**Đặc Tả Use Case**

1. **Use case Đăng ký đội bóng**

Mô tả: Use case này cho phép người đại diện đội bóng thực hiện đăng ký đội bóng của mình tham gia giải đấu

Actor chính: Người đại diện đội bóng

Actor phụ: không có

Tiền điều kiện:

+ Người đại diện đội bóng đăng nhập vào hệ thống với tài khoản được chứng thực

{tài khoản: đc cấp khi đội bóng vô địch giải đấu khu vực}

Hậu điều kiện:

+ Gửi mail thông báo kết quả đăng ký đội bóng

Luồng hoạt động

1. Người đại diện đội bóng chọn đăng ký đội bóng
2. Hệ thống yêu cầu Người đại diện đội bóng nhập tên đội bóng, tên sân bóng
3. Hệ thống yêu cầu xác nhận đồng ý theo luật lệ của giải đấu
4. Hệ thống yêu cầu nhập mật khẩu xác nhận
5. Hệ thống kiểm tra đội bóng đã đăng ký trước đó hay chưa
6. Hệ thống yêu cầu đăng ký cầu thủ đội bóng
7. Người đại diện đội thoát khỏi chức năng đăng ký

Luồng thay thế

* Ở bước 4 được nhập tối đa 3 lần

Luồng ngoại lệ

* Ở bước 4 Người đại diện đội bóng nhập sai mật khẩu quá 3 lần khóa tài khoản thông báo về mail
* Ở bước 5 nếu đội bóng đã đăng ký trước đó trả về thông báo thoát chức năng đăng ký điều hướng về trang chủ
* Ở bước 6 nếu Người đại diện đội bóng không đăng ký cầu thủ thì hệ thống trả về thông báo đăng ký không thành công và yêu cầu hoàn thành bước 6. Nếu quá 3 lần không hoàn thành xóa form đăng ký và yêu cầu đăng ký lại

1. **Use case lập lịch thi đấu vòng bảng**

Use case ID:

Mô tả: Cho phép admin tạo lịch đấu dựa trên các đội tuyển đã đăng ký đạt đủ điều kiện tham gia giải đấu

Actor chính: Admin

Actor phụ: Không có

Tiền điều kiện:

* Admin cần phải đăng nhập vào hệ thống
* Các đội đủ điều kiện tham gia giải đấu
* Đủ số lượng các đội tham gia giải đấu

Hậu điều kiện:

* Gửi email thông báo lịch thi đấu các đội

Luồng hoạt động:

1. Admin click vào mục “lập lịch thi đấu”
2. Hệ thống trả về form bảng thi đấu.
3. Hệ thống yêu cầu chọn các đội vào bảng tương ứng với bốc thăm vòng bảng
4. Hệ thống yêu cầu xác nhận bảng thi đấu.
5. Hệ thống tạo các cặp thi đấu ngẫu nhiên trong mỗi bảng.
6. Hệ thống yêu cầu điền ngày giờ thi đấu của các cặp trận.
7. Hệ thống kiểm tra ngày giờ của các cặp trận thi đấu có trùng không.
8. Admin chọn “tạo lịch thi đấu”
9. Hệ thống hiển thị lịch thi đấu do Admin vừa nhập và yêu cầu xác nhận hoặc hủy yêu cầu tạo lịch

Luồng thay thế:

1. Ở bước 7 nếu không trùng giờ thi đấu thì cho phép thực hiện bước 8
2. Ở bước 9 nếu Admin chọn “xác nhận yêu cầu” thì hệ thống lưu lịch thi đấu và hiện thị thông báo tạo lịch thi đấu thành công.

Luồng ngoại lệ:

1. Ở bước 4 nếu còn đội chưa được xếp bảng hệ thống sẽ thống báo lỗi yêu cầu chia bảng cho các đội đó. (Quay về bước 3)
2. Ở bước 7 nếu trùng giờ thi đấu thị hệ thống thông báo lỗi yêu cầu chỉnh sửa ngày giờ thi đấu. (Quay về bước 6)
3. Ở bước 9 nếu Admin chọn “hủy” thì hệ thống sẽ hủy form và quay về bước 3.

1. **Use case Ghi nhận kết quả trận đấu**

Use case ID:

Mô tả: Use case này cho phép admin ghi nhận kết quả của mỗi trận đấu. Giúp quản lý, báo cáo, theo giõi giải đấu.

Actor chính: Admin

Actor phụ: Không có

Tiền điều kiện:

* Trận đấu phải đã diễn ra và có kết quả hợp lệ.
* Phải đăng nhập vào hệ thống với vai trò là admin

Hậu điều kiện: Không có

Luồng hoạt động:

1. Admin chọn vào mục ghi kết quả trận đấu
2. Hệ thống hiển thị danh sách các cặp trận đấu
3. Admin chọn vào các cặp đấu cần cập nhật kết quả
4. Admin điền kết quả của trận đấu
5. Admin chọn “Lưu kết quả của trận đấu” để lưu dữ liệu.

Luồng thay thế: Không có luồng thay thế

Luồng ngoại lệ:

1. Ở bước 3 khi admin chọn vào cặp đấu đã có kết quả, hệ thống sẽ hiện thi thông báo cho người dùng biết họ đang chỉnh sửa một kết quả mới.
2. Ở bước 4 nếu admin điền sai hoặc không đầy đủ thông tin, hệ thống sẽ xuất ra thông báo yêu cầu người dùng điền đầy đủ các thông tin của trận đấu để tiếp tục.
3. **Use case tìm kiếm đội bóng**

Use case ID:

Mô tả: Use case này cho phép người dùng tìm kiếm các thông tin của đội bóng theo tên đội bóng hoặc sần nhà của đội bóng đó.

Actor chính: Người dùng

Actor phụ: Không có

Tiền điều kiện:

* Tất cả các đội bóng của giải đấu đã đăng ký thành công tham gia vào giải đấu.

Hậu điều kiện: Không có

Luộng hoạt động:

1. Người dùng chọn vào ô “tìm kiếm đội bóng”, nhập từ khóa theo tên đội bóng hoặc tên sân của đội bóng cần tìm. Sau đó chọn “ Tìm kiếm”
2. Hệ thống sẽ tìm kiếm với từ khóa và các option đi kèm
3. Hệ thống hiện thị danh sách kết quả phù hợp với từ khóa tìm kiếm của người dùng

Luồng thay thế:

1. Ở bước 2 nếu từ khóa không phù hợp với bất kỳ tên đội hoặc tên sân của đội bóng nào, hệ thống sẽ hiện thị thông báo “không có kết quả nào phù hợp”. Người dùng có thế tiếp tục tìm kiếm hoặc trở về trang chủ

Luồng ngoại lệ:

1. Ở bước 1 nếu từ khóa người dùng nhập có chứa ký tự không hợp lệ (!@#${}=%^&\*()) hệ thống sẽ yêu cầu người dùng nhập lại từ khóa để tìm kiếm