Ex6:

**Use Case: Đặt hàng**

* **Tên Use Case:** Đặt hàng
* **Actor:** Khách hàng, Hệ thống
* **Mục tiêu:** Giúp khách hàng chọn món và đặt đơn hàng từ nhà hàng mong muốn
* **Điều kiện tiên quyết:** Người dùng đã đăng nhập vào ứng dụng

**Luồng chính:**

* Khách hàng mở ứng dụng và chọn món ăn từ danh sách
* Khách hàng thêm món vào giỏ hàng
* Khách hàng kiểm tra giỏ hàng và nhấn “Đặt hàng”
* Hệ thống hiển thị tổng giá, phí giao hàng và phương thức thanh toán
* Khách hàng chọn hình thức thanh toán (ví điện tử hoặc tiền mặt)
* Hệ thống xác nhận đơn hàng và gửi thông báo cho nhà hàng
* Nhà hàng xác nhận đơn và bắt đầu chuẩn bị món

**Luồng lỗi:**

* Nếu món đã hết hàng → Hệ thống thông báo “Món đã hết, vui lòng chọn món khác”
* Nếu lỗi kết nối → Hệ thống thông báo “Không thể kết nối, vui lòng thử lại sau”
* Nếu thanh toán thất bại → Hệ thống thông báo và yêu cầu chọn phương thức khác

**Kết quả:**

* Đơn hàng được tạo thành công, khách hàng nhận thông báo “Đơn hàng của bạn đang được chuẩn bị”