**Mô tả Use Case**

**Use case** là một kỹ thuật được dùng trong [kỹ thuật phần mềm](https://vi.wikipedia.org/wiki/K%E1%BB%B9_thu%E1%BA%ADt_ph%E1%BA%A7n_m%E1%BB%81m) và [hệ thống](https://vi.wikipedia.org/w/index.php?title=K%E1%BB%B9_thu%E1%BA%ADt_h%E1%BB%87_th%E1%BB%91ng&action=edit&redlink=1) để nắm bắt [yêu cầu chức năng](https://vi.wikipedia.org/w/index.php?title=Y%C3%AAu_c%E1%BA%A7u_ch%E1%BB%A9c_n%C4%83ng&action=edit&redlink=1) của hệ thống. Use case mô tả sự tương tác đặc trưng giữa người dùng bên ngoài ([actor](https://vi.wikipedia.org/w/index.php?title=Actor_(UML)&action=edit&redlink=1" \o "Actor (UML) (trang chưa được viết))) và hệ thống. Nó thể hiện ứng xử của hệ thống đối với bên ngoài, trong một hoàn cảnh nhất định, xét từ quan điểm của người sử dụng. Nó mô tả các yêu cầu đối với hệ thống, có nghĩa là những gì hệ thống phải làm chứ không phải mô tả hệ thống làm như thế nào. Tập hợp tất cả Use case của hệ thống sẽ mô tả tất cả các trường hợp mà hệ thống có thể được sử dụng.

- Mục đích của Use Case: Mục đích chung cuộc của Use Case là gì? Cái gì cần phải được đạt tới? Use Case nói chung đều mang tính hướng mục đích và mục đích của mỗi Use Case cần phải rõ ràng.

- Use Case được khởi chạy như thế nào: Tác nhân nào gây ra sự thực hiện Use Case này? Trong hoàn cảnh nào?

- Chuỗi các thông điệp giữa tác nhân và Use Case: Use Case và các tác nhân trao đổi thông điệp hay sự kiện nào để thông báo lẫn cho nhau, cập nhật hoặc nhận thông tin và giúp đỡ nhau quyết định? Yếu tố nào sẽ miêu tả dòng chảy chính của các thông điệp giữa hệ thống và tác nhân, và những thực thể nào trong hệ thống được sử dụng hoặc là bị thay đổi?

- Dòng chảy thay thế trong một Use Case: Một Use Case có thể có những dòng thực thi thay thế tùy thuộc vào điều kiện. Hãy nhắc đến các yếu tố này, nhưng chú ý đừng miêu tả chúng quá chi tiết đến mức độ chúng có thể “che khuất“ dòng chảy chính của các hoạt động trong trường hợp căn bản. Những động tác xử lý lỗi đặc biệt sẽ được miêu tả thành các Use Case khác.

Ví dụ Use Case "Cung Cấp Thông Tin Về Một Tài Khoản Tại Nhà Băng ABC”: Sau khi phân tích hệ thống, ta nhận thấy cần có một Use Case để in lên màn hình của nhân viên nhà băng tất cả những chi tiết về một tài khoản của một khách hàng.

Phân tích Use Case là kỹ thuật chính để mô hình hóa các yêu cầu chức năng của hệ thống phần mềm. Nó có thể được mô tả theo dạng văn bản hoặc mô hình hóa bằng sơ đồ quan hệ (diagram)



Mô hình Use Case có chất lượng tốt là nó phải mô tả được hệ thống một cách trực quan, dễ hiểu cho mọi đối tượng sử dụng. Do đó, khi thiết kế cần phải xác định được các nhân tố để xây dựng hệ thống, những thứ mà người sử dụng cần.

## Use case là gì?

– Use case là đối tượng người dùng muốn nhận được từ hệ thống. Nó được đặt tên giống Động từ hoặc Động từ + cụm danh từ. Tên Use case thường ngắn gọn, rõ ràng, cụ thể và miêu tả đủ nghĩa của đối tượng người dùng. Những động từ như “do”, “perform”, các danh từ như ”data”, “information” nên tránh nếu có thể.  
– Người dùng sử dụng Use case để đại diện cho các nghiệp vụ trong hệ thống. Lấy “hệ thống đặt khách sạn trực tuyến” làm ví dụ: thì chức năng “Đặt phòng” là một Use case rõ ràng nhất mà người dùng muốn nhận được từ hệ thống. Chức năng ”tìm kiếm” khách sạn trên bản đồ trực tuyến cũng có thể là chức năng mà người dùng cần, tuy nhiên nó không phải là một Use case vì nó cũng chỉ là một phần của quá trình xử lí đặt phòng thay vì một đối tượng.  
– Một vài phân tích cố gắng tạo ra Use case để diễn tả yêu cầu người dùng như hỗ trợ nhiều Look and feel, load in background, ready server, construct database … Tất cả chúng đều sai và sẽ không giúp bạn xác định được đối tượng người dùng muốn nhận về, do dó chức năng của hệ thống có thể được giải phóng.

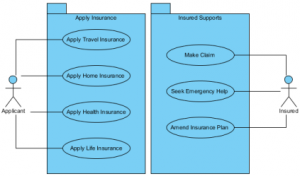
## Cách tạo Use case có chất lượng



Một Use case có tiêu đề đơn giản miêu tả mục tiêu của người dùng. Ví dụ như “Đặt phòng” trong hệ thống “Đặt phòng khách sạn trực tuyến”. Nó được xác định để cung cấp một cái nhìn tổng quan về những gì người dùng cần mà không cần biết làm thế nào để nhận được nó. Bạn có thể cũng định nghĩa kịch bản và các bước thực hiện phức tạp giữa người dùng và hệ thống với các luồng thực hiện chính(main flow), luồng điều kiện(conditional flow), luồng ngoại lệ(exceptional flow)…

## Mô hình hóa Use case

– Một mô hình Use case là một loại của ngôn ngữ mô hình hóa thống nhất(UML) được định nghĩa bởi Object Management Group(OMG). Mô hình Use case cung cấp cái nhìn trực quan đồ họa về nghiệp vụ của hệ thống(đại diện là Use case), người dùng hệ thống(đại diện là các actors)  
– Các Use case trong mô hình Use case có thể được tổ chức, sắp xếp theo logic nghiệp vụ trong hệ thống và mức độ trìu tượng, ảnh hưởng đến người dùng. Chúng có thể được kết nối để hiển thị những tác động, những quan hệ phụ thuộc và mở rộng.  
– Mục đích chính của việc mô hình hóa Use case là để tạo ra một tài liệu mô tả tổng thể về hệ thống bằng cách xác định mục đích người dùng.

Một mô hình Use case được thể hiện chủ yếu là các Actors, Use case và Connectors