Câu 1:

* Mô tả usecase: Usecase này cho phép gọi món.
* Mô tả usecase chi tiết:
* Hiện ra danh sách bàn và số hiệu sổ xuống
* Nhập món với số lương món.
* Kịch bản chuẩn

|  |  |
| --- | --- |
| Usecase | Gọi món |
| Actor | Nhân viên |
| Tiền điều kiện | Nhân viên truy cập được vào hệ thống |
| Hậu điều kiện | Hệ thống lưu lại số bàn và các món ăn. |
| Kịch bản chính | 1.Nhân viên chọn chức năng gọi món  2. giao diện bàn hiện ra với danh sách bàn và số hiệu sổ xuống  3. NV chọn bàn đúng với KH đang gọi món  4. Giao diện nhập món được gọi hiện ra  5. NV hỏi KH và nhập vào tên món ăn +  chọn tìm  6. kết quả hiện ra gồm danh sách các món ăn chi tiết: mã, loại, tên, giá.  7. NV chọn 1 món ăn đúng như KH gọi và NV click chọn  8. Yêu cầu nhập số lượng  9. NV nhập số lượng và click OK  10. Tên món ăn + số lượng + số tiền tạm tính được thêm vào danh sách các món ăn đã chọn phía dưới. NV lặp lại các bước chọn món ăn này cho đến khi nhập vào được hết các món mà  khách hàng trong bàn đã gọi. NV đọc lại để xác nhận với KH 11. NV click xác nhận  12. hệ thống lưu lại. |
| Kịch bản ngoại lệ | 2.Danh sách bàn trống do đã đặt hết.  6.Không tìm thấy món ăn với keyword. |

Câu 2:

* Các danh từ: nhân viên, bàn, số hiệu, khách hàng, tên món ăn, mã, giá, món ăn.
* Các thực thể: bàn, khách hàng, món ăn.
* Một khách hàng có thể đặt nhiều món ăn
* Một món ăn có thể đặt bởi nhiều khách hàng
* 1 bàn có thể chứa nhiều món ăn
* 1 món ăn có thể thuộc nhiều bàn
* Biểu đò lớp thực thể liên quan:

A screenshot of a computer

Description automatically generated

Câu 3:

* Giao diện menu:

|  |  |
| --- | --- |
| Menu |  |
|  |  |
| Gọi món |  |

* Giao diện gọi món:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Gọi món |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| Mã bàn | tên | SL Khách tối đa | mô tả | Chọn |
| 1 | A3 | 10 | Ở ngoài rìa | Click để chọn |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | Xác nhận |

* Giao diện chọn món:

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nhập tên món ăn | |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
| Lòng xào dưa | | | Xác nhận |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
| Mã | Loại | Tên | Giá | Chọn |  |  |
| 1 | Khô | Lòng xào dưa | 10.000đ | (click để chọn) |  |  |
| 2 | Nước | Lòng dưa | 20.000đ | (click để chọn) |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  | Xác nhận |

* Giao diện xác nhận món:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Xác nhận món |  |  |
|  |  |  |
| Tên món ăn | SL | Tiền tạm tính |
| Lòng xào dưa | 2 | 20.000đ |
|  |  |  |
| Tổng tạm tính | 20.000đ |  |
|  | Hoàn tất đặt món | Xác nhận |

* Mô hình MVC:

A computer screen shot of a computer code

Description automatically generated with medium confidence

Câu 4:

A diagram of a project

Description automatically generated

Câu 5:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Usecase | Lớp điều khiển | Phương thức | Testcase | Expect result |
| Hiện danh sách bàn | GoiMonDAO | getBan() | 1.Không còn bàn trên hệ thống.  2.Còn nhiều bàn trên hệ thống. | 1.Không hiển thị bất kì bản ghi nào.  2.Hiển thị đầy đủ bản ghi các bàn |
| Hiện danh sách món ăn | GoiMonDAO | getMonAn() | 1.Nhập sai keyword gọi món.  2.Nhập một keyword trùng với nhiều món. | 1.Không hiển thị bản ghi nào.  2.Hiển thị ra các bản ghi thoả điều kiện |
| Lưu món ăn | GoiMonDAO() | saveMon() | 1.Không thêm bất kì món nào.  2.Thêm nhiều món với số lượng > 1 | 1.Không thực hiện lưu món ăn vào CSDL.  2.Ghi tất cả các món ăn, bàn đã đặt vào CSDL. |