, chọn Đặt vé.</li> <li>10. Hệ thống kiểm tra vé còn, chuyển sang màn hình yêu cầu điền thông tin hành khách.</li> <li>11. Người dùng điền thông tin hành khách, chọn Xác nhận.</li> <li>12. Hệ thống chuyển sang màn hình xem lại thông tin đặt vé của người dùng, yêu cầu thanh toán.</li> <li>13. Người dùng kiểm tra lại thông tin, chọn Thanh toán.</li> <li>14. Hệ thống hiển thị màn hình thanh toán, yêu cầu người dùng chọn phương thức thanh toán và form thông tin thanh toán.</li> <li>15. Người dùng chọn phương thức thanh toán phù hợp, điền thông tin thanh toán, chọn Xác nhận thanh toán.</li> <li>16. Hệ thống kiểm tra thông tin thanh toán thành công, thông báo khách hàng đặt phòng thành công, gửi email mã đặt vé cho người dùng.</li> </ol> <p>Use case kết thúc</p>
<b>Luồng tương tác thay thế (Alternative Flow)</b>	Không có
<b>Luồng tương tác ngoại lệ (Exception Flow):</b>	<p>6a. Hệ thống kiểm tra loại vé máy bay không được đổi, thông báo yêu cầu đổi vé không thành công.</p> <p>Use case kết thúc</p> <p>7a. Người dùng nhập thông tin tìm kiếm, chọn Hủy</p> <p>Use case kết thúc</p> <p>8a. Hệ thống hiển thị không có chuyến bay phù hợp với tìm kiếm.</p> <p>Use case kết thúc</p> <p>10a. Hệ thống kiểm tra không còn chỗ trống, hiển thị thông báo hết vé.</p>



	<p>Use case kết thúc</p> <p>11a. Người dùng điền thông tin hành khách, chọn Huỷ.</p> <p>Use case kết thúc</p> <p>12a. Hệ thống kiểm tra số tiền đơn đặt hàng mới nhỏ hơn hoặc bằng số tiền đơn đặt hàng cũ, Thông báo đổi vé thành công, không hoàn tiền vé.</p> <p>Use case kết thúc</p> <p>15a. Người dùng chọn phương thức, điền thông tin thanh toán, chọn Huỷ.</p> <p>Use case kết thúc</p> <p>16a. Hệ thống kiểm tra thanh toán không thành công, thông báo lỗi thanh toán, quay lại màn hình Thanh toán.</p> <p>Use case tiếp tục bước 14</p>
<b>Sơ đồ Usecase</b>	

<b>Use case name</b>	Huỷ vé máy bay
<b>Use case ID</b>	<b>UC-1.18</b>
<b>Mô tả</b>	Chức năng này cho phép người dùng huỷ vé máy bay trực tiếp trên hệ thống
<b>Actor</b>	Buy-er
<b>Priority</b>	Must have
<b>Điểm kích hoạt (Trigger)</b>	Người dùng muốn huỷ vé máy bay
<b>Điều kiện tiên quyết (pre-condition)</b>	Người dùng đăng nhập với quyền là Buy-er. Thiết bị của người dùng phải được kết nối internet
<b>Điều kiện kết thúc (post-condition)</b>	Huỷ vé máy bay thành công
<b>Luồng tương tác cơ bản (basic flow)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tại màn hình trang chủ, người dùng chọn chức năng Lịch sử đặt hàng.</li> <li>2. Hệ thống hiển thị màn hình danh sách vé máy bay đã đặt.</li> <li>3. Người dùng chọn vé cần đổi, chọn Chi tiết.</li> <li>4. Hệ thống hiển thị chi tiết vé máy bay.</li> <li>5. Người dùng chọn Huỷ vé.</li> <li>6. Hệ thống kiểm tra loại vé được huỷ, hiển thị form yêu cầu điền lý do huỷ vé.</li> <li>7. Người dùng nhập lý do huỷ vé, chọn Xác nhận.</li> <li>8. Hệ thống ghi nhận thông tin huỷ đặt phòng. Thông báo thông tin huỷ phòng cho khách sạn. Gửi thông báo cho khách hàng tiền sẽ được hoàn trong vòng 90 ngày .</li> </ol> <p>Use case kết thúc</p>
<b>Luồng tương tác thay thế (Alternative Flow)</b>	Không có
<b>Luồng tương tác ngoại lệ (Exception Flow):</b>	<p>6a. Hệ thống kiểm tra loại vé không được phép huỷ, thông báo yêu cầu huỷ vé không hợp lệ.</p> <p>Use case kết thúc</p> <p>7a. Người dùng điền lý do huỷ vé, chọn Huỷ.</p> <p>Use case kết thúc</p>
<b>Sơ đồ Usecase</b>	

<b>Use case name</b>	Tạo phòng cho thuê
<b>Use case ID</b>	<b>UC-1.19</b>
<b>Mô tả</b>	Chức năng này cho phép người dùng đăng ký cho thuê phòng trên website của hệ thống
<b>Actor</b>	Quản lý khách sạn
<b>Priority</b>	Must have
<b>Điểm kích hoạt (Trigger)</b>	Người dùng muốn thêm phòng cho thuê
<b>Điều kiện tiên quyết (pre-condition)</b>	Người dùng đăng nhập với quyền là các khách sạn. Thiết bị của người dùng phải được kết nối internet.
<b>Điều kiện kết thúc (post-condition)</b>	Người dùng tạo phòng cho thuê thành công
<b>Luồng tương tác cơ bản (basic flow)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tại màn hình trang chủ, người dùng chọn Quản lý phòng.</li> <li>2. Hệ thống hiển thị màn hình danh sách phòng.</li> <li>3. Người dùng chọn Thêm phòng.</li> <li>4. Hệ thống hiển thị màn hình form mẫu khai báo phòng, yêu cầu người dùng điền thông tin phòng,</li> <li>5. Người dùng điền thông tin phòng, chọn Lưu.</li> <li>6. Hệ thống kiểm tra thông tin phòng hợp lệ, thông báo thêm phòng thành công.</li> </ol> <p>Use case kết thúc.</p>
<b>Luồng tương tác thay thế (Alternative Flow)</b>	Không có
<b>Luồng tương tác ngoại lệ (Exception Flow):</b>	<p>5a. Người dùng điền thông tin phòng, chọn Hủy. Use case kết thúc</p> <p>5a. Người dùng điền thông tin phòng chưa đầy đủ, chọn Lưu.</p> <p>6a. Hệ thống kiểm tra thông tin chưa hợp lệ, thông báo lỗi. Use case kết thúc</p>
<b>Sơ đồ Usecase</b>	

<b>Use case name</b>	Chỉnh sửa phòng cho thuê
<b>Use case ID</b>	<b>UC-1.20</b>
<b>Mô tả</b>	Chức năng này cho phép người dùng chỉnh sửa phòng đã đăng ký trên website của hệ thống
<b>Actor</b>	Quản lý khách sạn
<b>Priority</b>	Must have
<b>Điểm kích hoạt (Trigger)</b>	Người dùng muốn chỉnh sửa phòng cho thuê
<b>Điều kiện tiên quyết (pre-condition)</b>	Người dùng đăng nhập với quyền là các khách sạn. Thiết bị của người dùng phải được kết nối internet.
<b>Điều kiện kết thúc (post-condition)</b>	Người dùng chỉnh sửa phòng cho thuê thành công
<b>Luồng tương tác cơ bản (basic flow)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tại màn hình trang chủ, người dùng chọn Quản lý phòng.</li> <li>2. Hệ thống hiển thị màn hình danh sách phòng.</li> <li>3. Người dùng chọn phòng cần sửa, chọn Chỉnh sửa.</li> <li>4. Hệ thống hiển thị màn hình form mẫu khai báo phòng, yêu cầu người dùng điền thông tin phòng,</li> <li>5. Người dùng điền thông tin phòng, chọn Lưu.</li> <li>6. Hệ thống kiểm tra thông tin phòng hợp lệ, thông báo chỉnh sửa phòng thành công.</li> </ol> <p>Use case kết thúc.</p>
<b>Luồng tương tác thay thế (Alternative Flow)</b>	Không có
<b>Luồng tương tác ngoại lệ (Exception Flow):</b>	<p>5a. Người dùng điền thông tin phòng, chọn Hủy. Use case kết thúc</p> <p>5a. Người dùng điền thông tin phòng chưa đầy đủ, chọn Lưu.</p> <p>6a. Hệ thống kiểm tra thông tin chưa hợp lệ, thông báo lỗi. Use case kết thúc</p>
<b>Sơ đồ Usecase</b>	

<b>Use case name</b>	Xoá phòng cho thuê
<b>Use case ID</b>	<b>UC-1.21</b>
<b>Mô tả</b>	Chức năng này cho phép người dùng xoá phòng đã đăng ký trên website của hệ thống
<b>Actor</b>	Quản lý khách sạn
<b>Priority</b>	Must have
<b>Điểm kích hoạt (Trigger)</b>	Người dùng muốn xoá phòng cho thuê
<b>Điều kiện tiên quyết (pre-condition)</b>	Người dùng đăng nhập với quyền là các khách sạn. Thiết bị của người dùng phải được kết nối internet.
<b>Điều kiện kết thúc (post-condition)</b>	Người dùng xoá phòng cho thuê thành công
<b>Luồng tương tác cơ bản (basic flow)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tại màn hình trang chủ, người dùng chọn Quản lý phòng.</li> <li>2. Hệ thống hiển thị màn hình danh sách phòng.</li> <li>3. Người dùng chọn phòng cần sửa, chọn Xoá phòng.</li> <li>4. Hệ thống hiển thị popup xác nhận Chắc chắn muốn xoá phòng?</li> <li>5. Người dùng chọn Đồng ý.</li> <li>6. Hệ thống thông báo xoá phòng thành công, xoá thông tin phòng trong CSDL.</li> </ol> <p>Use case kết thúc.</p>
<b>Luồng tương tác thay thế (Alternative Flow)</b>	Không có
<b>Luồng tương tác ngoại lệ (Exception Flow):</b>	5a. Người dùng chọn Hủy. Use case kết thúc
<b>Sơ đồ Usecase</b>	