MÔ TẢ CHI TIẾT USE CASE

**1. Tên use case**: *<tên use case>*

**2. Mô tả vắn tắt**:

Use case này cho phép <Actor> <Làm gì>.

**3. Luồng sự kiện**

**3.1 Luồng cơ bản**

**Use case này bắt đầu khi**

1) <Actor> <làm gì>. Hệ thống <làm gì>.

2) <Actor> <làm gì>. Hệ thống <làm gì>.

**…**

n) <Actor> <Làm gì>. Hệ thống <Làm gì>.

**Use case kết thúc**.

**Actor <làm gì>**:

* Actor kích chuột vào nút lệnh <Tên nút lệnh> hoặc kích chuột vào đường link <Tên đường link>
* Actor nhập hoặc chọn <…> trên màn hình và kích chuột vào nút lệnh <Tên nút lệnh>

**Hệ thống <làm gì>**:

* TH1 không truy nhập bảng: Hệ thống hiển thị <Cái gì> lên màn hình
* TH2 đọc bảng: Hệ thống lấy <Thông tin gì> từ <Bảng nào> và hiển thị <Cái gì> lên màn hình
* TH3 cập nhật bảng: Hệ thống lưu thông tin vào <Bảng nào> và hiển thị <Cái gì> lên màn hình

**3.3 Luồng rẽ nhánh**

1) Tại bước <?> trong luồng cơ bản, khi <cái gì xảy ra>. Hệ thống <làm gì>.

<Quay lại bước ? Trong luồng cơ bản | use case kết thúc>.

…

n) 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**

Một yêu cầu phi chức năng đối với use case như yêu cầu về giao diện, ngôn ngữ hiển thị, thời gian đáp ứng. Nếu không có thì ghi là không có.

**5. Tiền điều kiện**

Một tiền điều kiện cho một use case là một điều kiện cần phải đúng trước khi use case có thể bắt đầu. Nếu không có thì ghi là không có. (VD: Để xem điểm học viên cần phải đăng nhập.)

**6. Hậu điều kiện**

Một hậu điều kiện là một điều kiện được đảm bảo là đúng sau khi use case kết thúc. Nếu không có thì ghi là không có. (VD: Sau khi học viên đăng ký học thông tin đăng ký cần được lưu vào bảng DANG\_KY)

**7. Điểm mở rộng**

Tại thời điểm viết mô tả ghi là không có. Khi tổ chức lại use case thì đó là tên điểm mở rộng của use case nếu có.