1. **Đăng ký**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Mã Usecase | UC01 | | |
| Tên Usecase | Usecase Đăng ký | | |
| Tác nhân | Người dùng | | |
| Mô tả | Cho phép người dùng đăng ký tài khoản | | |
| Luồng sự kiện |  | Tác nhân | Phản hồi hệ thống |
|  | 1 | Tại trang đăng nhập, Chọn chức năng đăng ký |  |
|  | 2 |  | Hiển thị form đăng ký |
|  | 3 | Người dùng nhập thông tin |  |
|  |  |  | Kiểm tra thông tin đăng ký |
|  |  |  | Nếu thành công lưu vào database. |
|  |  |  | Hiển thị thông báo và Chuyển về trang đăng nhập. |
| Luồng thay thế và các ngoại lệ |  |  | Nếu không thành công. Hiển thị thông bào và yêu cầu nhập lại. |
| Trạng  thái  hệ thống trước khi thực hiện usecase | Đứng ở màn hình đăng nhập, các chức năng chưa được hiển thị. | | |
| Trạng  thái  hệ thống sau khi thực hiện usecase | Nếu use case thành công, Người dùng sẽ được chuyển về trang đăng nhập | | |

1. **Đăng nhập**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Mã Usecase | UC02 | | |
| Tên Usecase | Usecase Đăng nhập | | |
| Tác nhân | Người dùng | | |
| Mô tả | Cho phép người dùng đăng nhập hệ thống | | |
| Luồng sự kiện |  | Tác nhân | Phản hồi hệ thống |
|  | 1 | * Truy cập trang web * Đăng xuất khỏi hệ thống |  |
|  | 2 |  | Chuyển đến trang đăng nhập |
|  | 4 | Người dùng nhập thông tin tại form đăng nhập |  |
|  | 5 |  | Hệ thống kiểm tra thông tin đăng nhập |
|  | 6 |  | Nếu thành công. Hiển thị thông báo và Chuyển về trang bảng tin |
| Luồng thay thế và các ngoại lệ |  |  | Nếu không thành công. Hệ thống yêu cầu nhập lại. |
| Trạng  thái  hệ thống trước khi thực hiện usecase | Đứng ở ngoài trang web.  Đứng ở màn hình chính, các chức năng được hiển thị. | | |
| Trạng  thái  hệ thống sau khi thực hiện usecase | Nếu use case thành công, Người dùng sẽ được chuyển về trang bảng tin. | | |

1. **Đăng xuất**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Mã Usecase | UC03 | | |
| Tên Usecase | Usecase Đăng xuất | | |
| Tác nhân | Người dùng | | |
| Mô tả | Cho phép người dùng thoát hệ thống | | |
| Luồng sự kiện |  | Tác nhân | Phản hồi hệ thống |
|  | 1 | Chọn chức năng đăng xuất |  |
|  | 2 |  | Hệ thống xử lý và đăng xuất người dùng khỏi hệ thống |
|  | 3 |  | Chuyển về trang đăng nhập |
| Luồng thay thế và các ngoại lệ |  |  | Không |
| Trạng  thái  hệ thống trước khi thực hiện usecase | Đứng ở màn hình bảng tin, các chức năng được hiển thị. | | |
| Trạng  thái  hệ thống sau khi thực hiện usecase | Nếu use case thành công, Người dùng sẽ được chuyển về trang đăng nhập. | | |

1. **Xem bảng tin**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Mã Usecase | UC04 | | |
| Tên Usecase | Usecase Xem bản tin | | |
| Tác nhân | Người dùng | | |
| Mô tả | Use case mô tả cách người dùng xem các bài viết trên bản tin | | |
| Luồng sự kiện |  | Tác nhân | Phản hồi hệ thống |
|  | 1 | - Người dùng đăng nhập vào website  - Người dùng Click vào Xem bảng tin |  |
|  | 2 |  | Hệ thống xử lý và trả dữ liệu |
|  | 3 |  | Các bài viết sẽ được hiển thị tại trang bảng tin của website |
| Luồng thay thế và các ngoại lệ |  |  | Không |
| Trạng  thái  hệ thống trước khi thực hiện usecase | - Đứng ở màn hình đăng nhập,  các chức năng chưa được hiển thị.  - Đưng ở bất kì trang khác, các chức năng ở trang đó được hiển thị. | | |
| Trạng  thái  hệ thống sau khi thực hiện usecase | Nếu use case thành công, người dùng sẽ được chuyển đến trang bảng tin. | | |

1. **Xem story**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Mã Usecase | UC05 | | |
| Tên Usecase | Usecase Xem story | | |
| Tác nhân | Người dùng | | |
| Mô tả | Cho phép người dùng xem các bài story. | | |
| Luồng sự kiện |  | Tác nhân | Phản hồi hệ thống |
|  | 1 | Tại chức năng Story. Click vào biểu tượng bài đăng của người dùng |  |
|  | 2 |  | Hệ thống xử lý và chuyển trang xem story. |
|  | 3 |  | Hiển thị bài cho người dùng |
| Luồng thay thế và các ngoại lệ |  |  | Không |
| Trạng  thái  hệ thống trước khi thực hiện usecase | Đứng ở màn hình chính, các chức năng được hiển thị. | | |
| Trạng  thái  hệ thống sau khi thực hiện usecase | Nếu use case thành công, hiển thị bài đăng story cho người dùng . | | |

1. **Đăng Story**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Mã Usecase | UC06 | | |
| Tên Usecase | Usecase Đăng story | | |
| Tác nhân | Người dùng | | |
| Mô tả | Cho phép người dùng đăng bài viết trong thời hạn 1 ngày | | |
| Luồng sự kiện |  | Tác nhân | Phản hồi hệ thống |
|  | 1 | Chọn chức năng đăng story |  |
|  | 2 |  | Hiển thị form |
|  | 3 | Tải hình ảnh hoặc video lên |  |
|  | 4 | Nhấn nút đăng story |  |
|  | 5 |  | Hệ thống xác nhận thông tin. Nếu hợp lệ dữ liệu sẽ được lưu vào CSDL ra thông báo thành công |
|  | 6 |  | Hiển thị bài đăng story cho người dùng |
| Luồng thay thế và các ngoại lệ |  |  | Nếu dữ liệu không thành công. Hiện thị thông báo và yêu cầu đăng story lại |
| Trạng  thái  hệ thống trước khi thực hiện usecase | Đứng ở màn hình chính, các chức năng được hiển thị. | | |
| Trạng  thái  hệ thống sau khi thực hiện usecase | Nếu use case thành công, người dùng sẽ được chuyển về màn hình chính và hiển thị story mới. | | |

1. **Đăng bài viết**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Mã Usecase | UC07 | | |
| Tên Usecase | Usecase Đăng bài viết | | |
| Tác nhân | Người dùng | | |
| Mô tả | Cho phép người dùng đăng bài viết | | |
| Luồng sự kiện |  | Tác nhân | Phản hồi hệ thống |
|  | 1 | Chọn chức năng đăng bài |  |
|  | 2 |  | Hiển thị form đăng bài |
|  | 3 | Nhập thông tin |  |
|  | 4 | Nhấn nút đăng bài |  |
|  | 5 |  | Hệ thống xác nhận thông tin. Nếu hợp lệ đưa ra thông báo thành công |
|  | 6 |  | Hiển thị bài đăng cho người dùng |
| Luồng thay thế và các ngoại lệ |  |  | Nếu dữ liệu không thành công. Hệ thống hiển thị thông báo và yêu cầu đăng bài lại |
| Trạng  thái  hệ thống trước khi thực hiện usecase | Đứng ở màn hình chính, các chức năng được hiển thị. | | |
| Trạng  thái  hệ thống sau khi thực hiện usecase | Nếu use case thành công, người dùng sẽ được chuyển về màn hình chính và hiển thị bài viết mới. | | |

1. **Xóa bài**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Mã Usecase | UC08 | | |
| Tên Usecase | Usecase Xóa bài viết | | |
| Tác nhân | Người dùng | | |
| Mô tả | Cho phép người dùng xóa một bài viết của mình. | | |
| Luồng sự kiện |  | Tác nhân | Phản hồi hệ thống |
|  | 1 | Tìm đến bài viết muốn xóa, nhấn vào biểu tượng ba chấm |  |
|  | 2 |  | Hiển thị hộp thoại |
|  | 3 | Click vào xóa bài viết |  |
|  | 4 |  | Hệ thống xác nhận thông tin và xử lý |
|  | 5 |  | Cập nhật lại cho người dùng. |
| Luồng thay thế và các ngoại lệ |  |  | Không |
| Trạng  thái  hệ thống trước khi thực hiện usecase | Đứng ở màn hình chính, các chức năng được hiển thị. | | |
| Trạng  thái  hệ thống sau khi thực hiện usecase | Nếu use case thành công, người dùng sẽ được chuyển về màn hình chính và thông tin các bài viết được cập nhật. | | |

1. **Thích bài viết**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Mã Usecase | UC09 | | |
| Tên Usecase | Usecase Thích bài viết | | |
| Tác nhân | Người dùng | | |
| Mô tả | Cho phép người dùng thích một bài viết trên website | | |
| Luồng sự kiện |  | Tác nhân | Phản hồi hệ thống |
| 1 | Tìm đến bài viết muốn thích, nhấn vào biểu tượng hình trái tim |  |
| 2 |  | Hệ thống sẽ xử lý và lưu dữ liệu vào CSDL. |
| 3 |  | Biểu tượng trái tim sẽ chuyển sang màu đỏ và số người thích tại bài viết sẽ được cập nhật. |
| Luồng thay thế và các ngoại lệ |  |  | Không |
| Trạng  thái  hệ thống trước khi thực hiện usecase | Đứng ở màn hình xem bài viết, các chức năng được hiển thị. | | |
| Trạng  thái  hệ thống sau khi thực hiện usecase | Nếu use case thành công, Hiển thị biểu tượng trái tim và cập nhật số người thích. | | |

1. **Bình luận bài viết**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Mã Usecase | UC10 | | |
| Tên Usecase | Usecase Bình luận bài viết | | |
| Tác nhân | Người dùng | | |
| Mô tả | Cho phép người dùng bình luận vào một bài viết. | | |
| Luồng sự kiện |  | Tác nhân | Phản hồi hệ thống |
|  | 1 | Tìm đến bài viết muốn bình luận, Click vào ô bình luận |  |
|  | 2 |  | Hiển thị form bình luận |
|  | 3 | Viết bình luận và nhấn nút enter |  |
|  | 4 |  | Hệ thống sẽ xử lý và lưu dữ liệu vào CSDL |
|  | 5 |  | Bình luận sẽ được hiển thị bên dưới bài viết. |
| Luồng thay thế và các ngoại lệ |  |  | Nếu không thành công, sẽ hiển thị bình luận bài viết thất bại. |
| Trạng  thái  hệ thống trước khi thực hiện usecase | Đứng ở màn hình chính, các chức năng được hiển thị. | | |
| Trạng  thái  hệ thống sau khi thực hiện usecase | Nếu use case thành công, dữ liệu bình luận của bài viết sẽ được cập nhật. | | |

1. **Báo cáo bài viết**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Mã Usecase | UC11 | | |
| Tên Usecase | Usecase báo cáo bài viết | | |
| Tác nhân | Người dùng | | |
| Mô tả | Cho phép người dùng báo cáo bài viết của người khác. | | |
| Luồng sự kiện |  | Tác nhân | Phản hồi hệ thống |
|  | 1 | Tại bài viết của người dùng. Click vào báo cáo . |  |
|  | 2 |  | Hiển thị hộp thoại |
|  | 3 | Nhập thông tin và Enter. |  |
|  | 4 |  | Hệ thống xử lý và lưu vào csdl |
|  | 5 |  | Hiển thị thông báo báo cáo thành công. |
| Luồng thay thế và các ngoại lệ |  |  | Không |
| Trạng  thái  hệ thống trước khi thực hiện usecase | Đứng ở màn hình xem bài viết, các chức năng được hiển thị. | | |
| Trạng  thái  hệ thống sau khi thực hiện usecase | Nếu use case thành công.Hiển thị thông báo báo cáo thành công . | | |

1. **Thích Story**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Mã Usecase | UC12 | | |
| Tên Usecase | Usecase Thích Story | | |
| Tác nhân | Người dùng | | |
| Mô tả | Use case mô tả cách người dùng thích một bài viết trên website | | |
| Luồng sự kiện |  | Tác nhân | Phản hồi hệ thống |
|  | 1 | Tìm đến bài đăng story muốn thích, nhấn vào biểu tượng hình trái tim |  |
|  | 2 |  | Hệ thống sẽ xử lý và lưu dữ liệu vào CSDL. |
|  | 3 |  | Biểu tượng trái tim sẽ chuyển sang màu đỏ và số người thích tại story sẽ được cập nhật. |
| Luồng thay thế và các ngoại lệ |  |  | Không |
| Trạng  thái  hệ thống trước khi thực hiện usecase | Đứng ở màn hình xem story , các chức năng được hiển thị. | | |
| Trạng  thái  hệ thống sau khi thực hiện usecase | Nếu use case thành công, Hiển thị biểu tượng trái tim và cập nhật số người thích. | | |

1. **Xem trang cá nhân người dùng khác**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Mã Usecase | UC13 | | |
| Tên Usecase | Usecase Xem trang cá nhân người dùng khác | | |
| Tác nhân | Người dùng | | |
| Mô tả | Cho phép người dùng xem chi tiết trang cá nhân của người dùng khác | | |
| Luồng sự kiện |  | Tác nhân | Phản hồi hệ thống |
|  | 1 | Click vào biểu tượng ảnh đại diện người dùng. |  |
|  | 2 |  | Hệ thống xử lý và trả dữ liệu. |
|  | 3 |  | Chuyển đến trang cá nhân của người dùng và hiển thị thông tin. |
| Luồng thay thế và các ngoại lệ |  |  | Không |
| Trạng  thái  hệ thống trước khi thực hiện usecase | Đứng ở trang bất kì, các chức năng của trang đấy được hiển thị. | | |
| Trạng  thái  hệ thống sau khi thực hiện usecase | Nếu use case thành công, Chuyển đến trang cá nhân của người dùng và hiển thị thông tin. | | |

1. **Xem trang cá nhân của mình**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Mã Usecase | UC14 | | |
| Tên Usecase | Usecase Xem trang cá nhân của mình | | |
| Tác nhân | Người dùng | | |
| Mô tả | Cho phép người dùng xem chi tiết trang cá nhân của mình. | | |
| Luồng sự kiện |  | Tác nhân | Phản hồi hệ thống |
|  | 1 | Click vào nút có ảnh đại diện và tên của mình. |  |
|  | 2 |  | Hệ thống xử lý và trả dữ liệu. |
|  | 3 |  | Chuyển đến trang cá nhân của mình và hiển thị thông tin. |
| Luồng thay thế và các ngoại lệ |  |  | Không |
| Trạng  thái  hệ thống trước khi thực hiện usecase | Đứng ở màn hình chính, các chức năng được hiển thị. | | |
| Trạng  thái  hệ thống sau khi thực hiện usecase | Nếu use case thành công, Chuyển đến trang cá nhân của mình và hiển thị thông tin. | | |

1. **Thay đổi ảnh đại diện**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Mã Usecase | UC15 | | |
| Tên Usecase | Usecase Thay đổi ảnh đại diện | | |
| Tác nhân | Người dùng | | |
| Mô tả | Cho phép người dùng thay đổi ảnh đại diện theo mong muốn. | | |
| Luồng sự kiện |  | Tác nhân | Phản hồi hệ thống |
| 1 | Tại trang cá nhân của mình. Click vào nút chỉnh sửa thông tin. |  |
| 2 |  | Hiển thị form |
| 3 | Người dùng nhấn vào biểu tượng máy ảnh tại ảnh đại diện của mình. |  |
| 4 |  | Cửa sổ chọn ảnh sẽ được hiển thị |
| 5 | Chọn ảnh. |  |
| 6 | Nhấn Save. |  |
| 7 |  | Hệ thống xử lý và lưu dữ liệu. |
| 8 |  | Hiển thị ảnh đại diện cho người dùng. |
| Luồng thay thế và các ngoại lệ |  |  | Không |
| Trạng  thái  hệ thống trước khi thực hiện usecase | Đứng ở trang các nhân, các chức năng được hiển thị. | | |
| Trạng  thái  hệ thống sau khi thực hiện usecase | Nếu use case thành công, Hiển thị ảnh đại diện cho người dùng. | | |

1. **Thay đổi ảnh bìa**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Mã Usecase | UC16 | | |
| Tên Usecase | Usecase Thay đổi ảnh bìa | | |
| Tác nhân | Người dùng | | |
| Mô tả | Cho phép người dùng thay đổi ảnh bìa theo mong muốn. | | |
| Luồng sự kiện |  | Tác nhân | Phản hồi hệ thống |
| 1 | Tại trang cá nhân của mình. Click vào nút chỉnh sửa thông tin. |  |
| 2 |  | Hiển thị form |
| 3 | Người dùng nhấn vào biểu tượng máy ảnh tại ảnh bài của mình. |  |
| 4 |  | Cửa sổ chọn ảnh sẽ được hiển thị |
| 5 | Chọn ảnh. |  |
| 6 | Nhấn Save. |  |
| 7 |  | Hệ thống xử lý và lưu dữ liệu. |
| 8 |  | Hiển thị ảnh bìa cho người dùng. |
| Luồng thay thế và các ngoại lệ |  |  | Không |
| Trạng  thái  hệ thống trước khi thực hiện usecase | Đứng ở trang các nhân, các chức năng được hiển thị. | | |
| Trạng  thái  hệ thống sau khi thực hiện usecase | Nếu use case thành công, Hiển thị ảnh bìa cho người dùng. | | |

1. **Chỉnh sửa thông tin cá nhân**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Mã Usecase | UC17 | | |
| Tên Usecase | Usecase Chỉnh sửa thông tin cá nhân | | |
| Tác nhân | Người dùng | | |
| Mô tả | Cho phép người dùng thay đổi ảnh bìa theo mong muốn. | | |
| Luồng sự kiện |  | Tác nhân | Phản hồi hệ thống |
| 1 | Tại trang cá nhân của mình. Click vào nút chỉnh sửa thông tin. |  |
| 2 |  | Hiển thị form |
| 3 | Nhập thông tin muốn chỉnh sửa ở các trường dữ liệu có sẵn. |  |
| 4 | Nhấn Save |  |
| 6 |  | Hệ thống xử lý và lưu dữ liệu. |
| 7 |  | Cập nhật và hiển thị thông tin đã thay đổi. |
| Luồng thay thế và các ngoại lệ |  |  | Không |
| Trạng  thái  hệ thống trước khi thực hiện usecase | Đứng ở trang các nhân, các chức năng được hiển thị. | | |
| Trạng  thái  hệ thống sau khi thực hiện usecase | Nếu use case thành công, Hiển thị ảnh bìa cho người dùng. | | |

1. **Gửi lời mời kết bạn**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Mã Usecase | UC18 | | |
| Tên Usecase | Usecase Gửi lời mời kết bạn | | |
| Tác nhân | Người dùng | | |
| Mô tả | Cho phép người dùng gửi lời mời kết bạn với một tài khoản khác. | | |
| Luồng sự kiện |  | Tác nhân | Phản hồi hệ thống |
|  | 1 | -   Tại trang cá nhân của tài khoản đó. Click vào nút Kết bạn.  -   Tại chức năng  gợi ý kết bạn người dung nhấn nút kết bạn |  |
|  | 2 |  | Hệ thống xử lý và lưu dữ liệu vào CSDL. |
|  | 3 |  | Nút kết bạn sẽ chuyển thành nút huỷ kết bạn. |
| Luồng thay thế và các ngoại lệ |  |  | Không |
| Trạng  thái  hệ thống trước khi thực hiện usecase | -   Đứng ở trang cá nhân của người dùng, các chức năng ở trang cá nhân được hiển thị.  -   Đứng ở màn hình chính, các chức năng được hiển thị. | | |
| Trạng  thái  hệ thống sau khi thực hiện usecase | Nếu use case thành công, Nút kết bạn sẽ chuyển thành nút huỷ kết bạn. | | |

1. **Chấp nhận lời mời kết bạn**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Mã Usecase | UC019 | | |
| Tên Usecase | Usecase Chấp nhận kết bạn | | |
| Tác nhân | Người dùng | | |
| Mô tả | Cho phép người dùng chấp nhận lời mời kết bạn với một tài khoản khác. | | |
| Luồng sự kiện |  | Tác nhân | Phản hồi hệ thống |
|  | 1 | Tại thông báo, Click vào lời mời kết bạn. |  |
|  | 2 |  | Hiển thị danh sách |
|  | 3 | Click vào nút chấp nhận. |  |
|  | 4 |  | Hệ thống xử lý và lưu dữ liệu vào hệ thống. |
|  | 5 |  | Tài khoản sẽ được bổ sung vào danh sách bạn bè của người dùng. |
| Luồng thay thế và các ngoại lệ |  |  | Không |
| Trạng  thái  hệ thống trước khi thực hiện usecase | Đứng ở màn hình thông báo, các chức năng được hiển thị. | | |
| Trạng  thái  hệ thống sau khi thực hiện usecase | Nếu use case thành công, danh sách bạn bè của người dùng sẽ được cập nhật. | | |

1. **Hủy lời mời kết bạn**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Mã Usecase | UC20 | | |
| Tên Usecase | Usecase Xóa lời mời kết bạn | | |
| Tác nhân | Người dùng | | |
| Mô tả | Cho phép người dùng không chấp nhận kết bạn với tài khoản khác | | |
| Luồng sự kiện |  | Tác nhân | Phản hồi hệ thống |
|  | 1 | Tại thông báo, click vào lời mời kết bạn. |  |
|  | 2 |  | Hiển thị danh sách |
|  | 3 | Click vào xóa lời mời. |  |
|  | 4 |  | Hệ thống xử lý và cập nhật dữ liệu vào hệ thống. |
|  | 5 |  | Danh sách lời mời kết bạn của người dùng sẽ được cập nhật. |
| Luồng thay thế và các ngoại lệ |  |  | Không |
| Trạng  thái  hệ thống trước khi thực hiện usecase | Đứng ở trang xem danh sách gửi lời mời kết bnaj , các chức năng về trang xem danh sách lời mời kết bạn được hiển thị. | | |
| Trạng  thái  hệ thống sau khi thực hiện usecase | Nếu use case thành công, danh sách lời mời kết bạn của người dùng sẽ được cập nhật. | | |

1. **Xem danh sách bạn bè**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Mã Usecase | UC21 | | |
| Tên Usecase | Usecase Xem danh sách bạn bè | | |
| Tác nhân | Người dùng | | |
| Mô tả | Cho phép người dùng xem những bạn bè mình đã kết bạn. | | |
| Luồng sự kiện |  | Tác nhân | Phản hồi hệ thống |
|  | 1 | Tại trang cá nhân của mình. Click vào nút xem danh sách bạn bè. |  |
|  | 2 |  | Hệ thống xử lý và gửi dữ liệu. |
|  | 3 |  | Chuyển đến trang xem danh sách bạn bè |
|  | 4 |  | Hiển thị danh sách bạn bè cho người dùng. |
| Luồng thay thế và các ngoại lệ |  |  | Không |
| Trạng  thái  hệ thống trước khi thực hiện usecase | Đứng ở trang các nhân, các chức năng được hiển thị. | | |
| Trạng  thái  hệ thống sau khi thực hiện usecase | Nếu use case thành công, Hiển thị danh sách bạn bè cho người dùng. | | |

1. **Xóa bạn bè**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Mã Usecase | UC22 | | |
| Tên Usecase | Usecase Xóa bạn bè | | |
| Tác nhân | Người dùng | | |
| Mô tả | Cho phép người dùng hủy bạn bè với một tài khoản khác. | | |
| Luồng sự kiện |  | Tác nhân | Phản hồi hệ thống |
|  | 1 | - Tại danh sách bạn bè, tìm đến bạn bè muốn hủy kết bạn |  |
|  | 2 | Click vào huỷ kết bạn. |  |
|  | 3 |  | Hệ thống xử lý và cập nhật dữ liệu vào hệ thống. |
|  | 4 |  | Danh sách bạn bè của người dùng sẽ được cập nhật. |
| Luồng thay thế và các ngoại lệ |  |  | Không |
| Trạng  thái  hệ thống trước khi thực hiện usecase | Đứng ở trang xem danh sách bạn bè, các chức năng về trang xem danh sách bạn bè được hiển thị. | | |
| Trạng  thái  hệ thống sau khi thực hiện usecase | Nếu use case thành công, danh sách bạn bè của người dùng sẽ được cập nhật. | | |

1. **Xem gợi ý kết bạn**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Mã Usecase | UC23 | | |
| Tên Usecase | Usecase Xem gợi ý kết bạn | | |
| Tác nhân | Người dùng | | |
| Mô tả | Cho phép người dùng xem những người có thể kết bạn | | |
| Luồng sự kiện |  | Tác nhân | Phản hồi hệ thống |
|  | 1 | Người dùng đăng nhập thành công sẽ được chuyển đến trang chủ. |  |
|  | 2 |  | Hệ thống xử lý và tải dữ liệu lên. |
|  | 3 |  | Danh  sách  gợi  ý  người  dùng  sẽ được  tải  lên ngẫu nhiên và hiển thị trong phần gợi ý kết bạn. |
| Luồng thay thế và các ngoại lệ |  |  | Không |
| Trạng  thái  hệ thống trước khi thực hiện usecase | Đứng ở màn hình chính, các chức năng được hiển thị. | | |
| Trạng  thái  hệ thống sau khi thực hiện usecase | Nếu use case thành công, người dùng sẽ được chuyển đến trang chủ và hiển thị các gợi ý kết bạn. | | |

1. **Xem danh sách lời mời kết bạn**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Mã Usecase | UC24 | | |
| Tên Usecase | Usecase Xem danh sách lời mời kết bạn | | |
| Tác nhân | Người dùng | | |
| Mô tả | Cho phép người dùng xem tất cả những người đã gửi lời mời kết bạn với mình | | |
| Luồng sự kiện |  | Tác nhân | Phản hồi hệ thống |
|  | 1 | Tại màn hình chính, người dùng nhấn vào biểu tượng thông báo |  |
|  | 2 |  | Hệ thống xử lý và tải dữ liệu lên. |
|  | 3 |  | Người dùng sẽ được chuyển đến trang thông báo. |
|  | 4 | Click vào xem danh sách lời mời kết bạn |  |
|  | 5 |  | Hệ thống xử lý và gửi dữ liệu lên. |
|  | 6 |  | Hiển thị danh sách cho người dùng. |
| Luồng thay thế và các ngoại lệ |  |  | Không |
| Trạng  thái  hệ thống trước khi thực hiện usecase | Đứng ở màn hình chính, các chức năng được hiển thị. | | |
| Trạng  thái  hệ thống sau khi thực hiện usecase | Nếu use case thành công, Hiển thị danh sách gửi lời mời cho người dùng. | | |

1. **Xem thông báo các tương tác**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Mã Usecase | UC25 | | |
| Tên Usecase | Usecase Xem thông báo các tương tác | | |
| Tác nhân | Người dùng | | |
| Mô tả | Use case thông báo cho người dùng biết những ai đã tương tác bài viết của mình. | | |
| Luồng sự kiện |  | Tác nhân | Phản hồi hệ thống |
|  | 1 | Tại màn hình chính, người dùng nhấn vào biểu tượng thông báo |  |
|  | 2 |  | Hệ thống xử lý và tải dữ liệu lên. |
|  | 3 |  | Người dùng sẽ được chuyển đến trang thông báo. |
|  | 4 | Click vào tương tác |  |
|  | 5 |  | Hệ thống xử lý và gửi dữ liệu lên. |
|  | 6 |  | Hiển thị danh sách các tương tác. |
| Luồng thay thế và các ngoại lệ |  |  | Không |
| Trạng  thái  hệ thống trước khi thực hiện usecase | Đứng ở màn hình chính, các chức năng được hiển thị. | | |
| Trạng  thái  hệ thống sau khi thực hiện usecase | Nếu use case thành công, Hiển thị danh sách các tương tác. | | |

1. **Xem thông báo tin nhắn**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Mã Usecase | UC26 | | |
| Tên Usecase | Usecase Xem thông báo tin nhắn | | |
| Tác nhân | Người dùng | | |
| Mô tả | Use case thông báo cho người dùng biết ai muốn nhắn tin đến mình. | | |
| Luồng sự kiện |  | Tác nhân | Phản hồi hệ thống |
|  | 1 | Tại màn hình chính, người dùng nhấn vào biểu tượng thông báo |  |
|  | 2 |  | Hệ thống xử lý và tải dữ liệu lên. |
|  | 3 |  | Người dùng sẽ được chuyển đến trang thông báo. |
|  | 4 | Click vào tin nhắn |  |
|  | 5 |  | Hệ thống xử lý và gửi dữ liệu lên. |
|  | 6 |  | Hiển thị thông báo tin nhắn đến mình. |
| Luồng thay thế và các ngoại lệ |  |  | Không |
| Trạng  thái  hệ thống trước khi thực hiện usecase | Đứng ở màn hình chính, các chức năng được hiển thị. | | |
| Trạng  thái  hệ thống sau khi thực hiện usecase | Nếu use case thành công, Hiển thị thông báo tin nhắn đến mình. | | |

1. **Nhắn tin**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Mã Usecase | UC27 | | |
| Tên Usecase | Usecase nhắn tin | | |
| Tác nhân | Người dùng | | |
| Mô tả | Cho phép người dùng nhắn tin với tài khoản khác | | |
| Luồng sự kiện |  | Tác nhân | Phản hồi hệ thống |
|  | 1 | Click vào messages. |  |
|  | 2 |  | Hiển thị danh sách bạn bè |
|  | 3 | Click vào bạn bè muốn nhắn tin |  |
|  | 4 |  | Chuyển đến trang hộp thoại. |
|  | 5 | Người dùng nhập tin nhắn và nhấn Enter. |  |
|  | 6 |  | Hệ thống xử lý và lưu vào dữ liệu |
|  | 7 |  | Hiển thị tin nhắn cho người dùng |
| Luồng thay thế và các ngoại lệ |  |  | Không. |
| Trạng  thái  hệ thống trước khi thực hiện usecase | Đứng ở màn hình chính, các chức năng được hiển thị. | | |
| Trạng  thái  hệ thống sau khi thực hiện usecase | Nếu use case thành công, tin nhắn hiển thị trên màn hình giao diện. | | |

1. **Đổi mật khẩu**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Mã Usecase | UC28 | | |
| Tên Usecase | Usecase Đổi mật khẩu | | |
| Tác nhân | Người dùng | | |
| Mô tả | Cho phép người dùng đổi mật khẩu tài khoản hiện tại của mình. | | |
| Luồng sự kiện |  | Tác nhân | Phản hồi hệ thống |
| 1 | Tại màn hình chính, người dùng Click vào cài đặt. |  |
| 2 |  | Chuyển đến trang cài đặt |
| 3 |  | Hiển thị thông tin trang. |
| 4 | Click vào Đổi mật khẩu. |  |
| 5 |  | Hiển thị form các trường dữ liệu. |
| 6 | Nhập thông tin các trường dữ liệu và gửi |  |
| 7 |  | Hệ thống xử lý và cập nhật csdl |
|  | 8 |  | Hiển thị thông báo thành công. |
| Luồng thay thế và các ngoại lệ |  |  | Nếu không thành công, xuất hiện thông báo không thành công. |
| Trạng  thái  hệ thống trước khi thực hiện usecase | Đứng ở màn hình chính, các chức năng được hiển thị. | | |
| Trạng  thái  hệ thống sau khi thực hiện usecase | Nếu use case thành công, Hiển thị thông báo thành công. | | |

1. **Chuyển chế độ sáng tối**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Mã Usecase | UC29 | | |
| Tên Usecase | Usecase Chuyển chế độ sáng tối | | |
| Tác nhân | Người dùng | | |
| Mô tả | Cho phép người dùng thay đổi giao diện qua màu trắng hoặc đen. | | |
| Luồng sự kiện |  | Tác nhân | Phản hồi hệ thống |
|  | 1 | Tại màn hình chính, người dùng Click vào cài đặt. |  |
|  | 2 |  | Chuyển đến trang cài đặt |
|  | 3 |  | Hiển thị thông tin trang. |
|  | 4 | Click vào chế độ Dark/Light |  |
|  | 5 |  | Hệ thống xử lý. |
|  |  |  | Hiển thị giao diện màu trăng nếu đang màu đen và ngược lại. |
| Luồng thay thế và các ngoại lệ |  |  | Không. |
| Trạng  thái  hệ thống trước khi thực hiện usecase | Đứng ở màn hình chính, các chức năng được hiển thị. | | |
| Trạng  thái  hệ thống sau khi thực hiện usecase | Nếu use case thành công, Hiển thị giao diện màu trắng hoặc màu đen. | | |

1. **Tìm kiếm**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Mã Usecase | UC30 | | |
| Tên Usecase | Usecase Tìm kiếm | | |
| Tác nhân | Người dùng | | |
| Mô tả | Use case mô tả cách người dùng tìm kiếm thông tin . | | |
| Luồng sự kiện |  | Tác nhân | Phản hồi hệ thống |
|  | 1 | Tại màn hình chính, người dùng nhấn vào  tìm kiếm. |  |
|  | 2 |  | Chuyển đến trang tìm kiếm |
|  | 3 |  | Hiển thị form cho người dung nhập thông tin |
|  | 4 | Nhập thông tin rồi nhấn Enter. |  |
|  | 5 |  | Hệ thống xử lý và trả dữ liệu. |
| Luồng thay thế và các ngoại lệ |  |  | Nếu thông tin cần tìm không tồn tại, hệ thống sẽ hiển thị không tìm thấy. |
| Trạng  thái  hệ thống trước khi thực hiện usecase | Đứng ở màn hình chính, các chức năng được hiển thị. | | |
| Trạng  thái  hệ thống sau khi thực hiện usecase | Nếu use case thành công, người dùng sẽ được chuyển đến trang kết quả tìm kiếm. | | |