

## BÀI 8. ĐẶC TẢ USE CASE

- **Mục đích:** Cung cấp cho sinh viên kiến thức về đặc tả chi tiết 1 use case
- **Yêu cầu:** Sinh viên áp dụng các kiến thức về đặc tả chi tiết 1 use case để làm các bài tập và hệ thống thực tế.
- **Hình thức tổ chức dạy học:** Lý thuyết, tự học
- **Thời gian:** Lý thuyết( trên lớp: 2; online: 3) Tự học, tự nghiên cứu: 10
- **Nội dung chính:**

BÀI 8. ĐẶC TẢ USE CASE .....	1
1. Mẫu đặc tả use case.....	1
2. Bài tập áp dụng .....	3

### 1. Mẫu đặc tả use case

- 1 Tên Use case: <tên use case >
- 2 Mô tả vắn tắt:

Use case này cho phép <tác nhân > <Làm gì>.

#### 3 Luồng sự kiện

##### 3.1 Luồng cơ bản

3.1.1. **Use case này bắt đầu khi** <tác nhân> <Làm gì>. Hệ thống <Làm gì>

3.1.2. <tác nhân > <Làm gì>. Hệ thống <Làm gì>

...

3.1.k. <tác nhân > <Làm gì>. Hệ thống <Làm gì>.

#### Use case kết thúc

##### 3.2 Luồng rẽ nhánh

3.2.1. **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 >.

...

3.2.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.

Điều kiện 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

Tiền điều kiện

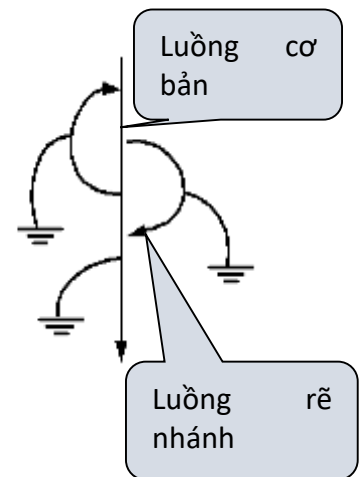
- Một tiền điều kiện cho một use case là một điều kiện cần phải đúng trước khi use case có thể bắt đầu. (VD: Để xem điểm học viên cần phải đăng nhập.)

Hậu điều kiện

- Một hậu điều kiện là một điều kiện được đảm bảo là đúng sau khi use case kết thúc. (VD: Sau khi học viên đăng ký học thông tin đăng ký cần được lưu trong CSDL)

Lưu ý:

- **Luồng cơ bản** - Cho thấy các bước cơ bản để đạt được mục tiêu của use case. Là các bước theo đúng kịch bản từ khi bắt đầu đến khi kết thúc use case.
- **Luồng rẽ nhánh**—các trường hợp tùy chọn, các ngoại lệ hoặc lỗi khi thực hiện use case. Luồng rẽ nhánh có khi quay lại luồng cơ bản cũng có khi kết thúc use case.



Ví dụ:

### 1. Tên của Use Case

Đăng nhập

### 2. Mô tả vắn tắt

Use case cho phép người dùng đăng nhập để xác nhận quyền truy cập hệ thống.

### 3. Luồng các sự kiện:

#### 3.1. Luồng cơ bản

- 3.1.1. Use case này bắt đầu khi người dùng muốn đăng nhập hệ thống.
- 3.1.2. Hệ thống yêu cầu người dùng nhập tên và mật khẩu
- 3.1.3. Người dùng nhập tên và mật khẩu sau đó kích vào nút “Đăng nhập”.
- 3.1.4. Hệ thống kiểm tra tên và mật khẩu đã nhập và hiển thị menu chính.

#### 3.2. Các luồng rẽ nhánh

##### 3.2.1. Sai Tên/Mật khẩu

Tại bước 3 trong luồng cơ bản, nếu người dùng nhập một tên hay mật khẩu sai, hệ thống sẽ hiển thị một thông báo lỗi. Người dùng có thể chọn quay về luồng cơ bản để nhập lại, hoặc bỏ qua thao tác khi đó use case sẽ kết thúc.

##### 3.2.2. Bỏ qua

Tại bước 3 trong luồng cơ bản, nếu người dùng kích vào nút “Bỏ qua” thì use case kết thúc.

#### 4. Các yêu cầu đặc biệt

Nếu nhập sai chỉ được nhập lại tối đa 3 lần.

#### 5. Tiền điều kiện

Không.

#### 6. Hậu điều kiện

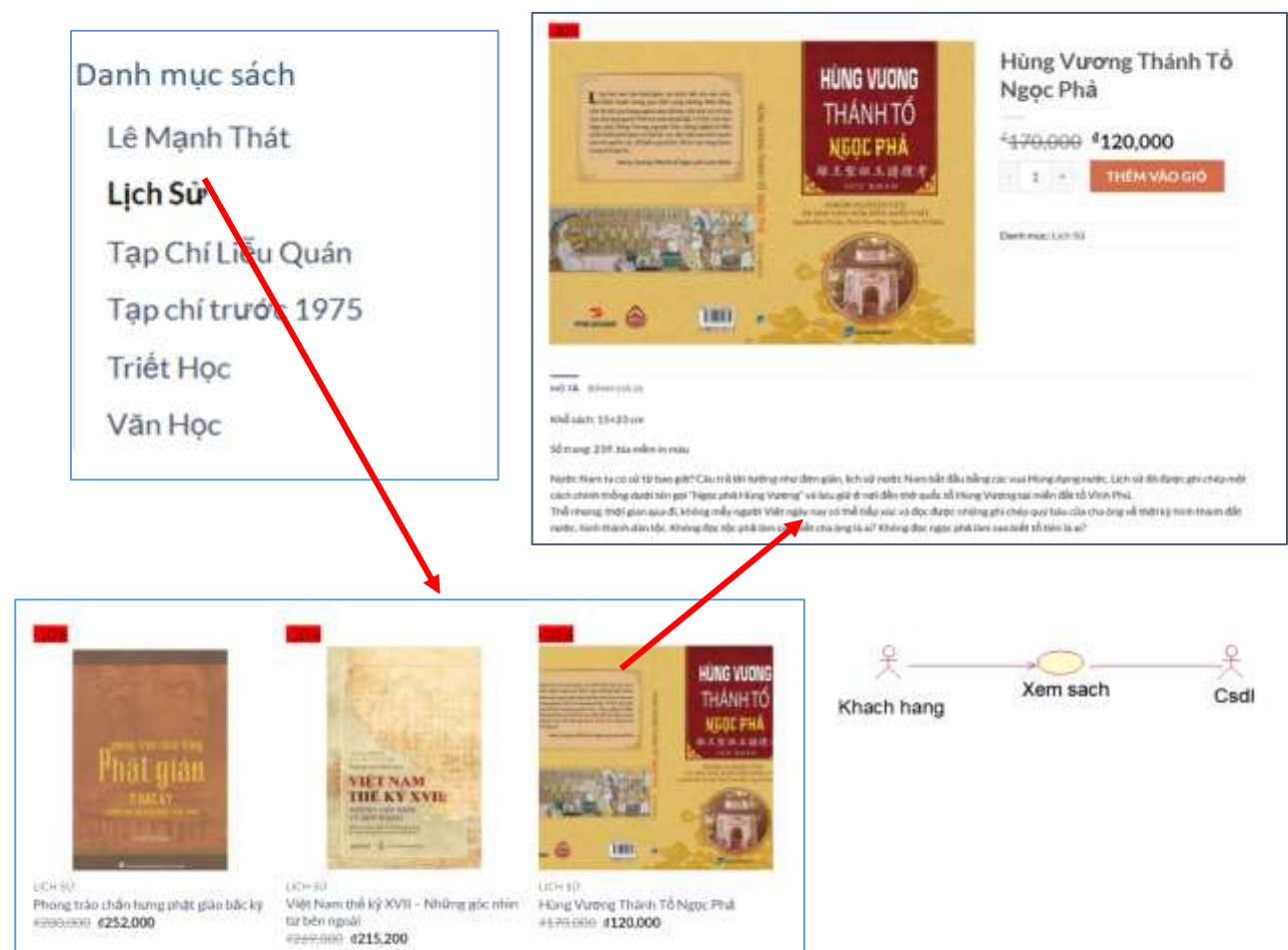
Nếu use case thành công, người dùng sẽ đăng nhập được vào hệ thống. Nếu không trạng thái của hệ thống không thay đổi.

#### 7. Các điểm mở rộng

Không.

## 2. Bài tập áp dụng

**2.1. Bài tập 1: Viết mô tả chi tiết use Xem sách. Các bước thực hiện theo sơ đồ giao diện sau:**



**2.2. Hãy viết mô tả chi tiết use Đăng nhập. Các bước thực hiện theo sơ đồ giao diện sau:**



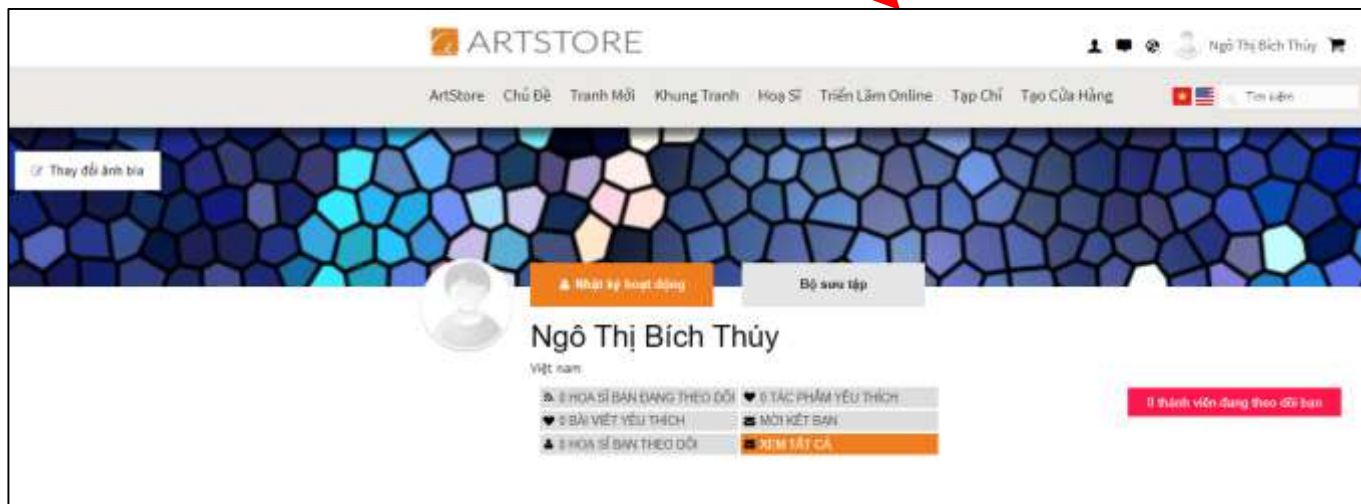
×

**ĐĂNG NHẬP VÀO TÀI KHOẢN CỦA BẠN**

**ĐĂNG NHẬP**

Quên mật khẩu?

Bạn chưa có tài khoản? [Đăng ký](#)



---

**Yêu cầu sinh viên chuẩn bị:**

Đọc trước đề cương bài giảng chi tiết và slides bài giảng, xem video bài giảng, làm bài trắc nghiệm bài 8.