**TÀI LIỆU MÔ TẢ LUỒNG NGHIỆP VỤ**

# Mô tả nghiệp vụ

# Nghiệp vụ quản lý câu hỏi

## Đặt câu hỏi



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **STT** | **Tên** | **Mô tả** |
| 1 | Đặt câu hỏi | Người dùng thực hiện đặt câu hỏi trên hệ thống:   * Nội dung câu hỏi * Loại đáp án   + Trắc nghiệm   + Điền đáp số vào ô trống   + Kết hợp cả trắc nghiệm và lựa chọn kết quả * Lựa chọn tỉ lệ ăn/thua:   + Chơi vui: không tính ăn thua   + Đặt tỉ lệ ăn thua 1/3, 2/4 cho từng phương án trả lời * Ngày kết thúc trả lời câu hỏi * Tiền cá cược cho mỗi câu hỏi   + Loại tiền:     - Xu     - Vàng   + Lượng tiền:     - Cố định một mức giá     - Cho người chơi tự đặt cược (tối đa mức cược là bao nhiêu) |
| 2 | Kiểm tra tính hợp lệ của câu hỏi | Hệ thống thực hiện kiểm tra tính hợp lệ của câu hỏi:   * Mức tiền cá cược quy định phải thoải mãn:   + Nếu chơi bằng Xu:     - Trong trường hợp xấu nhất có 10 người chơi thắng, thì người đặt câu hỏi vẫn có khả năng chi trả   + Nếu chơi bằng Vàng:     - Trong trường hợp xấu nhất có 100 người chơi thắng, thì người đặt câu hỏi vẫn có khả năng chi trả |
| 3 | Lựa chọn chia sẻ | Người đặt câu hỏi thực hiện lựa chọn các phương án chia sẻ:   * Chia sẻ câu hỏi trên tường Facebook của mình * Chia sẻ chính xác cho bạn bè, nhóm bạn bè (sẽ tạo notification đối với những người này trên facebook) |
| 4 | Đăng câu hỏi | Hệ thống đăng câu hỏi |

## Trả lời câu hỏi



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **STT** | **Tên** | **Mô tả** |
| 1 | Trả lời câu hỏi | Người chơi thực hiện trả lời câu hỏi, tùy theo dạng câu hỏi mà người chơi lựa chọn đáp án tương ứng   * Dạng câu hỏi trắc nghiệm * Dạng câu hỏi tự luận (điền kết quả)   Lựa chọn tiền cược |
| 2 | Kiểm tra tính hợp lệ của đáp án | Hệ thống kiểm tra tính hợp lệ của phương án trả lời   * Nếu thua, thì người chơi có đủ tiền trong tài khoản để trả không? |
| 3 | Ghi nhận câu trả lời | Hệ thống thực hiện ghi nhận câu trả lời:   * Tự động tạm thời trừ tiền của người chơi, trong trường hợp người chơi thua cuộc * Tự động tạm thời trừ tiền của người đặt câu hỏi, trong trường hợp người đặt câu hỏi thua cuộc |

## Tổng kết



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **STT** | **Tên** | **Mô tả** |
| 1 | Hệ thống yêu cầu người đặt câu hỏi cập nhật đáp án | Người đặt câu hỏi có thể cập nhật đáp án cho câu hỏi của mình vào tất cả các thời điểm trước thời điểm kết thúc câu hỏi:   * Đáp án tại lúc đặt câu hỏi * Đáp án trước khi kết thúc câu hỏi * …   Nếu đến khi kết thúc câu hỏi mà người đặt câu hỏi không cập nhật kết quả, thì người đặt câu hỏi mặc định bị thua tất cả người chơi |
| 2 | Cập nhật đáp án | Cập nhật đáp án cho câu hỏi (trắc nghiệm và tự luận) |
| 3 | Tổng kết | Hệ thống thực hiện tổng kết câu hỏi, với 1 người tham gia chơi   * Nếu người chơi thắng: chuyển khoản tiền đã tạm trừ của người chơi và người đặt câu hỏi vào tài khoản người chơi * Nếu người chơi thua: chuyển khoản đã tạm trừ của người chơi và người đặt câu hỏi vào tài khoản người đặt câu hỏi |

# Nghiệp vụ quản lý tiền

## Định nghĩa các loại tiền và mức trao đổi

Phân ra thành 2 loại tiền:

* Tiền xu
* Tiền vàng

Chi tiết xem ở file: <QuanlyTien.xmind>

## Nghiệp vụ quản lý tiền để thu hút người chơi

Chi tiết xem ở file: <QuanlyTien.xmind>

# Nghiệp vụ mạng xã hội

## Thông báo tới người dùng

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **STT** | **Đối tượng** | **Nội dung** | **Mô tả** |
| 1 | Người trả lời | Mời tham gia câu hỏi | Khi có bạn bè mời tham gia câu hỏi |
| 2 | Người đặt câu hỏi | Có người trả lời câu hỏi |  |
| 3 | Người đặt câu hỏi | Cảnh báo sắp đến thời điểm tổng kết câu hỏi |  |
| 4 |  |  |  |
| 5 |  |  |  |

# Biểu đồ phân rã chức năng



# Biểu đồ use case



