Hệ thống ứng dụng bán nước mang đi

Phát biểu bài toán

Bạn được giao nhiệm vụ phát triển một ứng dụng cho phép người dùng đặt hàng và mua nước mang đi từ các cửa hàng nước địa phương. Xem danh sách sản phẩm và đặt hàng trực tuyến. Yêu cầu chức năng: Đăng ký và Đăng nhập: Người dùng có thể đăng ký tài khoản mới hoặc đăng nhập bằng tên người dùng và mật khẩu. Họ có thể xem thông tin chi tiết về các cửa hàng như địa chỉ, giờ mở cửa v.v. Xem danh sách sản phẩm: Người dùng có thể xem danh sách các sản phẩm nước được cung cấp bởi các cửa hàng. Danh sách sản phẩm bao gồm tên sản phẩm, giá cả và mô tả. Thêm vào giỏ hàng và Đặt hàng: Người dùng có thể thêm sản phẩm vào giỏ hàng và đặt hàng sau khi đã chọn đủ sản phẩm mong muốn. Họ có thể xem lại giỏ hàng, chỉnh sửa hoặc xóa sản phẩm trước khi hoàn tất đặt hàng. Thanh toán và Giao hàng: Sau khi đặt hàng, người dùng sẽ được chuyển đến trang thanh toán để nhập thông tin thanh toán và địa chỉ giao hàng. Sau khi thanh toán hoàn tất, hệ thống sẽ xác nhận đơn hàng và gửi thông tin đến cửa hàng tương ứng để chuẩn bị và giao hàng. Quản lý đơn hàng: Người dùng có thể xem lịch sử đơn hàng của mình, bao gồm trạng thái đơn hàng (đã nhận, đang giao, đã giao, v.v.).. Dữ liệu thời gian thực: Sử dụng cơ sở dữ liệu thời gian thực để đảm bảo rằng thông tin về cửa hàng, sản phẩm và đơn hàng luôn được cập nhật một cách nhanh chóng và chính xác. Bảo mật: Bảo vệ thông tin cá nhân của người dùng và thông tin thanh toán bằng cách sử dụng mã hóa và các biện pháp bảo mật khác. Giao diện người dùng thân thiện: Thiết kế giao diện người dùng dễ sử dụng và thân thiện để cung cấp trải nghiệm mua sắm trực tuyến thuận tiện và dễ dàng. Tích hợp thanh toán: Hỗ trợ nhiều phương thức thanh toán như thanh toán qua thẻ tín dụng, ví điện tử, hoặc thanh toán khi nhận hàng.

Bảng chú giải

1. Giới thiệu:

Tài liệu này được dùng để định nghĩa các thuật ngữ đặc thù trong lĩnh vực của bài toán, giải

thích các từ ngữ có thể không quen thuộc đối với người đọc trong các mô tả use case hoặc

các tài liệu khác của dự án. Thường thì tài liệu này có thể được dùng như một từ điển dữ

liệu không chính thức, ghi lại các định nghĩa dữ liệu để các mô tả use case và các tài liệu

khác có thể tập trung vào những gì hệ thống phải thực hiện.

1. Các định nghĩa:

Mô hình Use-case

Lược đồ chính của mô hình Use-case

Thanh toán

1. Thanh toán

1.1. Tóm tắt

Use case này mô tả cách một người dùng thanh toán

1.2. Điều kiện tiên quyết

Người dùng đã chọn được sản phẩm của mình

1.3. Dòng sự kiện

1.3.1. Dòng sự kiện chính

Use case này bắt đầu khi một khách hàng muốn thanh toán

1. Hệ thống yêu cầu khách hàng lựa chọn phương thức thanh toán gồm: thanh toán bằng tiền mặt hoặc thanh toán bằng quét mã

2. Người dùng lựa chọn phương thức thanh toán

3. Nếu người dùng lựa chọn thanh toán bằng tiền mặt, luồng phụ thanh toán bằng tiền mặt được thực hiện

Nếu người dùng lựa chọn thanh toán bằng quét mã, luồng phụ thanh toán bằng quét mã được thực hiện

4. Nếu người dùng lựa chọn hủy thanh toán sẽ chuyển sang luồng phụ hủy thanh toán được thực hiện

1.3.1.1. Thanh toán bằng tiền mặt

1. Hệ thống hiển thị ra số tiền khách hàng cần trả

2. Khách hàng thực hiện thanh toán bằng tiền mặt

3. Nhân viên bán hàng sẽ tiến hành kiểm tra, nếu thành công hệ thống sẽ xuất hóa đơn, nếu không thành công thì khách hàng có thể lựa chọn luồng phụ thanh toán bằng thẻ hoặc luồng phụ hủy thanh toán

1.3.1.2. Thanh toán bằng quét mã

1. Hệ thống hiển thị ra số tiền khách hàng cần trả và kèm dòng mã

2. Khách hàng thực hiện hiện thanh toán bằng quét mã

3. Nhân viên bán hàng thực hiện chức năng thanh toán bằng thẻ của hệ thống và gửi thông tin thanh toán của khách hàng lên hệ thống

4. Hệ thống thực hiện thanh toán sau khi nhận thông tin thanh toán của khách hàng từ nhân viên bán hàng, nếu thành công hệ thống sẽ xuất hóa đơn, nếu không thành công thì khách hàng có thể lựa chọn luồng phụ thanh toán bằng tiền mặt hoặc luồng phụ hủy thanh toán

1.3.1.3 Hủy thanh toán

1. Khách hàng lựa chọn hủy thanh toán

2. Hệ thống sẽ hủy việc thanh toán của khách hàng

1.3.2. Các dòng sự kiện khác

1.4. Các yêu cầu đặc biệt

Không có.

1.5. Post-Conditions

Nếu use case thực hiện thành công, việc thực hiện thanh toán của khách hàng sẽ hoàn tất và in hóa đơn cho khách hàng

1.6. Điểm mở rộng

Không có.

Đăng xuất

2. Đăng xuất

2.1. Tóm tắt

Use case này mô tả cách người dùng đăng xuất hệ thống

2.2. Điều kiện tiên quyết

Người dùng đã đăng nhập vào hệ thống

2.3. Dòng sự kiện

2.3.1. Dòng sự kiện chính

Use case này bắt đầu khi một người dùng muốn đăng xuất hệ thống

1. Người dùng chọn vào chức năng đăng xuất trên hệ thống

2. Hệ thống đăng xuất tài khoản người dùng hiện tại

2.3.2. Các dòng sự kiện khác

2.4. Các yêu cầu đặc biệt

Không có.

2.5. Post-Conditions

Nếu use case thực hiện thành công, tài khoản của người dùng hiện tại đã được đăng xuất. Nếu không trạng thái hệ thống không thay đổi.

2.6. Điểm mở rộng

Không có.