

TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHIỆP HÀ NỘI
KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN



BÁO CÁO BTL THUỘC HỌC PHẦN:
THIẾT KẾ PHẦN MỀM

THIẾT KẾ WEBSITE NEMFASHION

GVHD: Ths Nguyễn Thị Thanh Huyền
Nhóm - Lớp: 09 - 20241IT6096004
Thành viên: Nguyễn Văn Đức-2022602010
Trần Văn Lực-2022601911
Nguyễn Tiến Đạt-2022602022
Đào Mạnh Cường-2022603148
Trần Thế Hải Đăng-2022602340

Hà nội, năm 2024

LỜI MỞ ĐẦU

Cùng với sự phát triển của thời đại thì **thương mại điện tử** đã và đang trở thành một trong những lĩnh vực góp phần vào sự tăng trưởng kinh tế. Thương mại điện tử không chỉ giúp các hoạt động kinh doanh thuận lợi mà còn cung cấp nhiều giá trị mới và đáp ứng những nhu cầu mới của các doanh nghiệp và người tiêu dùng. Chính vì vậy, các công ty và doanh nghiệp ngày càng chú trọng vào đầu tư và phát triển các ứng dụng, website bán hàng online trên mọi lĩnh vực. Để có thể xây dựng được một website thu hút khách hàng và đem lại hiệu quả cao thì thiết kế phần mềm là một việc vô cùng cần thiết. Đặc biệt cần có sự hiểu biết về phân tích đặc tả, yêu cầu từ đó giúp trang web có thể hoàn thiện hơn. Bằng sự tìm hiểu và kiến thức môn học nhóm chúng em đã tiến hành thực hiện báo cáo bài tập lớn về “Thiết kế website <https://nemshop.vn/>” nhằm đặc tả chi tiết các dịch vụ mà hệ thống website cung cấp và những ràng buộc để xây dựng và vận hành một trang web bán hàng. Từ đó có thể tìm hiểu rõ hơn về cách thức hoạt động và chức năng vận hành của hệ thống. Nội dung cụ thể của bài báo cáo gồm 3 phần:

Chương 1: Mô tả chức năng và dữ liệu.

Chương 2: Phân tích use case.

Chương 3: Thiết kế giao diện.

Cảm ơn cô Nguyễn Thị Thanh Huyền - giáo viên đã hướng dẫn , cung cấp tài liệu và kiến thức để chúng em hoàn thiện bản báo cáo này! Trong quá trình tìm hiểu và thực hiện bản báo cáo nhóm chúng em không thể tránh khỏi còn nhiều thiếu sót vì vậy chúng em rất mong nhận được những nhận xét và ý kiến đánh giá từ cô.

Một lần nữa chúng em xin chân thành cảm ơn cô!

Mục lục

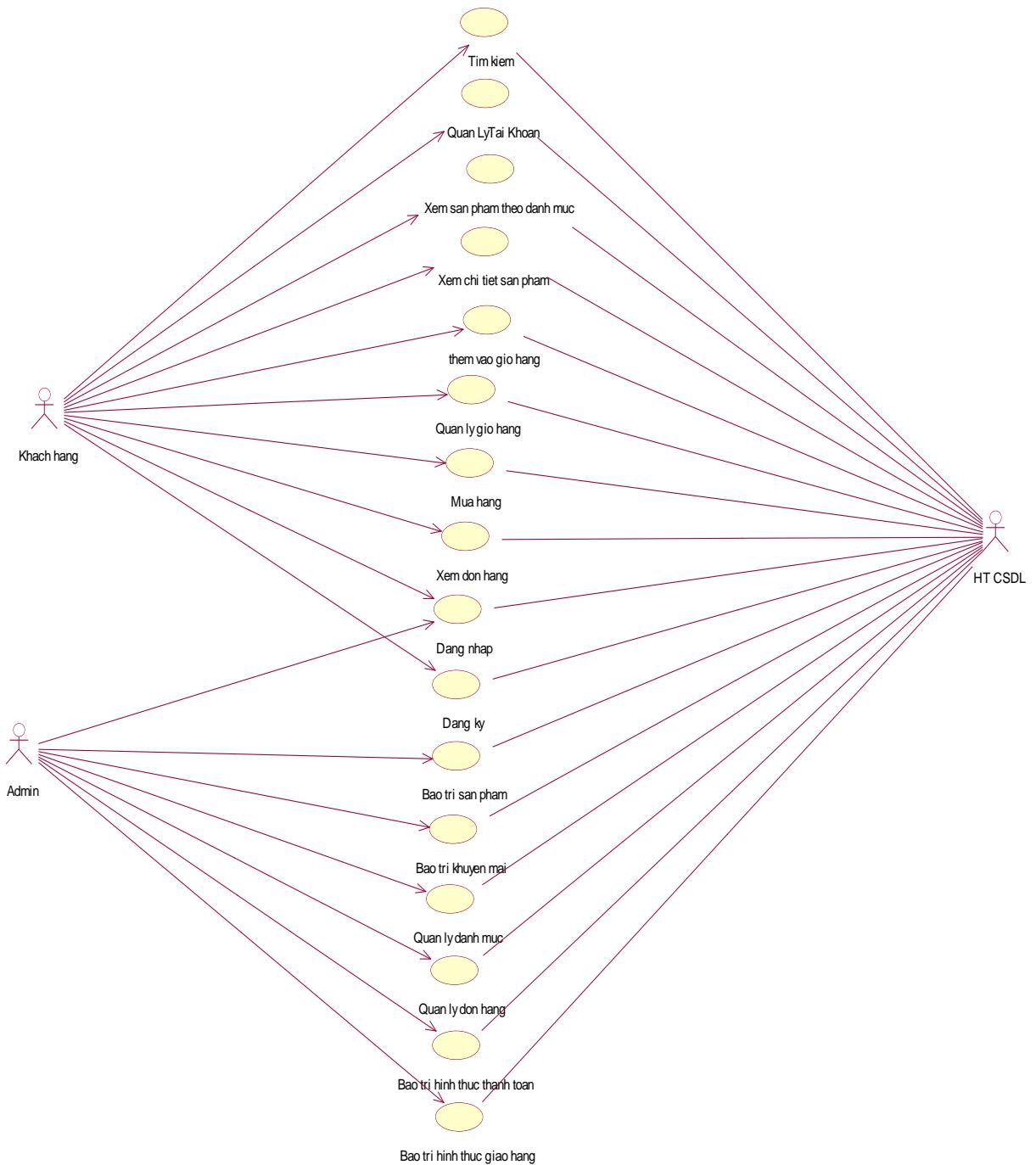
Chương 1: Mô tả chức năng	6
1.1 Biểu đồ use case	6
1.1.1 Use case phần front end	7
1.1.2 Use case phần back end.....	9
1.1.3 Biểu đồ thực thể liên kết.....	10
1.2 Mô tả Use case	11
1.2.1 Mô tả use case Xem sản phẩm theo danh mục (Trần Thé Hải Đăng).....	11
1.2.2 Mô tả use case Quản lý tài khoản (Đào Mạnh Cường).....	12
1.2.3 Mô tả use case Mua hàng (Trần Văn Lực)	14
1.2.3 Mô tả use case Quản lý giỏ hàng (Nguyễn Tiến Đạt)	17
1.2.5 Mô tả use case Đăng nhập (Nguyễn Văn Đức)	19
1.2.6 Mô tả use case Quản lý đơn hàng (Trần Thé Hải Đăng)	20
1.2.7 Mô tả use case Bảo trì sản phẩm (Đào Mạnh Cường)	22
1.2.8 Mô tả use case Quản lý danh mục (Trần Văn Lực).....	24
1.2.9 Mô tả use case Bảo trì hình thức thanh toán (Nguyễn Tiến Đạt)	26
1.2.10 Mô tả use case Bảo trì khuyến mãi (Nguyễn Văn Đức).....	29
Chương 2 Phân tích use case	32
2.1 Phân tích các use case.....	32
2.1.1 Phân tích use case Xem sản phẩm theo danh mục (Trần Thé Hải Đăng)	32
2.1.1.1 Biểu đồ trình tự.....	32
2.1.1.2 Biểu đồ lớp phân tích.....	33
2.1.2 Phân tích use case Quản lý tài khoản (Đào Mạnh Cường).....	34
2.1.2.1 Biểu đồ trình tự.....	34
2.1.2.2 Biểu đồ lớp phân tích.....	35
2.1.3 Phân tích use case Mua hàng (Trần Văn Lực)	36
2.1.3.1 Biểu đồ trình tự.....	36
2.1.3.2 Biểu đồ lớp phân tích.....	37
2.1.4 Phân tích use case Quản lý giỏ hàng (Nguyễn Tiến Đạt)	38
2.1.4.1 Biểu đồ trình tự.....	38
2.1.4.2 Biểu đồ lớp phân tích.....	39
2.1.5 Phân tích use case Đăng nhập (Nguyễn Văn Đức).....	40
2.1.5.1 Biểu đồ trình tự.....	40

2.1.5.2 Biểu đồ lớp phân tích.....	40
2.1.6 Phân tích use case Quản lý đơn hàng (Trần Thé Hải Đăng)	41
2.1.6.1 Biểu đồ trình tự.....	41
2.1.6.2 Biểu đồ lớp phân tích.....	42
2.1.7 Phân tích use case Bảo trì sản phẩm (Đào Mạnh Cường).....	42
2.1.7.1 Biểu đồ trình tự.....	42
2.1.7.2 Biểu đồ lớp phân tích.....	45
2.1.8 Phân tích use case Quản lý danh mục (Trần Văn Lực)	46
2.1.8.1 Biểu đồ trình tự.....	46
2.1.8.2 Biểu đồ lớp phân tích.....	47
2.1.9 Phân tích use case Bảo trì hình thức thanh toán (Nguyễn Tiến Đạt)	48
2.1.9.1 Biểu đồ trình tự.....	48
2.1.9.2 Biểu đồ lớp phân tích.....	49
2.1.10 Phân tích use case Bảo trì khuyến mãi (Nguyễn Văn Đức)	50
2.1.10.1 Biểu đồ trình tự.....	50
2.1.10.2 Biểu đồ lớp phân tích.....	52
2.2 Các biểu đồ tổng hợp.....	53
2.2.1 Biểu đồ các Entity của hệ thống.....	53
2.2.2 Biểu đồ các lớp phân tích của hệ thống.....	54
2.2.2.1 Biểu đồ các lớp phân tích của nhóm use case chính	54
2.2.2.2 Biểu đồ các lớp phân tích của nhóm use case use case thứ cấp	55
Chương 3 Thiết kế giao diện	56
3.1 Thiết kế giao diện cho các use case	56
3.1.1 Giao diện use case Xem sản phẩm theo danh mục (Trần Thé Hải Đăng)....	56
3.1.1.1 Hình dung màn hình use case Xem sản phẩm theo danh mục	56
3.1.1.2 Biểu đồ lớp màn hình	57
3.1.1.3 Biểu đồ công tác màn hình	57
3.1.2 Giao diện use case Quản lý tài khoản (Đào Mạnh Cường).....	58
3.1.2.1 Hình dung màn hình	58
3.1.2.2 Biểu đồ lớp màn hình	58
3.1.2.3 Biểu đồ công tác màn hình	59
3.1.3 Giao diện use case Mua Hàng (Trần Văn Lực)	59
3.1.3.1 Hình dung màn hình	59

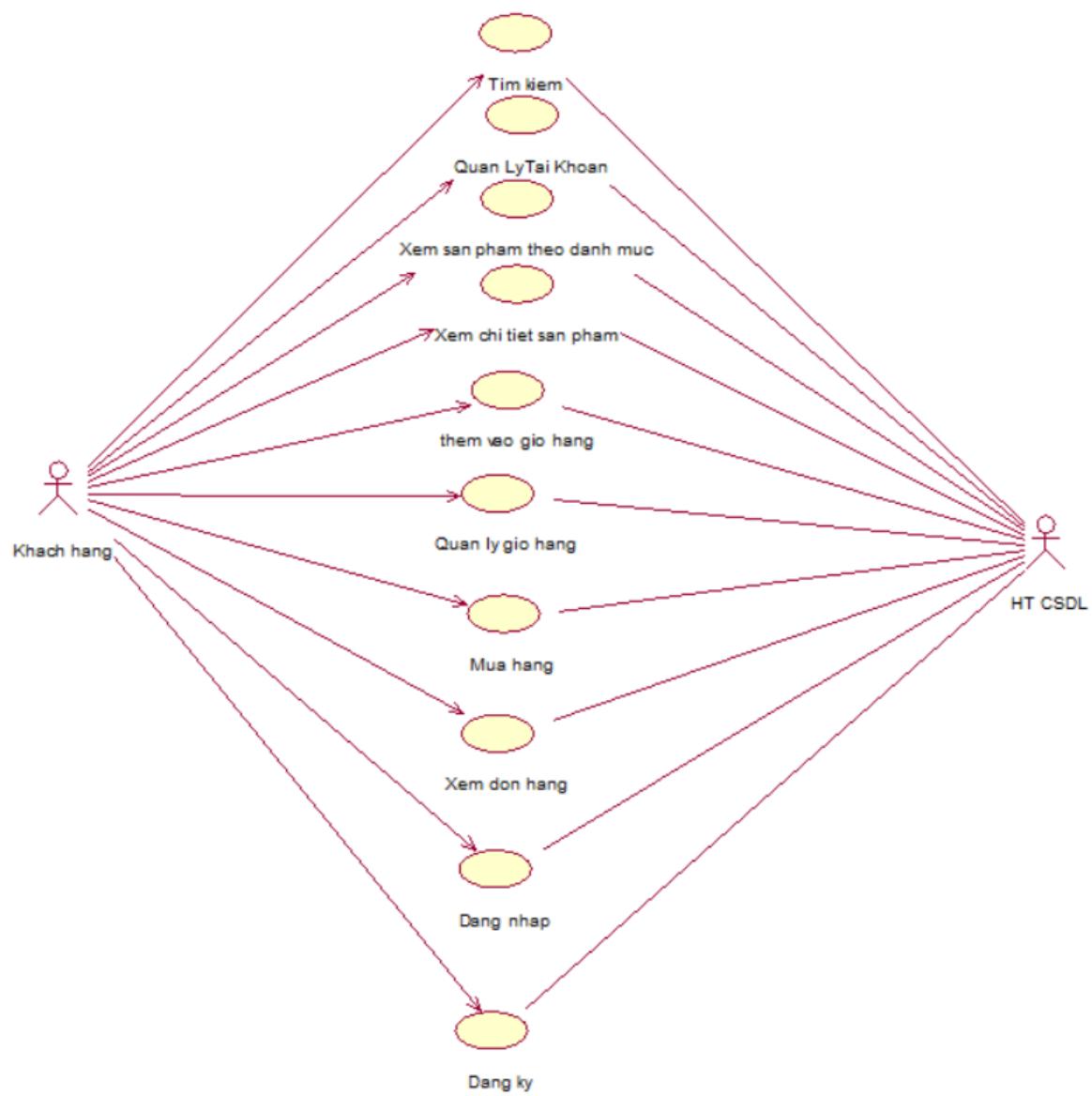
3.1.3.2 Biểu đồ lớp màn hình	61
3.1.3.3 Biểu đồ cộng tác màn hình	62
3.1.4 Giao diện use case Quản lý giỏ hàng (Nguyễn Tiến Đạt)	63
3.1.4.1 Hình dung màn hình	63
3.1.4.2 Biểu đồ lớp màn hình	63
3.1.4.3 Biểu đồ cộng tác màn hình	64
3.1.5 Giao diện use case Đăng nhập (Nguyễn Văn Đức).....	65
3.1.5.1 Hình dung màn hình	65
3.1.5.2 Biểu đồ lớp màn hình	65
3.1.5.3 Biểu đồ cộng tác màn hình	66
3.1.6 Giao diện use case Quản lý đơn hàng (Trần Thé Hải Đăng).....	67
3.1.6.1 Hình dung màn hình	67
3.1.6.2 Biểu đồ lớp màn hình	68
3.1.6.3 Biểu đồ cộng tác màn hình	68
3.1.7 Giao diện use case Bảo trì sản phẩm (Đào Mạnh Cường)	69
3.1.7.1 Hình dung màn hình	69
3.1.7.2 Biểu đồ lớp màn hình	70
3.1.7.3 Biểu đồ cộng tác màn hình	70
3.1.8 Giao diện use case Quản lý danh mục (Trần Văn Lực).....	71
3.1.8.1 Hình dung màn hình	71
3.1.8.2 Biểu đồ lớp màn hình	72
3.1.8.3 Biểu đồ cộng tác màn hình	73
3.1.9 Giao diện use case Bảo trì hình thức thanh toán (Nguyễn Tiến Đạt	74
3.1.9.1 Hình dung màn hình	74
3.1.9.2 Biểu đồ lớp màn hình	75
3.1.9.3 Biểu đồ cộng tác màn hình	75
3.1.10 Giao diện use case Bảo trì khuyến mãi (Nguyễn Văn Đức)	76
3.1.10.1 Hình dung màn hình	76
3.1.10.2 Biểu đồ lớp màn hình	77
3.1.10.3 Biểu đồ cộng tác màn hình	78
3.2 Biểu đồ điều hướng giữa các màn hình	79
3.2.1 Các nhóm use case chính.....	79
3.2.2 Các nhóm use case thứ cấp.....	80

Chương 1: Mô tả chức năng

1.1 Biểu đồ use case

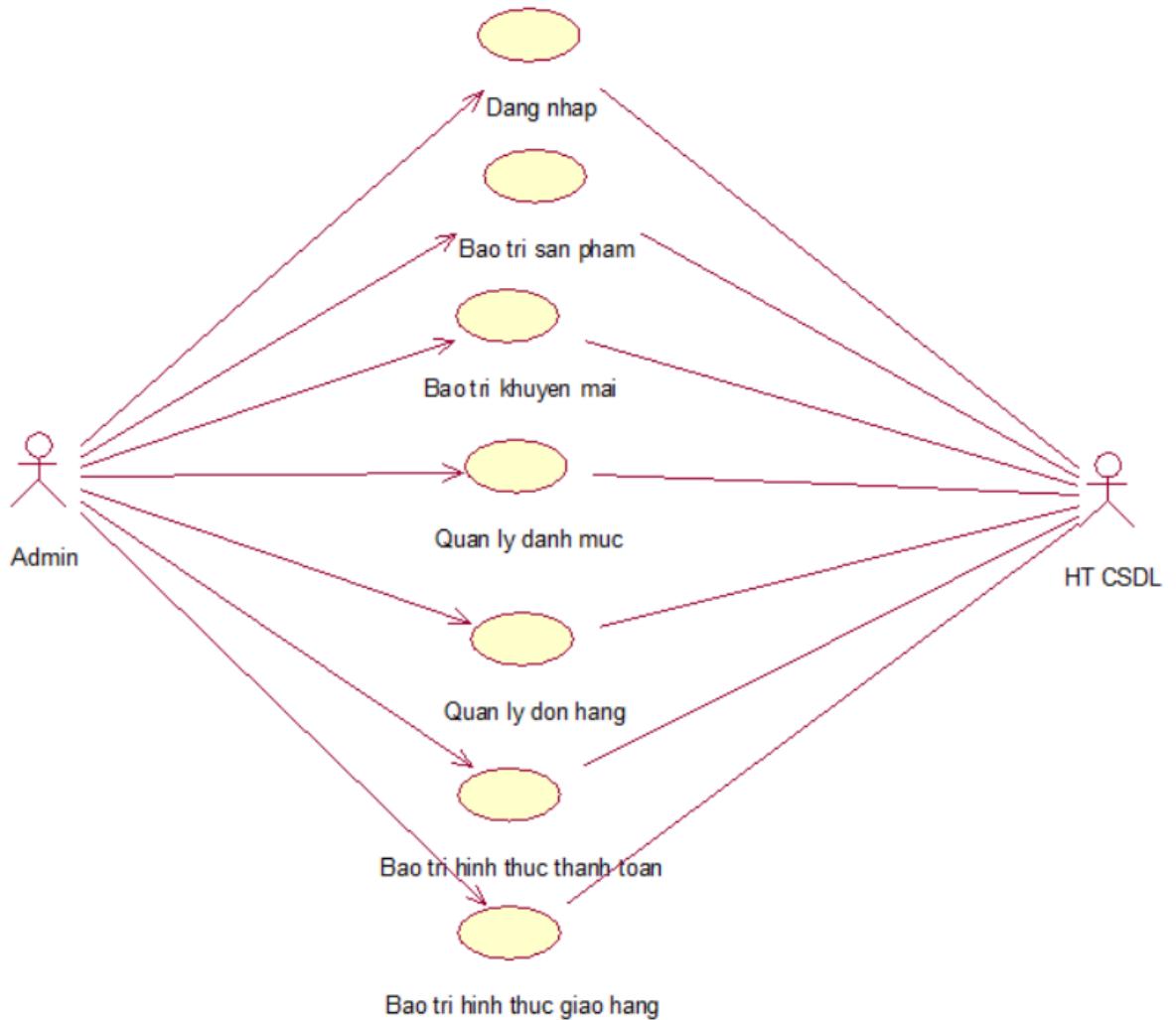


1.1.1 Use case phần front end



- **Tìm kiếm:** Use case này cho phép khách hàng sử dụng công cụ tìm kiếm sản phẩm trên trang web để tìm sản phẩm cụ thể mà họ quan tâm.
- **Quản lý tài khoản:** Use case này cho phép khách hàng sử dụng xem và chỉnh sửa thông tin chi tiết khách hàng bao gồm: họ tên, quốc gia, số điện thoại.
- **Xem sản phẩm theo danh mục:** Use case này cho phép khách hàng tìm hiểu về các loại sản phẩm được bán trên trang web của cửa hàng.
- **Xem chi tiết sản phẩm:** Use case này cho phép khách hàng xem thông tin chi tiết của sản phẩm gồm: mã sản phẩm, tên sản phẩm, tên thương hiệu, giá, kích thước, màu sắc, số lượng, chất liệu, kiểu dáng, sản phẩm thuộc dòng,...
- **Thêm vào giỏ hàng:** Use case này cho phép khách hàng thêm sản phẩm và giỏ hàng bằng cách nhấn vào nút “Thêm giỏ hàng”.
- **Quản lý giỏ hàng:** Cho phép người dùng xem giỏ hàng, thay đổi số lượng sản phẩm, xóa sản phẩm trong giỏ hàng.
- **Mua hàng:** Use case này cho phép khách hàng mua hàng trên trang web và thanh toán đơn hàng bằng nhiều phương thức thanh toán khác nhau.
- **Xem đơn hàng:** Use case này cho phép khách hàng xem thông tin chi tiết đơn hàng bao gồm: tên sản phẩm, ID đơn hàng, giá, số lượng, tổng tiền,...
- **Đăng ký:** Use case này cho phép khách hàng tạo tài khoản cá nhân để sử dụng trang web.
- **Đăng nhập:** Use case này cho phép khách hàng truy cập vào tài khoản cá nhân để sử dụng các tính năng của trang web.

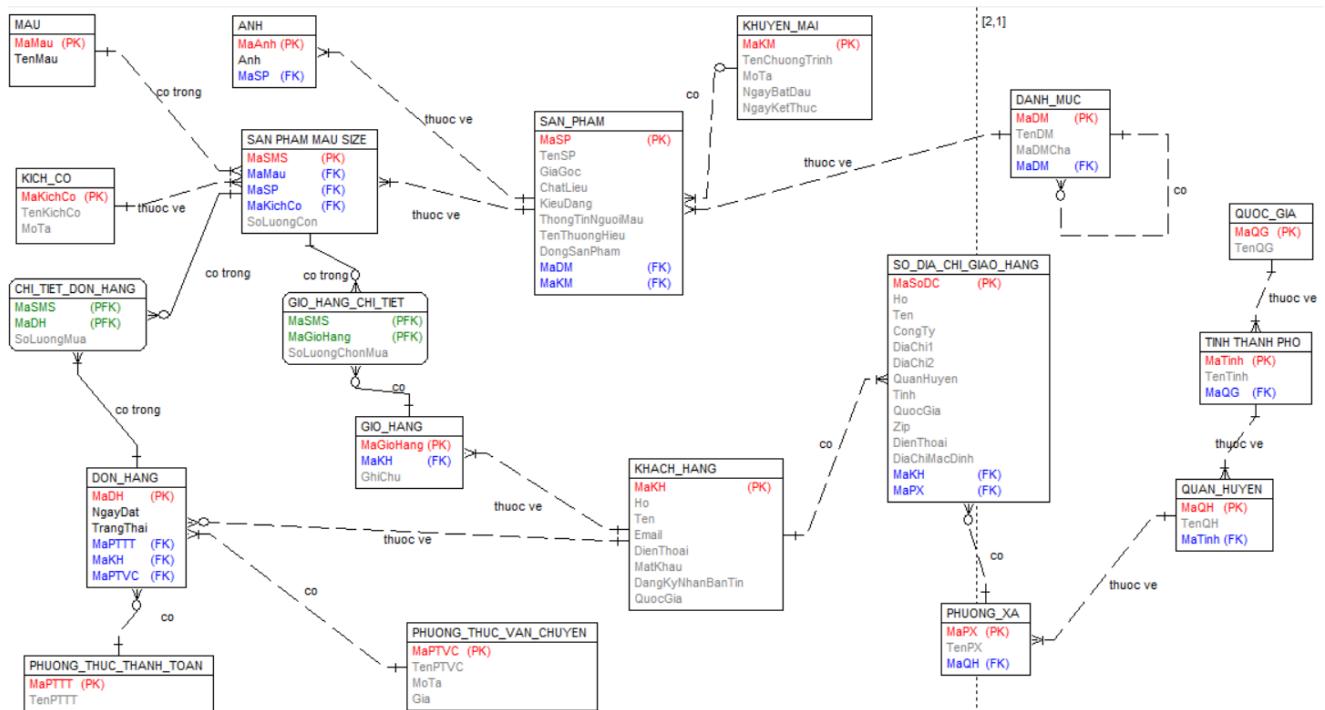
1.1.2 Use case phần back end



- **Đăng nhập:** Use Case này cho phép người quản trị đăng nhập vào hệ thống dưới quyền admin.
- **Bảo trì sản phẩm:** Use Case này cho phép Admin xem, thêm, sửa, xóa các thông tin trong bảng SAN_PHAM.
- **Quản lý đơn hàng:** Use Case này cho phép Admin cập nhật trạng thái đơn hàng, xem đơn hàng trong bảng HOA_DON.
- **Quản lý danh mục:** Use Case này cho phép Admin xem, thêm, sửa, xóa các sản phẩm trong bảng DANH_MUC.
- **Bảo trì khuyến mãi:** Use Case này cho phép Admin xem, thêm, sửa, xóa các khuyến mãi có trong bảng KHUYEN_MAI.

- Bảo trì hình thức giao hàng:** Use case này cho phép Admin xem, thêm, sửa, xóa, cập nhật thông tin về đơn vị vận chuyển trong bảng PHUONG_THUC_GIAO_HANG.
- Bảo trì hình thức thanh toán:** Use case này cho phép Admin xem, thêm, sửa, xóa, cập nhật thông tin về cách thực hiện thanh toán trong bảng PHUONG_THUC_THANH_TOAN.

1.1.3 Biểu đồ thực thể liên kết



1.2 Mô tả Use case

1.2.1 Mô tả use case Xem sản phẩm theo danh mục (Trần Thế Hải Đăng)

1. Tên use case:

Xem sản phẩm theo danh mục

2. Mô tả vắn tắt :

Use case cho phép khách hàng xem các sản phẩm theo danh mục được chọn

3. Luồng sự kiện:

3.1 Luồng cơ bản:

- (1) Use case này bắt đầu khi khách hàng kích chuột đến nút “SẢN PHẨM” trên thanh menu. Hệ thống sẽ lấy thông tin về các tên danh mục từ bảng DANH_MUC và hiển thị lên màn hình.
- (2) Khách hàng chọn và kích chuột vào tên danh mục cần tìm. Hệ thống sẽ lấy dữ liệu từ bảng SANPHAM, ANH và hiển thị lên màn hình gồm các thông tin:Ảnh, Tên sản phẩm, Giá tiền.

3.2 Luồng rẽ nhánh:

- (1) Tại bước 1 trong luồng cơ bản, nếu trong bảng DANH_MUC chưa có dữ liệu hệ thống sẽ hiển thị thông báo “Chưa có danh mục nào” và use case kết thúc.
- (2) Tại bước 2 trong luồng cơ bản, nếu không tìm thấy sản phẩm nào từ bảng SAN_PHAM, thì hệ thống sẽ hiển thị một thông báo: “Không tìm thấy sản phẩm nào thuộc thể loại này” và use case kết thúc.

4. Các yêu cầu đặc biệt:

Không có.

5. Tiền điều khiển:

Không có.

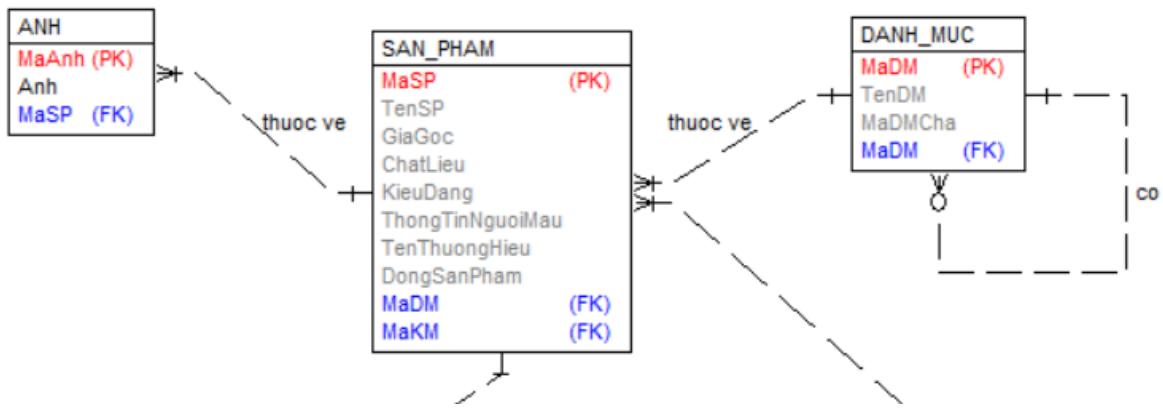
6. Hậu điều khiển:

Không có.

7. Điểm mở rộng:

Không có.

- **Dữ liệu liên quan**



1.2.2 Mô tả use case Quản lý tài khoản (Đào Mạnh Cường)

1. Tên use case:

Quản lý tài khoản.

2. Mô tả văn tắt:

Use case này cho phép người dùng xem, sửa thông tin trong bảng KHACH_HANG

3. Luồng sự kiện:

3.1 Luồng cơ bản

(1) Use case này bắt đầu khi người dùng di chuột vào “Tài khoản” trên thanh menu .Hệ thống hiển thị giao diện của người dùng và lấy thông tin của người dùng bao gồm Họ, Tên, Sđt ,Quốc Gia.

(2) Sửa thông tin tài khoản:

- a. Người dùng chọn nút “Sửa thông tin ”.Hệ thống sẽ hiển thị form nhập thông tin.
- b. Người dùng nhập thông tin mới bao gồm Họ, Tên, Sđt, Quốc gia và kích vào nút “Cập nhật”. Hệ thống sẽ cập nhật thông tin mới vào bảng KHACH_HANG.

(3) Đổi mật khẩu:

- a. Người dùng ấn vào “Đổi mật khẩu”. Hệ thống sẽ hiển thị form cập nhật mật khẩu.
- b. Người dùng nhập thông tin bao gồm mật khẩu cũ, mật khẩu mới, xác nhận mật khẩu và ấn vào nút “Lưu”. Hệ thống sẽ cập nhật thông tin mới vào bảng KHACH_HANG.

3.2 Luồng rẽ nhánh

- (1) Tại bước 2 và 3 trong luồng cơ bản, nếu người dùng kích chuột vào nút “Hủy”, hệ thống sẽ hủy bỏ thao tác tương ứng.
- (2) Tại bước 3 trong luồng cơ bản, nếu người dùng nhập thông tin không hợp chính xác hệ thống sẽ báo “Mật khẩu không hợp lệ”.
- (3) 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.

4 Các yêu cầu đặc biệt:

Không có.

5 Tiền điều kiện:

Người dùng cần đăng nhập trước khi thực hiện use case này.

6 Hậu điều kiện:

Use case này kết thúc thành công, hệ thống sẽ cập nhật dữ liệu của bảng KHACHHANG.

7 Điểm mở rộng:

Không có.

- **Dữ liệu liên quan**



1.2.3 Mô tả use case Mua hàng (Trần Văn Lực)

- **Tên use case:**

Mua hàng

- **Mô tả vắn tắt:**

Use case này cho phép khách hàng đặt mua trực tuyến các sản phẩm trong giỏ hàng, hoặc đặt mua ngay sản phẩm.

- **Luồng các sự kiện:**

- **Luồng cơ bản:**

Use case này bắt đầu khi :

- (1) Khách hàng kích vào nút “THANH TOÁN NGAY” khi di chuột vào “Giỏ hàng”. Hệ thống hiển thị cửa sổ các sản phẩm trong giỏ hàng bao gồm các thông tin của sản phẩm như : ảnh minh họa, tên SP, mã SP, giá gốc, chất liệu, kiểu dáng, thông tin người mẫu, tên thương hiệu, dòng sản phẩm, tên kích cỡ, mã kích cỡ, tên màu, mã màu từ bảng SAN_PHAM, KICH_CO, MAU, ANH, GIO_HANG, GIO_HANG_CHI_TIET.
- (2) Hệ thống hiển thị cửa sổ thông tin thanh toán. Khách hàng nhập thông tin khách hàng gồm các thông tin: họ và tên, email, điện thoại, địa chỉ, Phường/Xã, Quận/Huyện, tỉnh. rồi nhấn “Phương thức thanh toán ” để sang bước tiếp theo.
- (3) Khách hàng chọn “Phương thức vận chuyển”, “Phương thức thanh toán” và nhấn “Đặt hàng”. Hệ thống lấy thông tin về tên phương thức vận chuyển và giá từ bảng PHUONG_THUC_VAN_CHUYEN và lấy thông tin về tên phương thức thanh toán từ bảng PHUONG_THUC_THANH_TOAN và tạo thông tin hóa đơn bao gồm: ngày đặt, trạng thái thanh toán vào bảng DON_HANG và lưu số lượng mua vào bảng CHI_TIET_DON_HANG và hiển thị thông báo lên màn hình. Use case kết thúc.

Luồng rẽ nhánh:

- (1) Tại bước 2 của luồng cơ bản, nếu khách hàng không nhập đủ thông tin địa chỉ giao hàng thì hệ thống sẽ thông báo “Vui lòng chọn tỉnh/huyện/xã”. Tại thời điểm bất kì trong quá trình thực hiện use case nếu không kết nối được

với hệ thống cơ sở dữ liệu thì hệ thống sẽ hiển thị một thông báo lỗi và use case kết thúc.

- (2) Tại bước 2 và bước 3 của luồng cơ bản, nếu người dùng nhấn “quay về giỏ hàng” để trở về giỏ hàng và use case kết thúc
- (3) Nếu khách hàng không đăng nhập để mua hàng, hệ thống sẽ bỏ qua bước đăng nhập và tiếp tục với thông tin thanh toán và vận chuyển.
- (4) Tại 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

- **Các yêu cầu đặc biệt:**

Không có

- **Tiền điều kiện:**

Phải có ít nhất 1 sản phẩm được mua, hoặc ít nhất 1 sản phẩm trong giỏ hàng

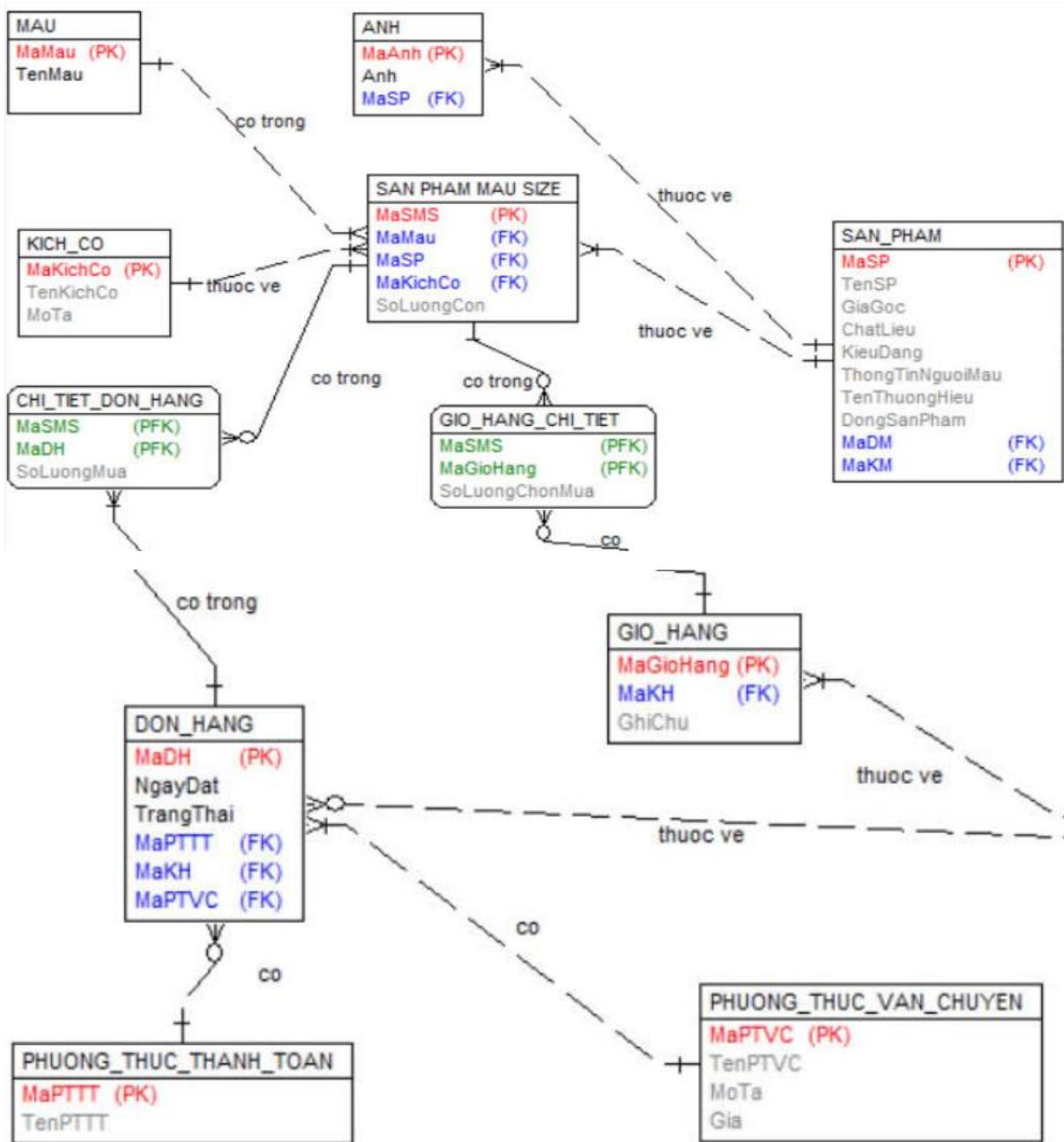
- **Hậu điều kiện:**

Nếu use case thực hiện thành công, hệ thống sẽ gửi yêu cầu xác nhận đơn hàng tới email của khách hàng.

- **Điểm mở rộng:**

Không có.

• Dữ liệu liên quan



1.2.3 Mô tả use case Quản lý giỏ hàng (Nguyễn Tiến Đạt)

- 1. Tên use case:** Quản lý giỏ hàng
- 2. Mô tả vắn tắt:** Use case này cho phép khách hàng xem, xóa hoặc sửa số lượng sản phẩm trong giỏ hàng
- 3. Luồng các sự kiện:**

3.1 Luồng cơ bản:

1. Người dùng kích chuột vào nút “Xem giỏ hàng”. (1) Hệ thống hiển thị cửa sổ các sản phẩm trong giỏ hàng bao gồm các thông tin của sản phẩm như : ảnh minh họa, tên SP, mã SP, giá gốc, chất liệu, kiểu dáng, thông tin người mẫu, tên thương hiệu, dòng sản phẩm, tên kích cỡ, mã kích cỡ, tên màu, mã màu từ bảng SAN_PHAM, KICH_CO, MAU, ANH, GIO_HANG, GIO_HANG_CHI_TIET.
2. Thêm số lượng sản phẩm
 - a) Người dùng kích vào biểu tượng “</>” ở cột “Số lượng” của danh sách các sản phẩm để giảm/tăng số lượng của sản phẩm tương ứng trong giỏ hàng.
 - b) Sau khi thay đổi số lượng, người dùng nhấn vào nút “Cập nhật”. Hệ thống sẽ cập nhật lại số lượng các sản phẩm đã thay đổi số lượng vào bảng GIO_HANG_CHI_TIET và hiển thị ra màn hình.
3. Thêm số lượng sản phẩm:

Người dùng kích chuột vào nút “Xóa” trên cột “Sản phẩm” của danh sách các sản phẩm trong giỏ hàng. Hệ thống sẽ hiển thị màn hình xác nhận xóa. Người dùng chọn đồng ý, hệ thống sẽ xóa sản phẩm ra khỏi bảng GIO_HANG_CHI_TIET và hiển thị danh sách đã cập nhật.

Use case kết thúc.

3.2 Luồng rẽ nhánh:

1. Tại bước 2b nếu khách hàng không ấn nút “Cập nhật” hệ thống sẽ không lưu thông tin thay đổi, và giữ nguyên thông tin số lượng cũ.

2. 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.

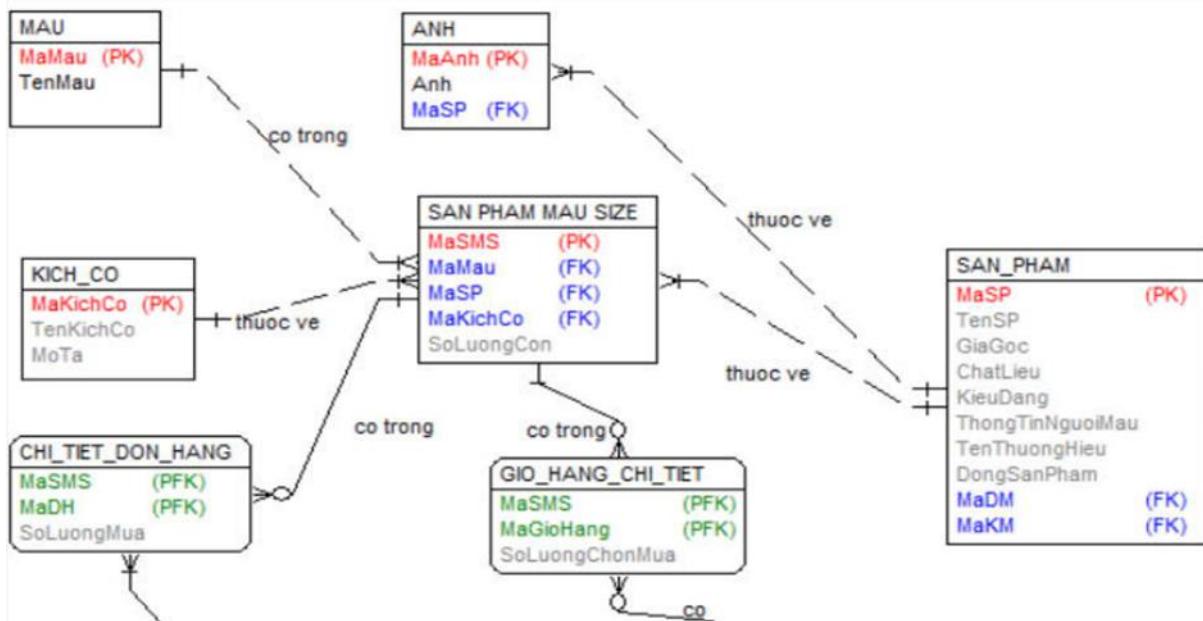
4. Các yêu cầu đặc biệt: Không có

5. Tiền điều kiện: Khách hàng cần đăng nhập vào hệ thống trước khi thực hiện use case này.

6. Hậu điều kiện : Nếu use case được thực hiện thành công, bảng “GIO_HANG_CHI_TIET” được cập nhật lại thông tin.

7. Điểm mở rộng: Không có.

- **Dữ liệu liên quan**



1.2.5 Mô tả use case Đăng nhập (Nguyễn Văn Đức)

1. Tên use case: Đăng nhập
2. Mô tả văn tắt: Use case này cho phép khách hàng và người quản trị truy cập vào tài khoản của mình trên hệ thống Nem Fashion
3. Luồng sự kiện:
 1. Luồng cơ bản
 - 1) Use case này bắt đầu khi :Khách hàng hoặc người quản trị kích chuột vào nút “Đăng nhập”. Hệ thống hiển thị giao diện đăng nhập gồm email và mật khẩu lên màn hình.
 - 2) Khách hàng hoặc người quản trị tiến hành nhập email và mật khẩu, sau đó kích chuột vào nút “Đăng nhập”. Đăng nhập thành công hệ thống hiển thị màn hình trang chủ. Use case kết thúc.
 - 3.2 Luồng rẽ nhánh
 - 1) Tại bước 2 trong luồng cơ bản, nếu không tồn tại hoặc sai email, mật khẩu trong bảng KHACH_HANG, hệ thống hiển thị lỗi “Thông tin đăng nhập không hợp lệ.” và quay lại bước hai trong luồng cơ bản.
 - 2) Trong quá trình thực hiện use case nếu không kết nối được với cơ sở dữ liệu thì hệ thống sẽ báo lỗi và use case kết thúc.
 4. Các yêu cầu đặc biệt:
Không có
 5. Tiền điều kiện:
Không có
 6. Hậu điều kiện:
Không có
 7. Điểm mở rộng:
Không có

- **Dữ liệu liên quan**



1.2.6 Mô tả use case Quản lý đơn hàng (Trần Thế Hải Đăng)

1. Tên use case: Quản lý đơn hàng
2. Mô tả vắn tắt: Use case này cho phép người quản trị cập nhật trạng thái đơn hàng(duyệt đơn), xem đơn hàng trong bảng DON_HANG.
3. Luồng sự kiện:
 - 3.1 Luồng cơ bản
 1. Use case này bắt đầu khi người quản trị kích chuột vào nút “Đơn hàng” trên thanh menu quản trị. Hệ thống lấy thông tin của các đơn hàng như “Mã đơn hàng, Ngày đặt, Trạng thái, Mã phương thức thanh toán, Mã khách hàng, Mã phương thức vận chuyển, từ bảng DON_HANG.
 2. Người quản trị chọn một đơn hàng bất kỳ và kích nút “Xem chi tiết”. Hệ thống lấy thông tin chi tiết của đơn hàng như: “Mã đơn hàng, Ngày đặt, Trạng thái, Mã sản phẩm, Tên sản phẩm, Số lượng mua” từ bảng DON_HANG, CHI_TIET_DON_HANG, SAN_PHAM_MAU_SIZE trong cơ sở dữ liệu và hiển thị danh sách các sản phẩm lên màn hình.
 3. Cập nhật trạng thái đơn hàng
 - a. Người quản trị kiểm tra thông tin đơn hàng sau đó kích chuột vào nút “Duyệt đơn” trên một dòng dữ liệu hóa đơn. Hệ thống hiển thị cửa sổ thông báo xác nhận lên màn hình.
 - b. Người quản trị kích chuột vào nút “Xác nhận đơn hàng”. Hệ thống hiển thị danh sách các đơn hàng sau khi cập nhật. Use case kết thúc.
 - 3.2. Luồng rẽ nhánh

1. Tại bước 3b trong luồng cơ bản, nếu người quản trị kích chuột vào nút “Huỷ đơn hàng”, trạng thái đơn hàng quay trở lại mặc định và thao tác cập nhật trạng thái đơn hàng bị huỷ bỏ. Hệ thống hiển thị danh sách các đơn hàng lên màn hình.

2. 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.

4. Các yêu cầu đặc biệt:

Use case này chỉ cho phép một số vai trò như người quản trị, người chủ hệ thống thực hiện.

5. Tiền điều kiện

Người quản trị đăng nhập với vai trò quản trị hệ thống trước khi sử dụng use case này.

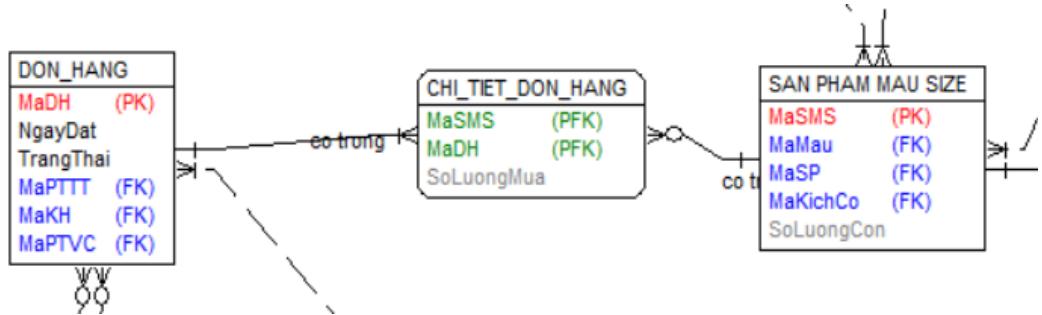
6. Hậu điều kiện:

Không có

7. Điểm mở rộng:

Không có.

• Dữ liệu liên quan



1.2.7 Mô tả use case Bảo trì sản phẩm (Đào Mạnh Cường)

1. Tên use case: Bảo trì sản phẩm
2. Mô tả văn tắt: Use case này cho phép người quản trị xem, thêm, sửa, xóa thông tin trong bảng SAN_PHAM.
3. Luồng sự kiện
 - 3.1. Luồng cơ bản
 - 1) Use case này bắt đầu khi người quản trị kích chuột vào nút “Sản phẩm” trên thanh menu quản trị. Hệ thống truy cập vào bảng SAN_PHAM mà người quản trị vừa kích và hiển thị thông tin chi tiết của bảng SAN_PHAM đó lên màn hình.
 - 2) Thêm sản phẩm:
 - a. Người quản trị kích vào biểu tượng “Thêm mới” trên giao diện danh sách các sản phẩm. Hệ thống sẽ hiển thị lên màn hình yêu cầu nhập thông tin cho sản phẩm gồm mã sản phẩm , tên sản phẩm ,giá gốc , chất liệu, kiểu dáng, thông tin người mẫu , tên thương hiệu và dòng sản phẩm, mã khuyến mãi,mã danh mục.
 - b. Người quản trị nhập tên cho sản phẩm và kích vào nút “Tạo”. Hệ thống sẽ tự động sinh ra mã sản phẩm và hiển thị danh sách các sản phẩm thuộc sản phẩm người quản trị vừa kích vào.
 - 3) Sửa sản phẩm:
 - a. Người quản trị kích vào nút “Sửa” trên một dòng chứa thông tin sản phẩm. Hệ thống sẽ lấy thông tin cũ của sản phẩm được chọn gồm: mã sản phẩm , tên sản phẩm ,giá gốc , chất liệu, kiểu dáng, thông tin người mẫu , tên thương hiệu và dòng sản phẩm, mã khuyến mãi, mã danh mục từ bảng SAN_PHAM trên và hiển thị lên màn hình.
 - b. Người quản trị nhập thông tin mới cho thông tin muốn sửa và kích vào nút “Cập nhật”. Hệ thống sẽ sửa thông tin của sản phẩm được chọn trong bảng SAN_PHAM và hiển thị danh sách sản phẩm sau khi cập nhật.
 - 4) Xóa sản phẩm:
 - a. Người quản trị kích vào nút “Xóa” trên một dòng chứa thông tin sản phẩm thuộc loại sản phẩm. Hệ thống sẽ đưa ra thông báo “Bạn có chắc chắn muốn xóa sản phẩm này?” lên màn hình.

b. Người quản trị kích vào nút “Đồng ý” trên thông báo hệ thống đã đưa ra. Hệ thống sẽ xóa sản phẩm được chọn khỏi bảng SAN_PHAM tương ứng và hiển thị danh sách các sản phẩm sau khi cập nhật. Use case kết thúc.

3.2 Luồng rẽ nhánh

- 1) Tại bước 2b, 3b, 4b trong luồng cơ bản, nếu người quản trị kích chuột vào nút “Hủy”, hệ thống sẽ hủy bỏ thao tác thêm, sửa, xóa tương ứng và hiển thị danh sách sản phẩm trong bảng SANPHAM.
- 2) Tại bước 2b, 3b trong luồng cơ bản, nếu người quản trị thông tin không hợp lệ (kiểu dữ liệu không hợp lệ), hệ thống sẽ báo lỗi không hợp lệ lên màn hình ngay dưới ô người quản trị vừa nhập và ô nhập được làm trắng trở lại. Người quản trị có thể nhập lại thông tin cho hợp lệ hoặc kích chuột vào nút “Hủy” để kết thúc.
- 3) 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.

4. Các yêu cầu đặc biệt:

Use case này chỉ cho phép một số vai trò được thực hiện như người quản trị hệ thống,..

5. Tiền điều kiện

Người quản trị cần đăng nhập với vai trò quản trị hệ thống trước khi thực hiện use case này.

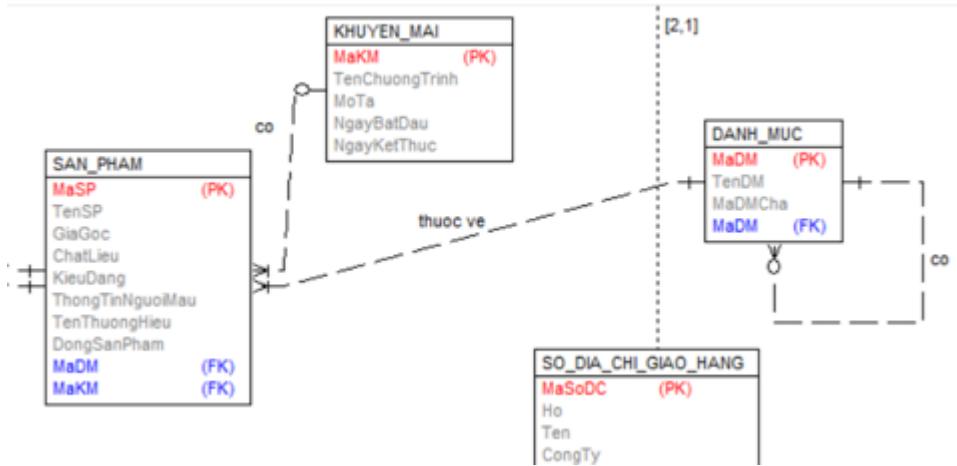
6. Hậu điều kiện

Use case này kết thúc thành công, thông tin của bảng SAN_PHAM tương ứng sẽ được cập nhật trong cơ sở dữ liệu.

7. Điểm mở rộng:

Không có

- **Dữ liệu liên quan**



1.2.8 Mô tả use case Quản lý danh mục (Trần Văn Lực)

- **Tên use case:**

Quản lý danh mục

- **Mô tả văn tắt:**

Use case cho phép khách hàng thêm ,sửa ,xóa danh mục.

- **Luồng các sự kiện:**

- **Luồng cơ bản:**

(1) Use case này bắt đầu khi Người quản trị kích chuột vào nút “Quản lý danh mục” trên thanh menu. Hệ thống sẽ lấy ra thông tin từ bảng **DANH_MUC** như : Mã danh mục , Tên danh mục và hiển thị lên màn hình.

(2) Thêm danh mục:

- a. Người quản trị kích chuột vào nút “Thêm danh mục” trên giao diện quản lý danh mục. Hệ thống hiển thị giao diện nhập thông tin chi tiết cho danh mục bao gồm: Mã danh mục, tên danh mục lên màn hình.

- b. Người quản trị nhập thông tin chi tiết cho danh mục với mã danh mục do hệ thống tự sinh và kích chuột vào nút “Thêm”. Hệ thống sẽ tạo một danh mục mới trong bảng “**DANH_MUC**” và hiển thị danh sách các danh mục đã được cập nhật.

(3) Sửa danh mục

- a. Người quản trị kích vào nút “Sửa” trên một dòng danh mục. Hệ thống sẽ lấy thông tin cũ của danh mục được chọn gồm: Mã danh mục , tên danh mục từ bảng “DANH_MUC” và hiển thị lên màn hình.
- b. Người quản trị nhập thông tin cho các mục và kích chuột vào nút “Cập nhật”. Hệ thống sẽ sửa thông tin của danh mục được chọn trong bảng “DANH_MUC” và hiển thị danh sách danh mục đã được cập nhật.

(4) Xóa danh mục

- a. Người quản trị kích vào nút “Xóa” trên một dòng danh mục. Hệ thống sẽ hiển thị một màn hình yêu cầu xác nhận xóa.
- b. Người quản trị kích vào nút “Đồng ý”. Hệ thống sẽ xóa danh mục được chọn khỏi bảng “DANH_MUC” và hiển thị danh sách các danh mục đã cập nhật.

- **Luồng rẽ nhánh:**

- (2) Tại bước 2b và 3b trong luồng cơ bản, nếu người quản trị nhập thông tin không hợp lệ, hệ thống sẽ thông báo lỗi không hợp lệ trên màn hình. Người quản trị tiến hành nhập lại thông tin hoặc kích chuột vào nút “Hủy” để kết thúc.
- (3) Tại bước 2b, 3b, 4b trong luồng cơ bản, nếu người quản trị kích chuột vào nút “Hủy”, hệ thống sẽ hủy bỏ thao tác thêm, sửa, xóa tương ứng và hiển thị danh sách các danh mục lên màn hình.
- (4) 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

- **Các yêu cầu đặc biệt:**

Use case này chỉ cho phép một số vai trò được thực hiện bởi người quản trị hệ thống.

- **Tiền điều kiện:**

Người quản trị đăng nhập với vai trò quản trị hệ thống trước khi sử dụng use case này .

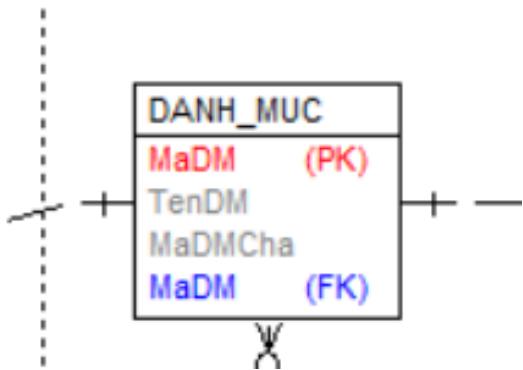
- **Hậu điều kiện:**

Nếu use case này thực hiện thành công, thì hệ thống sẽ cập nhật bảng DANH_MUC trong cơ sở dữ liệu.

- **Điểm mở rộng**

Không có

- **Dữ liệu liên quan**



1.2.9 Mô tả use case Bảo trì hình thức thanh toán (Nguyễn Tiến Đạt)

1. Tên use case: Bảo trì hình thức thanh toán
2. Mô tả văn tắt: Use case này cho phép người quản trị xem, thêm, sửa, xóa các hình thức thanh toán trong bảng PHUONG_THUC_THANH_TOAN.
3. Luồng các sự kiện:
 - 3.1 Luồng cơ bản:
 - (1) Use case này bắt đầu khi người quản trị kích vào nút “Phương thức thanh toán” trong menu quản trị. Hệ thống lấy thông tin chi tiết của các Phương thức thanh toán từ bảng PHUONG_THUC_THANH_TOAN và hiển thị lên màn hình.
 - (2) Thêm phương thức thanh toán :

- a. Người quản trị kích vào nút “Thêm mới” trên cửa sổ danh sách phương thức thanh toán. Hệ thống hiển thị màn hình yêu cầu nhập thông tin chi tiết cho phương thức thanh toán bao gồm MaPTTT, TenPTTT.
- b. Người quản trị nhập thông tin của MaPTTT, TenPTTT, hệ thống sinh một mã phương thức thanh toán mới và kích nút “Tạo”. Hệ thống sẽ tạo một phương thức thanh toán mới trong bảng PHUONG_THUC_THANH_TOAN và hiển thị danh sách các phương thức thanh toán đã được cập nhật.

(3) Sửa phương thức thanh toán:

- a. Người quản trị kích vào nút “Sửa” trên một dòng phương thức thanh toán. Hệ thống sẽ lấy thông tin cũ của phương thức thanh toán được chọn bao gồm : MaPTTT, TenPTTT từ bảng PHUONG_THUC_THANH_TOAN và hiển thị lên màn hình.
- b. Người quản trị nhập thông tin mới cho phương thức thanh toán bao gồm MaPTTT, TenPTTT và kích vào nút “Cập nhật”. Hệ thống sẽ sửa thông tin của phương thức thanh toán được chọn trong bảng PHUONG_THUC_THANH_TOAN và hiển thị danh sách phương thức thanh toán đã được cập nhật.

(4) Xóa phương thức thanh toán:

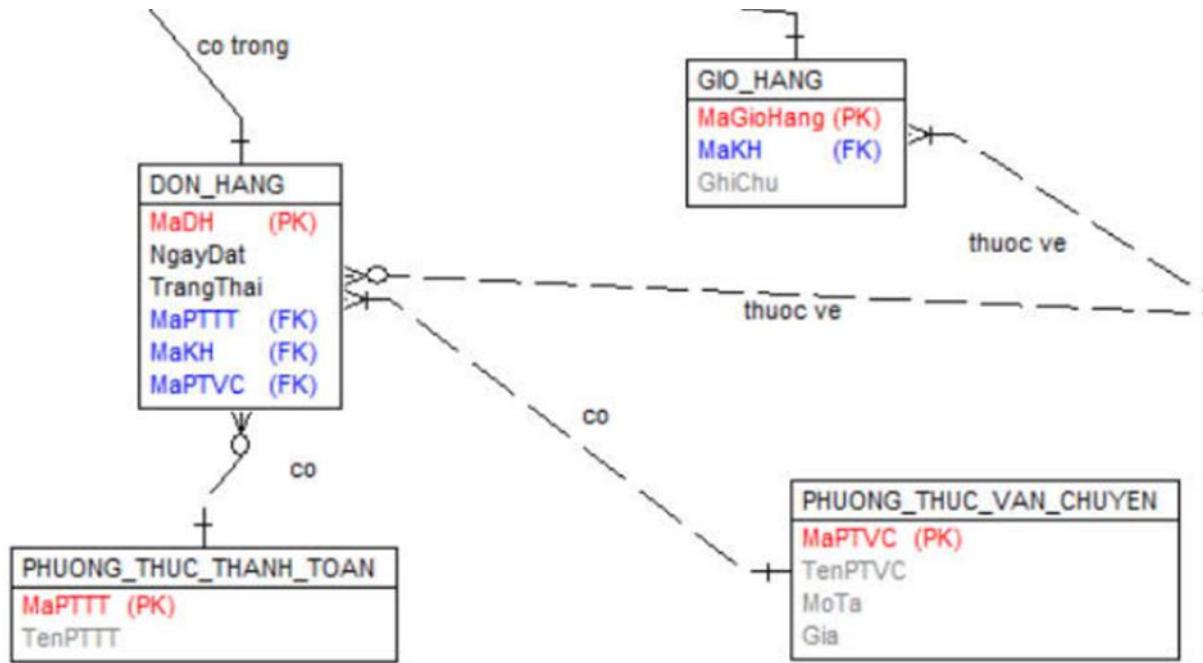
- a. Người quản trị kích vào nút “Xóa” trên một dòng của phương thức thanh toán. Hệ thống sẽ hiển thị một thông báo yêu cầu xác nhận xóa.
- b. Người quản trị kích “Đồng ý”. Hệ thống sẽ xóa phương thức thanh toán được chọn khỏi bảng PHUONG_THUC_THANH_TOAN và hiển thị danh sách các phương thức thanh toán đã cập nhật. Use case kết thúc.

3.2 Luồng rẽ nhánh:

- (1) Tại bước 2, 3, 4 nếu người quản trị kích chuột vào nút “Quay lại”, hệ thống hủy bỏ thao tác thêm, sửa, xóa tương ứng và hiển thị danh sách phương thức thanh toán lên màn hình.
- (2) Tại bước 4b nếu người dùng chọn “Hủy” hệ thống hủy thao tác xóa và hiển thị danh sách phương thức thanh toán lên màn hình.

- (3) Tại bước 2b và 3b trong luồng cơ bản, nếu người quản trị nhập thông tin không hợp lệ (Kiểu dữ liệu không hợp lệ), hệ thống sẽ thông báo lỗi không hợp lệ trên màn hình. Người quản trị tiến hành nhập lại thông tin hoặc kích chuột vào nút “Hủy” để kết thúc.
- (4) 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.
4. Các yêu cầu đặc biệt: Use case này chỉ cho phép một số vai trò được thực hiện bởi người quản trị hệ thống.
 5. Tiền điều kiện: Người quản trị đăng nhập với vai trò quản trị hệ thống trước khi sử dụng use case này .
 6. Hậu điều kiện: Nếu use case này thực hiện thành công, thì hệ thống sẽ cập nhật bảng PHUONG_THUC_THANH_TOAN trong cơ sở dữ liệu.
 7. Điểm mở rộng: Không có

Dữ liệu liên quan



1.2.10 Mô tả use case Bảo trì khuyến mãi (Nguyễn Văn Đức)

1. Tên use case: Bảo trì khuyến mãi
2. Mô tả văn tắt: Use case này cho phép người quản trị xem, thêm, sửa, xóa các khuyến mãi trong bảng KHUYEN_MAI
3. Luồng sự kiện:
 - 3.1 Luồng cơ bản
 - 1) Use case này bắt đầu khi người quản trị kích vào nút “Khuyến mãi” trong menu quản trị. Hệ thống lấy thông tin chi tiết của các Khuyến mãi từ bảng KHUYEN_MAI và hiển thị lên màn hình.
 - 2) Thêm khuyến mãi :
 - a. Người quản trị kích vào nút “Thêm mới” trên cửa sổ danh sách khuyến mãi. Hệ thống hiển thị màn hình yêu cầu nhập thông tin chi tiết cho khuyến mãi bao gồm Mã Khuyến Mãi, Tên chương trình, Mô tả, Ngày bắt đầu, Ngày kết thúc
 - b. Người quản trị nhập thông tin của Tên chương trình, Mô tả, Ngày bắt đầu, Ngày kết thúc, hệ thống sinh một mã khuyến mãi mới và kích nút “Tạo”. Hệ thống sẽ tạo một môn học mới trong bảng KHUYEN_MAI và hiển thị danh sách các khuyến mãi đã được cập nhật.
 - 3) Sửa khuyến mãi :
 - a. Người quản trị kích vào nút “Sửa” trên một dòng khuyến mãi. Hệ thống sẽ lấy thông tin cũ của khuyến mãi được chọn bao gồm : Mã khuyến mãi, Tên chương trình, Mô tả, Ngày bắt đầu, Ngày kết thúc từ bảng KHUYEN_MAI và hiển thị lên màn hình.
 - b. Người quản trị nhập thông tin mới cho khuyến mãi bao gồm Tên chương trình, Mô tả, Ngày bắt đầu, Ngày kết thúc và kích vào nút “Cập nhật”. Hệ thống sẽ sửa thông tin của khuyến mãi được chọn trong bảng KHUYEN_MAI và hiển thị danh sách khuyến mãi đã được cập nhật.
 - 4). Xóa khuyến mãi

- a. Người quản trị kích vào nút “Xóa” trên một dòng của khuyến mãi. Hệ thống sẽ hiển thị một thông báo yêu cầu xác nhận xóa.
 - b. Người quản trị kích “Đồng ý”. Hệ thống sẽ xóa khuyến mãi được chọn khỏi bảng KHUYEN_MAI và hiển thị danh sách các khuyến mãi đã cập nhật.
- Use case kết thúc

3.2 Luồng rẽ nhánh

- 1) Tại bước 2, 3, 4 nếu người quản trị kích chuột vào nút “Hủy”, hệ thống hủy bỏ thao tác thêm, sửa, xóa tương ứng và hiển thị danh sách khuyến mãi lên màn hình.
 - 2) Tại bước 4b nếu người dùng chọn “Hủy” hệ thống hủy thao tác xóa và hiển thị danh sách khuyến mãi lên màn hình.
 - 3) Tại bước 2b và 3b trong luồng cơ bản, nếu người quản trị nhập thông tin không hợp lệ (Kiểu dữ liệu không hợp lệ), hệ thống sẽ thông báo lỗi không hợp lệ trên màn hình. Người quản trị tiến hành nhập lại thông tin hoặc kích chuột vào nút “Hủy” để kết thúc.
 - 4) 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.
4. Các yêu cầu đặc biệt:
- Không có
5. Tiền điều kiện:
- Người quản trị phải đăng nhập vào hệ thống với quyền quản trị viên.
6. Hậu điều kiện:
- Không có
7. Điểm mở rộng:
- Không có
- **Dữ liệu liên quan**

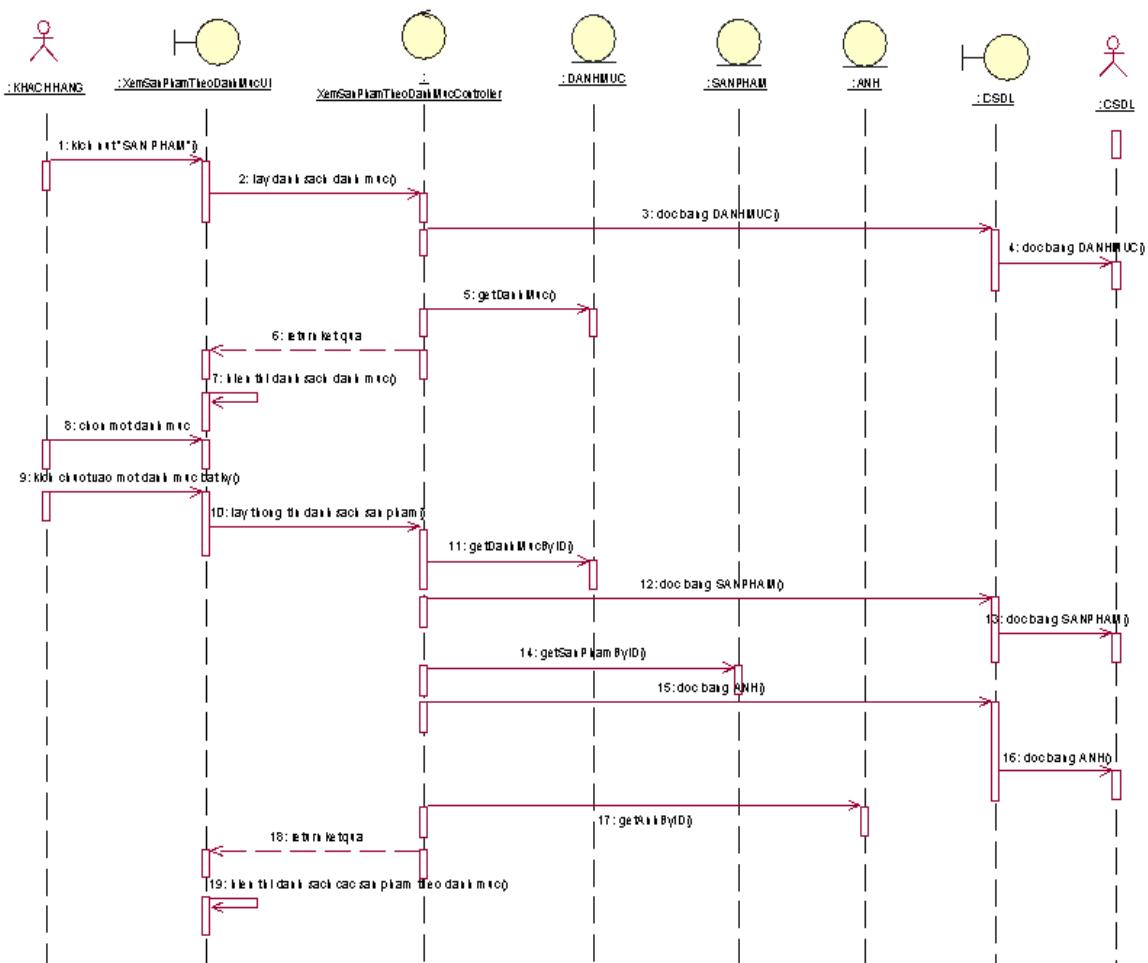


Chương 2 Phân tích use case

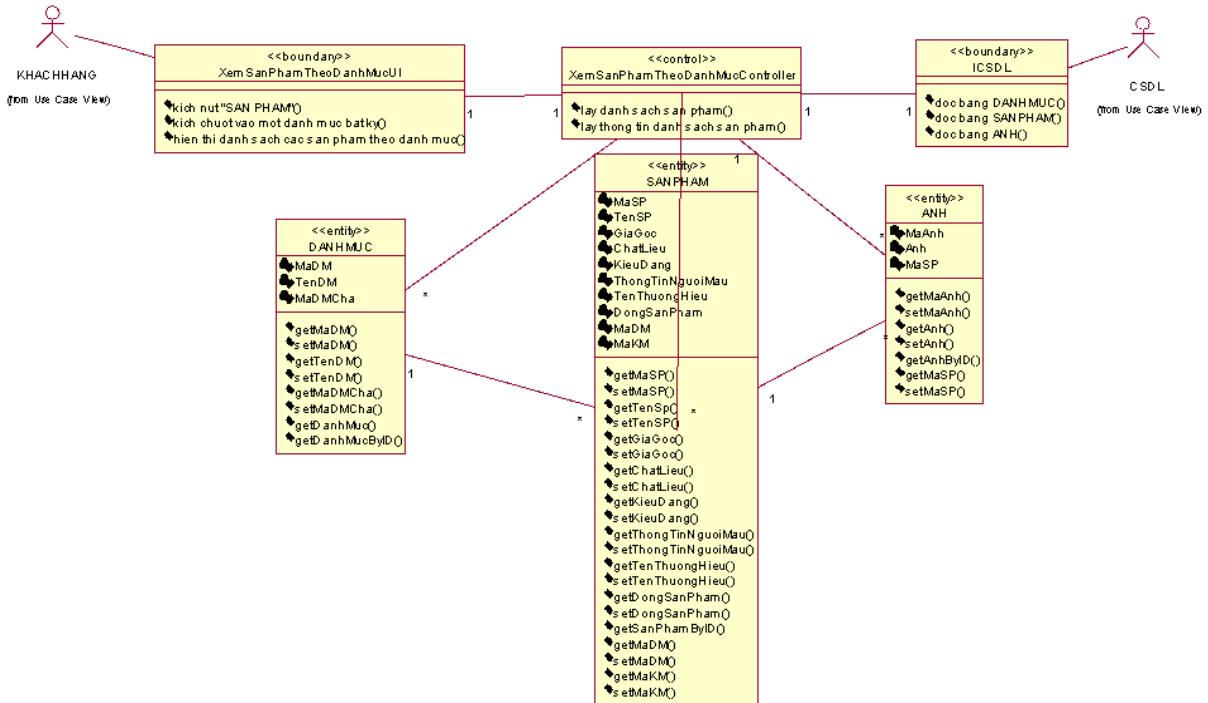
2.1 Phân tích các use case

2.1.1 Phân tích use case Xem sản phẩm theo danh mục (Trần Thế Hải Đăng)

2.1.1.1 Biểu đồ trình tự

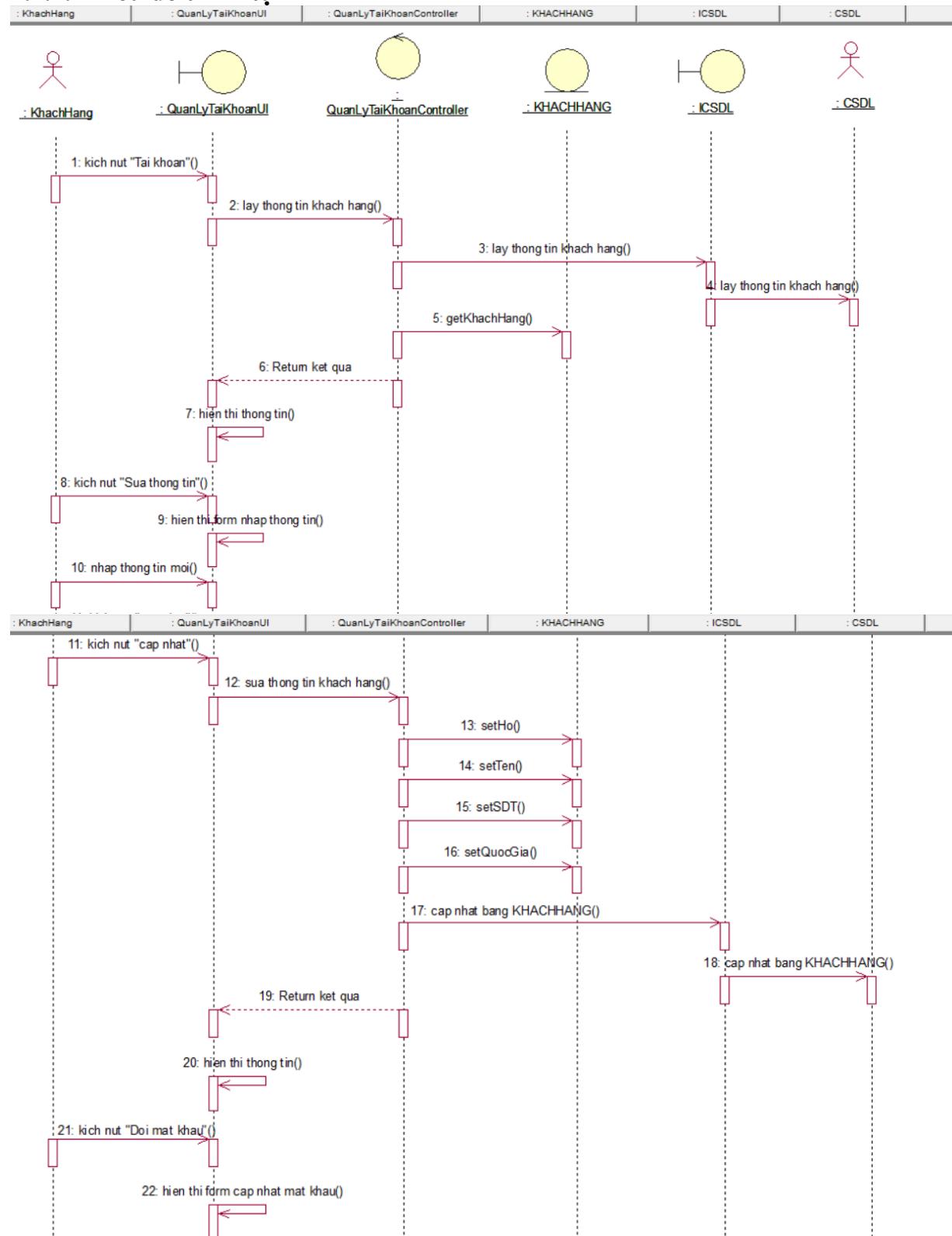


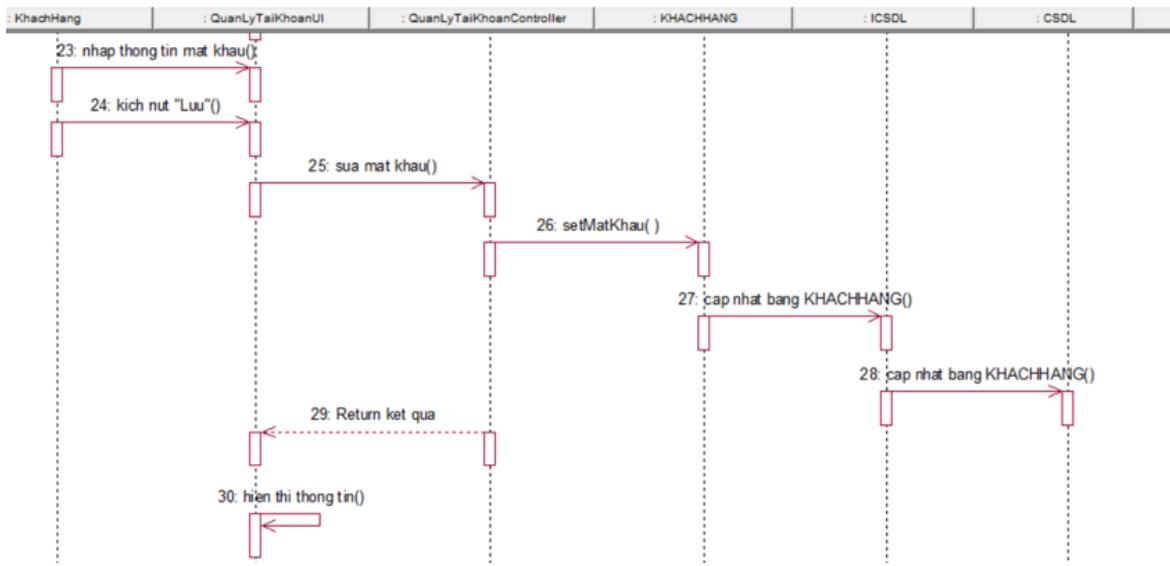
2.1.1.2 Biểu đồ lớp phân tích



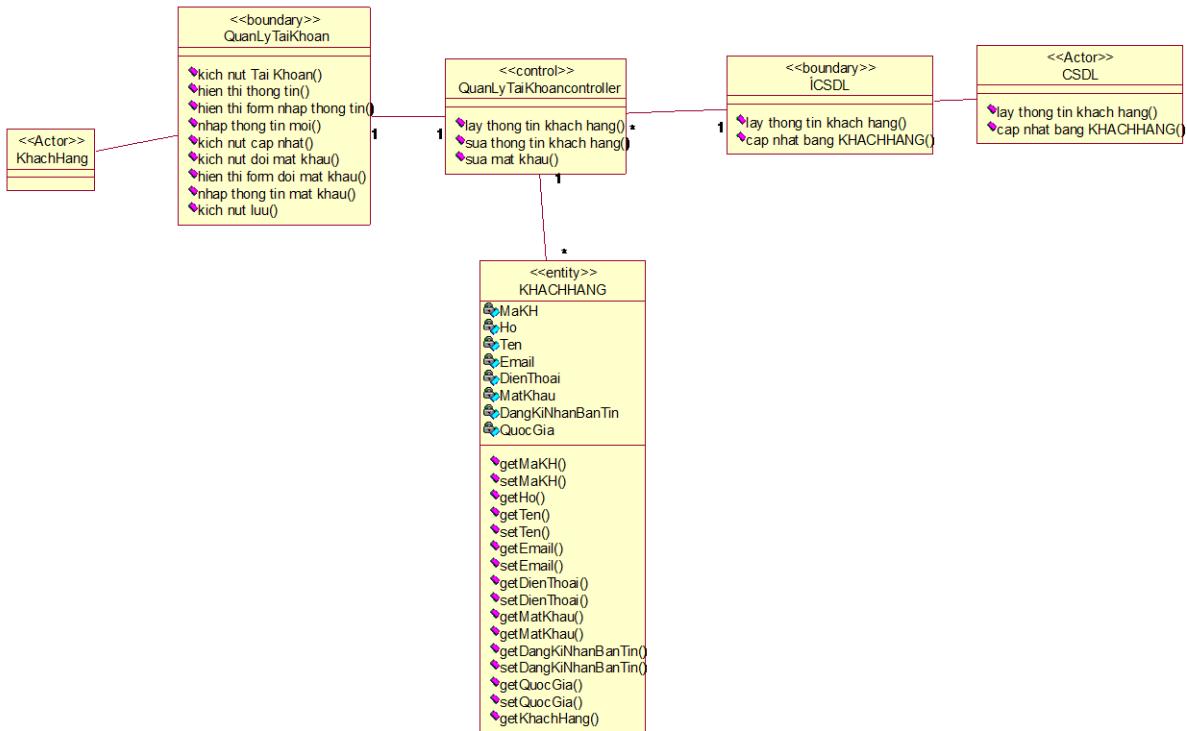
2.1.2 Phân tích use case Quản lý tài khoản (Đào Mạnh Cường)

2.1.2.1 Biểu đồ trình tự



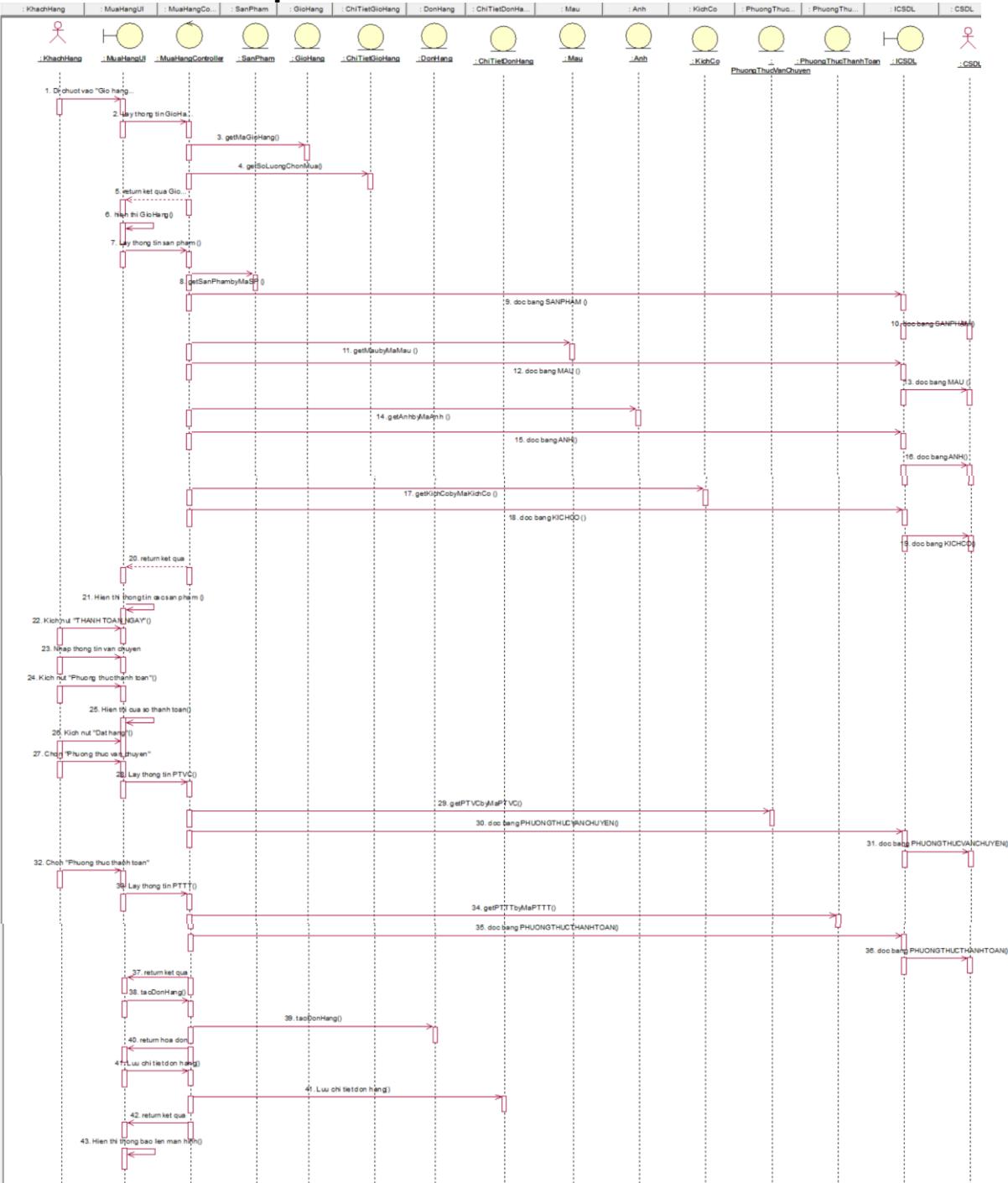


2.1.2.2 Biểu đồ lớp phân tích

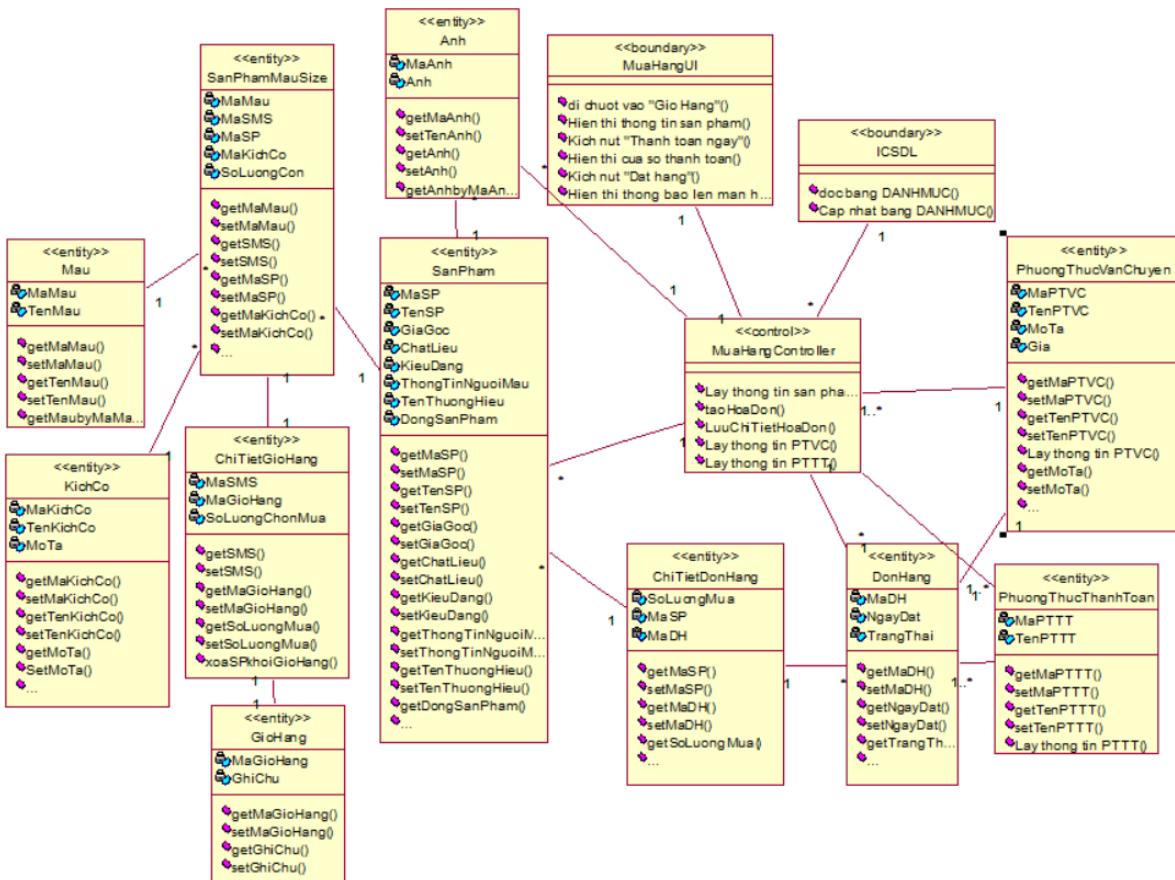


2.1.3 Phân tích use case Mua hàng (Trần Văn Lực)

2.1.3.1 Biểu đồ trình tự

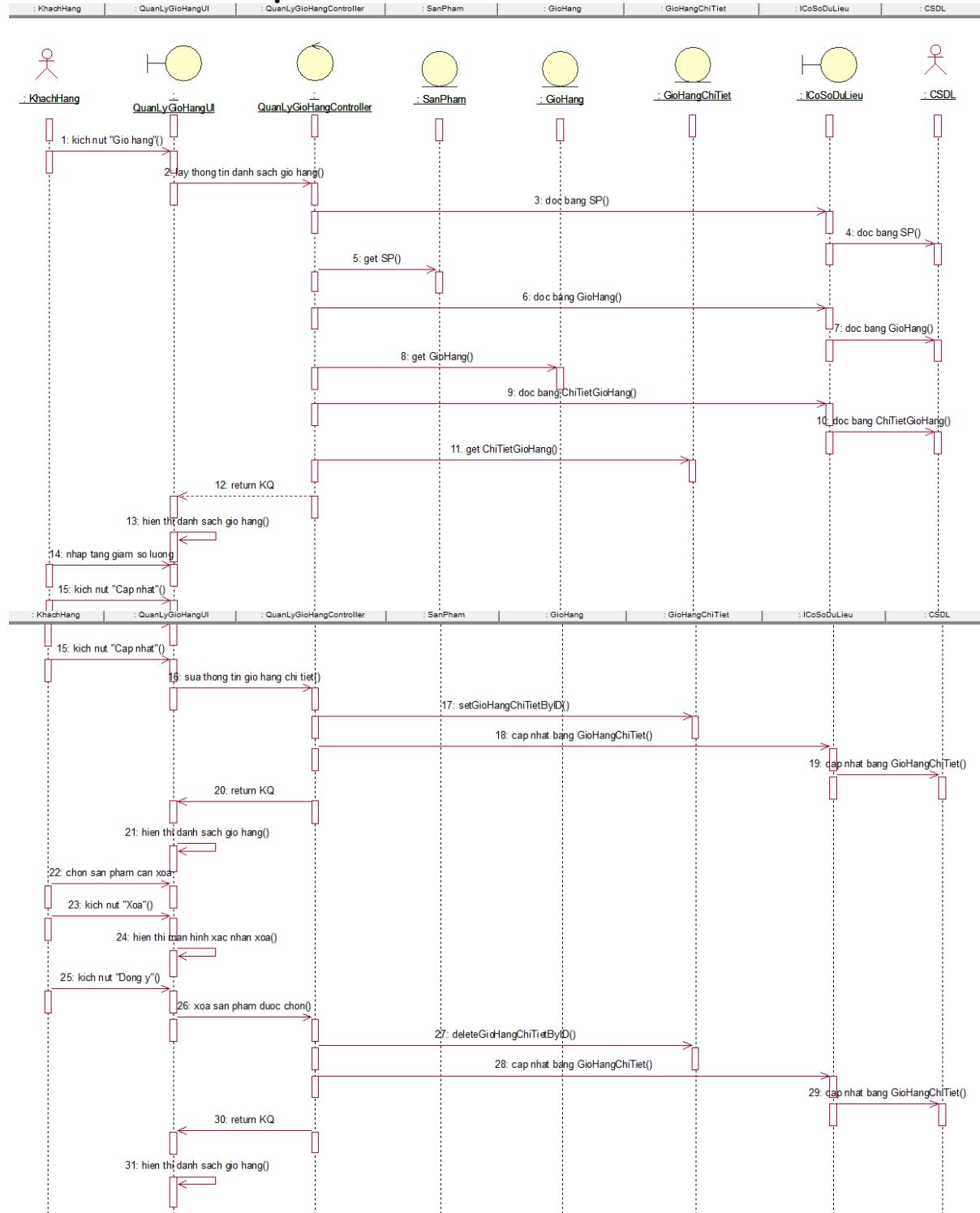


2.1.3.2 Biểu đồ lớp phân tích

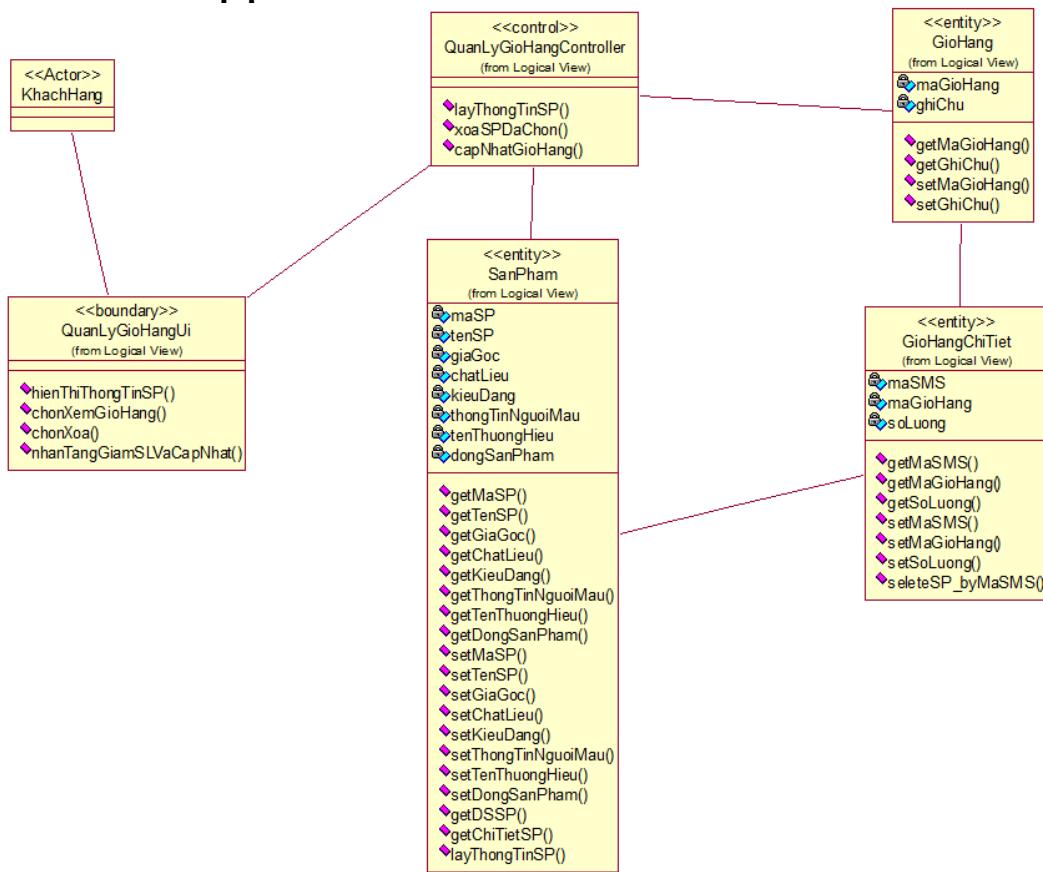


2.1.4 Phân tích use case Quản lý giỏ hàng (Nguyễn Tiến Đạt)

2.1.4.1 Biểu đồ trình tự

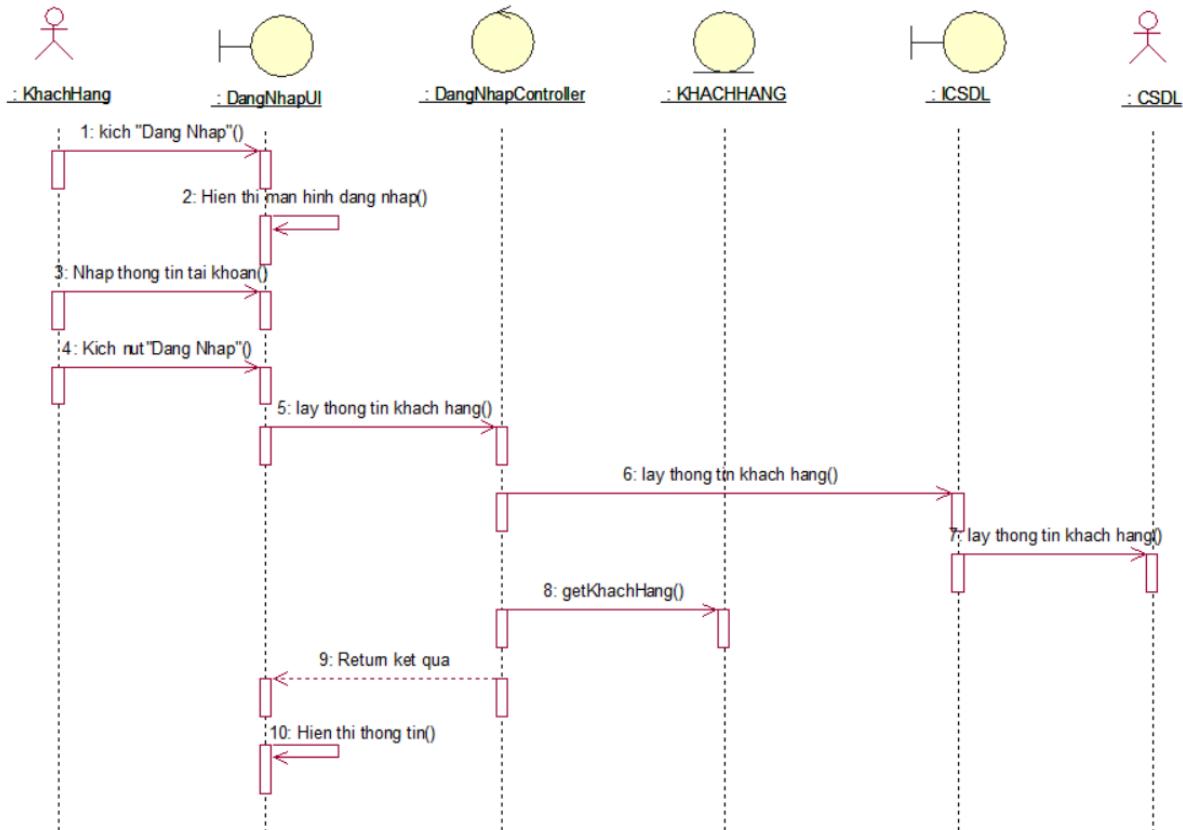


2.1.4.2 Biểu đồ lớp phân tích

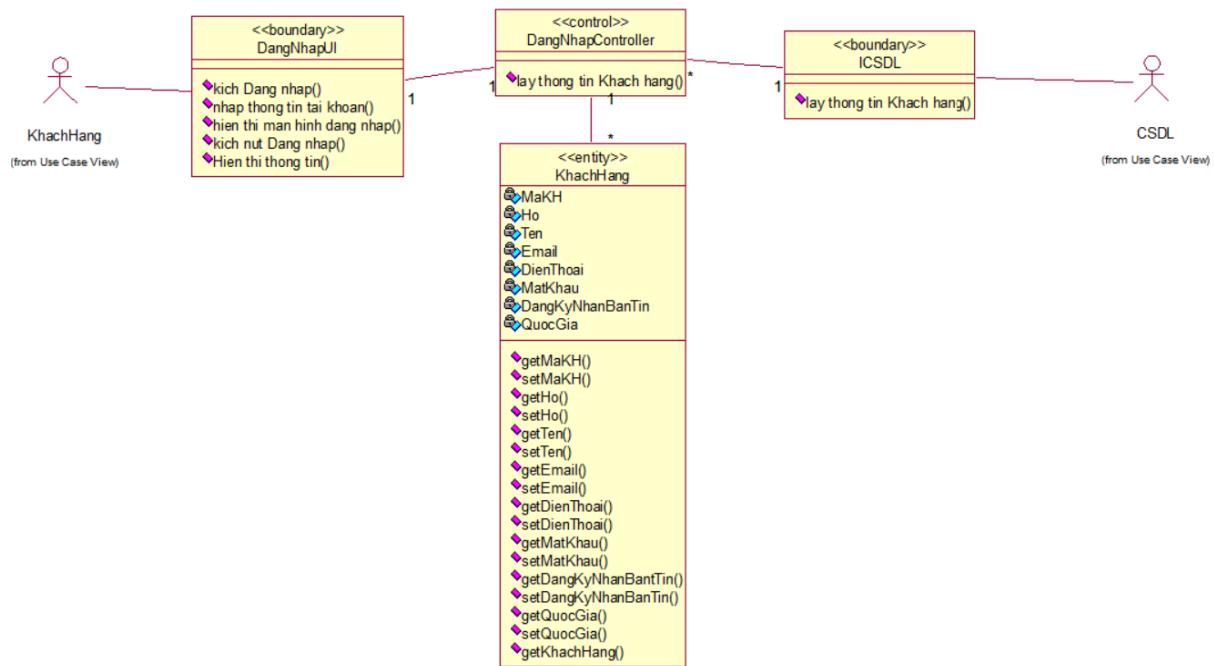


2.1.5 Phân tích use case Đăng nhập (Nguyễn Văn Đức)

2.1.5.1 Biểu đồ trình tự

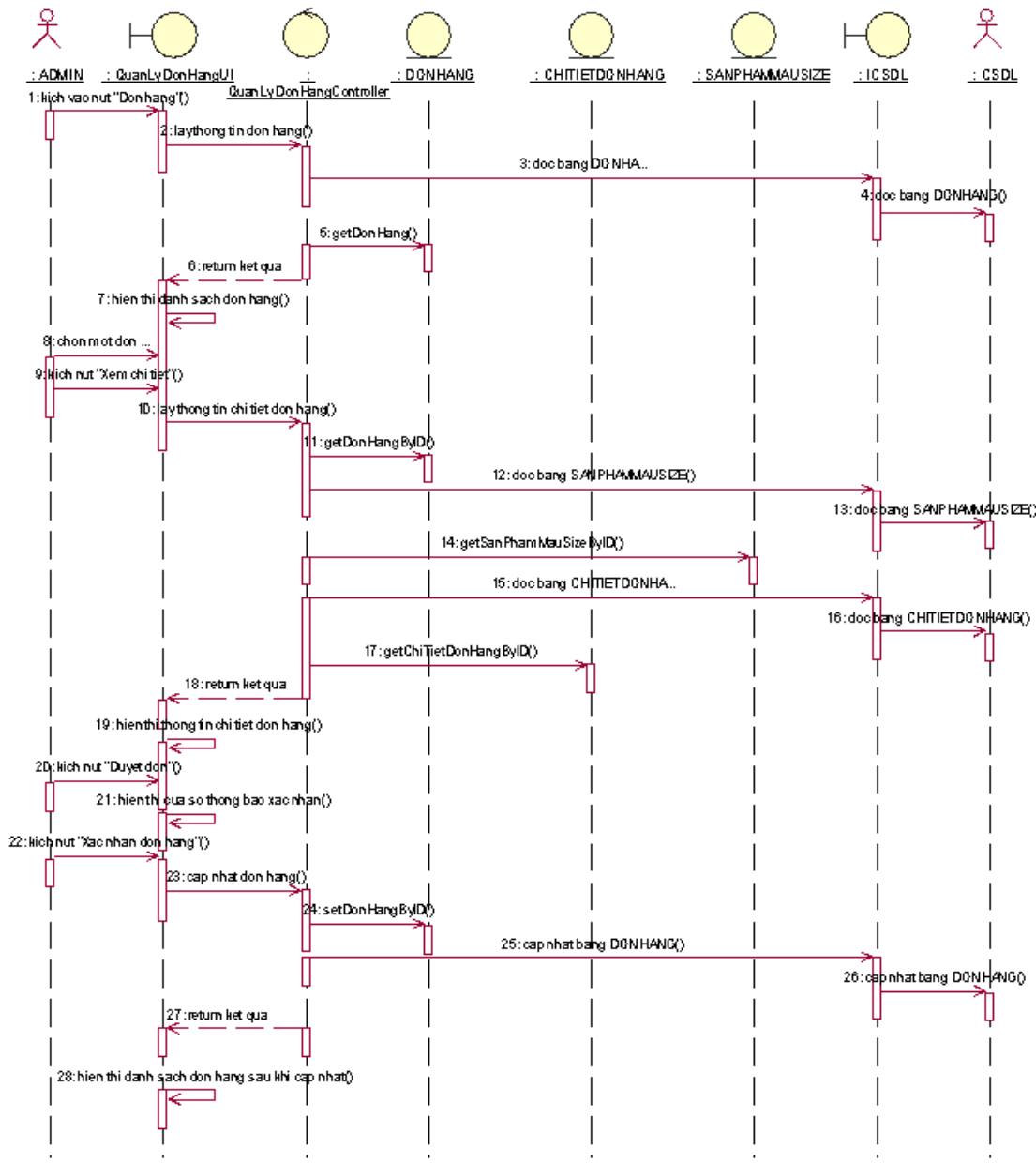


2.1.5.2 Biểu đồ lớp phân tích

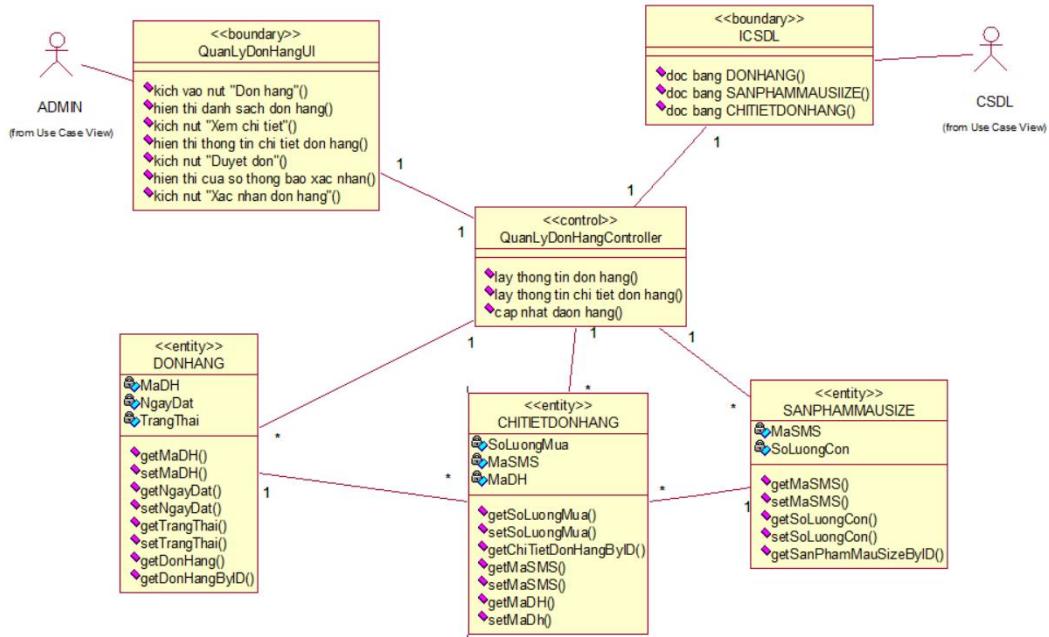


2.1.6 Phân tích use case Quản lý đơn hàng (Trần Thế Hải Đăng)

2.1.6.1 Biểu đồ trình tự

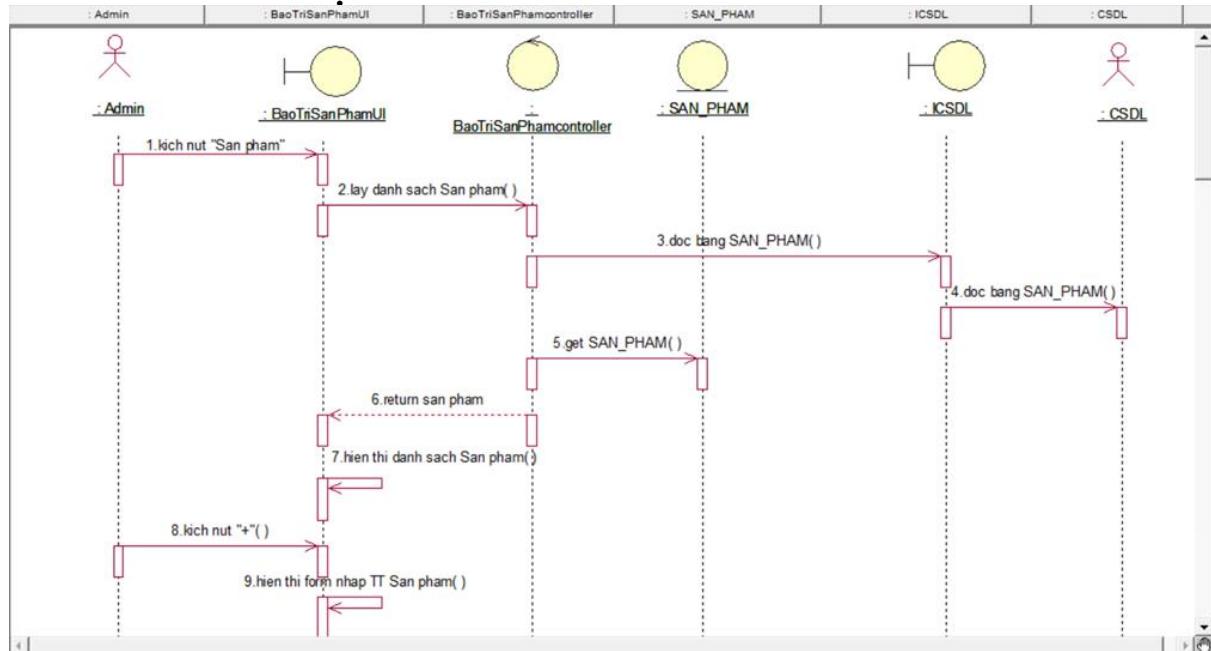


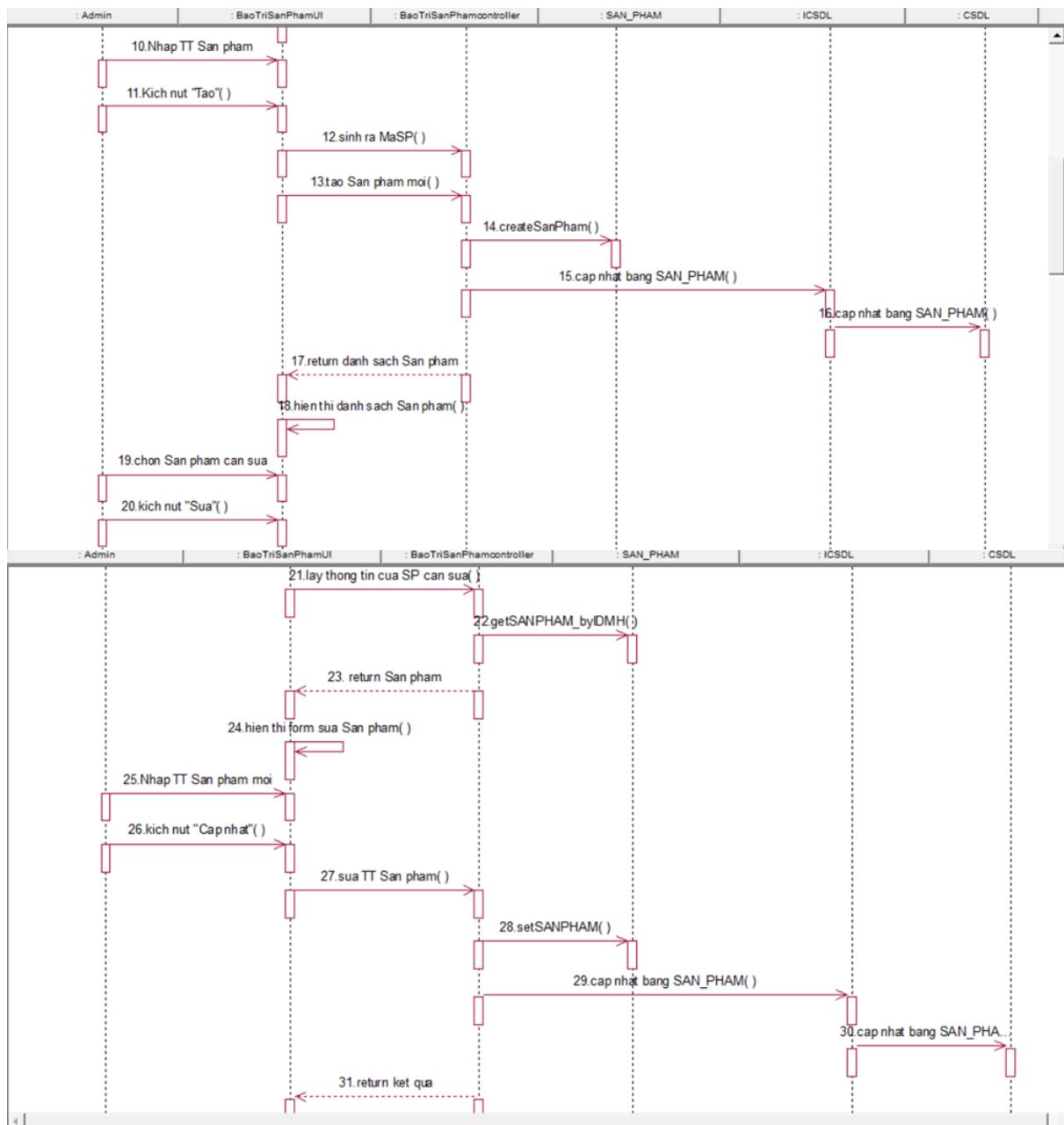
2.1.6.2 Biểu đồ lớp phân tích

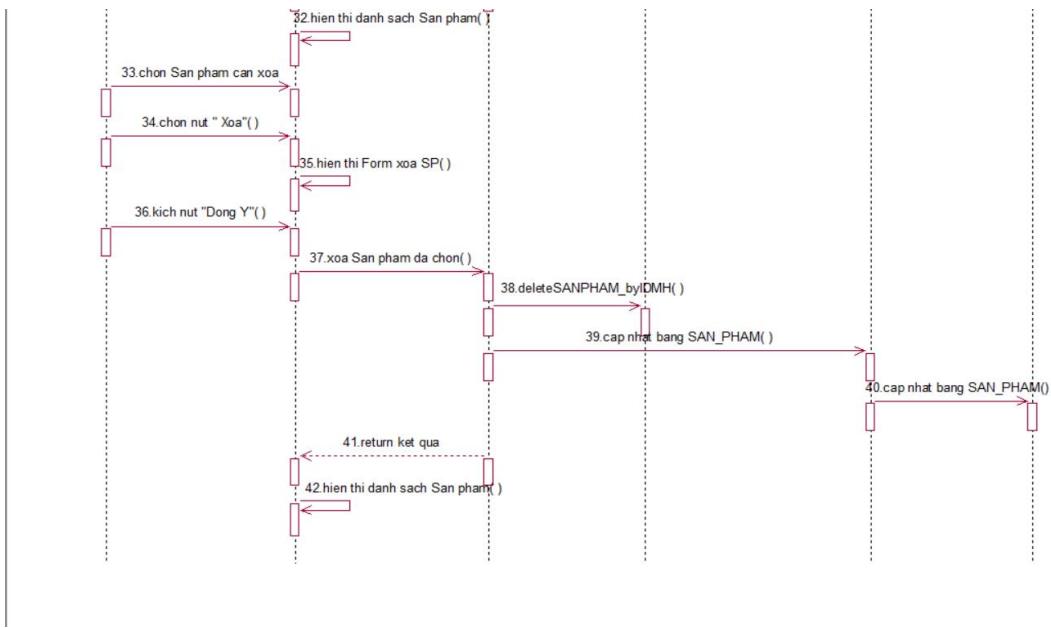


2.1.7 Phân tích use case Bảo trì sản phẩm (Đào Mạnh Cường)

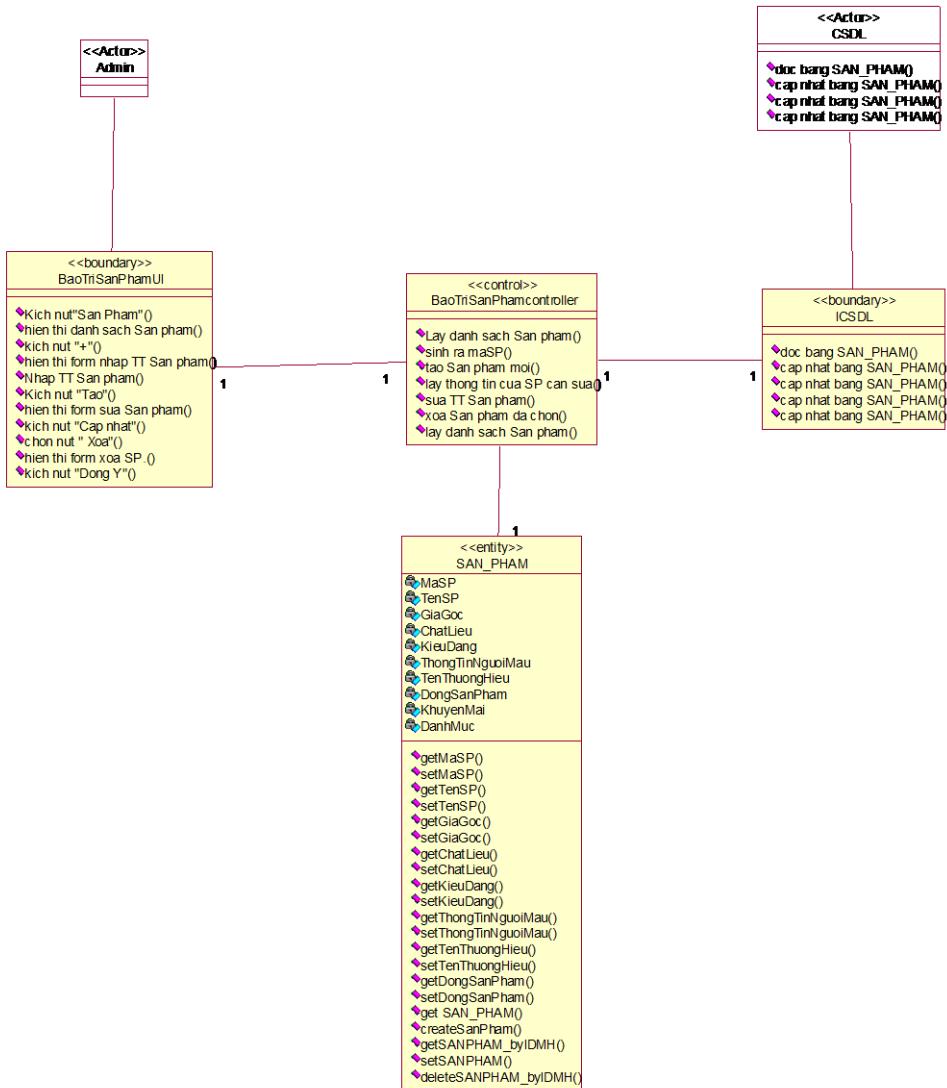
2.1.7.1 Biểu đồ trình tự





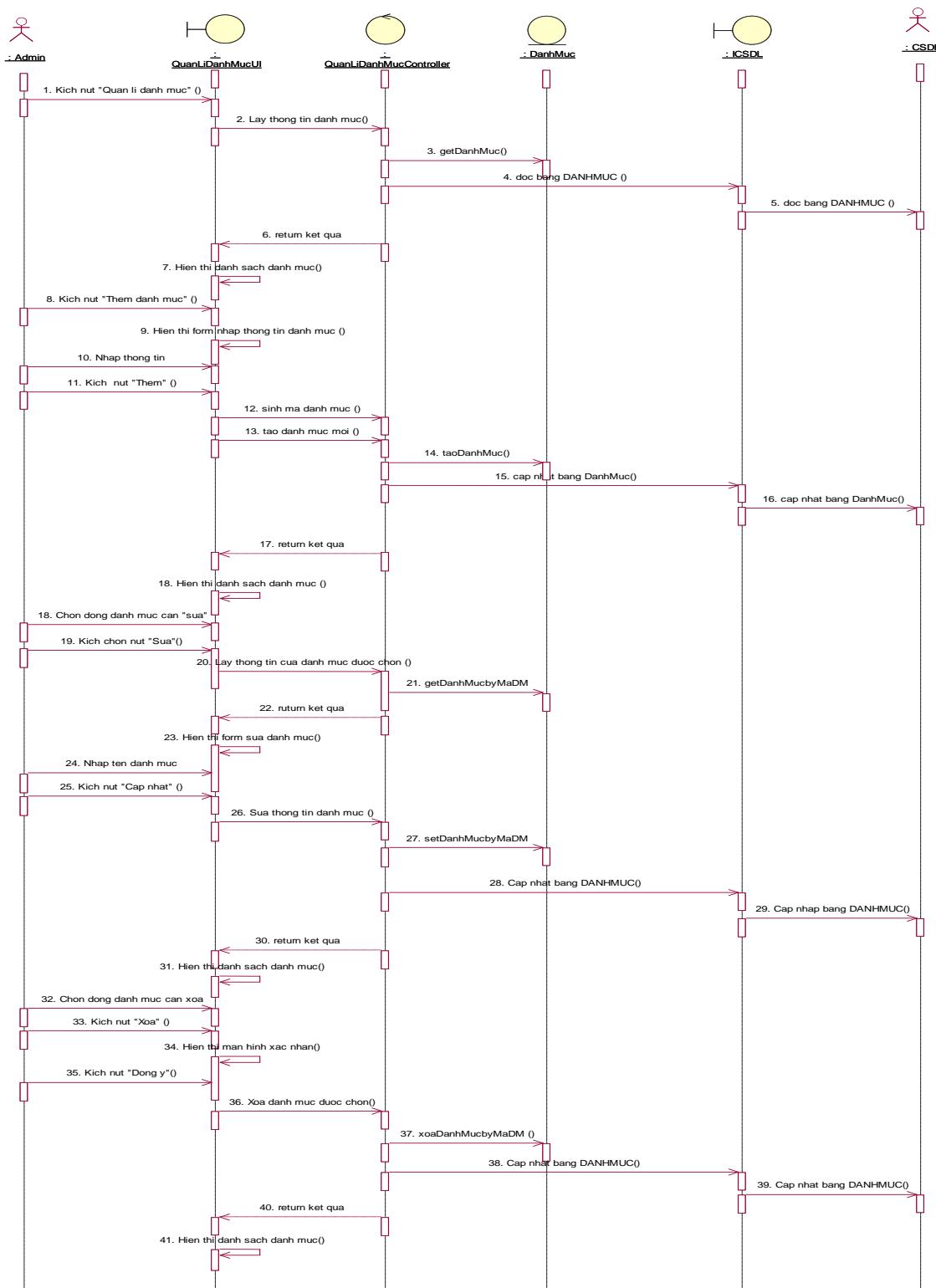


2.1.7.2 Biểu đồ lớp phân tích

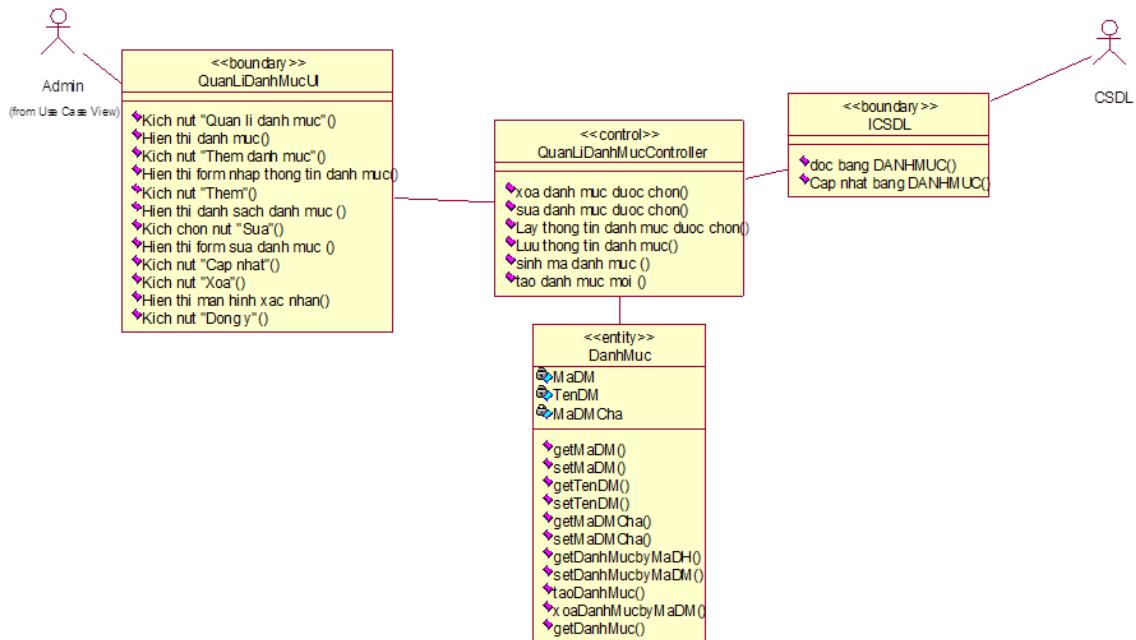


2.1.8 Phân tích use case Quản lý danh mục (Trần Văn Lực)

2.1.8.1 Biểu đồ trình tự

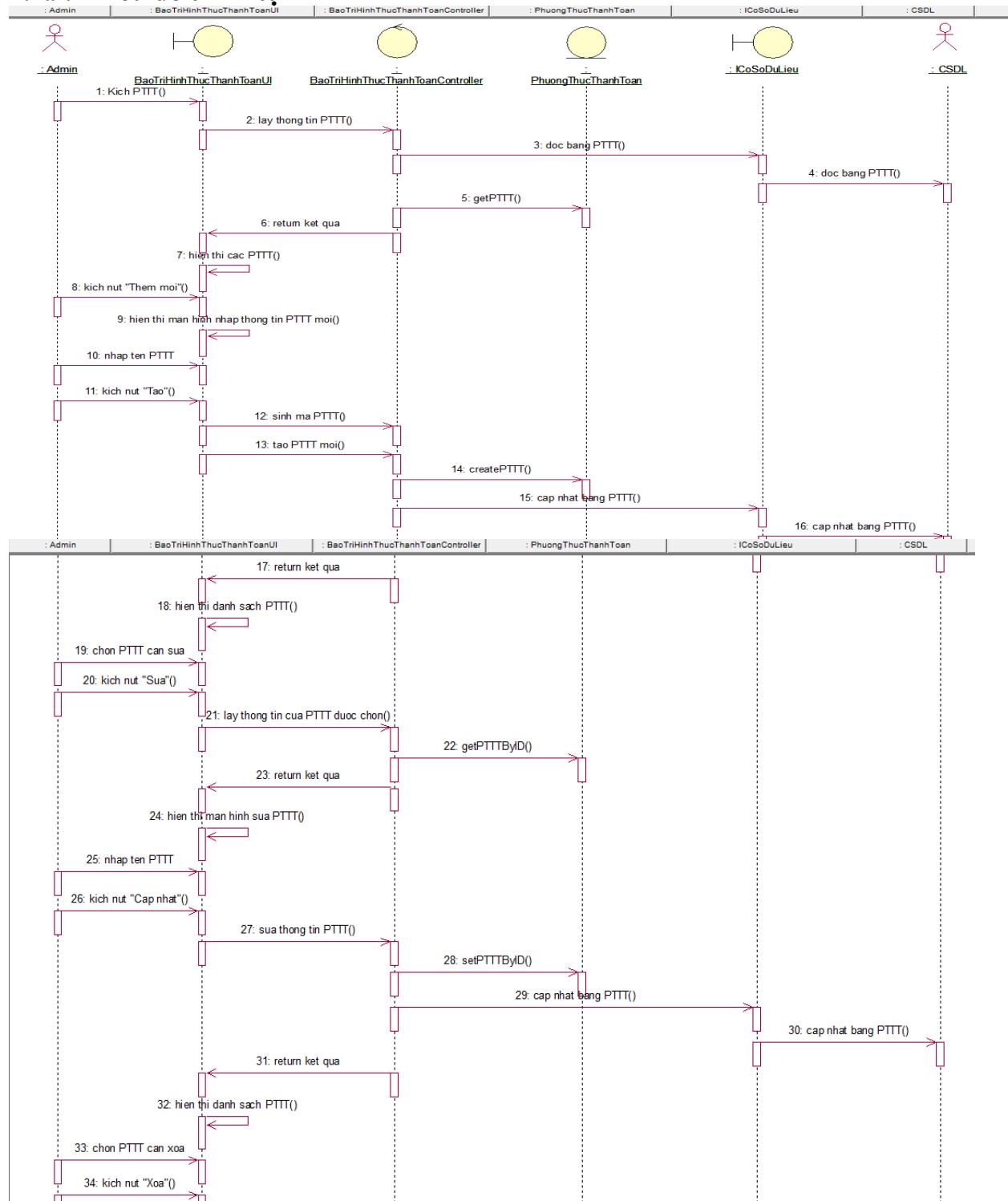


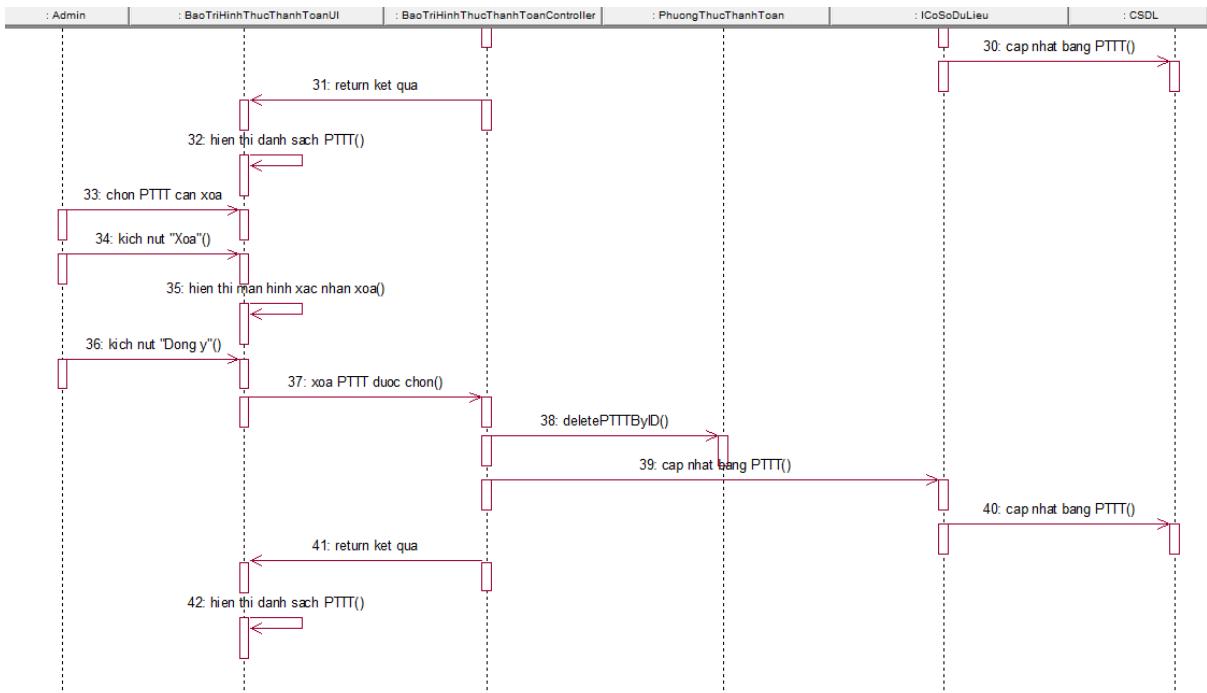
2.1.8.2 Biểu đồ lớp phân tích



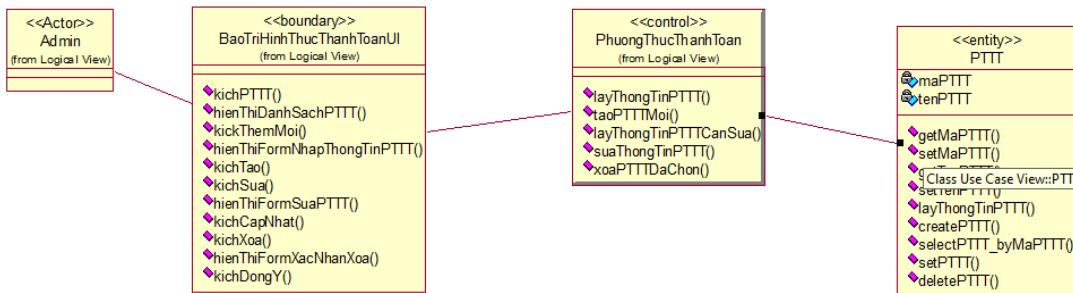
2.1.9 Phân tích use case Bảo trì hình thức thanh toán (Nguyễn Tiến Đạt)

2.1.9.1 Biểu đồ trình tự



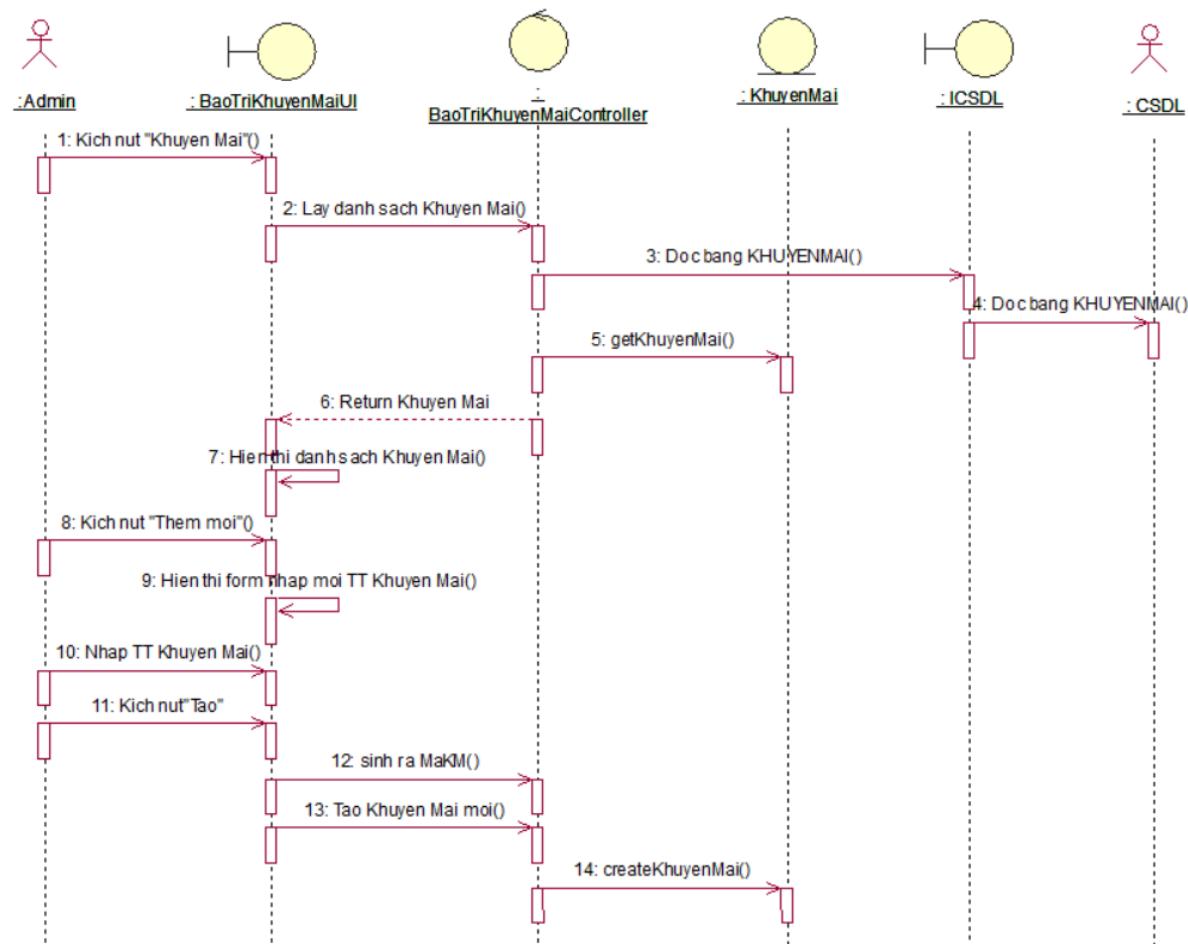


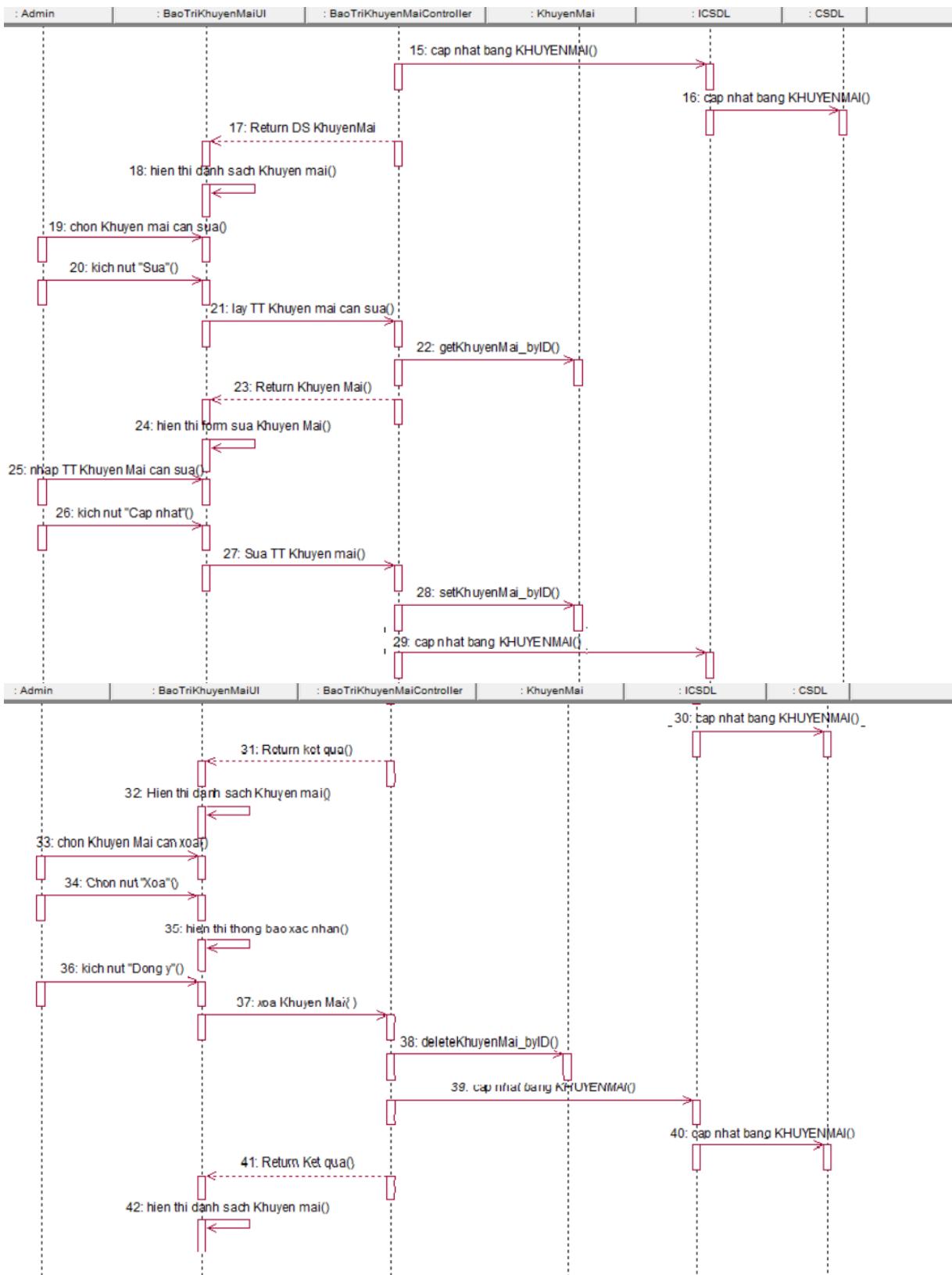
2.1.9.2 Biểu đồ lớp phân tích



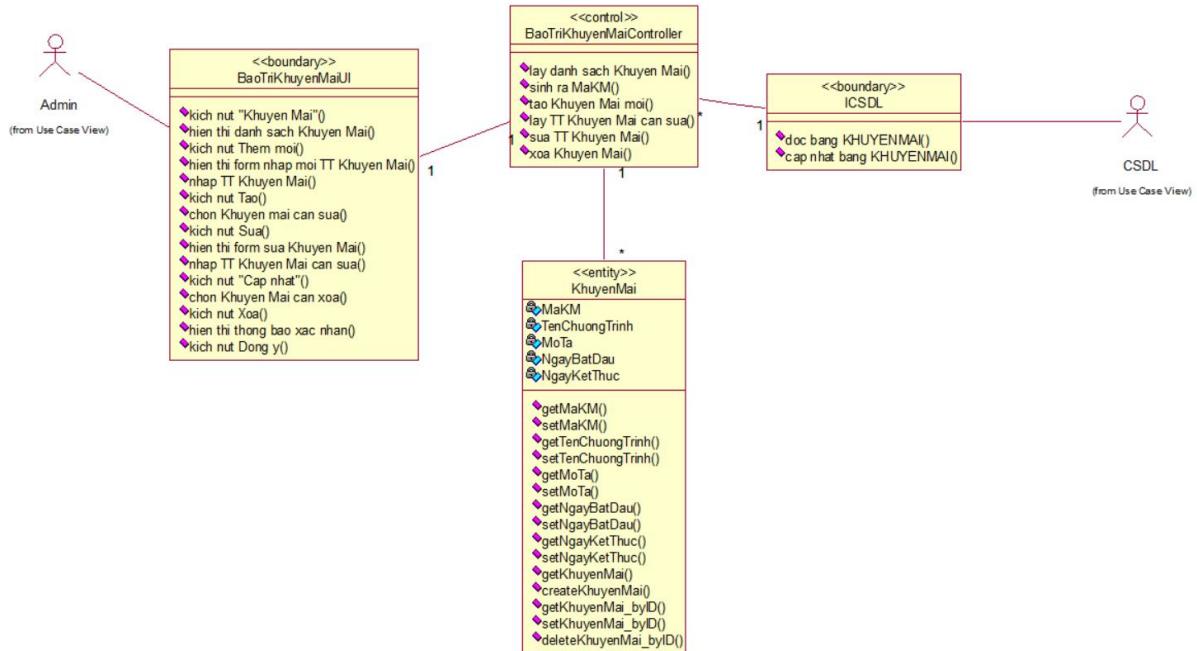
2.1.10 Phân tích use case Bảo trì khuyến mãi (Nguyễn Văn Đức)

2.1.10.1 Biểu đồ trình tự



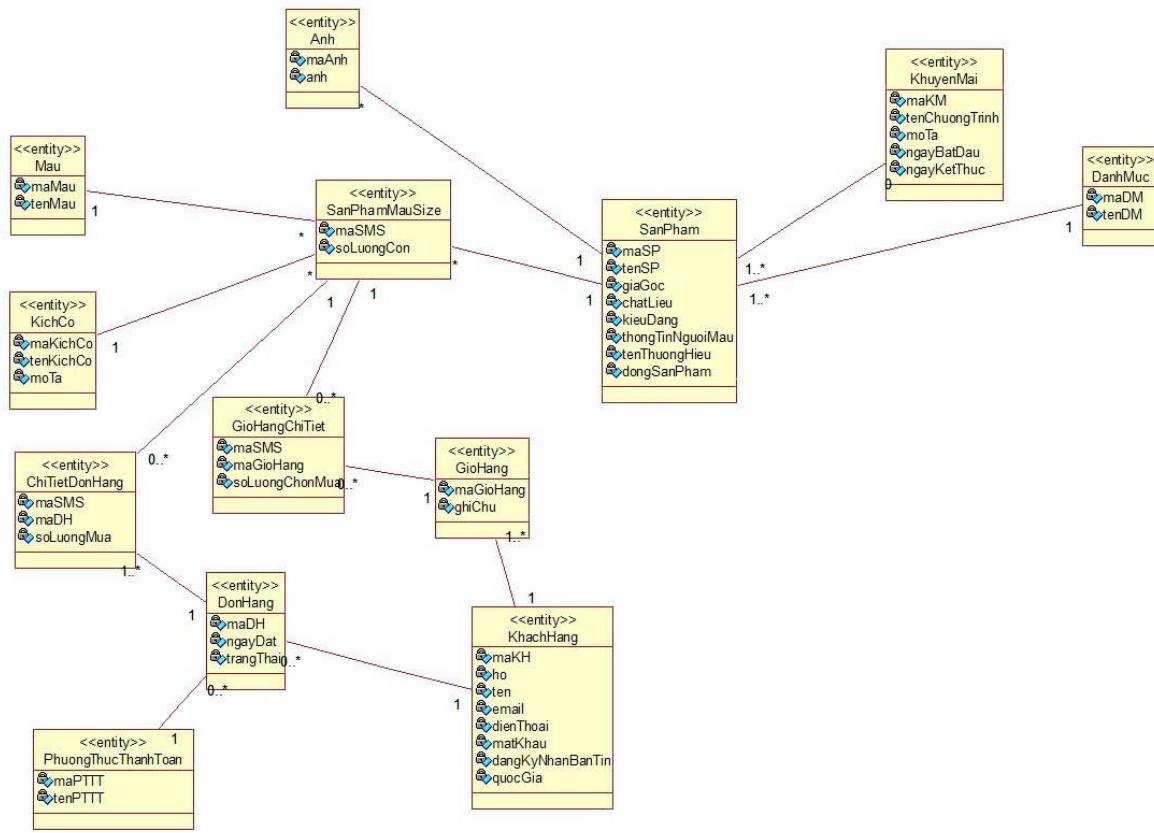


2.1.10.2 Biểu đồ lớp phân tích



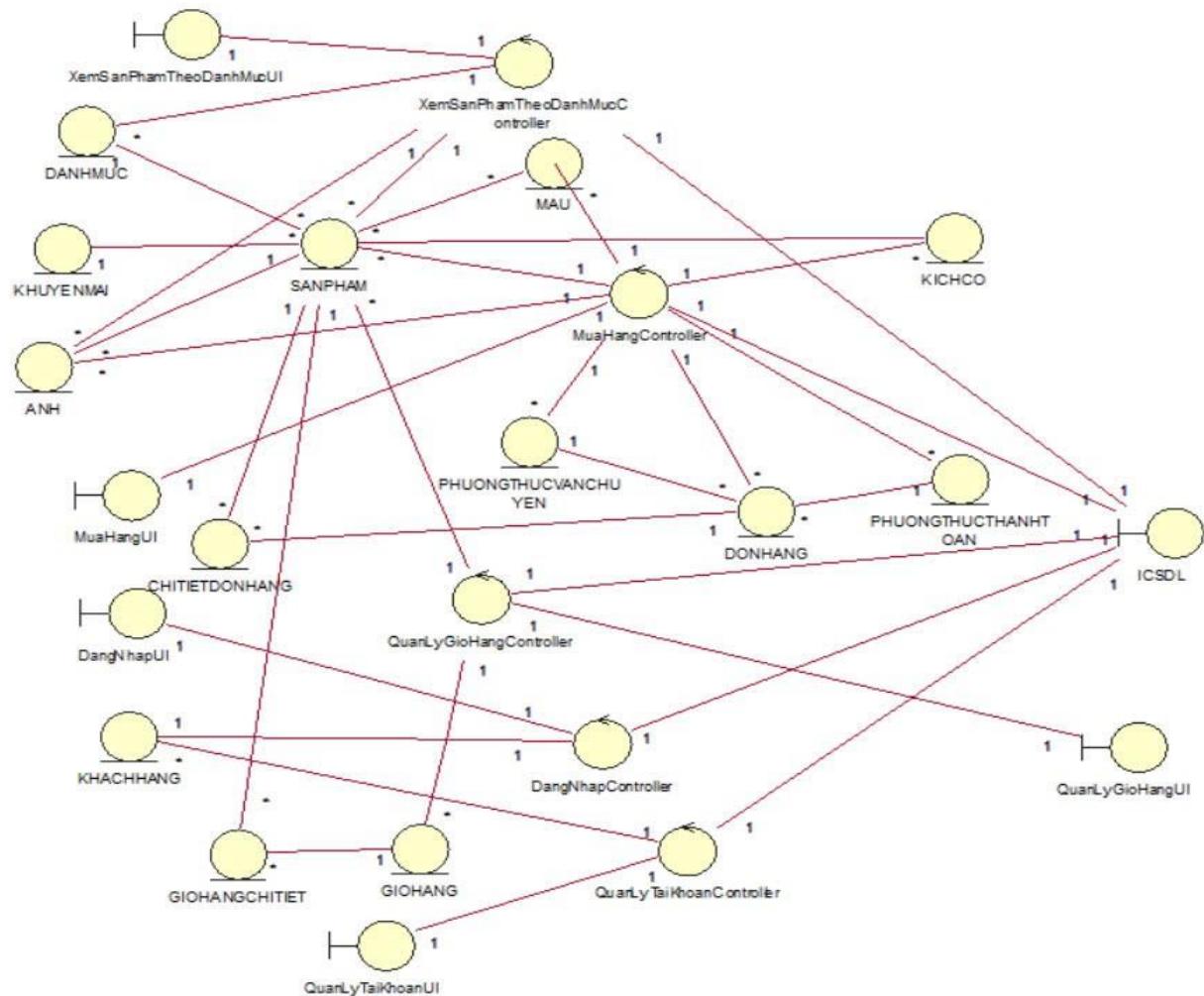
2.2 Các biểu đồ tổng hợp

2.2.1 Biểu đồ các Entity của hệ thống

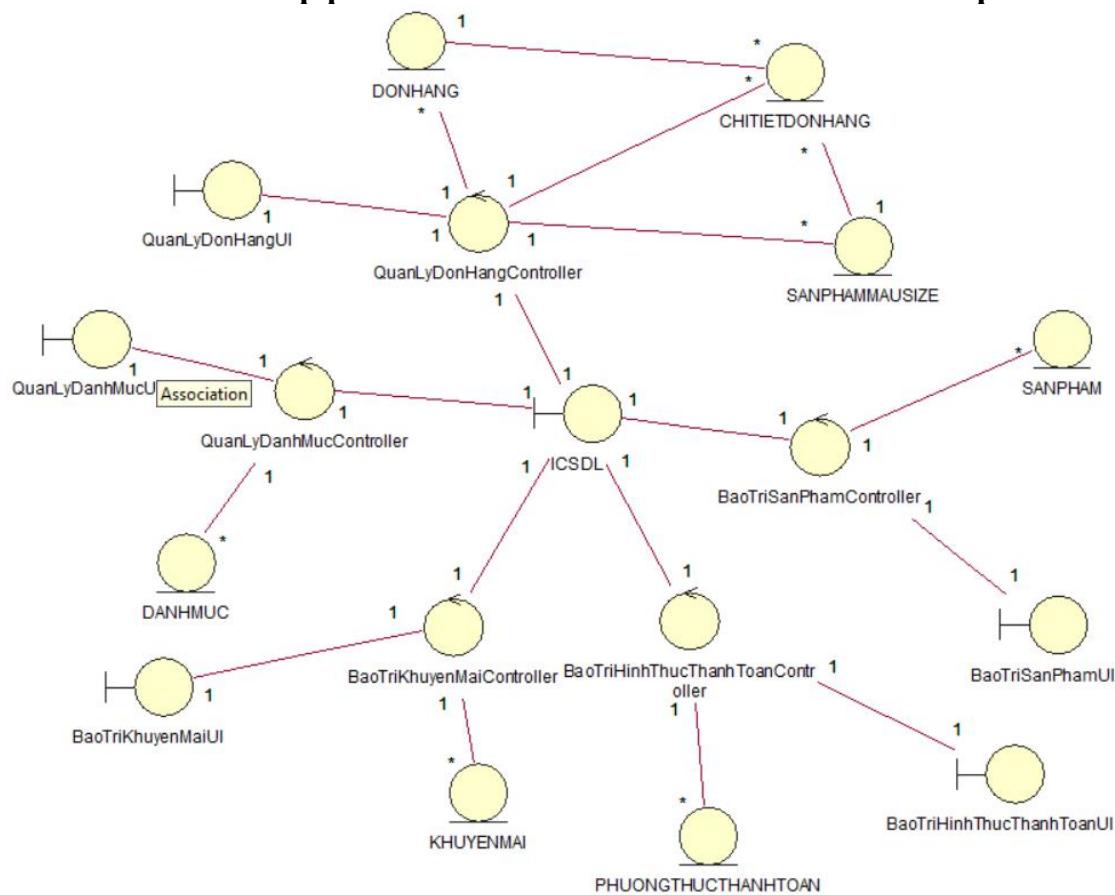


2.2.2 Biểu đồ các lớp phân tích của hệ thống

2.2.2.1 Biểu đồ các lớp phân tích của nhóm use case chính



2.2.2.2 Biểu đồ các lớp phân tích của nhóm use case use case thứ cấp

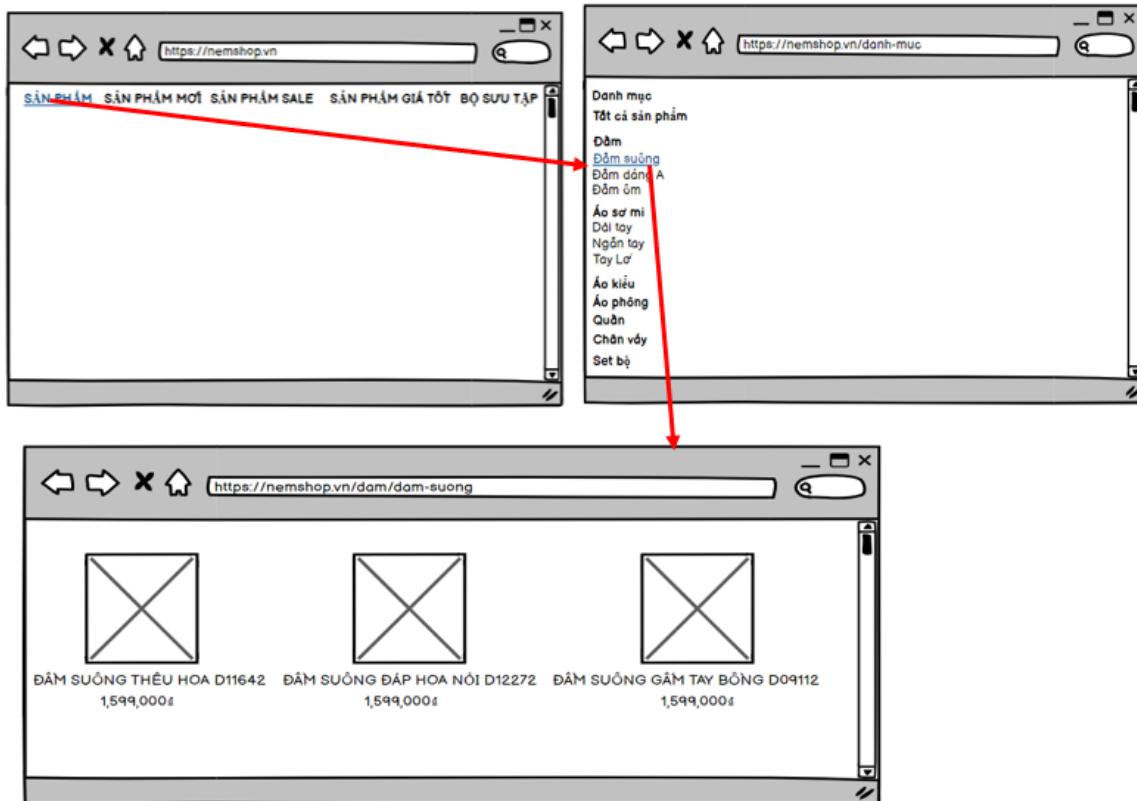


Chương 3 Thiết kế giao diện

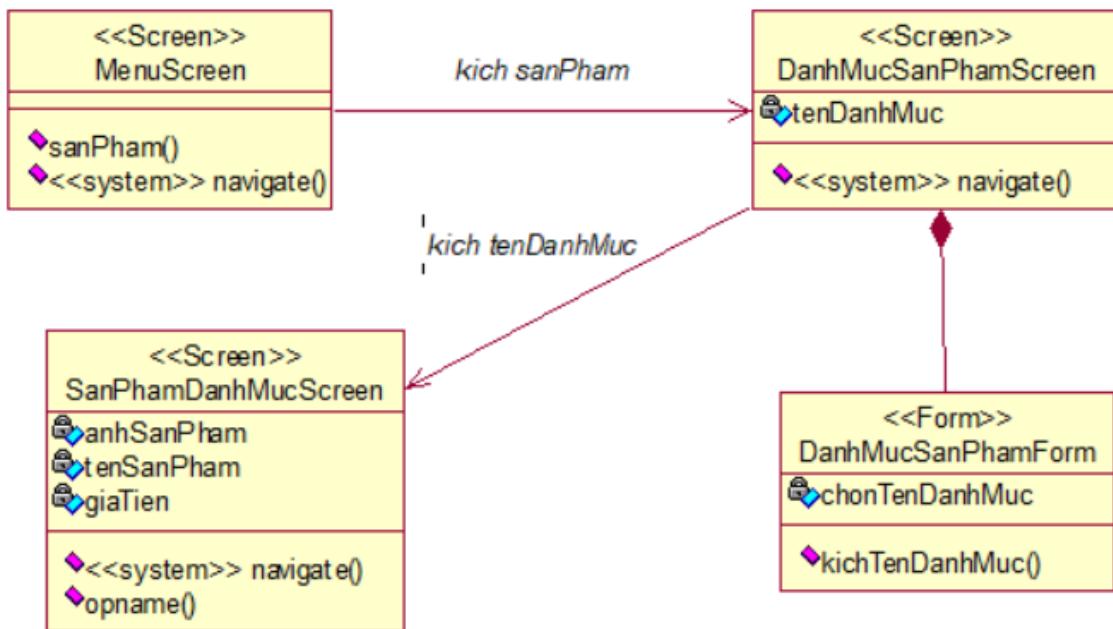
3.1 Thiết kế giao diện cho các use case

3.1.1 Giao diện use case Xem sản phẩm theo danh mục (Trần Thế Hải Đăng)

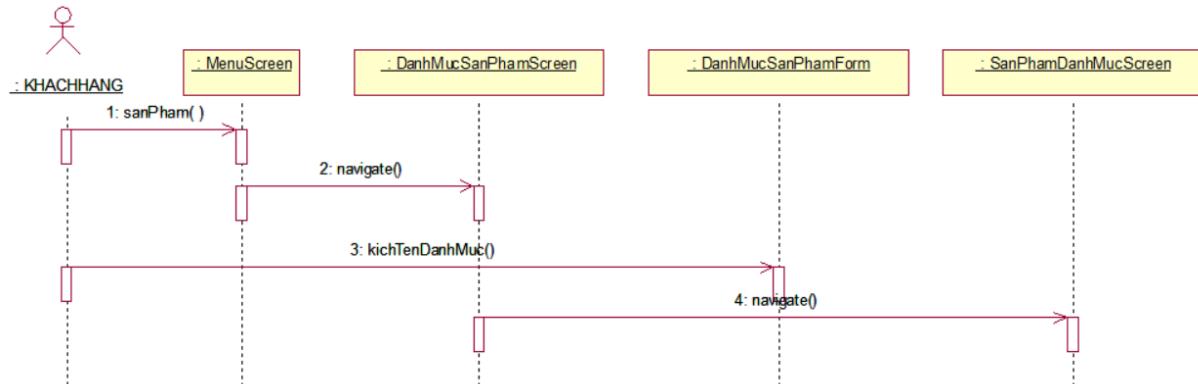
3.1.1.1 Hình dung màn hình use case Xem sản phẩm theo danh mục



3.1.1.2 Biểu đồ lớp màn hình

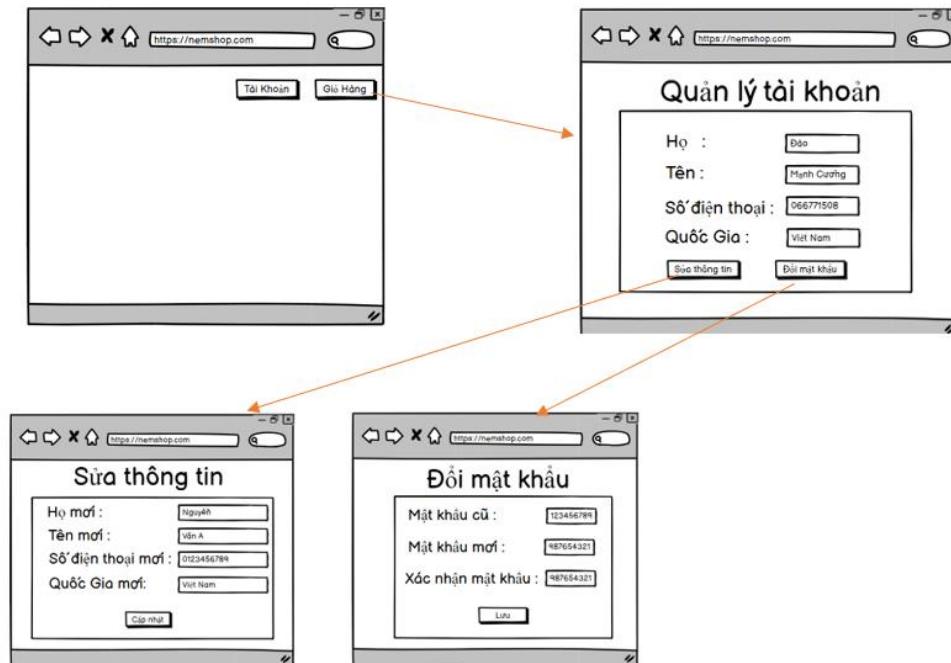


3.1.1.3 Biểu đồ cộng tác màn hình

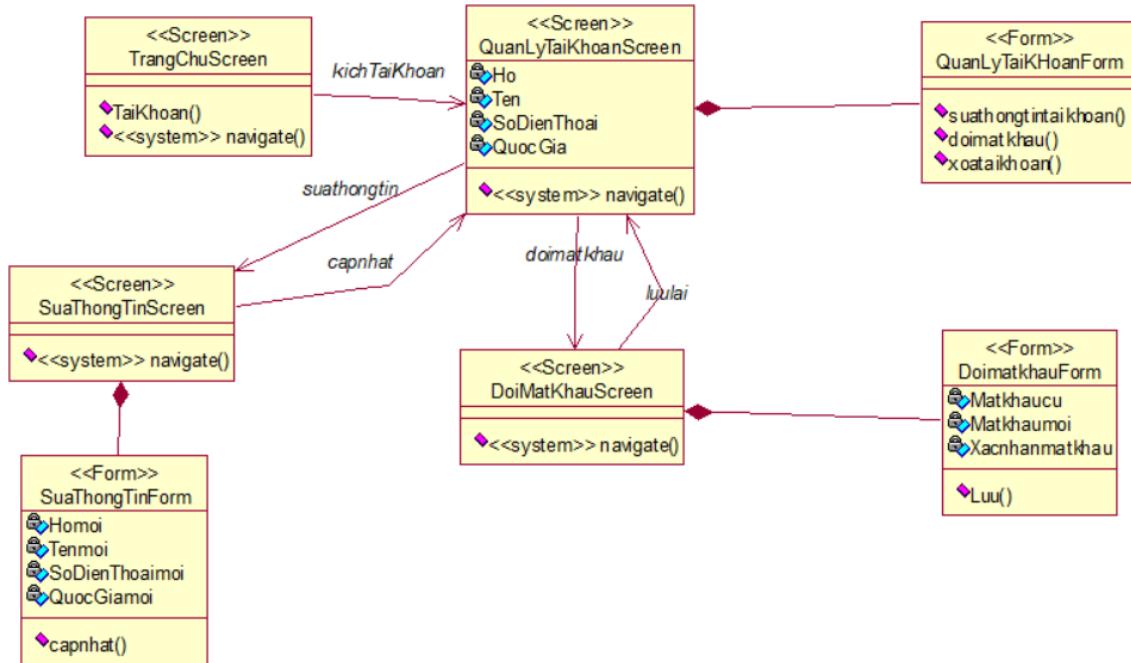


3.1.2 Giao diện use case Quản lý tài khoản (Đào Mạnh Cường)

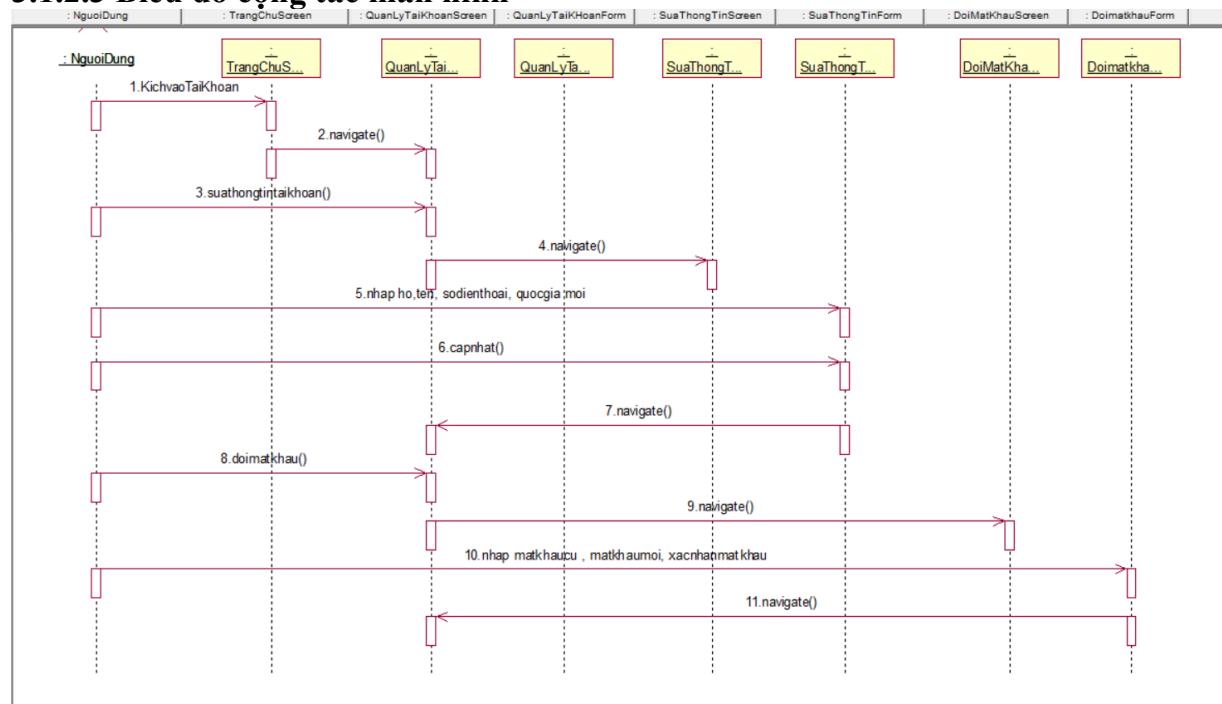
3.1.2.1 Hình dung màn hình



3.1.2.2 Biểu đồ lớp lớp màn hình

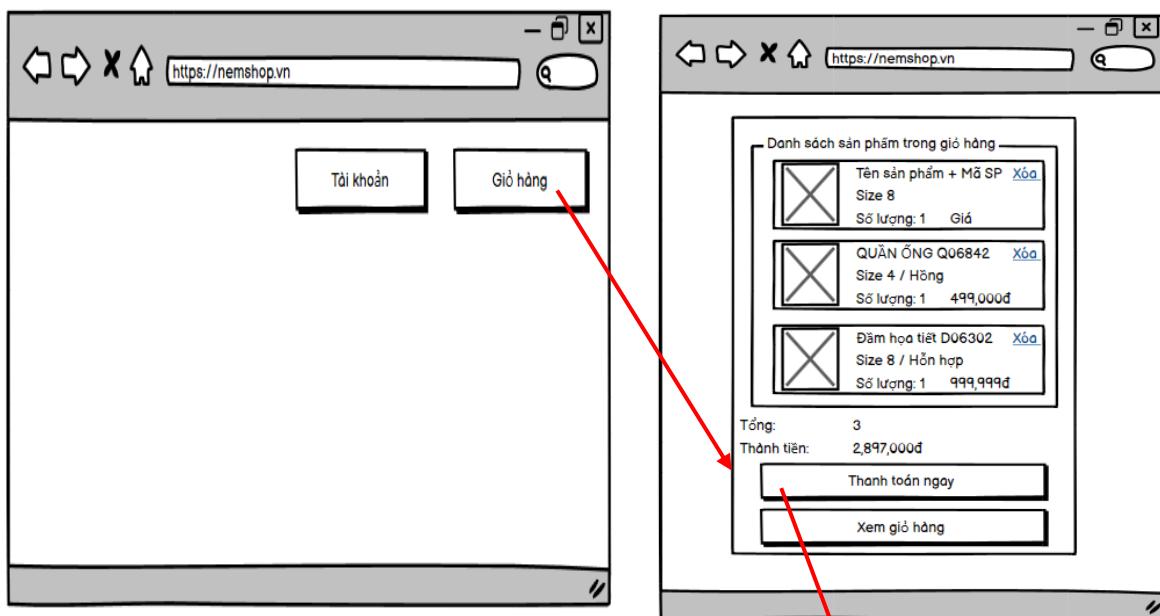


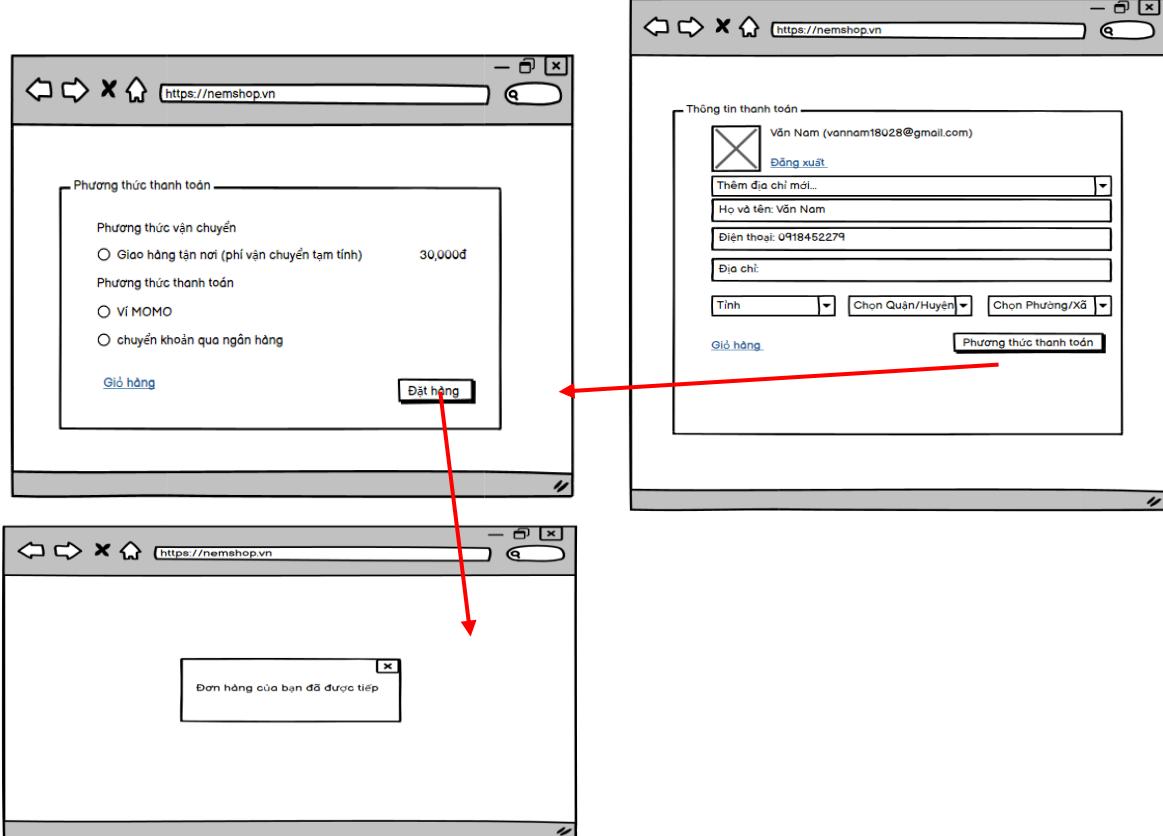
3.1.2.3 Biểu đồ cộng tác màn hình



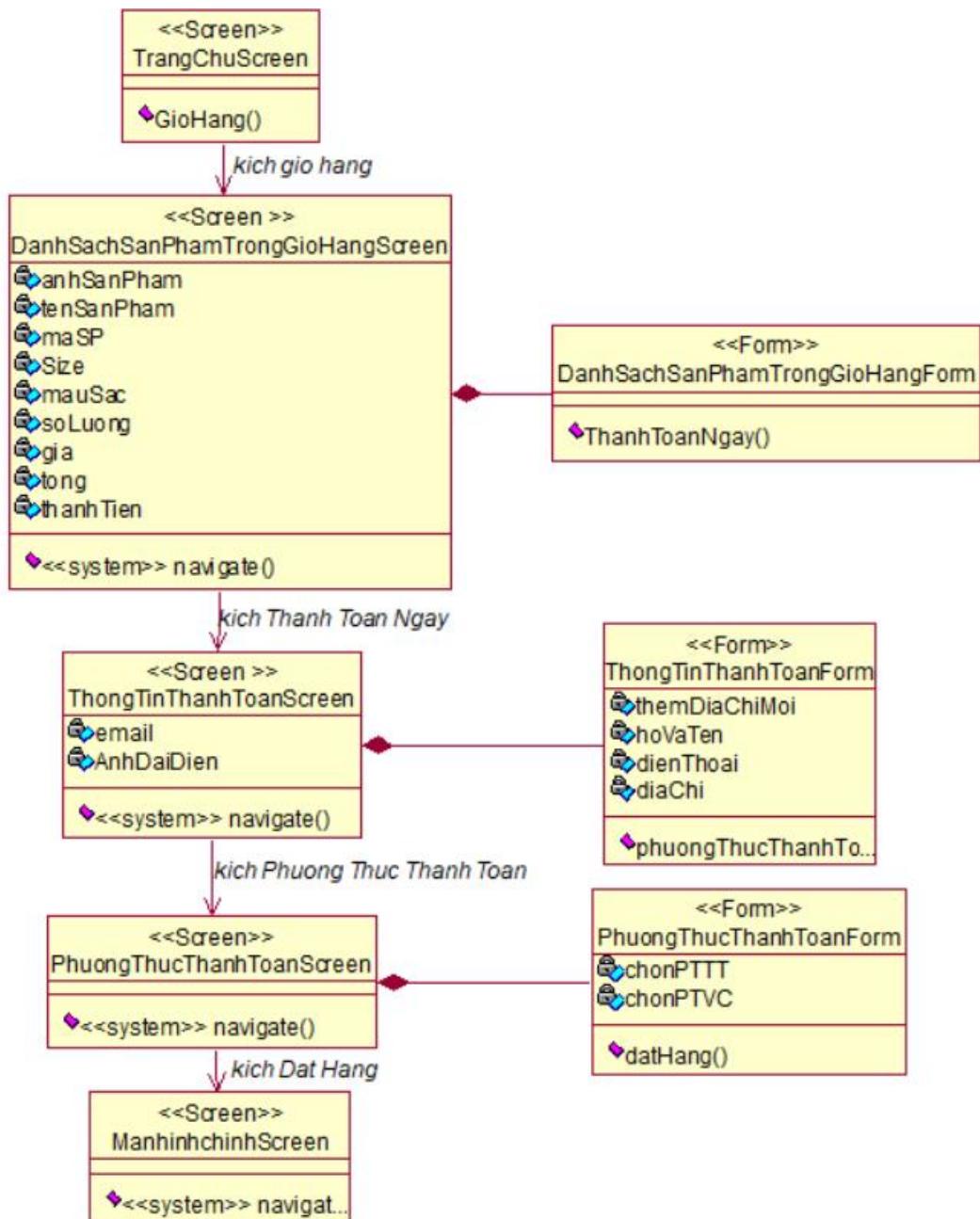
3.1.3 Giao diện use case Mua Hàng (Trần Văn Lực)

3.1.3.1 Hình dung màn hình

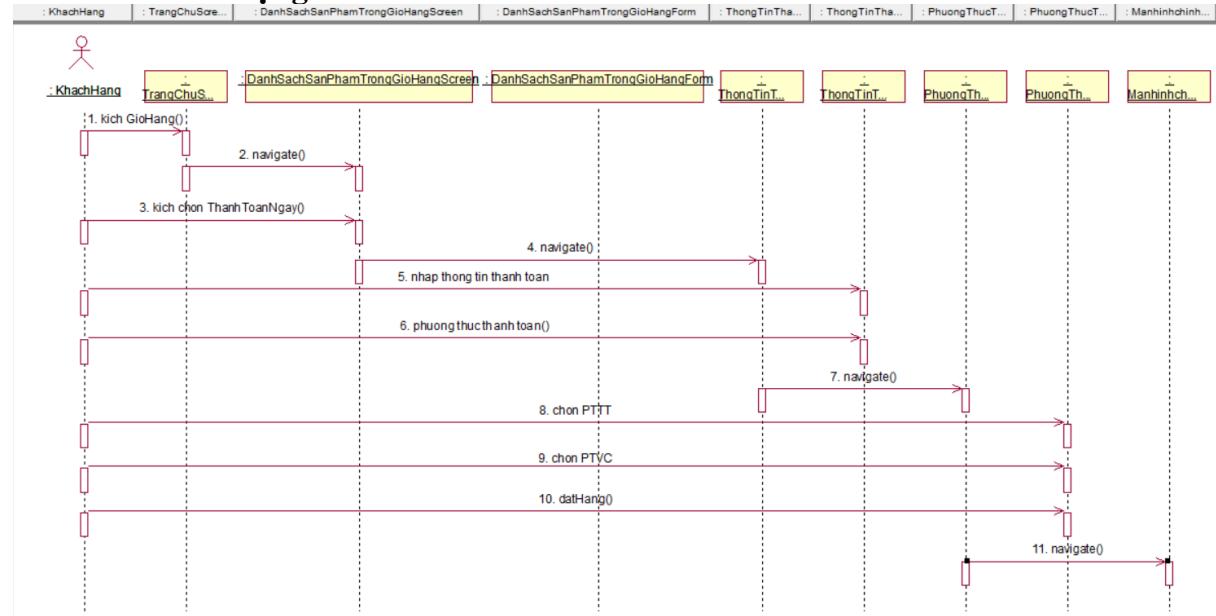




3.1.3.2 Biểu đồ lớp màn hình

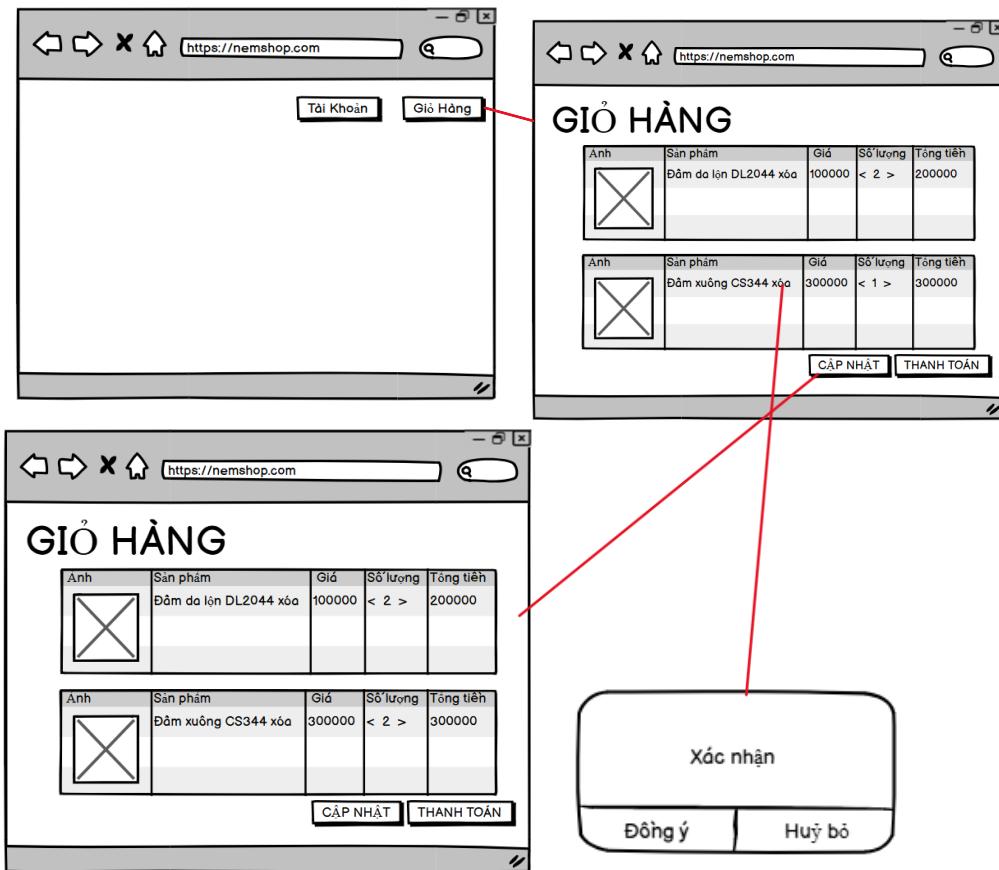


3.1.3.3 Biểu đồ cộng tác màn hình

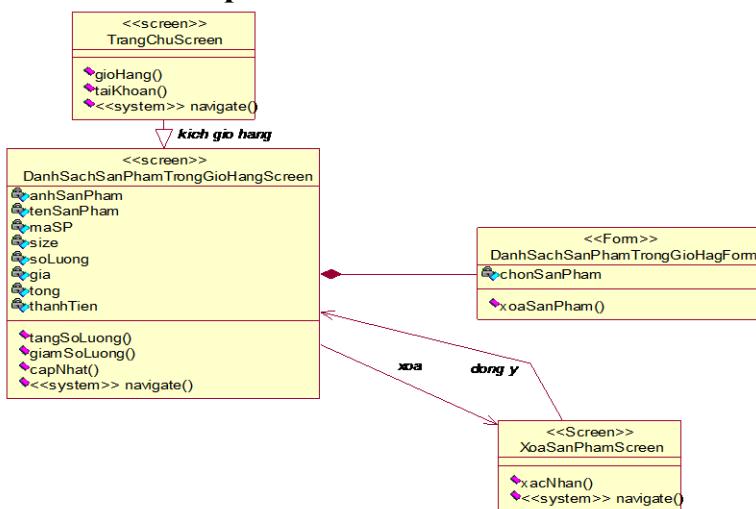


3.1.4 Giao diện use case Quản lý giỏ hàng (Nguyễn Tiến Đạt)

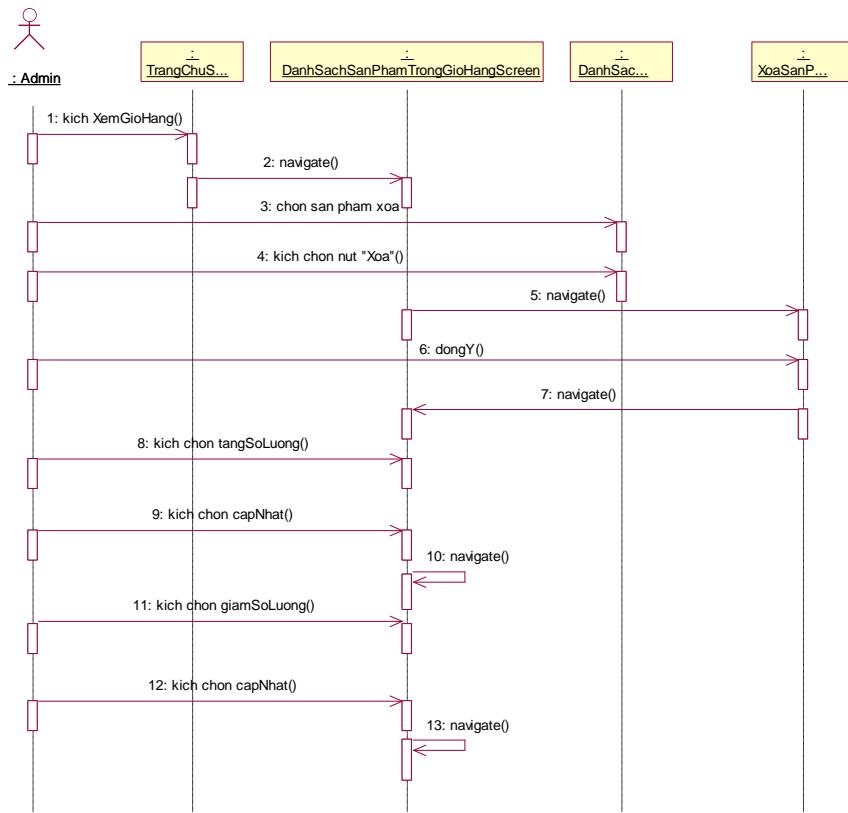
3.1.4.1 Hình dung màn hình



3.1.4.2 Biểu đồ lớp màn hình

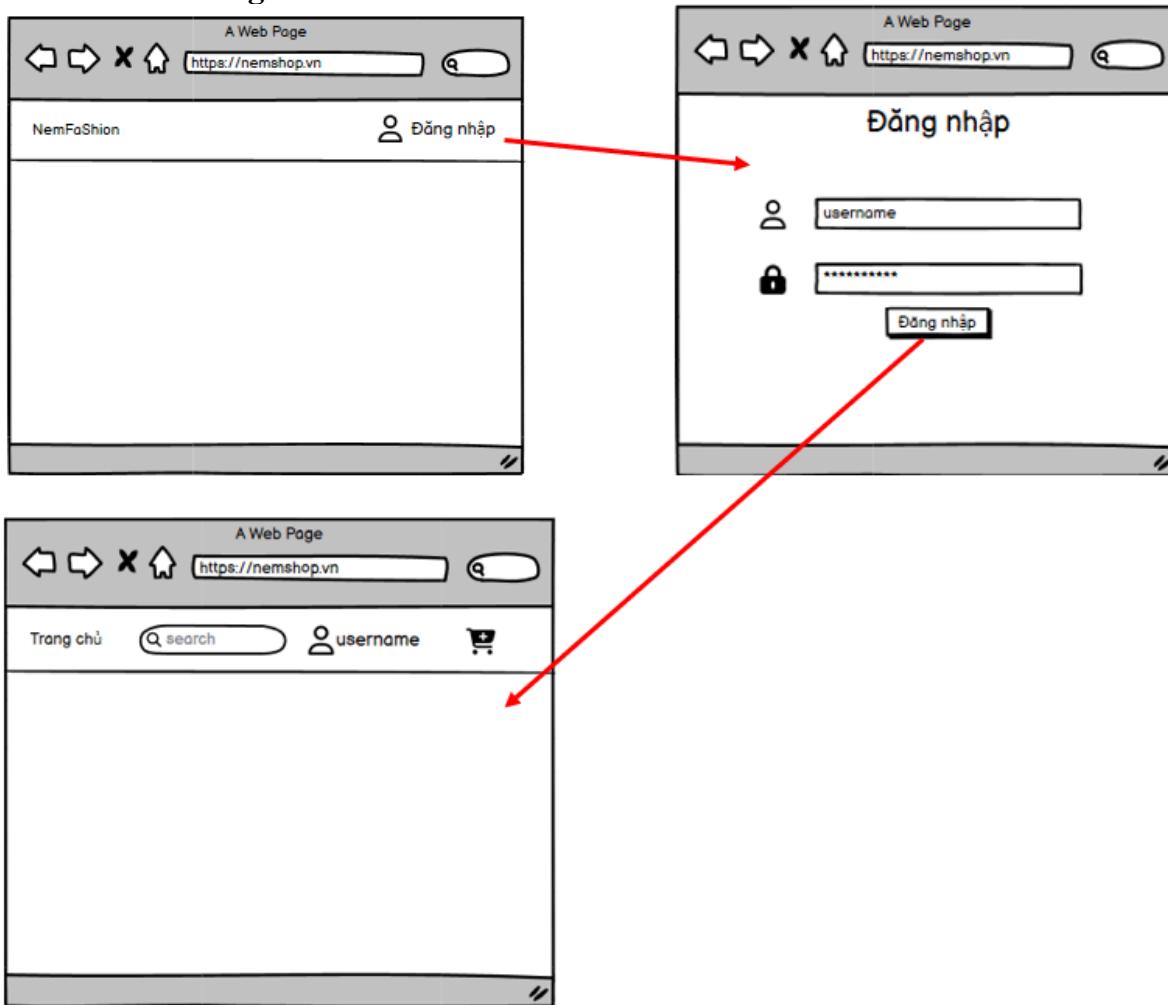


3.1.4.3 Biểu đồ cộng tác màn hình

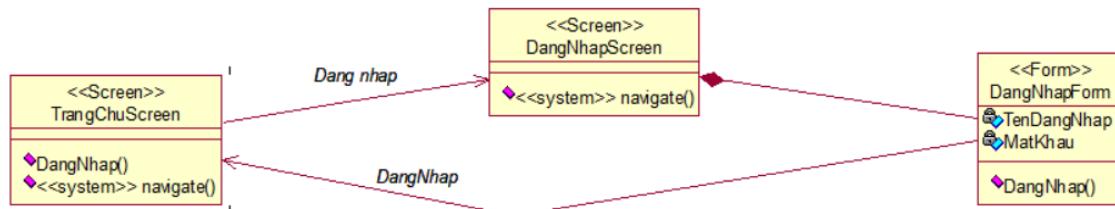


3.1.5 Giao diện use case Đăng nhập (Nguyễn Văn Đức)

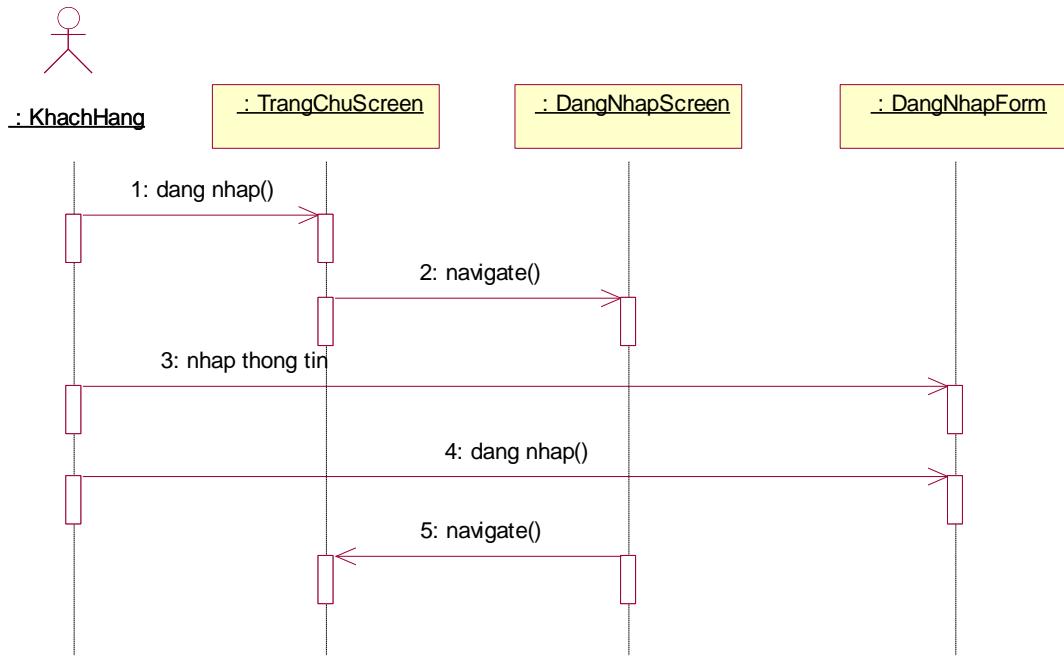
3.1.5.1 Hình dung màn hình



3.1.5.2 Biểu đồ lớp màn hình

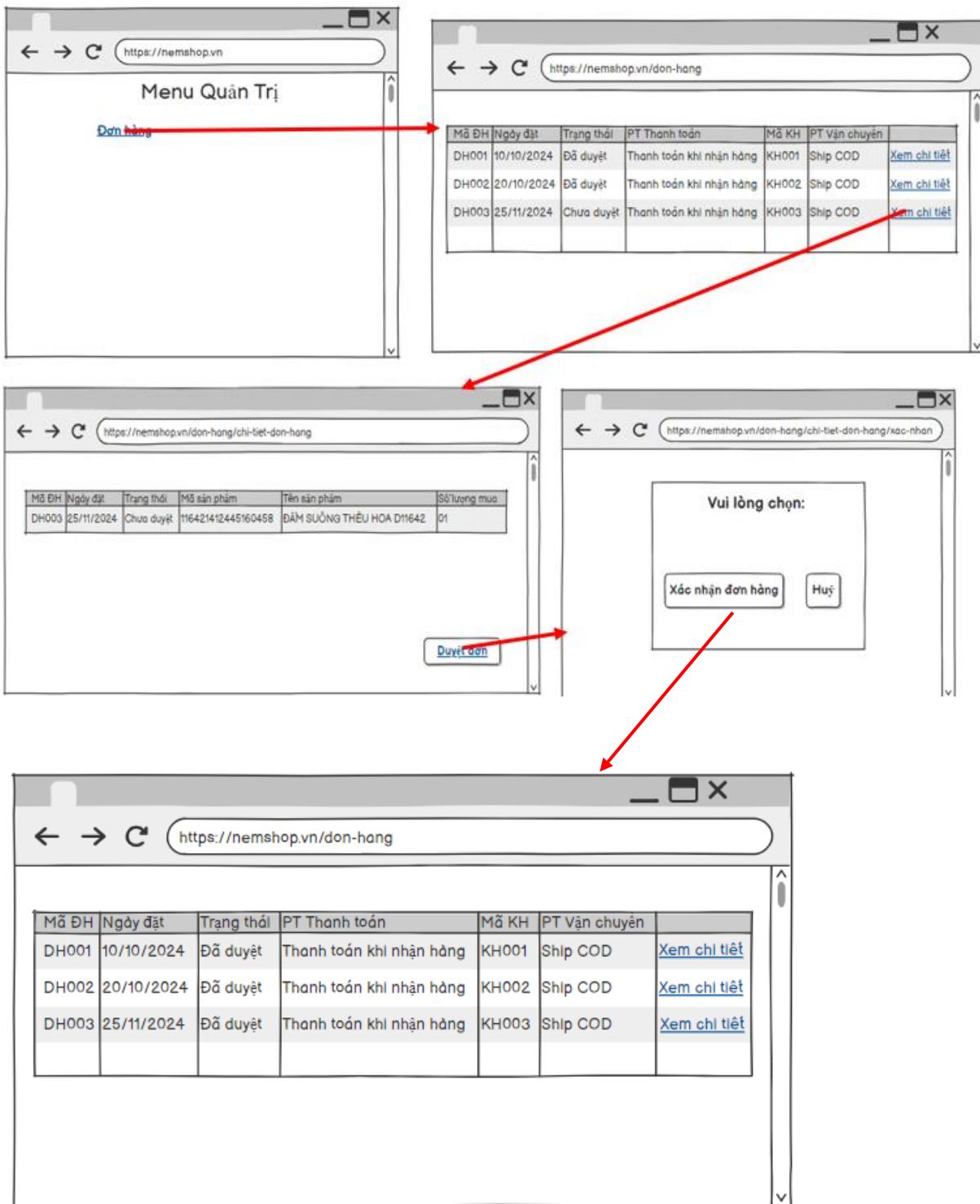


3.1.5.3 Biểu đồ cộng tác màn hình

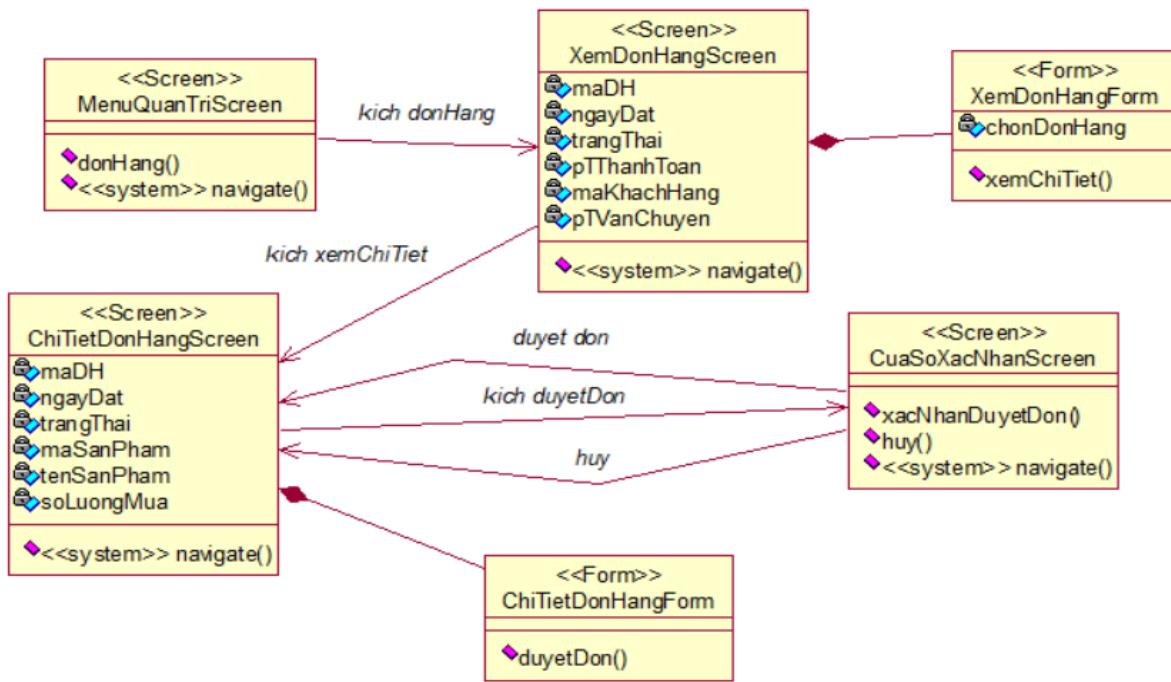


3.1.6 Giao diện use case Quản lý đơn hàng (Trần Thế Hải Đăng)

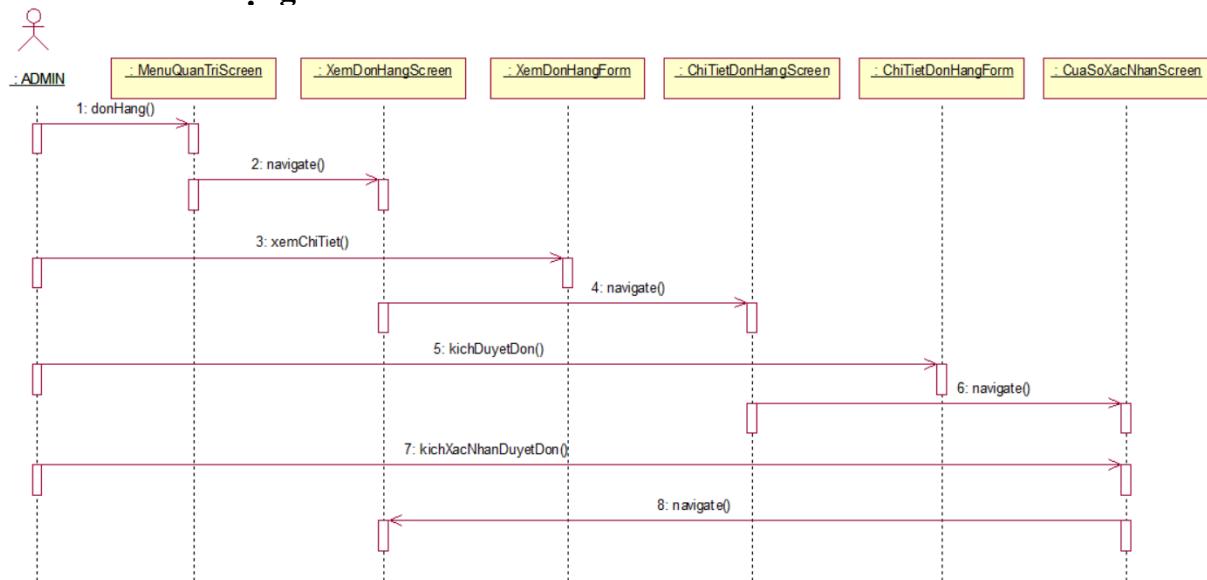
3.1.6.1 Hình dung màn hình



3.1.6.2 Biểu đồ lớp màn hình

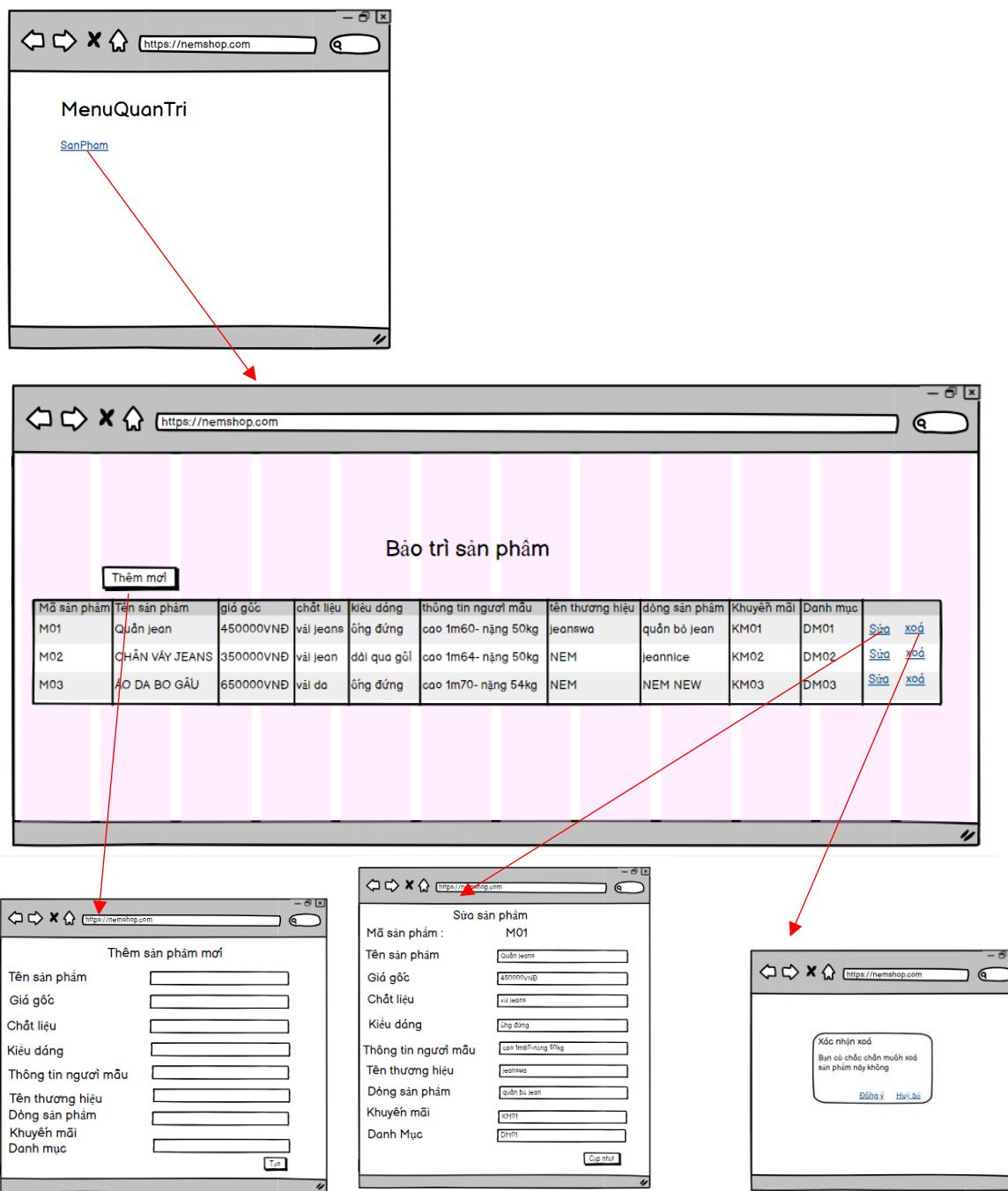


3.1.6.3 Biểu đồ cộng tác màn hình

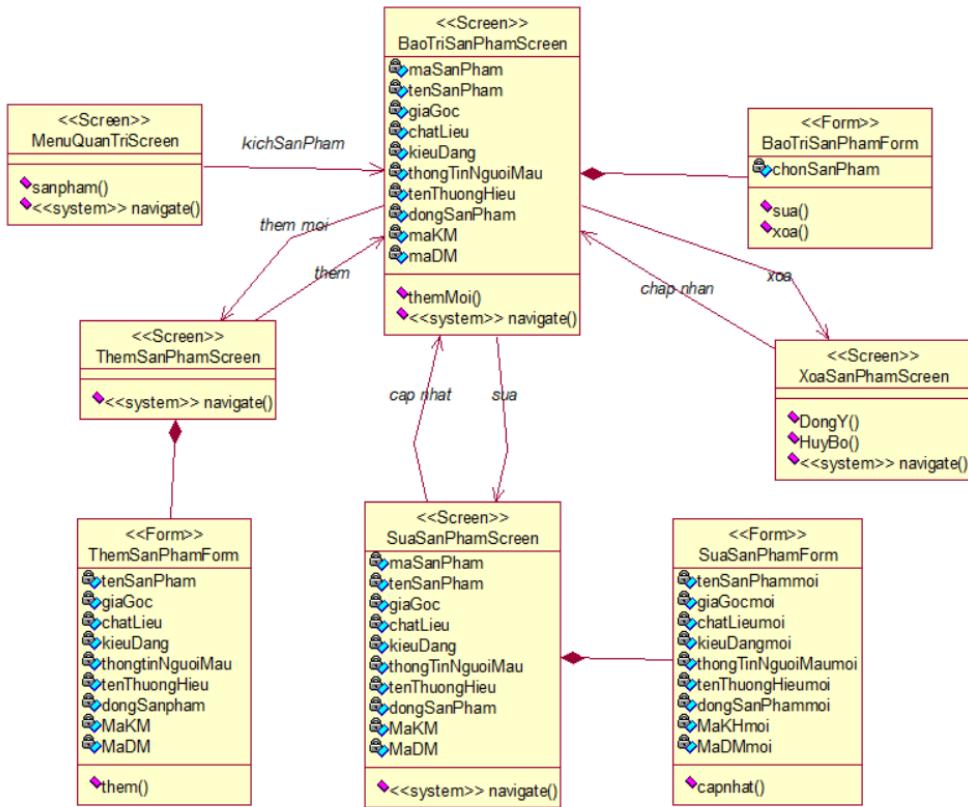


3.1.7 Giao diện use case Bảo trì sản phẩm (Đào Mạnh Cường)

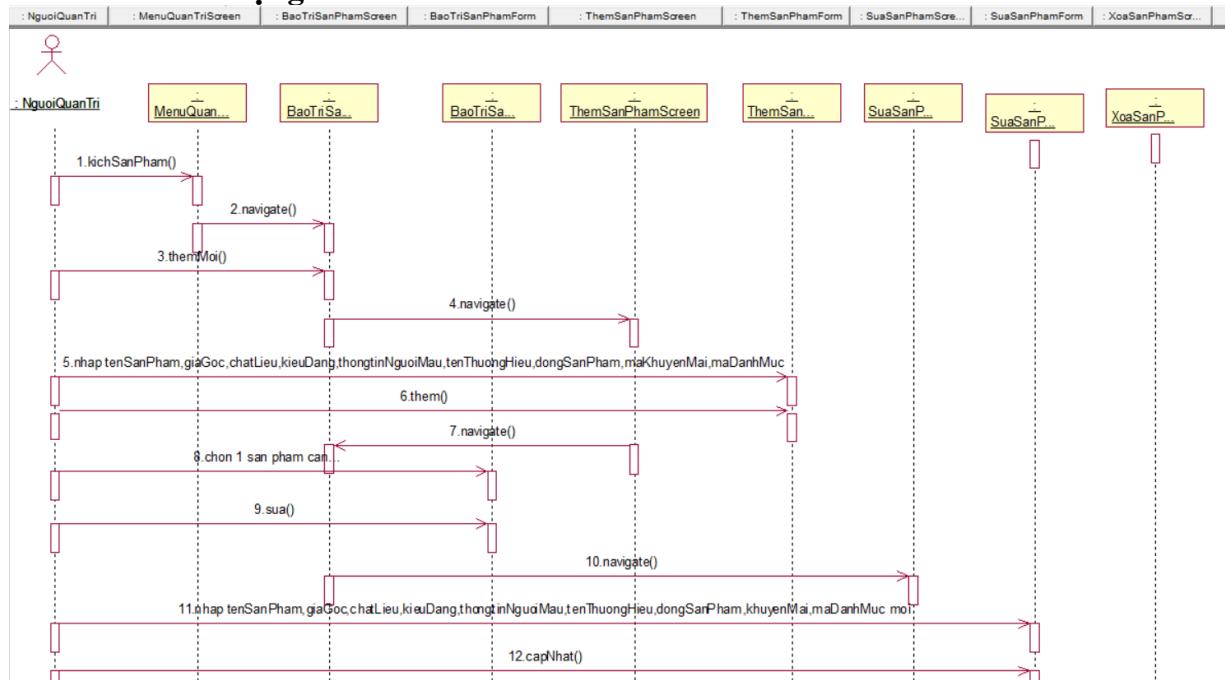
3.1.7.1 Hình dung màn hình

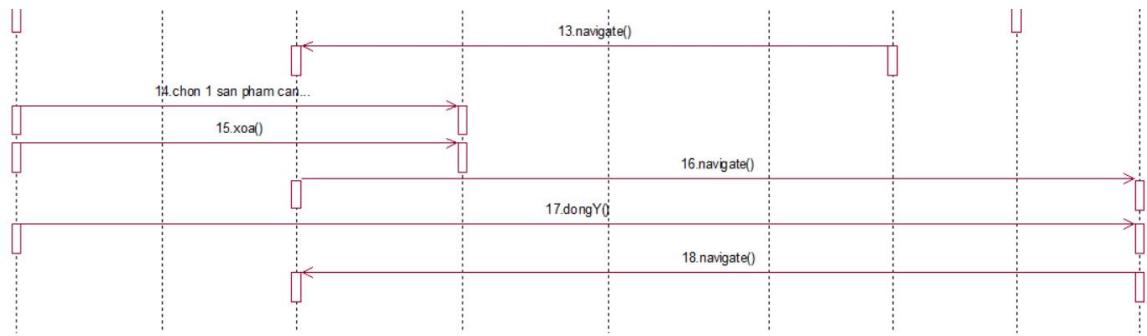


3.1.7.2 Biểu đồ lớp màn hình



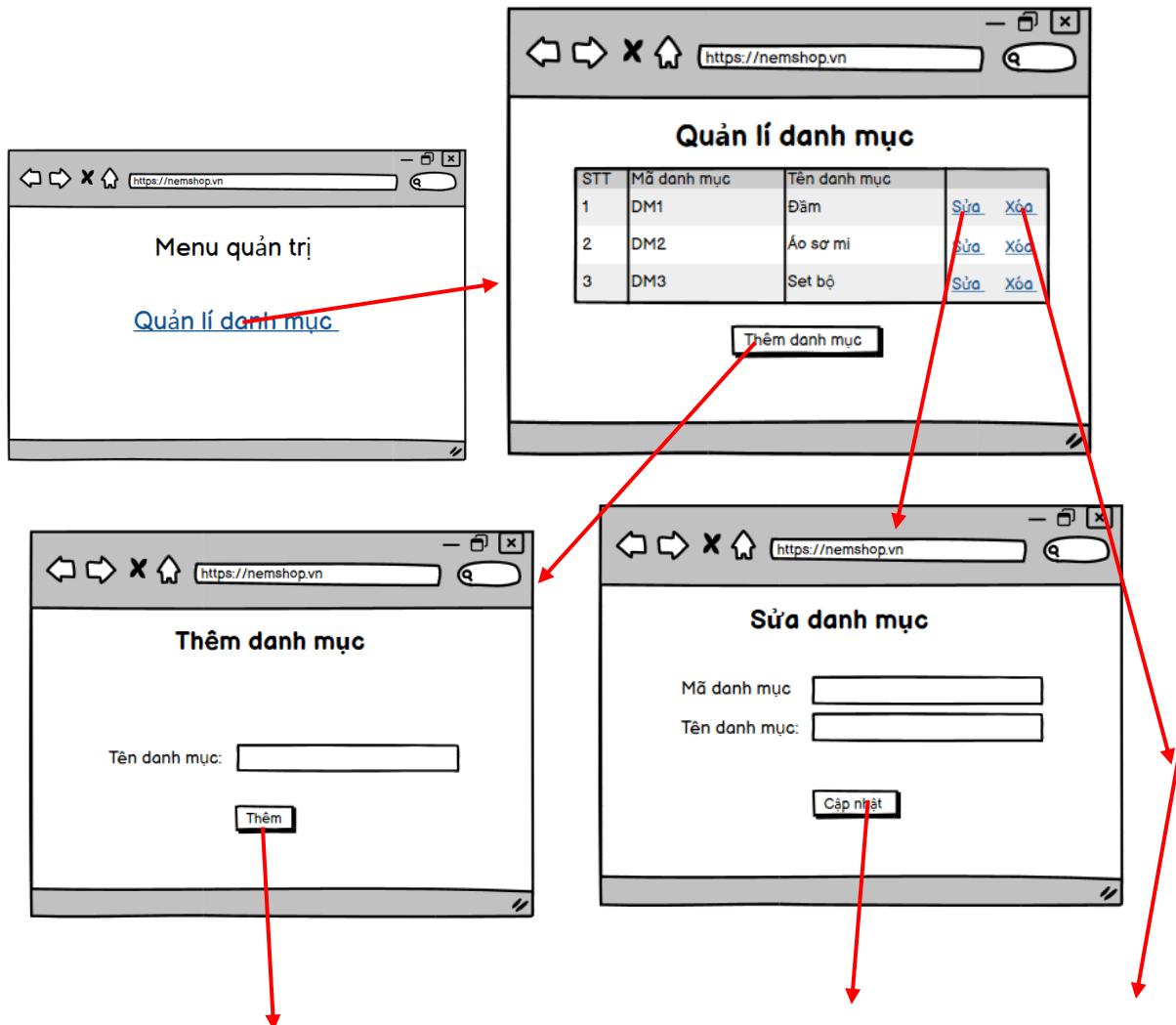
3.1.7.3 Biểu đồ cộng tác màn hình

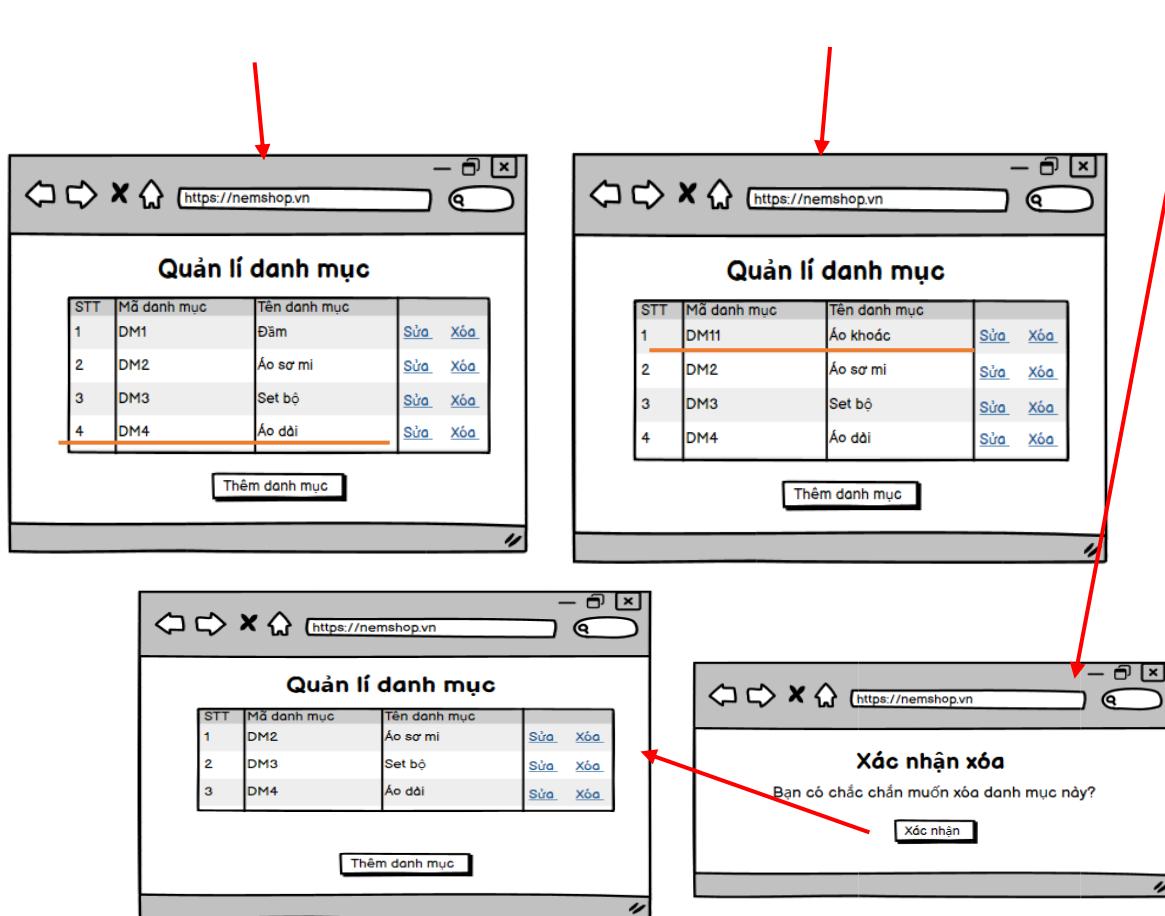




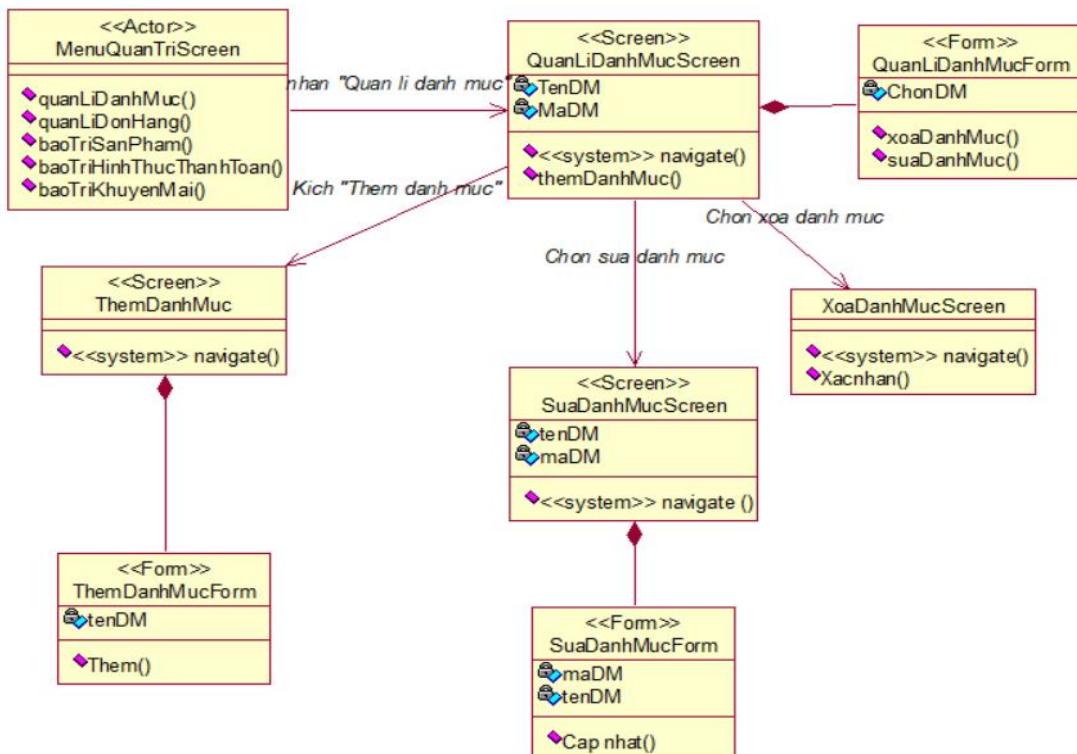
3.1.8 Giao diện use case Quản lý danh mục (Trần Văn Lực)

3.1.8.1 Hình dung màn hình

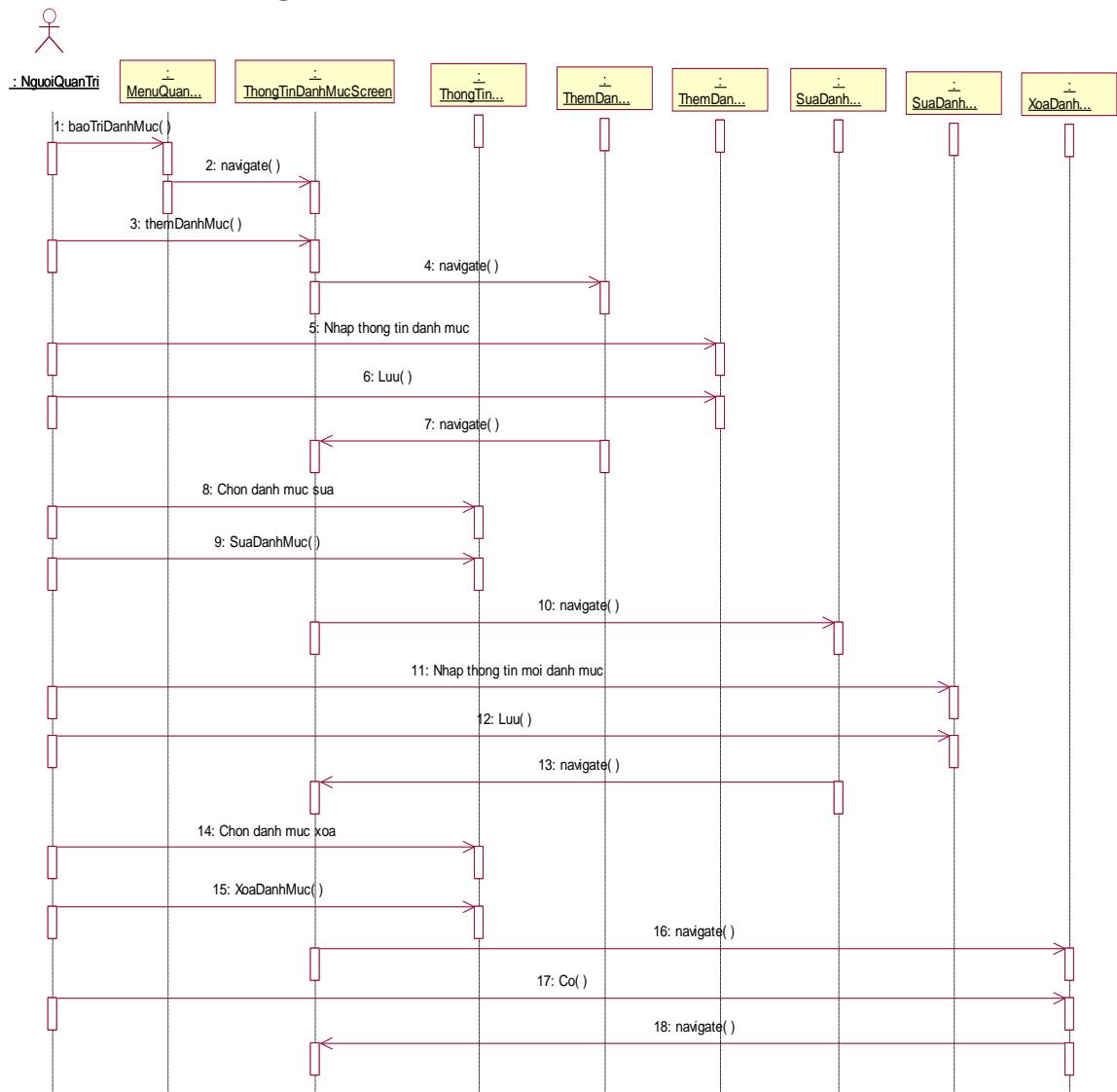




3.1.8.2 Biểu đồ lớp màn hình

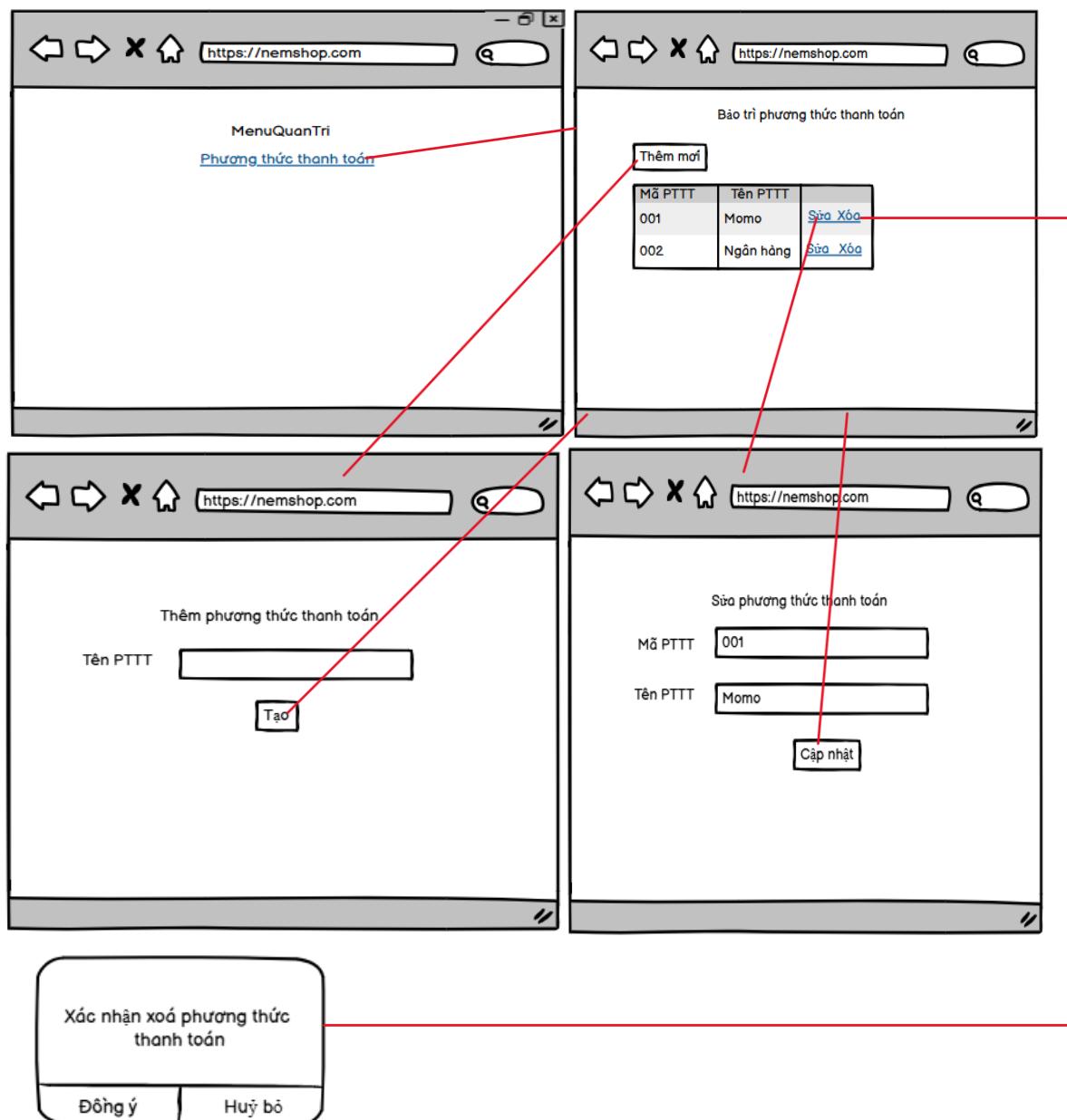


3.1.8.3 Biểu đồ cộng tác màn hình

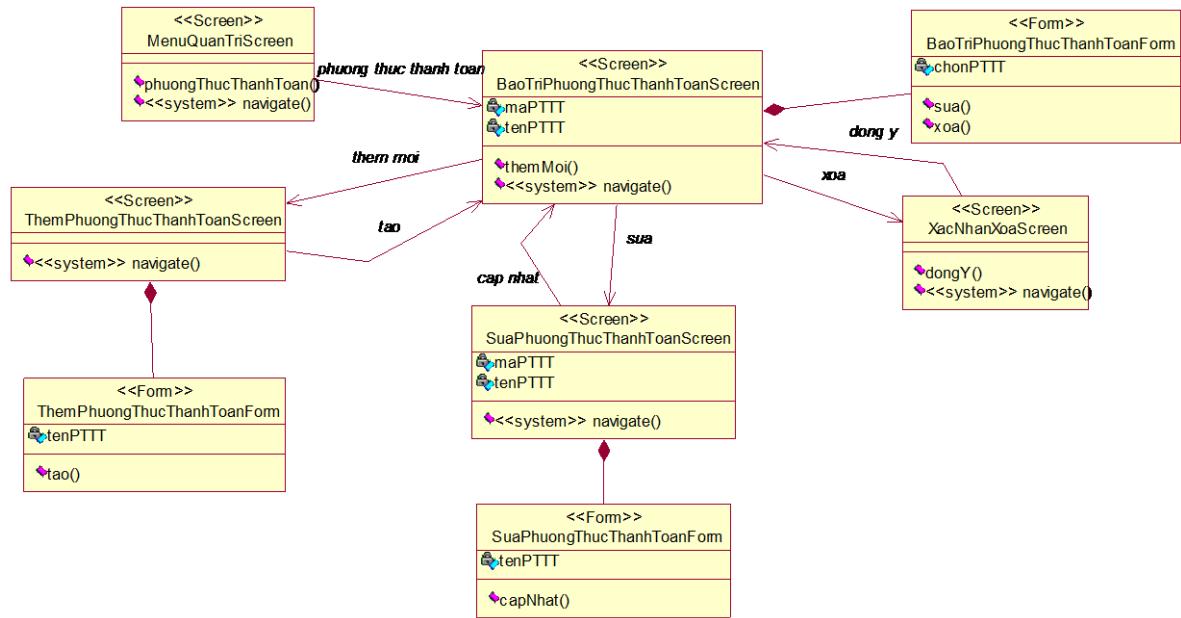


3.1.9 Giao diện use case Bảo trì hình thức thanh toán (Nguyễn Tiến Đạt)

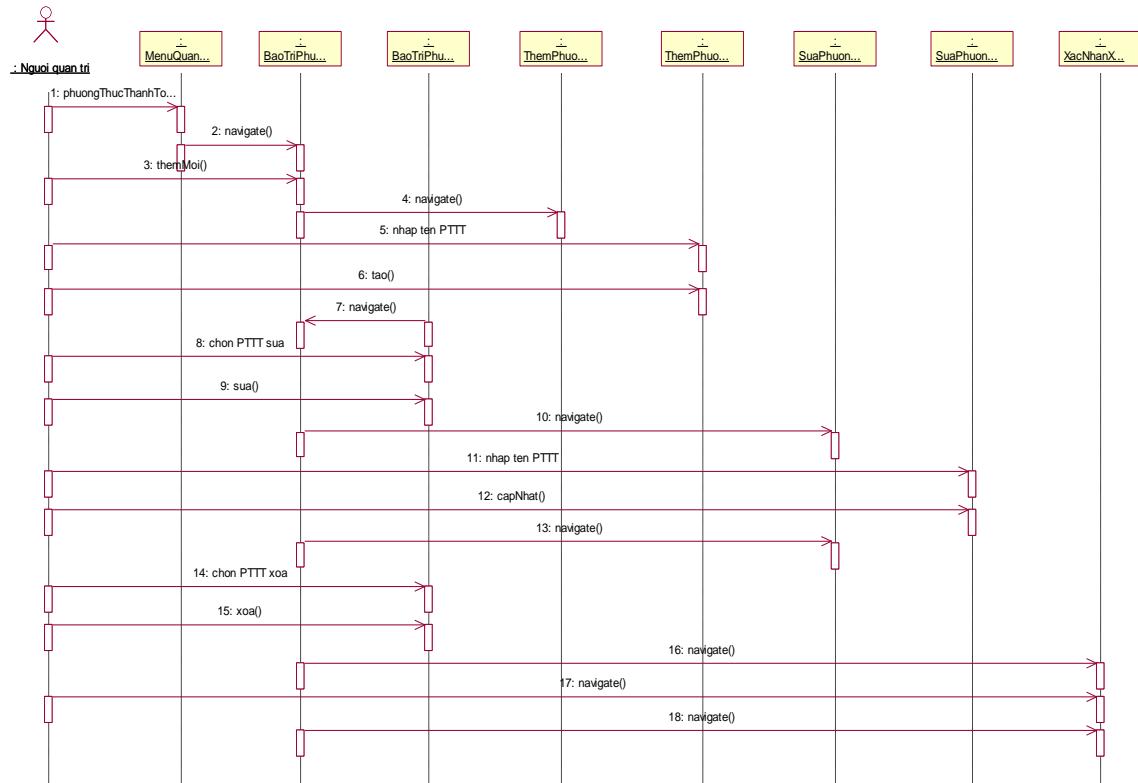
3.1.9.1 Hình dung màn hình



3.1.9.2 Biểu đồ lớp màn hình

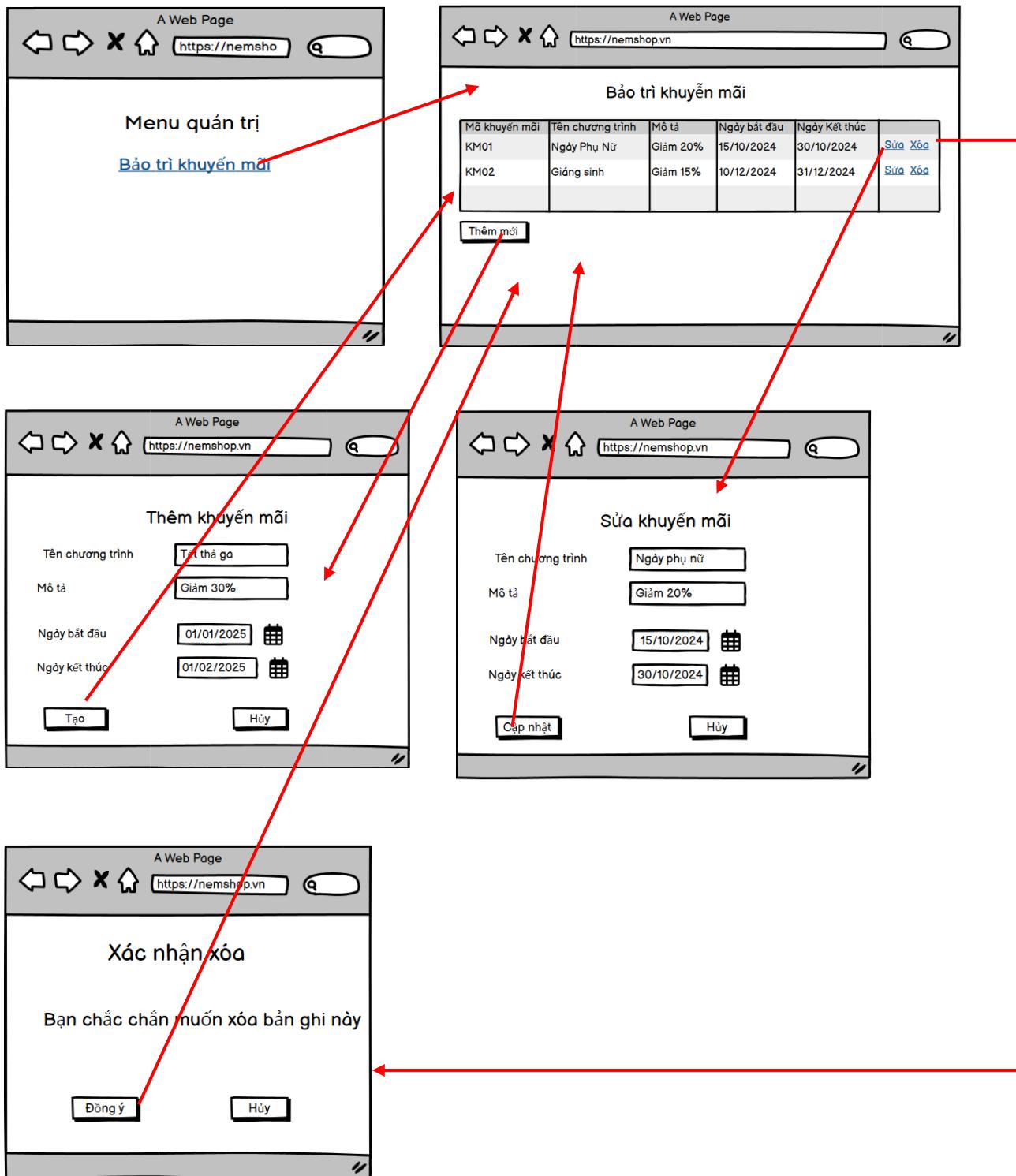


3.1.9.3 Biểu đồ cộng tác màn hình

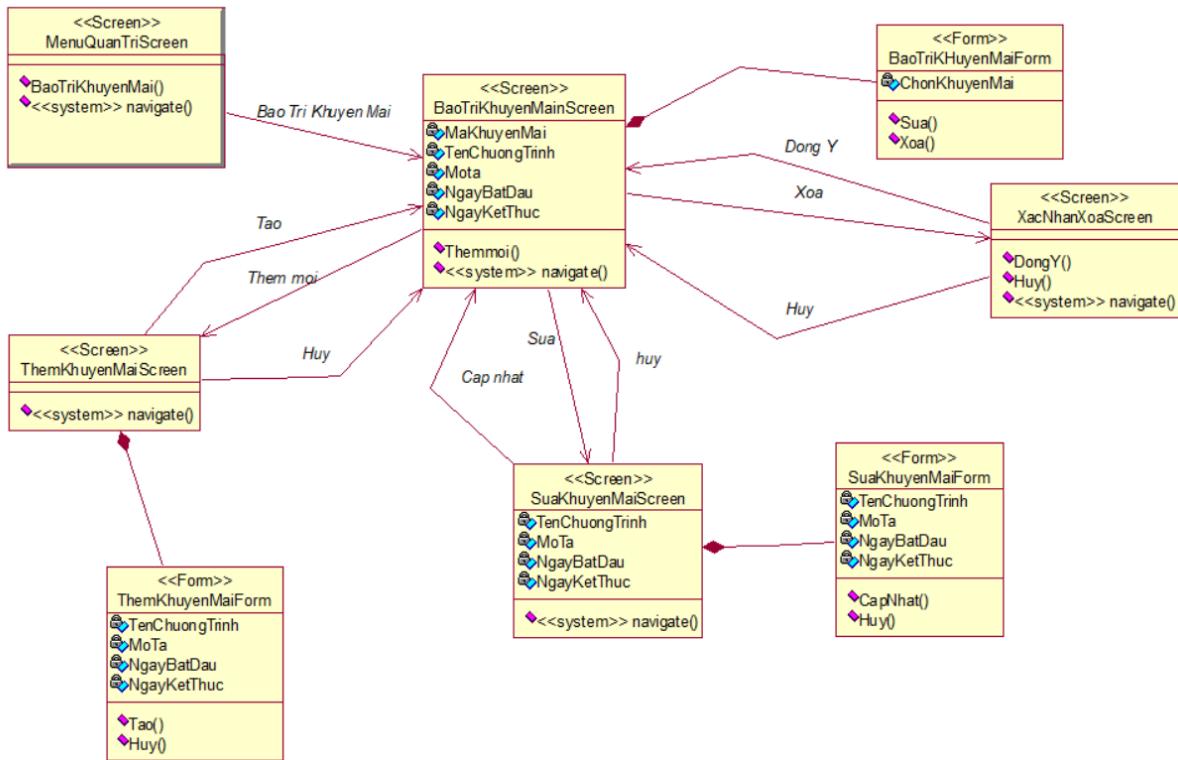


3.1.10 Giao diện use case Bảo trì khuyến mãi (Nguyễn Văn Đức)

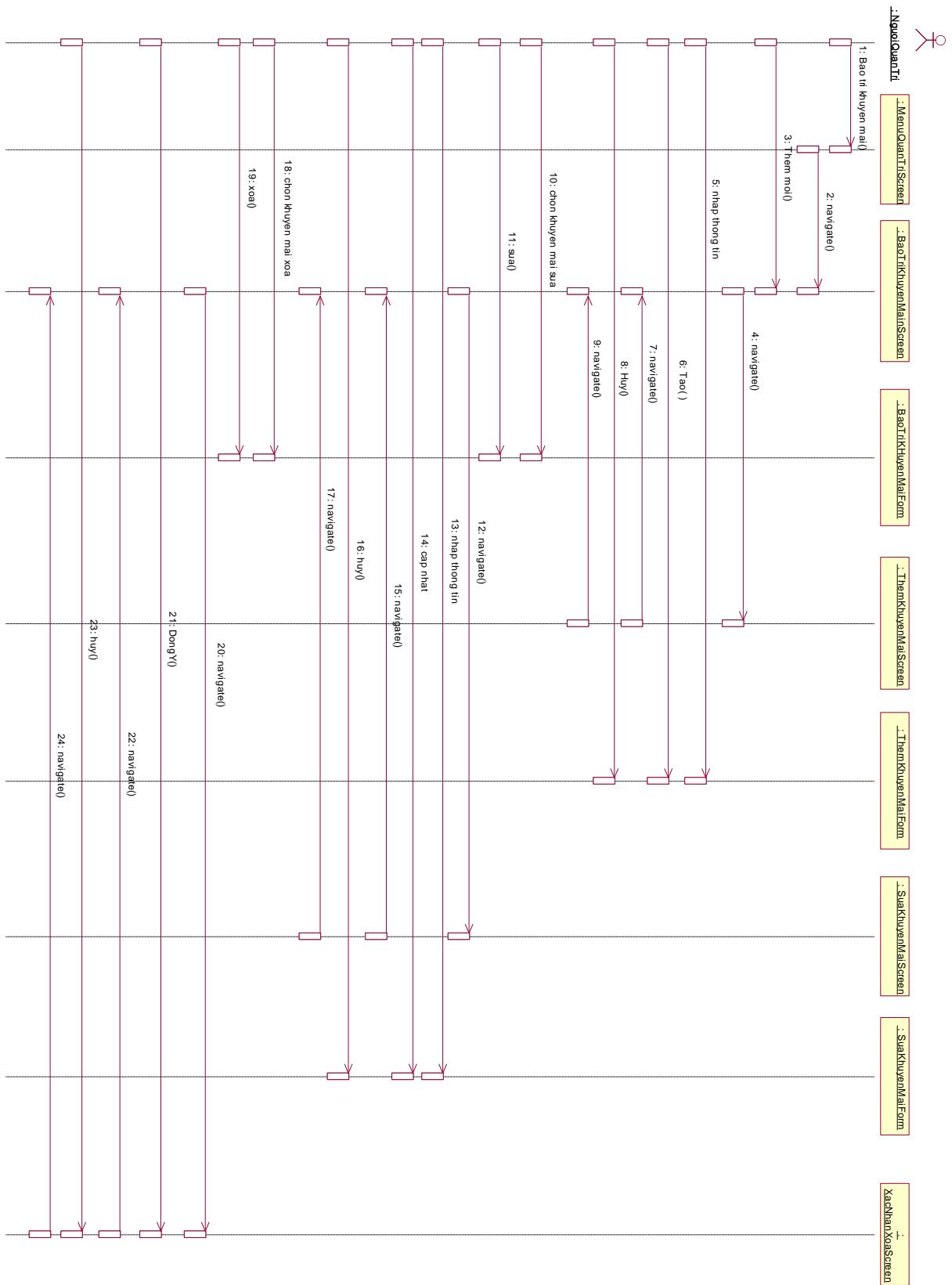
3.1.10.1 Hình dung màn hình



3.1.10.2 Biểu đồ lớp màn hình

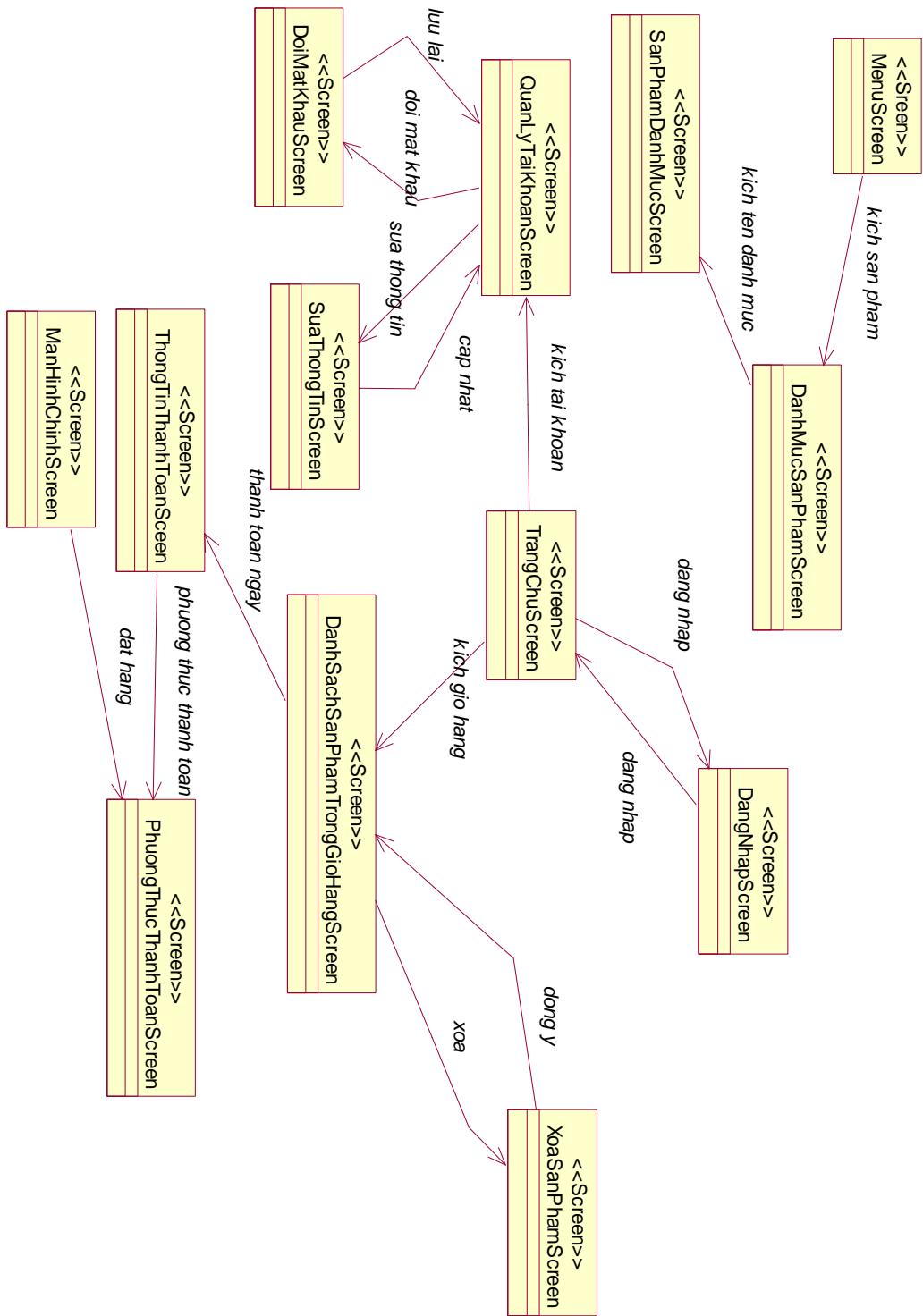


3.1.10.3 Biểu đồ cộng tác màn hình



3.2 Biểu đồ điều hướng giữa các màn hình

3.2.1 Các nhóm use case chính



3.2.2 Các nhóm use case thứ cấp

