

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 CANIFA

GVHD: Ths.Nguyễn Thị Thanh Huyền
Nhóm - 2 - 20241IT6096005
Lớp:
Thành viên: Thùa Văn An - 2022601712
Nguyễn Khắc Minh Đức -
2022601685
Hoàng Ngọc Sơn Hà
Nguyễn Đại Dương

Hà nội, Năm 2024

LỜI MỞ ĐẦU

Thiết kế website bán hàng quần áo Canifa, tìm hiểu các yêu cầu cần thiết để website hoạt động tốt. Nghiên cứu các phương pháp tối ưu hệ thống website để đáp ứng nhu cầu của Công ty cổ phần Canifa. Các ưu tiên cần được thực hiện:

- Thu thập đầy đủ thông tin, yêu cầu, hiểu rõ các giới hạn khi tạo ra trang web bán hàng.
- Thiết kế cơ sở dữ liệu hiệu quả và an toàn.
- Có liên kết giữa người sử dụng và người quản lý cửa hàng.

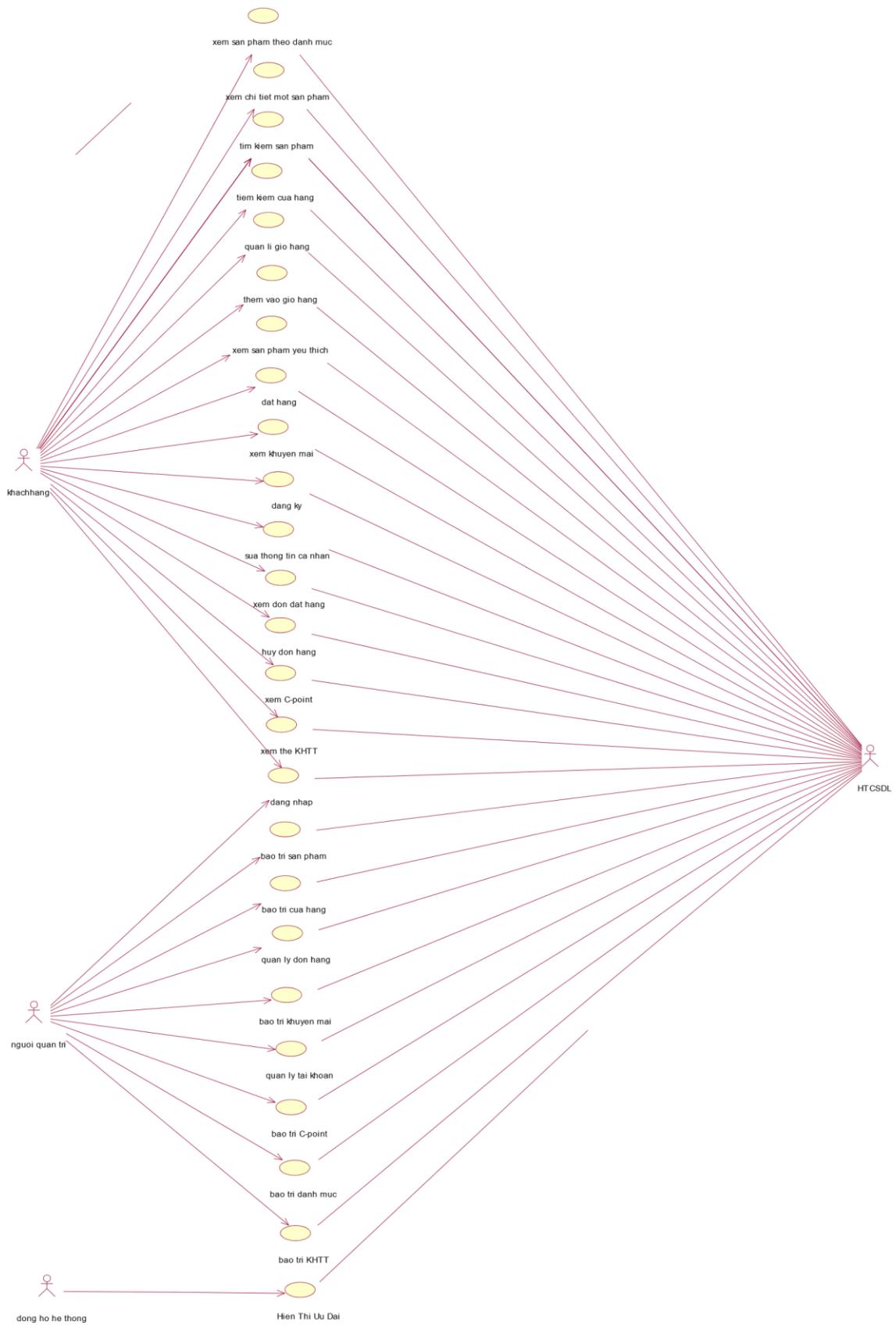
MỤC LỤC

CHƯƠNG 1. MÔ TẢ CHỨC NĂNG	5
1.1 Biểu đồ use case	5
1.1.1 Các use case phần front end	6
1.1.2 Các use case phần back end	7
1.2 Mô tả use case	7
1.2.1 Mô tả use case XemChiTietMotSP(Thùra Văn An).....	7
1.2.2 Mô tả use case bảo trì cửa hàng (Thùra Văn An)	8
1.2.3 Mô tả use case xem khuyến mại (Nguyễn Khắc Minh Đức).....	9
1.2.4 Mô tả use case bao tri khuyen mai(Nguyễn Khắc Minh Đức) ..	10
1.2.5 Mô tả use case DangNhap(Nguyễn Đại Dương).....	11
1.2.6 Mô tả use case quản lý đơn hàng (Nguyễn Đại Dương)	11
1.2.7 Mô tả use case xem đơn đặt hàng (Hoàng Ngọc Sơn Hà).....	13
1.2.8 Mô tả use case BaoTriSP(Hoàng Ngọc Sơn Hà)	13
CHƯƠNG 2. PHÂN TÍCH USE CASE	15
2.1 Phân tích use case	15
2.1.1 Phân tích use case XemChiTietMotSP(Thùra Văn An).....	15
2.1.2 Phân tích use case bảo trì cửa hàng (Thùra Văn An)	17
2.1.3 Phân tích use case xem khuyến mại (Nguyễn Khắc Minh Đức) 19	19
2.1.4 Phân tích use case bao tri khuyen mai(Nguyễn Khắc Minh Đức)	21
2.1.5 Phân tích use case DangNhap(Nguyễn Đại Dương).....	23

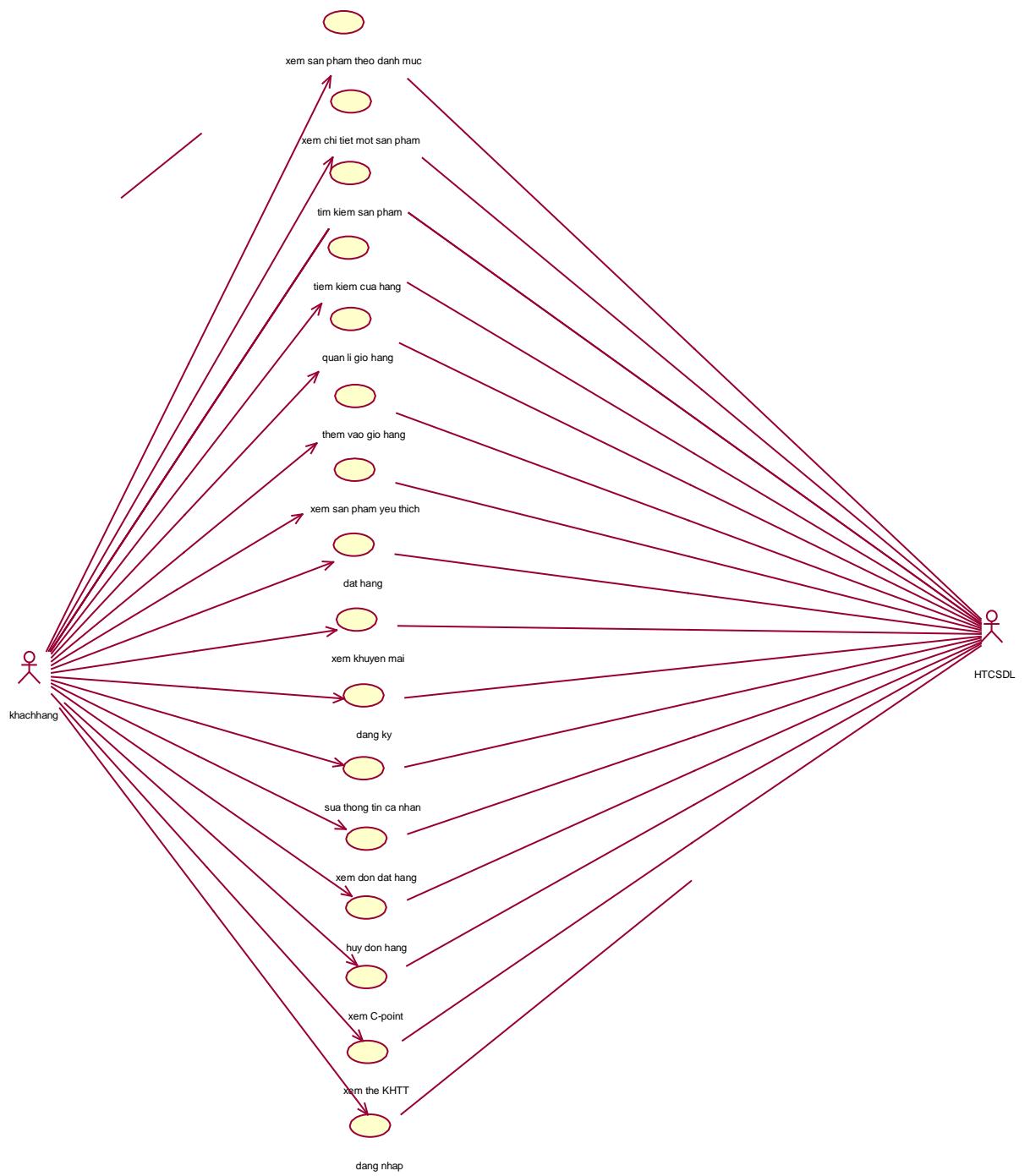
2.1.6 Phân tích use case quản lý đơn hàng (Nguyễn Đại Dương)	25
2.1.7 Phân tích use case xem đơn đặt hàng (Hoàng Ngọc Sơn Hà)...	28
2.1.8 Phân tích use case BaoTriSP(Hoàng Ngọc Sơn Hà)	29
2.2 Các biểu đồ tổng hợp.....	32
2.2.1 Biểu đồ các lớp Entity của hệ thống	32
2.2.2 Biểu đồ các lớp phân tích của hệ thống	33
CHƯƠNG 3. THIẾT KẾ GIAO DIỆN	34
3.1 Thiết kế màn hình	34
3.1.1 Giao diện use case XemChiTietMotSP (Thùa Văn An)	34
3.1.2 Giao diện use case Bảo trì cửa hàng (Thùa Văn An).....	35
3.1.3 Giao diện use case Xem khuyến mãi (Nguyễn Khắc Minh Đức)	37
3.1.4 Giao diện use case BaoTriKhuyenMai (Nguyễn Khắc Minh Đức)	38
3.1.5 Giao diện use case DangNhap(Nguyễn Đại Dương)	40
3.1.6 Giao diện use case HuyDonHang.....	42
3.1.7 Giao diện xem đơn đặt hàng(Hoàng Ngọc Sơn Hà).....	44
3.1.8 Giao diện use case BaoTriSP(Hoàng Ngọc Sơn Hà).....	46
3.2 Các biểu đồ tổng hợp.....	49
3.2.1 Biểu đồ điều hướng màn hình của nhóm use case chính	49
3.2.2 Biểu đồ điều hướng màn hình của nhóm use case thứ cấp	49

CHƯƠNG 1. MÔ TẢ CHỨC NĂNG

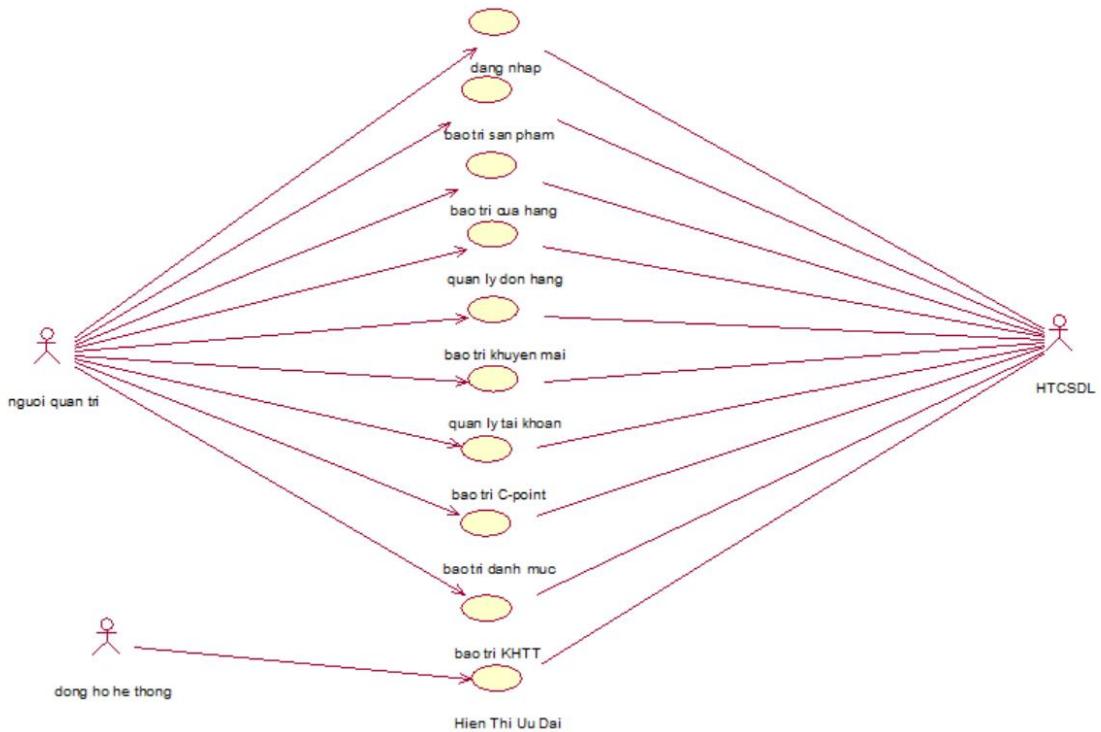
1.1 Biểu đồ use case



1.1.1 Các use case phần front end



1.1.2 Các use case phần back end



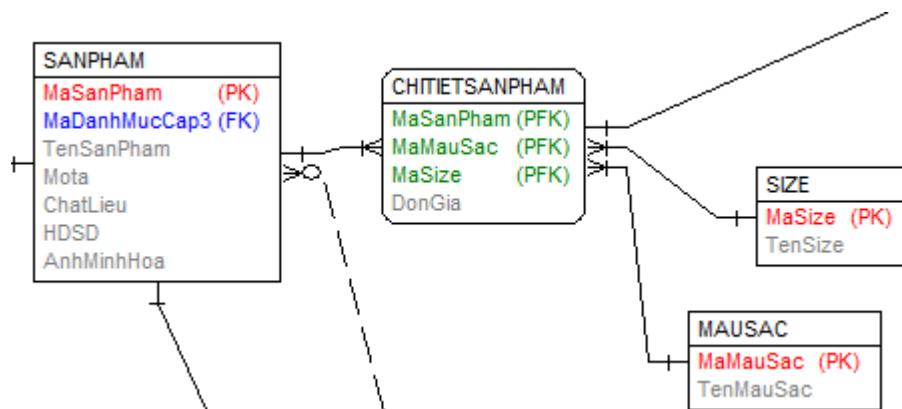
1.2 Mô tả use case

1.2.1 Mô tả use case XemChiTietMotSP(Thùa Văn An)

- **Luồng cơ bản:**

1. Use case này bắt đầu khi khách hàng kích vào tên 1 sản phẩm bất kì.
2. Hệ thống sẽ lấy ảnh minh họa ,tên sản phẩm, mã sản phẩm , mã màu sắc, tên màu sắc, kích thước, mô tả, chất liệu , hướng dẫn sử dụng , đơn giá từ bảng SANPHAM, CHITIETSANPHAM, SIZE và MAUSAC hiển thị lên màn hình. Use case kết thúc.

- **Dữ liệu liên quan:**



Hình 1.1 Bảng SANPHAM, CHITIETSANPHAM, SIZE, MAUSAC

1.2.2 Mô tả use case bảo trì cửa hàng (Thùra Văn An)

- Luồng cơ bản:**

1. Use case này bắt đầu khi người quản trị kích vào nút “cửa hàng” trên menu quản trị. Hệ thống lấy thông tin chi tiết của cửa hàng (mã cửa hàng, tên cửa hàng, địa chỉ, số điện thoại, giờ mở cửa, bản đồ) từ bảng CUAHANG trong cơ sở dữ liệu và hiển thị danh sách các cửa hàng lên màn hình.
2. Thêm cửa hàng:
 - a. Người quản trị kích vào nút “Thêm mới” trên cửa sổ danh sách cửa hàng. Hệ thống hiển thị màn hình yêu cầu nhập thông tin chi tiết cho cửa hàng (mã cửa hàng, tên cửa hàng, địa chỉ, số điện thoại, giờ mở cửa, bản đồ).
 - b. Người quản trị nhập thông tin tên cửa hàng, địa chỉ, số điện thoại, giờ mở cửa, bản đồ và kích vào nút “Tạo”. Hệ thống sẽ sinh một mã cửa hàng mới, tạo một cửa hàng trong bảng CUAHANG và hiển thị danh sách các cửa hàng đã được cập nhật.
2. Sửa cửa hàng:
 - a. Người quản trị kích vào nút “Sửa” trên một dòng cửa hàng. Hệ thống sẽ lấy thông tin cũ của cửa hàng được chọn gồm: mã cửa hàng, tên cửa hàng, địa chỉ, số điện thoại, giờ mở cửa, bản đồ từ bảng CUAHANG và hiển thị lên màn hình.
 - b. Người quản trị nhập thông tin mới cho cửa hàng: tên cửa hàng, địa chỉ, số điện thoại, giờ mở cửa, bản đồ và kích vào nút “Cập nhật”. Hệ thống sẽ sửa thông tin của cửa hàng được chọn trong bảng CUAHANG và hiển thị danh sách cửa hàng đã cập nhật.
3. Xóa cửa hàng:
 - a. Người quản trị kích vào nút “Xóa” trên một dòng cửa hàng. 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 cửa hàng được chọn khỏi bảng CUAHANG và hiển thị danh sách các cửa hàng đã cập nhật. Use case kết thúc.

- **Dữ liệu liên quan:**

CUAHANG			
MaCuaHang	Char(10)	NN	(PK)
TenCuaHang	NVarChar(100)	NN	
SDT	Char(11)	NN	
DiaChi	NVarChar(100)	NN	
GioMoCua	NVarChar(100)	NN	
BanDo	Image	NN	

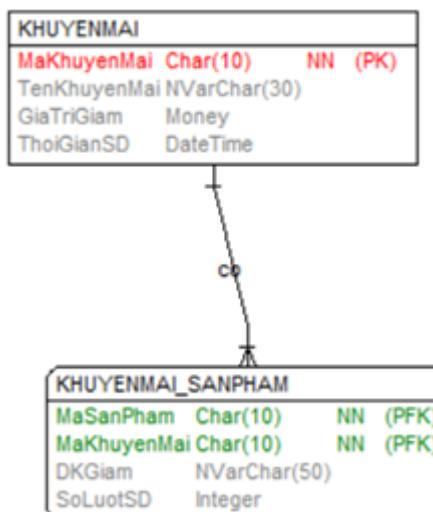
Hình 1.2 Bảng CUAHANG

1.2.3 Mô tả use case xem khuyến mại (Nguyễn Khắc Minh Đức)

- Luồng cơ bản:

1. Use case bắt đầu khi khách hàng kích vào mục khuyến mại trên menu. Hệ thống sẽ lấy tên khuyến mại, giá trị giảm, thời gian sử dụng từ bảng KHUYENMAI
2. Khách hàng kích vào 1 tên khuyến mại hệ thống sẽ lấy mã khuyến mại, mã sản phẩm, tên khuyến mại, thời hạn sử dụng, điều kiện giảm, giá trị giảm, số lần sử dụng từ bảng KHUYENMAI, KHUYENMAI_SANPHAM.
3. Use case kết thúc

- Dữ liệu liên quan:



Hình 1.3 Bảng KHUYENMAI,KHUYENMAI_SANPHAM

1.2.4 Mô tả use case bao tri khuyen mai(Nguyễn Khắc Minh Đức)

- Luồng cơ bản:

1. Use case này bắt đầu khi người quản trị kích vào nút “khuyến mại” trên menu quản trị. Hệ thống sẽ lấy ra mã khuyến mại, tên khuyến mại, giá trị giảm, thời gian sử dụng từ bảng KHUYENMAI trong cơ sở dữ liệu hiển thị lên màn hình.
2. Thêm khuyến mại
 - a) Người quản trị kích vào nút “Thêm mới” trên cửa sổ danh sách khuyến mại. Hệ thống hiển thị lên màn hình yêu cầu nhập mã khuyến mại, tên khuyến mại, giá trị giảm, thời gian sử dụng.
 - b) Người quản trị nhập thông tin cho một khuyến mãi và kích nút “thêm mới” và xác nhận. Hệ thống sẽ sinh ra một khuyến mại mới, tạo ra một khuyến mại trong bảng KHUYENMAI và hiển thị khuyến mại được thêm mới.
3. Sửa khuyến mại :
 - a) Người quản trị kích vào nút “Sửa” trên 1 dòng của khuyến mại. Hệ thống sẽ lấy thông tin cũ của khuyến mãi được chọn gồm mã khuyến mãi, tên khuyến mãi, giá trị giảm, thời gian sử dụng từ bảng KHUYENMAI và hiển thị lên màn hình.
 - b) Người quản trị nhập thông tin mới cho khuyến mại và kích vào nút “cập nhật”. Hệ thống sẽ sửa thông tin của sản phẩm được chọn trong bảng KHUYENMAI và hiển thị danh sách khuyến mãi đã sửa lại.
4. Xóa khuyến mại
 - a) Người quản trị kích vào nút “Xóa “ trên một dòng khuyến mại .Hệ thống sẽ hiện thị một màn hình yêu cầu xác nhận xóa.
 - b) Người quản trị kích nút ”xác nhận”. Hệ thống sẽ xóa khuyến mãi ra khỏi bảng KHUYENMAI và hiển thị lại danh sách khuyến mãi sau khi xóa.

- Dữ liệu liên quan:

KHUYENMAI
MaKhuyenMai (PK)
TenKhuyenMai
GiaTriGiam
ThoiGianSD

Hình 1.4 Bảng KHUYENMAI

1.2.5 Mô tả use case DangNhap(Nguyễn Đại Dương)

- Luồng cơ bản:

1. Use case này bắt đầu khi người quản trị kích vào nút “đăng nhập” trên menu quản trị. Hệ thống sẽ hiển thị form đăng nhập lên màn hình.
2. Người quản trị điền tài khoản và mật khẩu rồi kích vào nút “tiếp tục”. Hệ thống sẽ kiểm tra tài khoản mật khẩu trong bảng TAIKHOAN. Nếu đúng với dữ liệu trong CSDL hệ thống sẽ hiển thị menu quản trị. Use case kết thúc.

- Dữ liệu liên quan:

TAIKHOAN
TenTK Char(20) NN (PK)
MatKhau Char(20) NN
NgayLap DateTime NN

Hình 1.5 Bảng TAIKHOAN

1.2.6 Mô tả use case quản lý đơn hàng (Nguyễn Đại Dương)

- Luồng cơ bản:

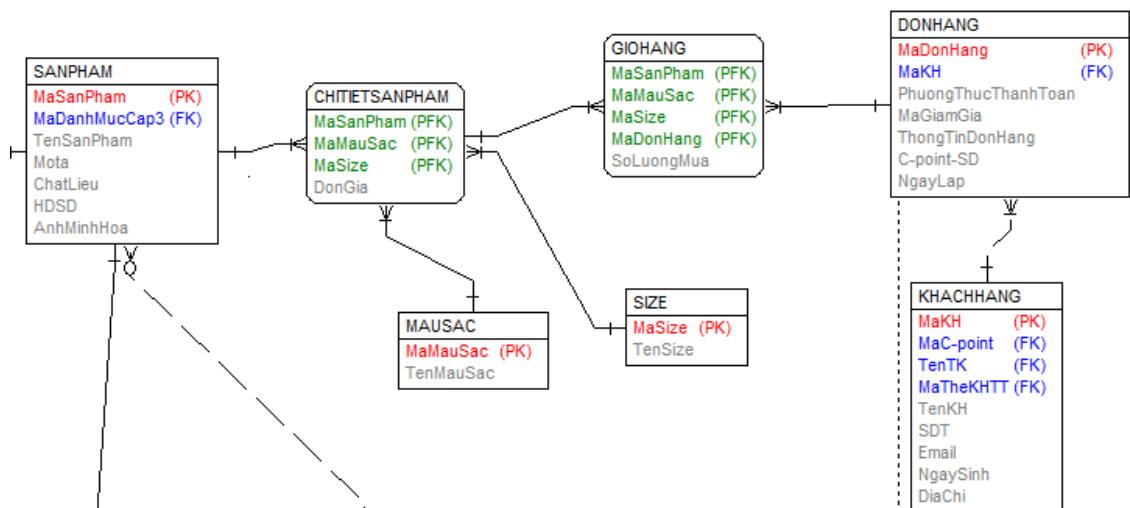
1. Use case này bắt đầu khi người quản trị kích vào nút “đơn hàng” trên menu quản trị. Hệ thống lấy thông tin chi tiết của đơn hàng (mã đơn hàng, phương thức thanh toán, mã giảm giá, thông tin đơn hàng, C-point-SD, mã khách hàng, số lượng mua) từ bảng DONHANG, GIOHANG, trong cơ sở dữ liệu và hiển thị danh sách các đơn hàng lên màn hình. **Người quản trị kích vào mặt hàng cần xem chi tiết trong một đơn hàng**, hệ thống sẽ **lấy thông tin chi tiết các mặt hàng** (mã đơn hàng, phương thức thanh toán, mã giảm giá, thông tin đơn hàng, C-point-SD, mã khách hàng, ngày lập, tên khách hàng, SDT, email, ngày sinh, địa chỉ, số lượng mua, tên sản phẩm, đơn giá,

mô tả, chất liệu, HDSD, ảnh minh họa, tên size, tên màu sắc) từ bảng DONHANG, KHACHHANG, GIOHANG, CHITIETSANPHAM, SANPHAM, SIZE, MAUSAC và hiển thị thông tin của đơn hàng đó.

2. Sửa trạng thái đơn hàng:

- Người quản trị kích vào nút “Sửa” trên một dòng đơn hàng. Hệ thống sẽ lấy thông tin cũ của đơn hàng được chọn gồm: phương thức thanh toán, thông tin đơn hàng, C-point-SD, ngày lập, tên khách hàng, SDT, email, ngày sinh, địa chỉ, số lượng mua, tên sản phẩm, mô tả, chất liệu, HDSD, ảnh minh họa, tên size, tên màu sắc từ bảng DONHANG, KHACHHANG, GIOHANG, CHITIETSANPHAM, SANPHAM, SIZE, MAUSAC và hiển thị lên màn hình.
- Người quản trị nhập thông tin mới cho đơn hàng: phương thức thanh toán, thông tin đơn hàng, C-point-SD, ngày lập, tên khách hàng, SDT, email, ngày sinh, địa chỉ, số lượng mua, tên sản phẩm, mô tả, chất liệu, HDSD, ảnh minh họa, tên size, tên màu sắc từ bảng DONHANG, KHACHHANG, GIOHANG, CHITIETSANPHAM, SANPHAM, SIZE, MAUSAC và kích vào nút “Cập nhật”. Hệ thống sẽ sửa thông tin của đơn hàng được chọn trong bảng DONHANG và hiển thị danh sách cửa hàng đã cập nhật.

- Dữ liệu liên quan:



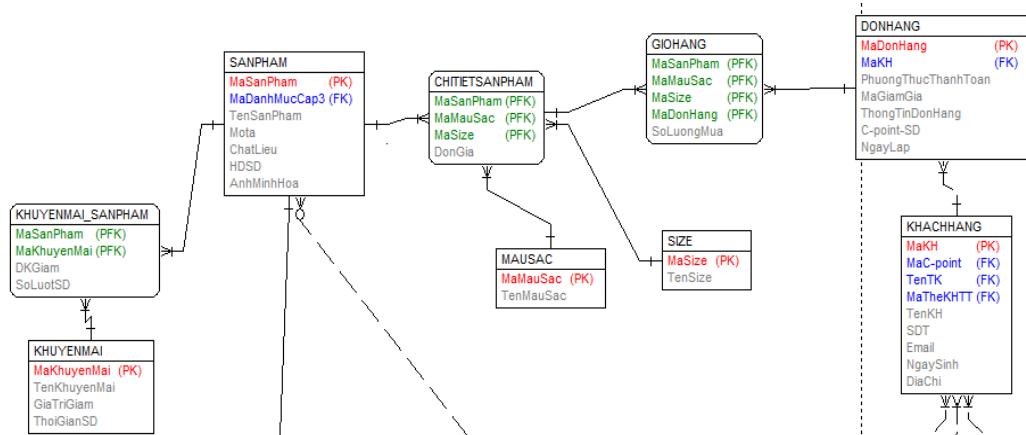
Hình 1.6 Bảng DONHANG, GIOHANG, KHACHHANG, SIZE, MAUSAC, CHITIETSANPHAM, SANPHAM

1.2.7 Mô tả use case xem đơn đặt hàng (Hoàng Ngọc Sơn Hà)

- Luồng cơ bản:

1. Người dùng kích vào “đơn hàng của tôi” trong giao diện tài khoản, hệ thống hiển thị mã đơn hàng, ngày mua, số lượng, trạng thái trong bảng GIOHANG, DONHANG lên màn hình.
2. Khách hàng kích vào mã đơn hàng, hệ thống hiển thị mã đơn hàng, họ tên, số điện thoại, địa chỉ, mã sản phẩm, ngày đặt, tên sản phẩm, màu sắc, size, số lượng, giá tiền, giảm giá trong bảng DONHANG, KHACHHANG, SANPHAM, CHITIETSANPHAM, KHUYENMAI, SIZE, ,MAUSAC và hiển thị ra màn hình, use case kết thúc.

- Dữ liệu liên quan:



Hình 1.13 Bảng DONHANG, KHACHHANG, SANPHAM, CHITIETSANPHAM, KHUYENMAI, GIOHANG, MAUSAC, SIZE

1.2.8 Mô tả use case BaoTriSP(Hoàng Ngọc Sơn Hà)

- Luồng cơ bản:

1. Use case này bắt đầu khi người quản trị kích vào nút “Sản phẩm” trên menu quản trị. Hệ thống sẽ hiển thị lên danh sách thông tin chi tiết cho sản phẩm gồm mã sản phẩm, tên sản phẩm, mô tả, chất liệu, hướng dẫn sử dụng, ảnh minh họa, size, đơn giá, số lượng từ bảng SANPHAM, CHITIETSANPHAM, MAUSAC, SIZE trong cơ sở dữ liệu và hiển thị danh sách các sản phẩm lên màn hình.

2. Thêm sản phẩm:

- a) Người quản trị kích vào nút “Thêm mới” trên cửa sổ danh sách sản phẩm . Hệ thống hiển thị lên màn hình yêu cầu nhập thông tin chi tiết cho sản phẩm gồm tên sản phẩm , mô tả, chất liệu, hướng dẫn sử dụng , ảnh minh họa, size , đơn giá , số lượng còn.
- b) Người quản trị nhập thông tin của sản phẩm bao gồm tên sản phẩm, mô tả, chất liệu, hướng dẫn sử dụng, ảnh minh họa, size, đơn giá, số lượng còn và kích vào nút “Tạo”. Hệ thống sẽ sinh ra một mã sản phẩm mới , tạo một sản phẩm trong bảng SANPHAM , CHITIETSANPHAM, MAUSAC, SIZE và hiển thị danh sách các sản phẩm được cập nhật.

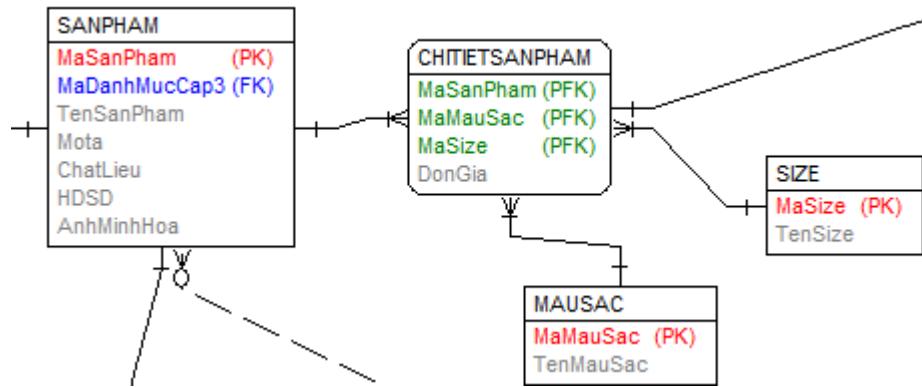
3. Sửa sản phẩm:

- a) Người quản trị kích vào nút “Sửa” trên 1 dòng của sản phẩm . Hệ thống sẽ lấy thông tin cũ của sản phẩm được chọn gồm tên sản phẩm , mô tả, chất liệu, hướng dẫn sử dụng , ảnh minh họa, size , đơn giá , số lượng còn từ bảng SANPHAM , CHITIETSANPHAM, MAUSAC, SIZE và hiển thị lên màn hình .
- b) Người quản trị nhập thông tin mới cho sản phẩm và kích vào nút “Cập nhật”. Hệ thống sẽ sửa thông tin của sản phẩm được chọn trong bảng SANPHAM , CHITIETSANPHAM, MAUSAC, SIZE và hiển thị danh sách sản phẩm đã cập nhật.

4. Xóa sản phẩm:

- a) Người quản trị kích vào nút “Xóa “ trên một dòng sản phẩm . 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 sản phẩm được chọn ra khỏi bảng SANPHAM , CHITIETSANPHAM, MAUSAC, SIZE và hiển thị danh sách các sản phẩm đã cập nhật.
- c) Use case kết thúc.

● Dữ liệu liên quan:



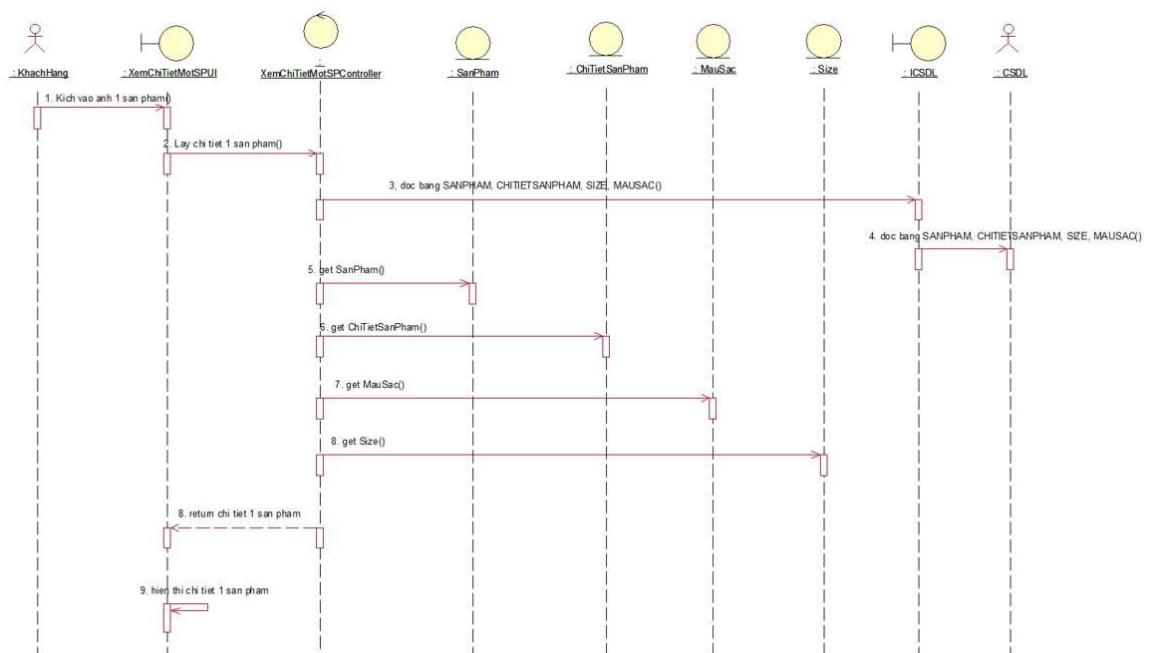
Hình 1.8 Bảng SANPHAM, CHITIETSANPHAM, SIZE, MAUSAC

CHƯƠNG 2. PHÂN TÍCH USE CASE

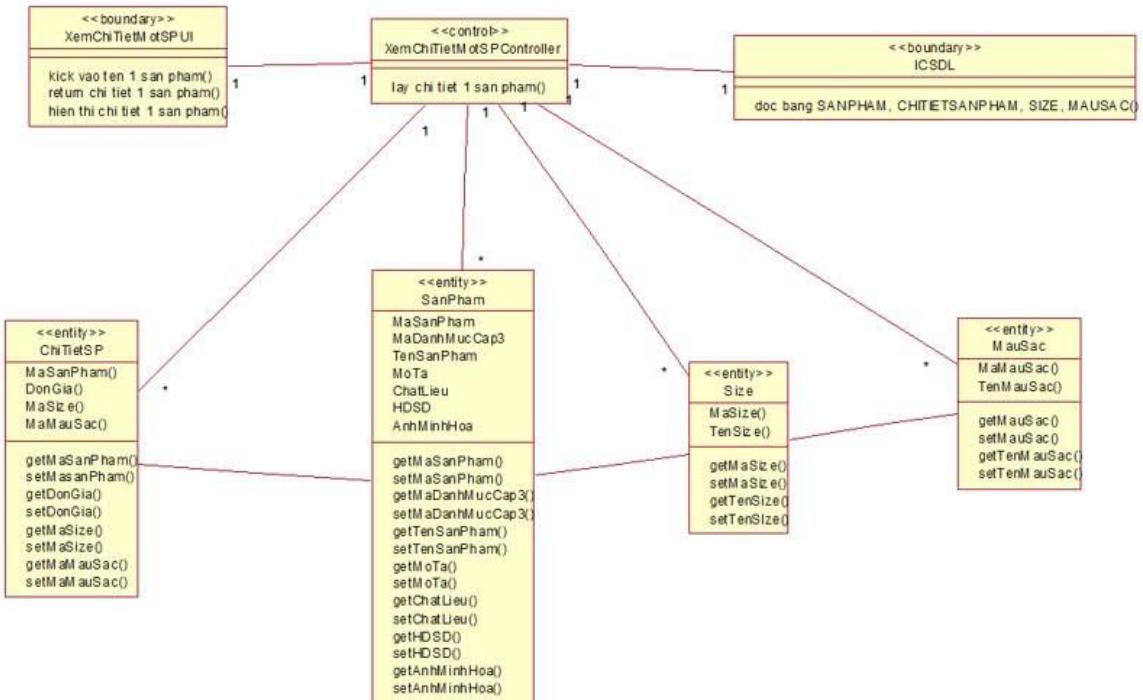
2.1 Phân tích use case

2.1.1 Phân tích use case XemChiTietMotSP(Thùa Văn An)

2.1.1.1 Biểu đồ trình tự

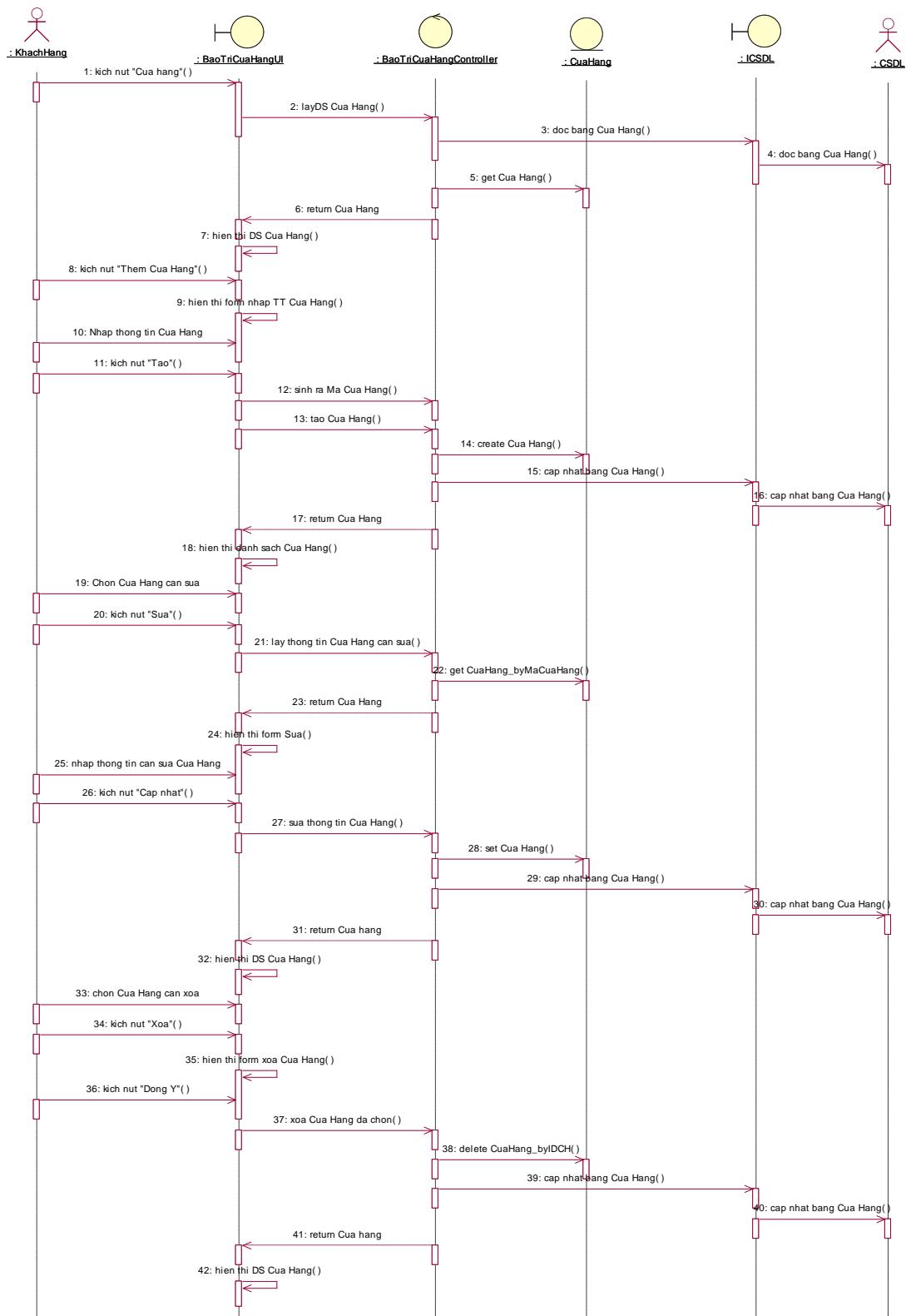


2.1.1.2 Biểu đồ lớp phân tích

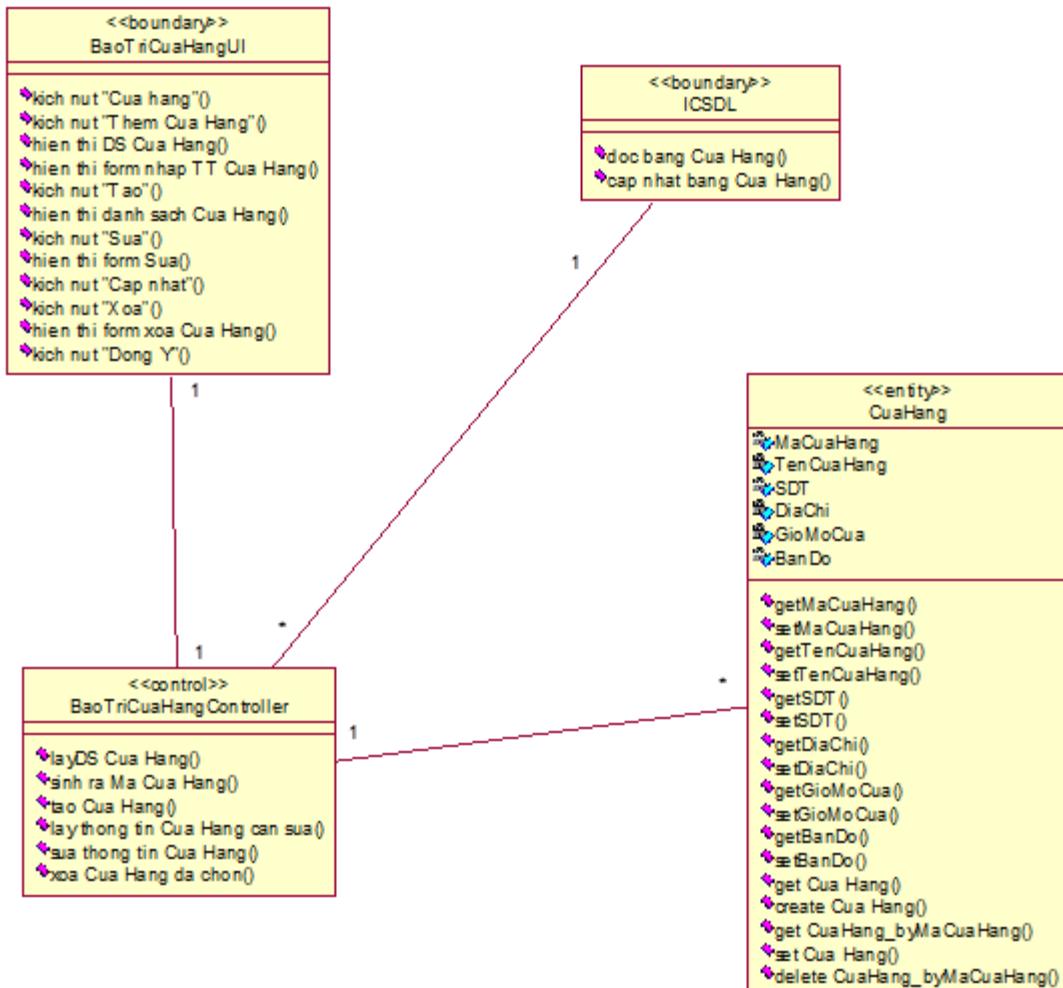


2.1.2 Phân tích use case bảo trì cửa hàng (Thùa Văn An)

2.1.1.1 Biểu đồ trình tự

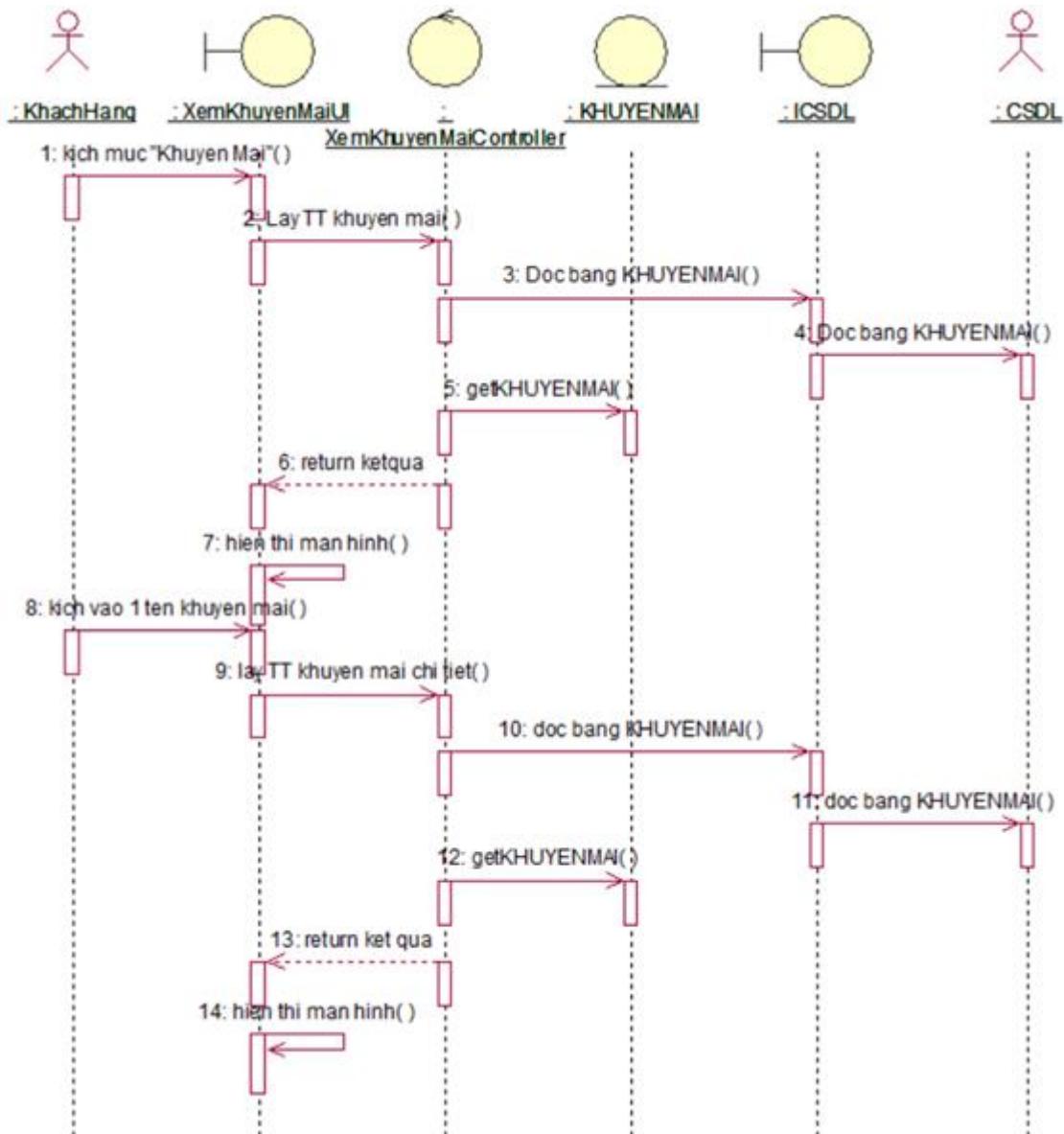


2.1.1.2 Biểu đồ lớp phân tích

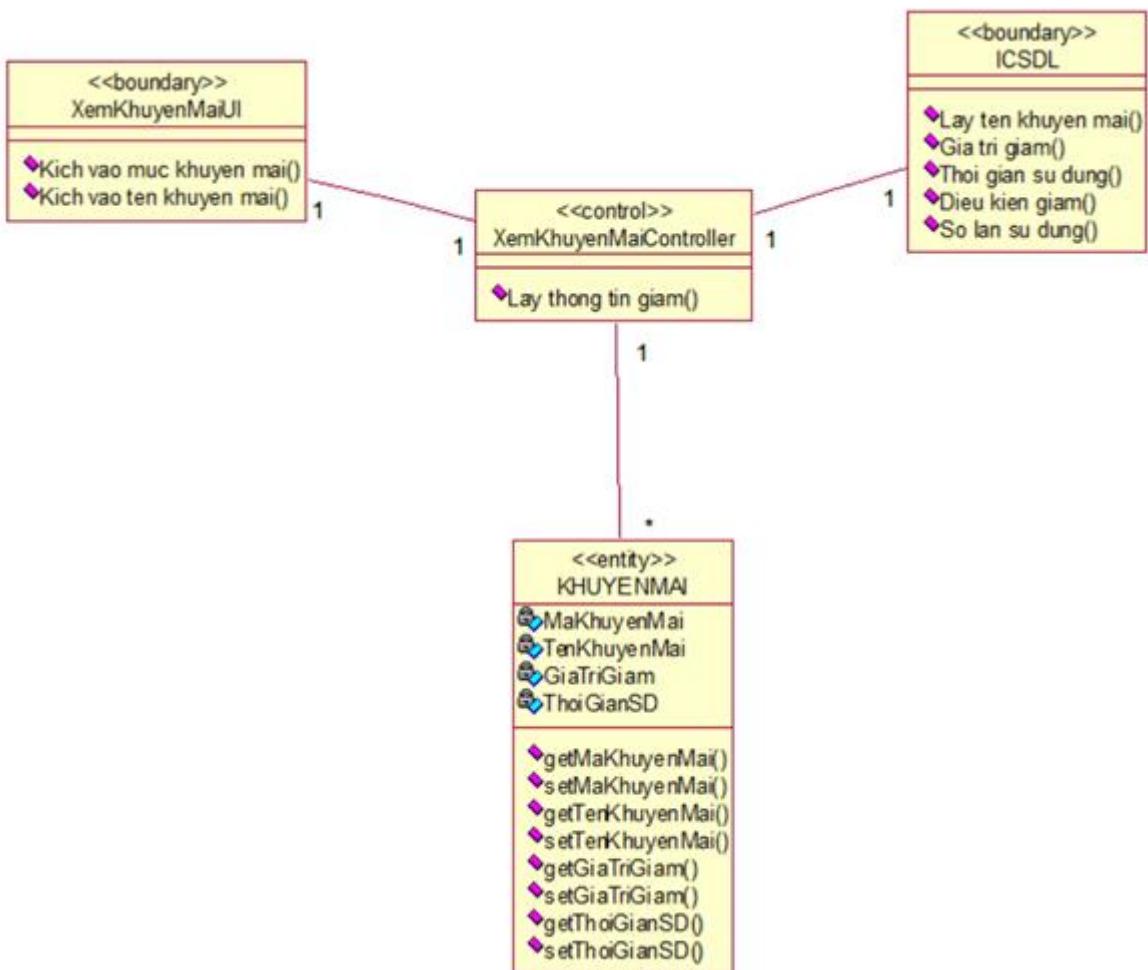


2.1.3 Phân tích use case xem khuyến mại ([Nguyễn Khắc Minh Đức](#))

2.1.3.1 Biểu đồ trình tự

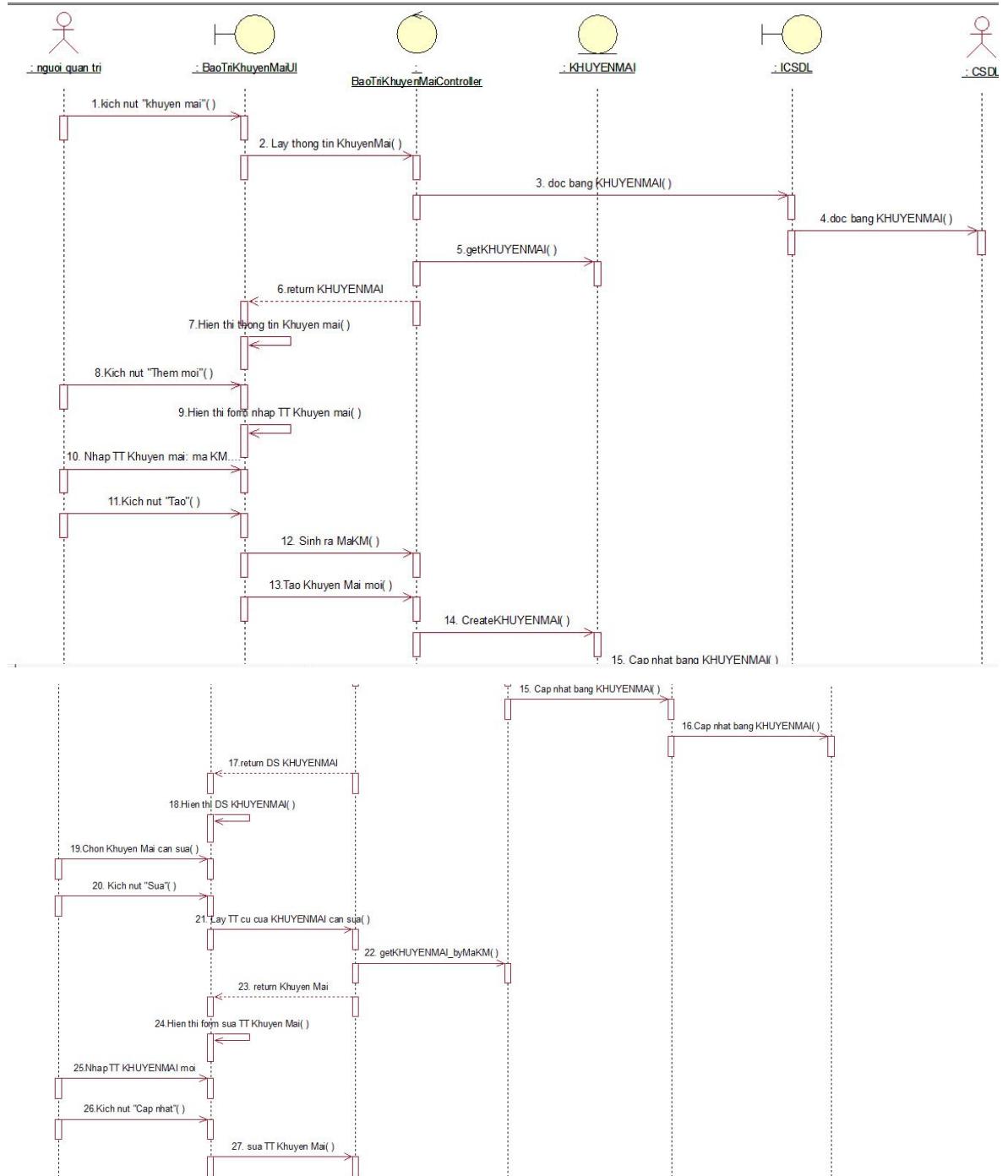


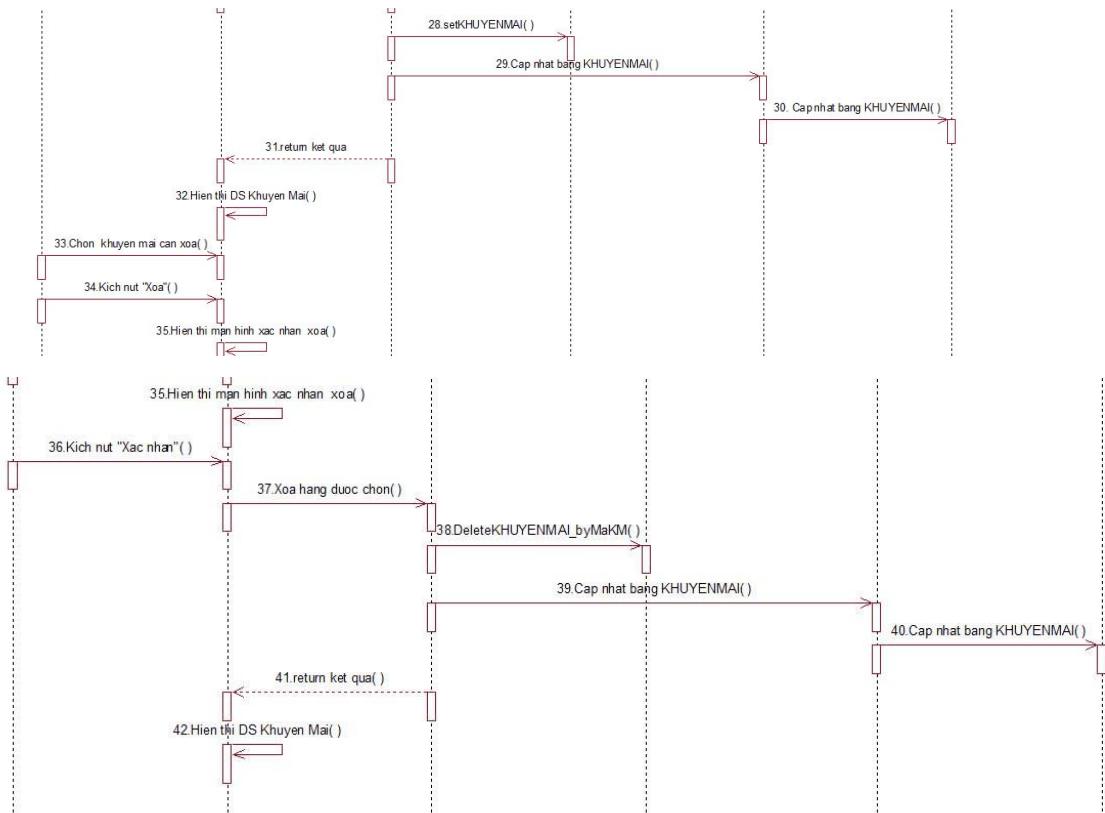
2.1.3.2 Biểu đồ lớp phân tích



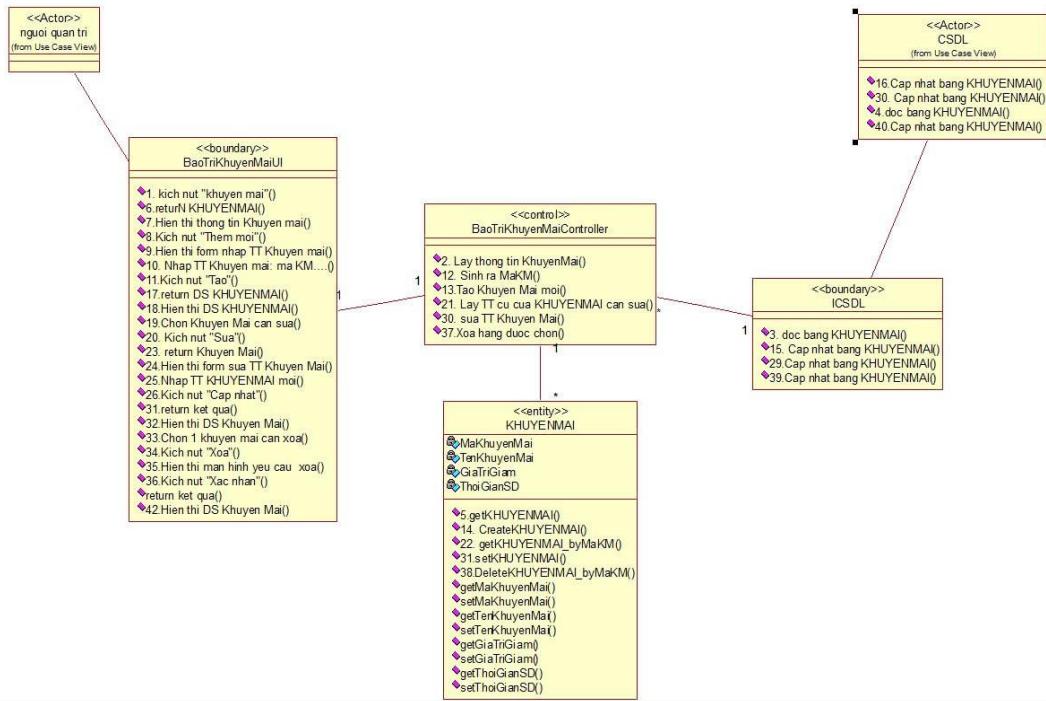
2.1.4 Phân tích use case bao tri khuyen mai(Nguyễn Khắc Minh Đức)

2.1.4.1 Biểu đồ trình tự



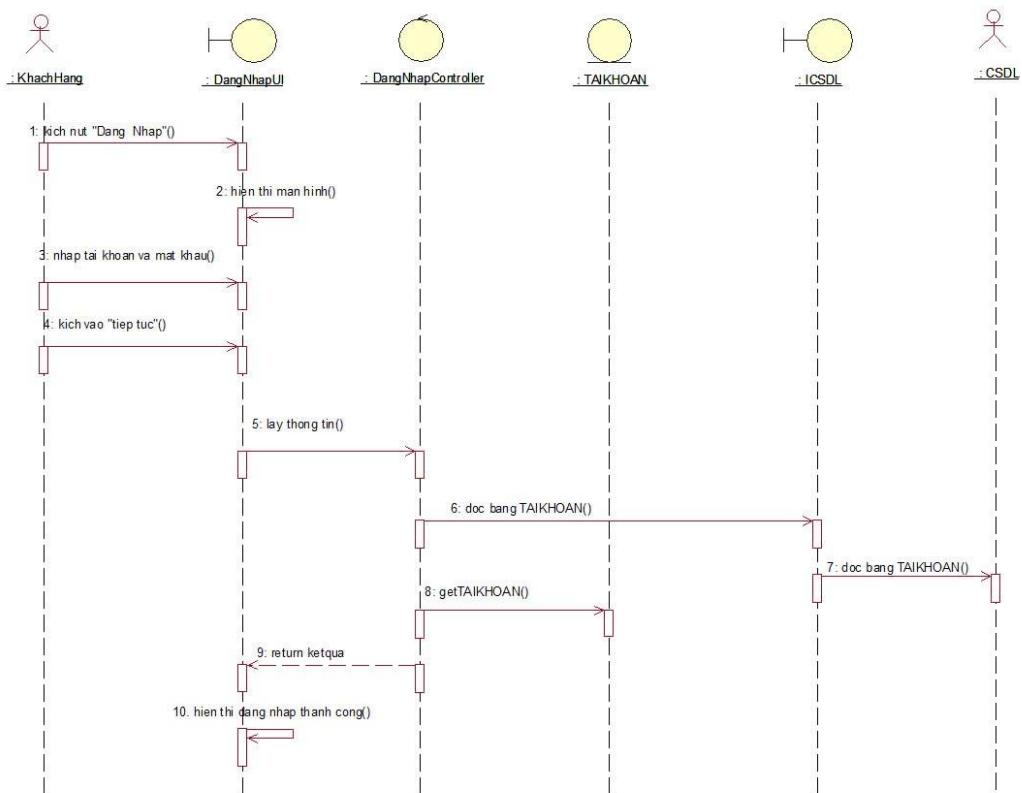


2.1.4.2 Biểu đồ lớp phân tích

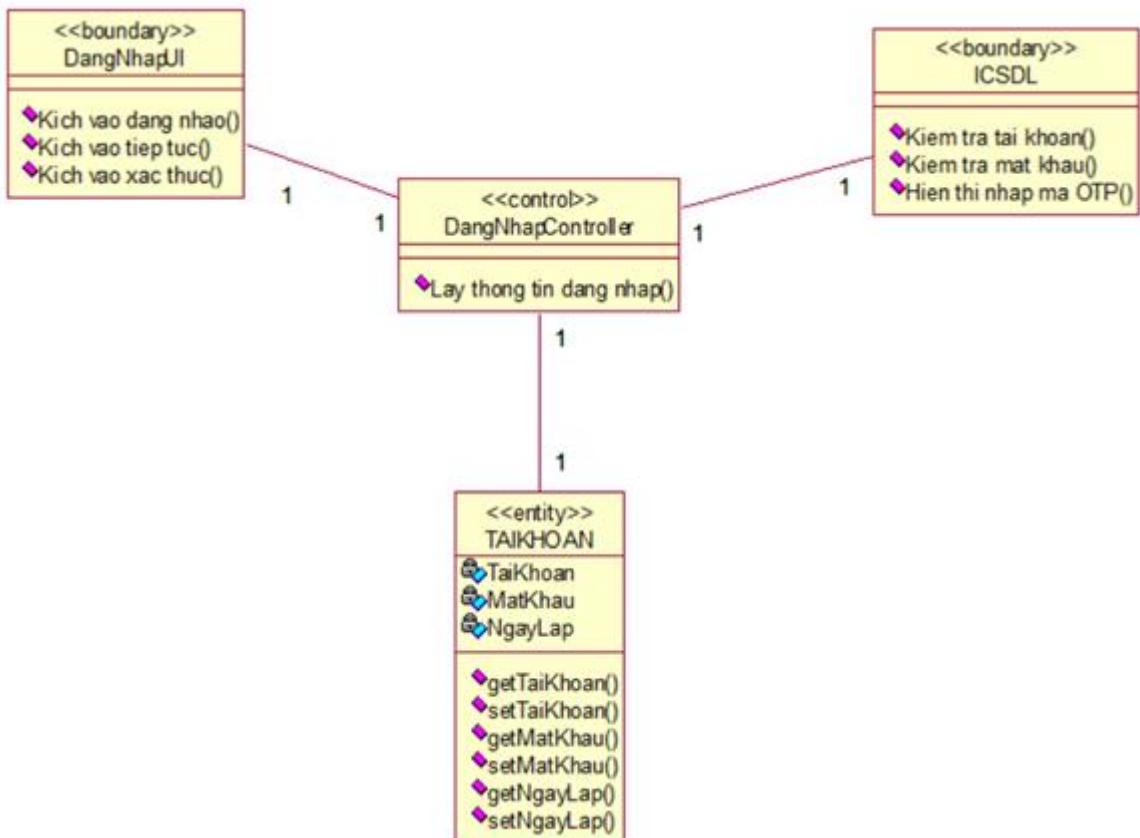


2.1.5 Phân tích use case DangNhap(Nguyễn Đại Dương)

2.1.5.1 Biểu đồ trình tự

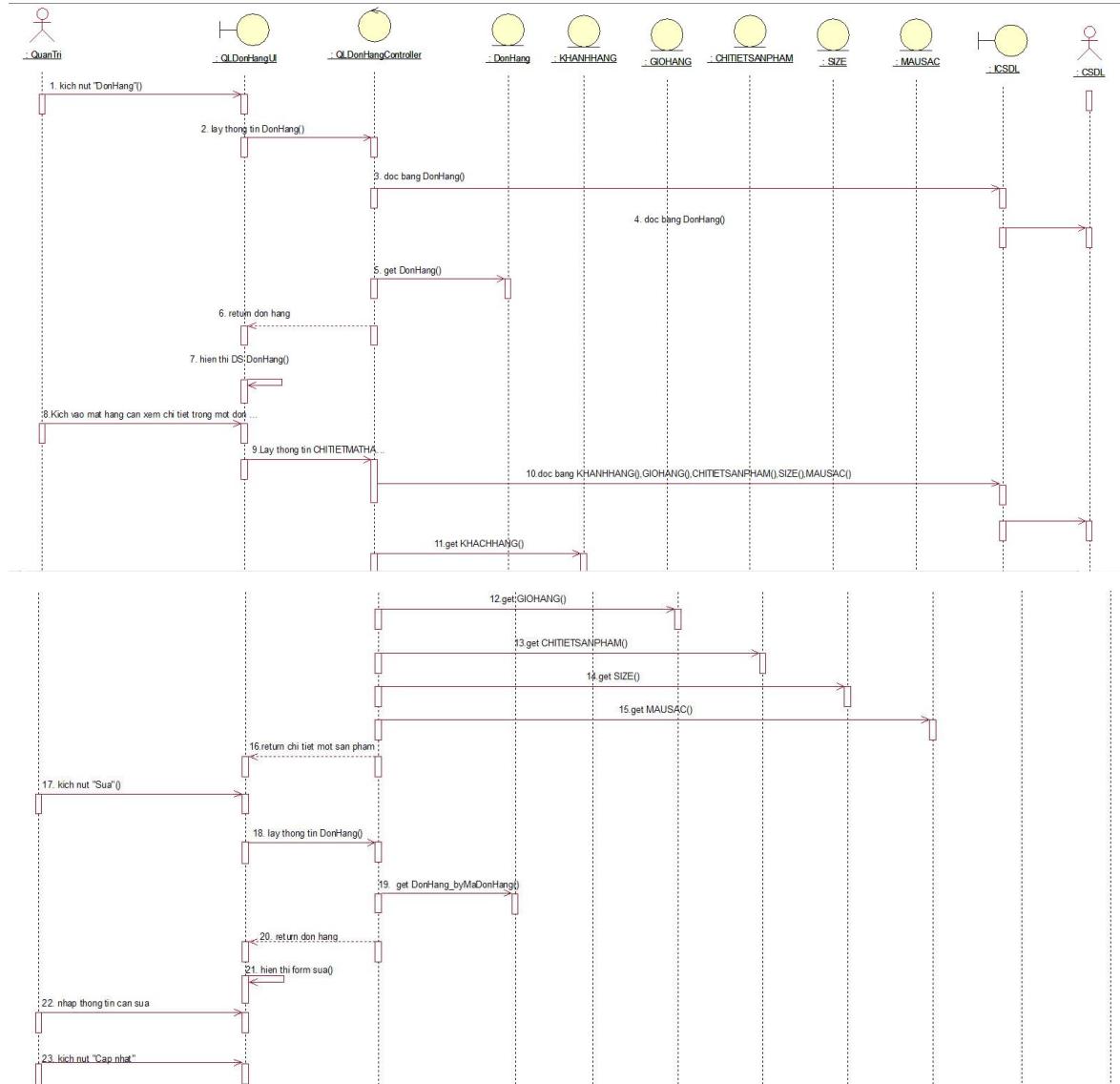


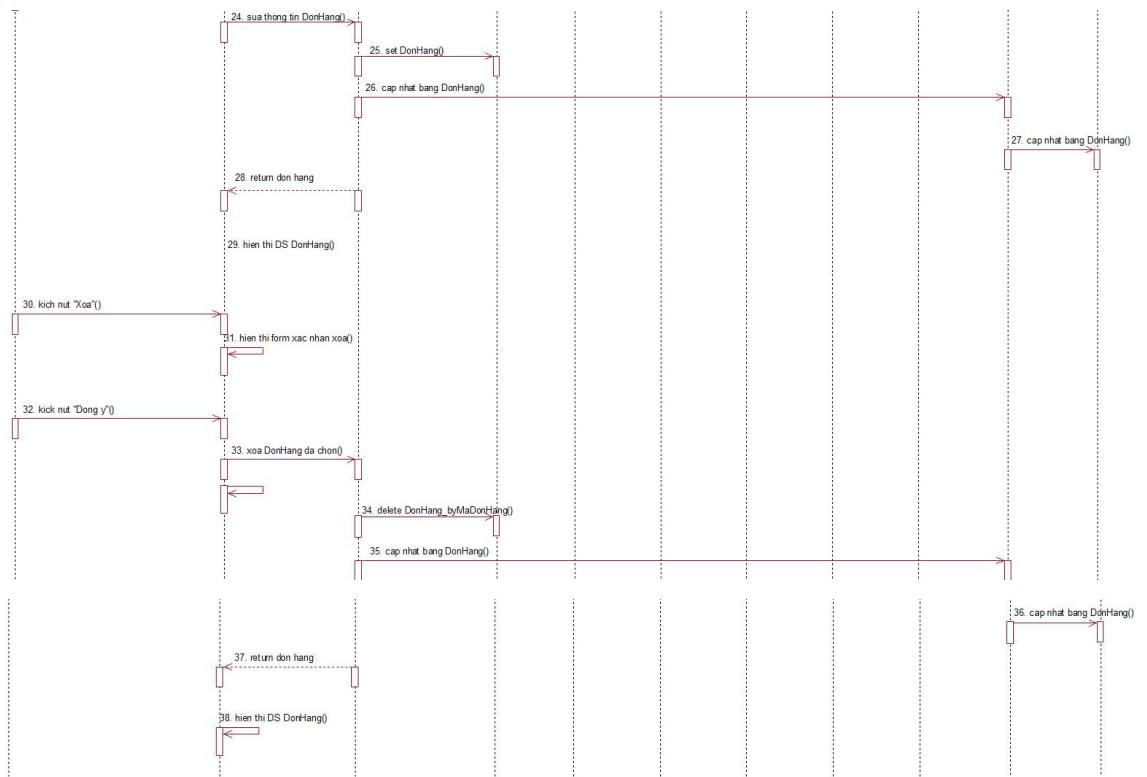
2.1.5.2 Biểu đồ lớp phân tích



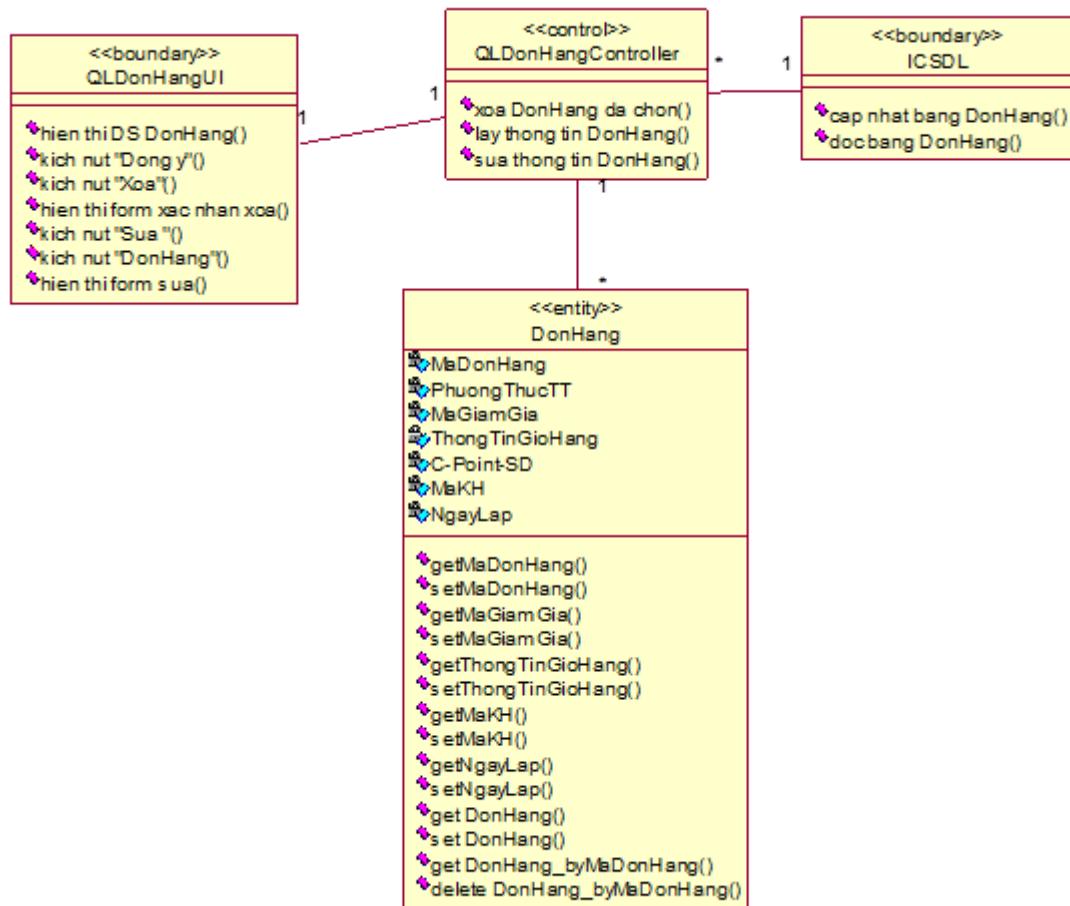
2.1.6 Phân tích use case quản lý đơn hàng (Nguyễn Đại Dương)

2.1.6.1 Biểu đồ trình tự



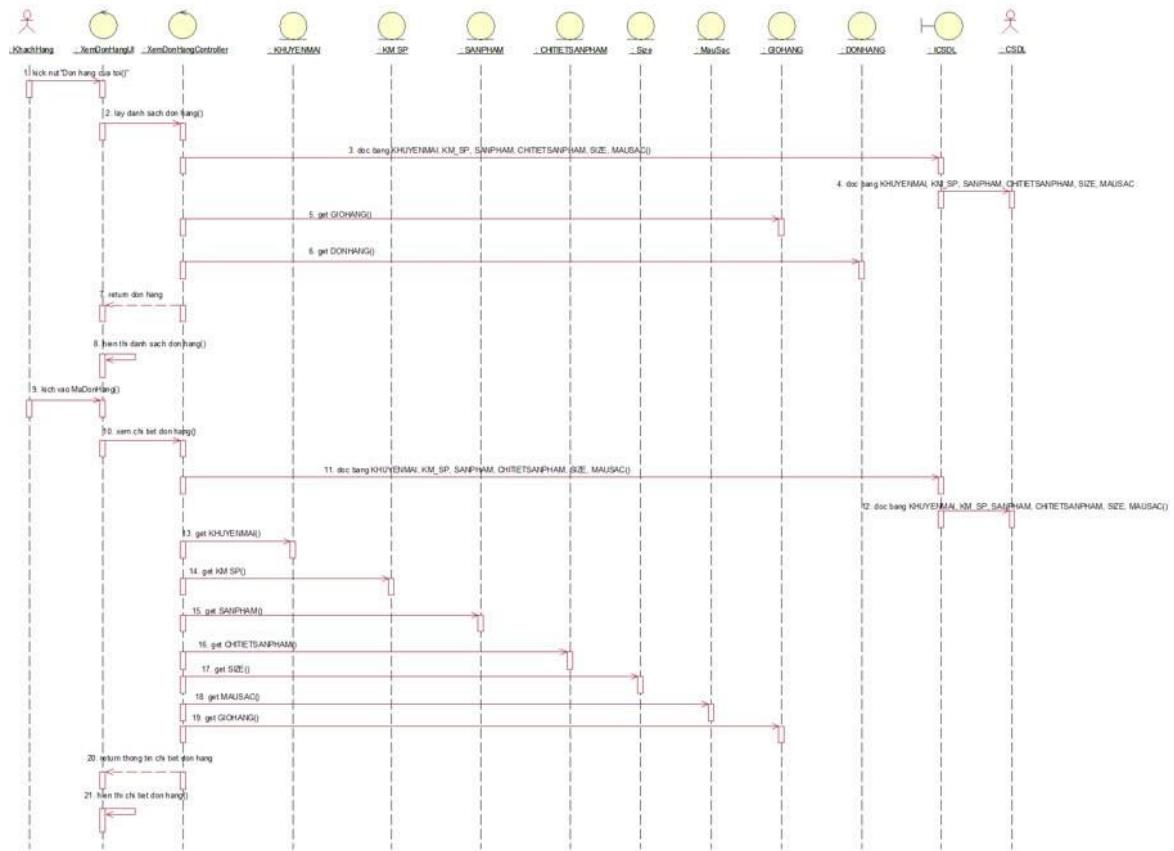


2.1.6.2 Biểu đồ lớp phân tích

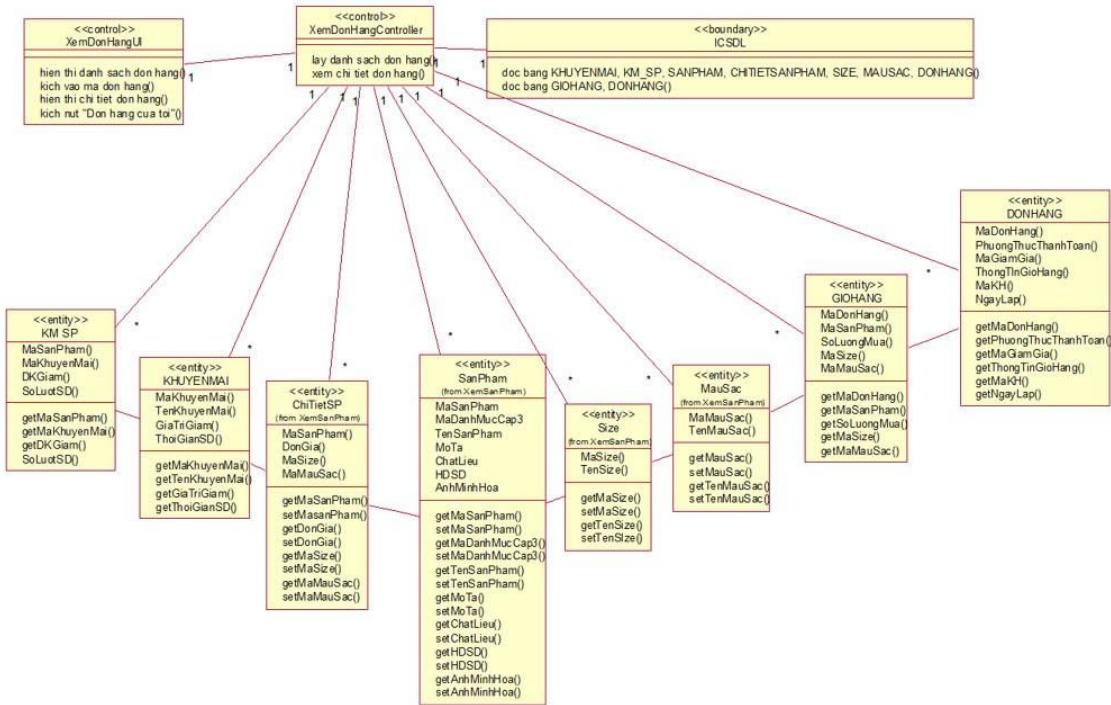


2.1.7 Phân tích use case xem đơn đặt hàng (Hoàng Ngọc Sơn Hà)

2.1.7.1 Biểu đồ trình tự

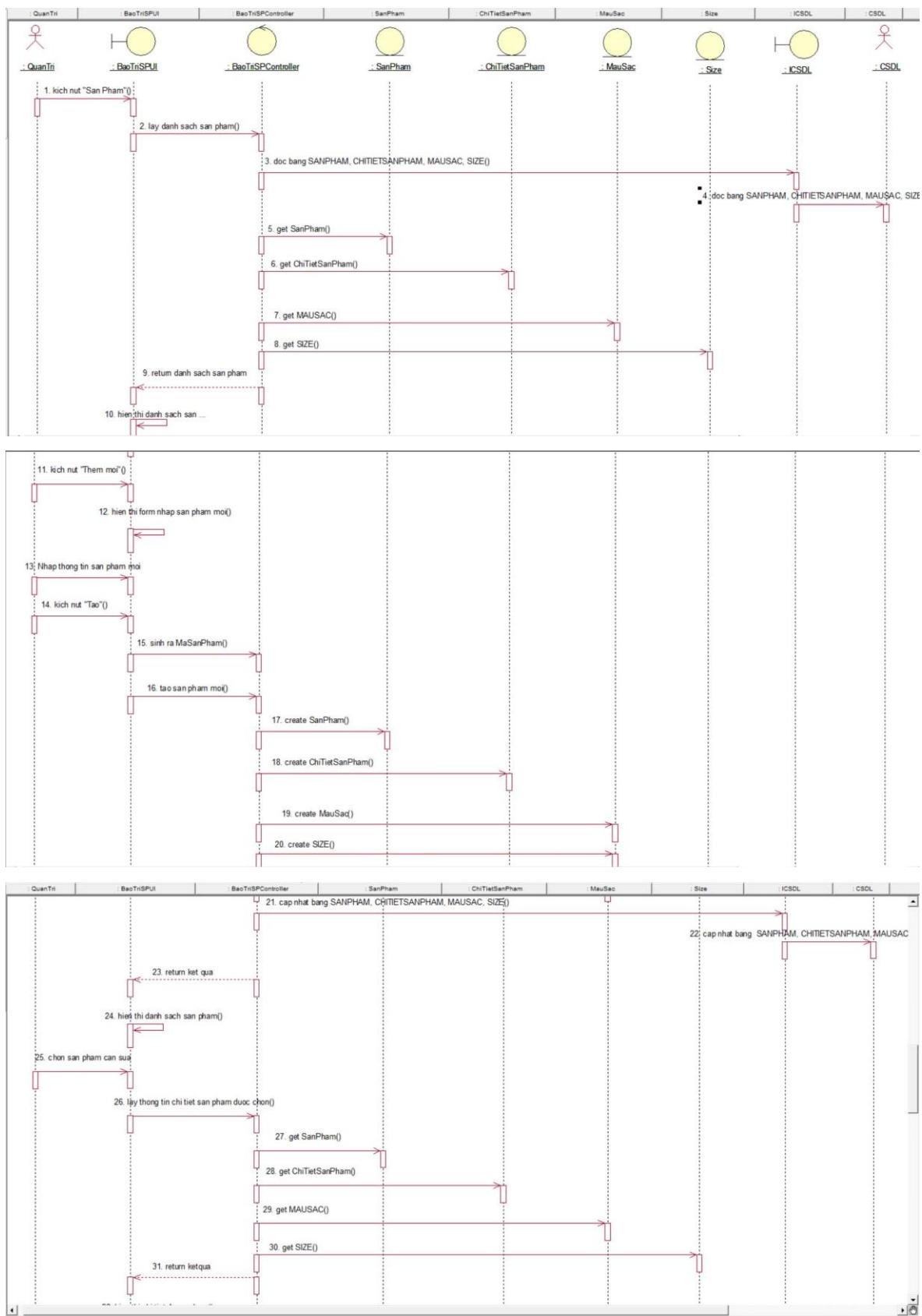


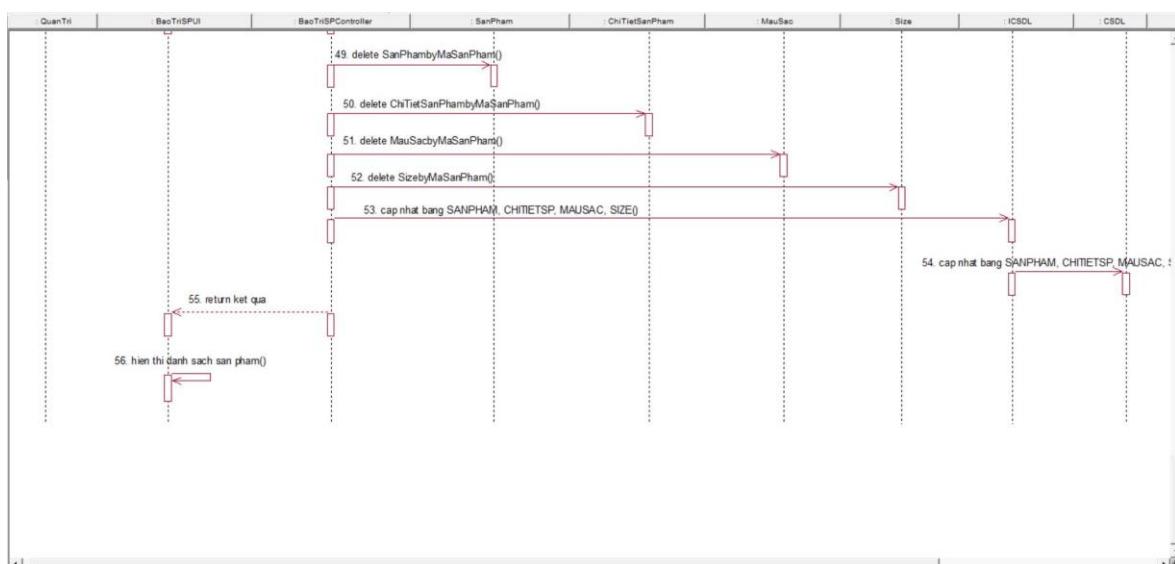
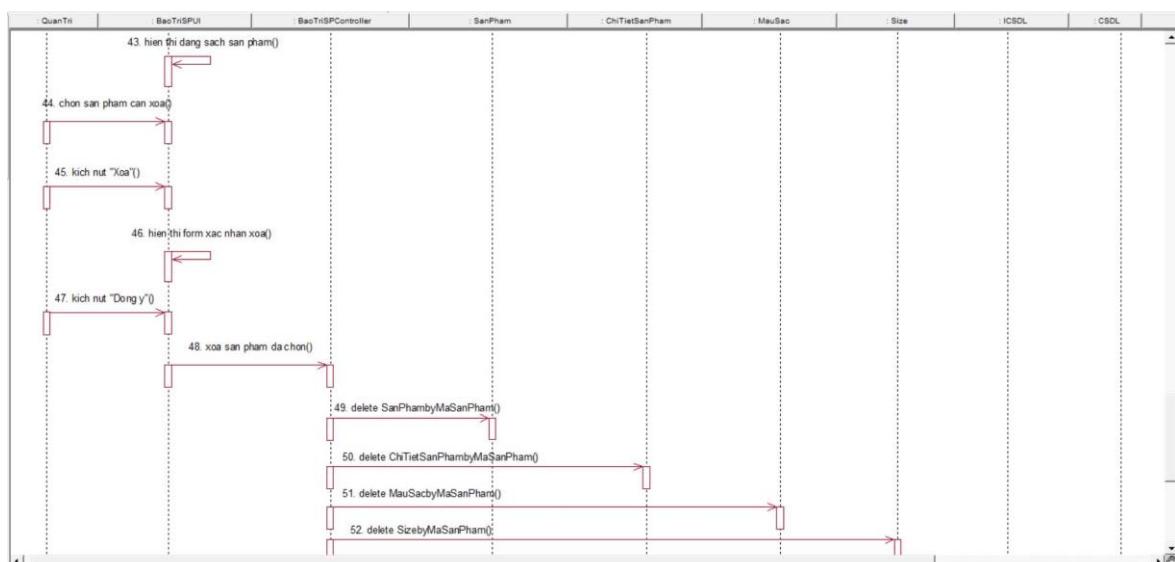
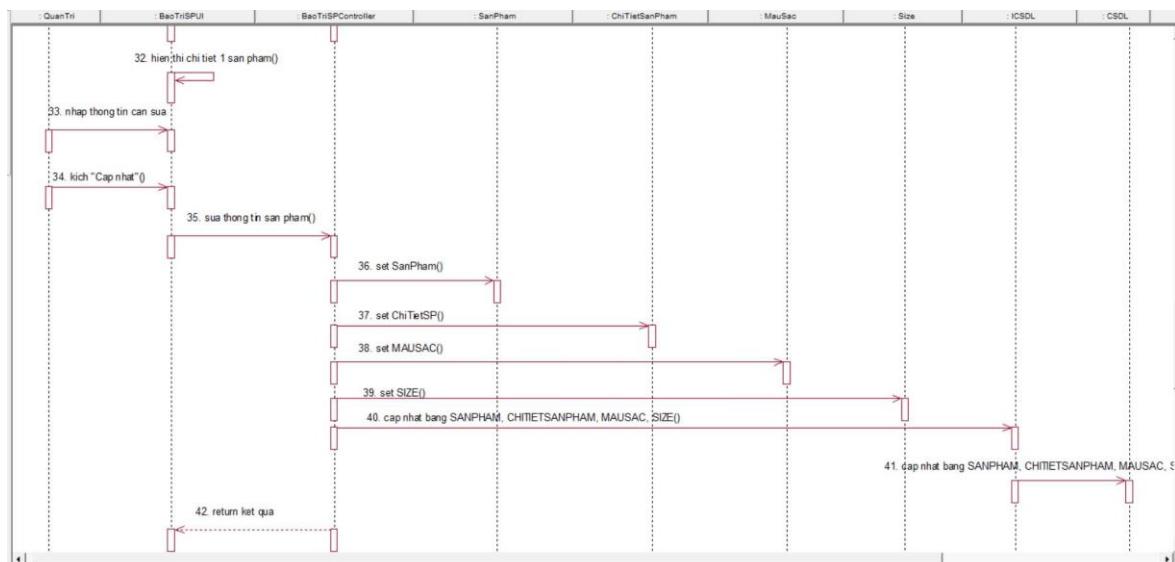
2.1.7.2 Biểu đồ lớp phân tích



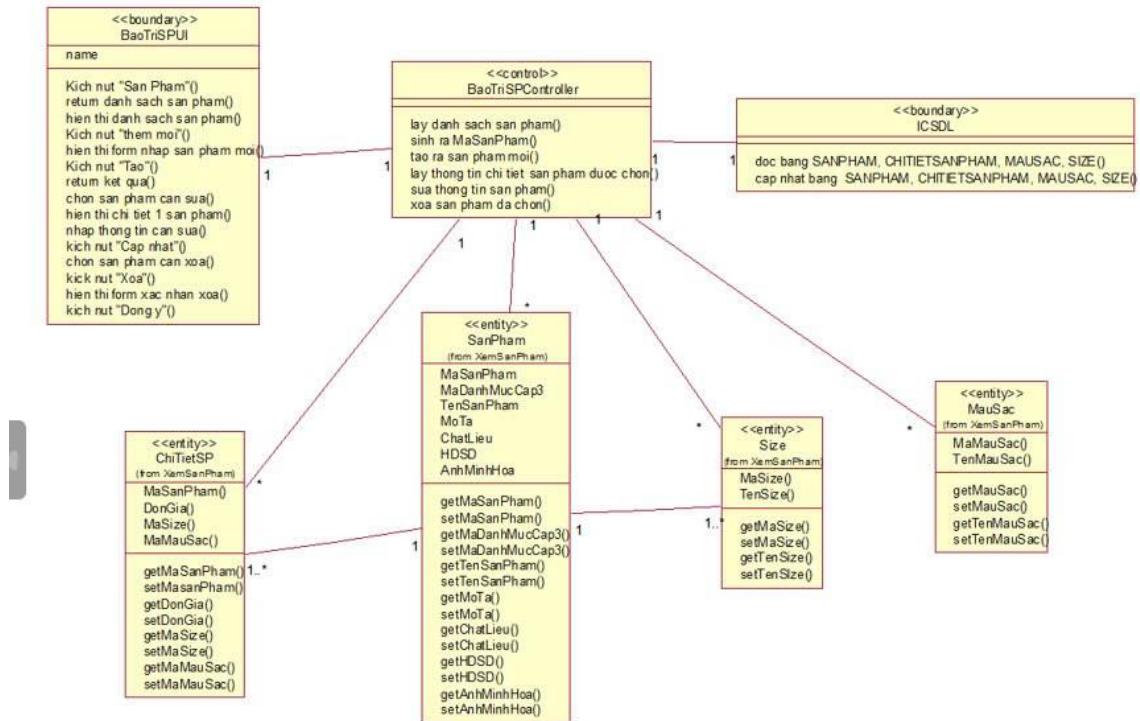
2.1.8 Phân tích use case BaoTriSP(Hoàng Ngọc Sơn Hà)

2.1.8.1 Biểu đồ trình tự



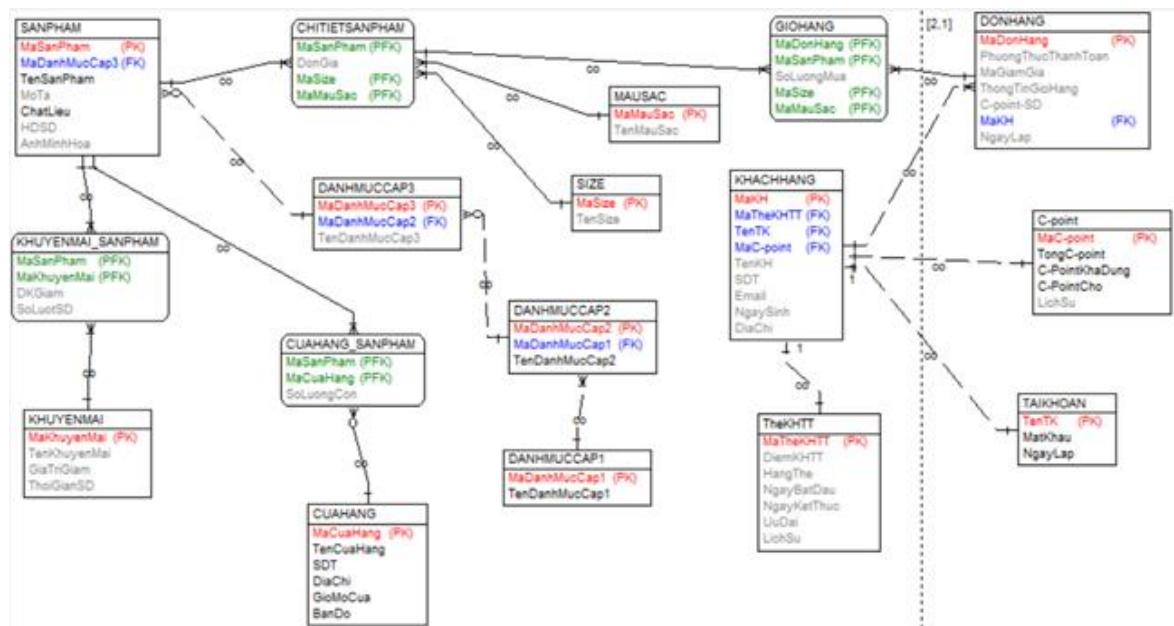


2.1.8.2 Biểu đồ lớp phân tích



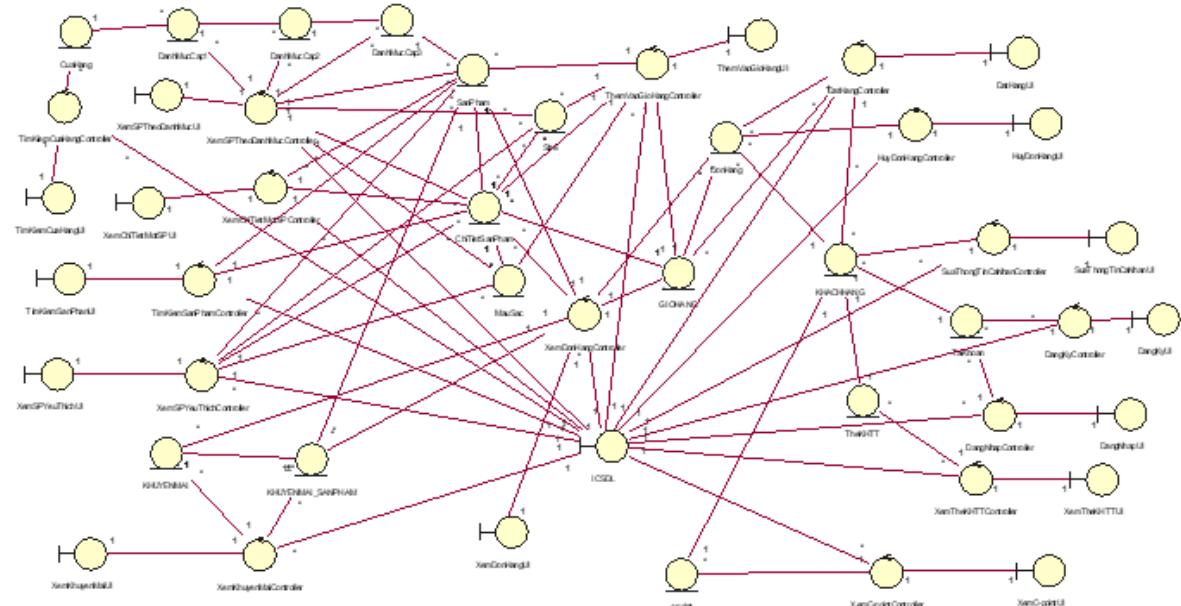
2.2 Các biểu đồ tổng hợp

2.2.1 Biểu đồ các lớp Entity của hệ thống

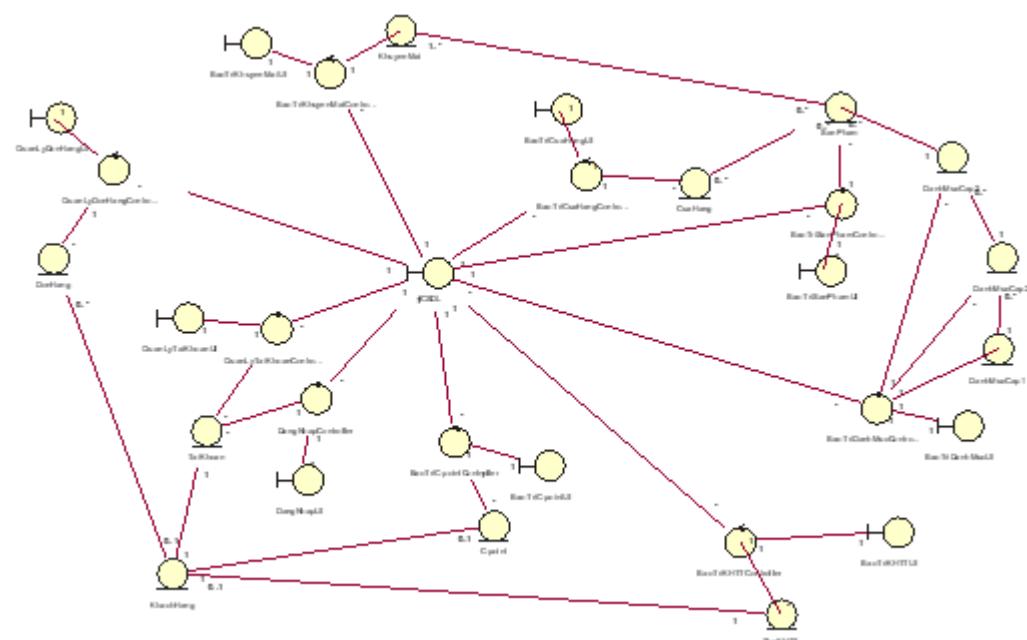


2.2.2 Biểu đồ các lớp phân tích của hệ thống

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

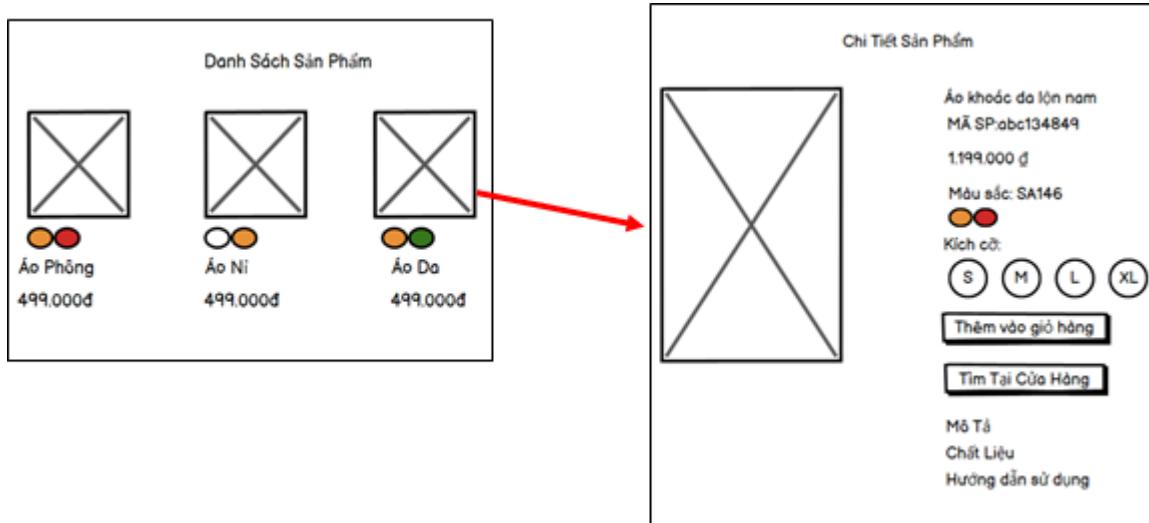


CHƯƠNG 3. THIẾT KẾ GIAO DIỆN

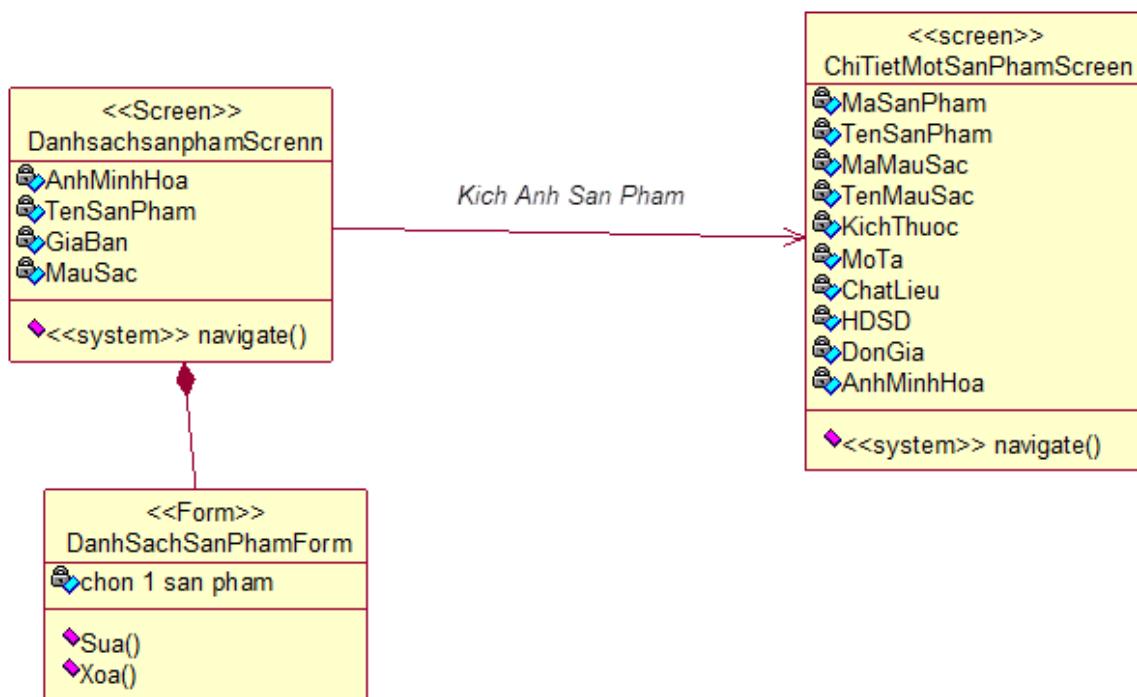
3.1 Thiết kế màn hình

3.1.1 Giao diện use case XemChiTietMotSP (Thùa Văn An)

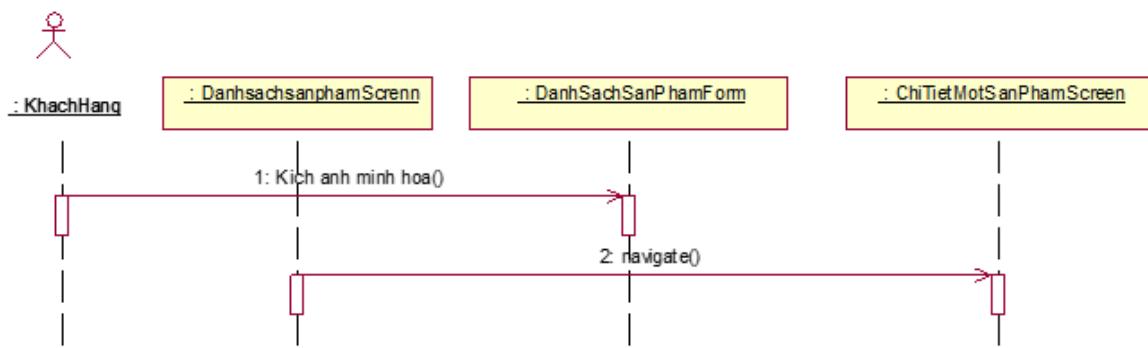
3.1.1.1 Hình dung màn hình



3.1.1.2 Biểu đồ lớp màn hình

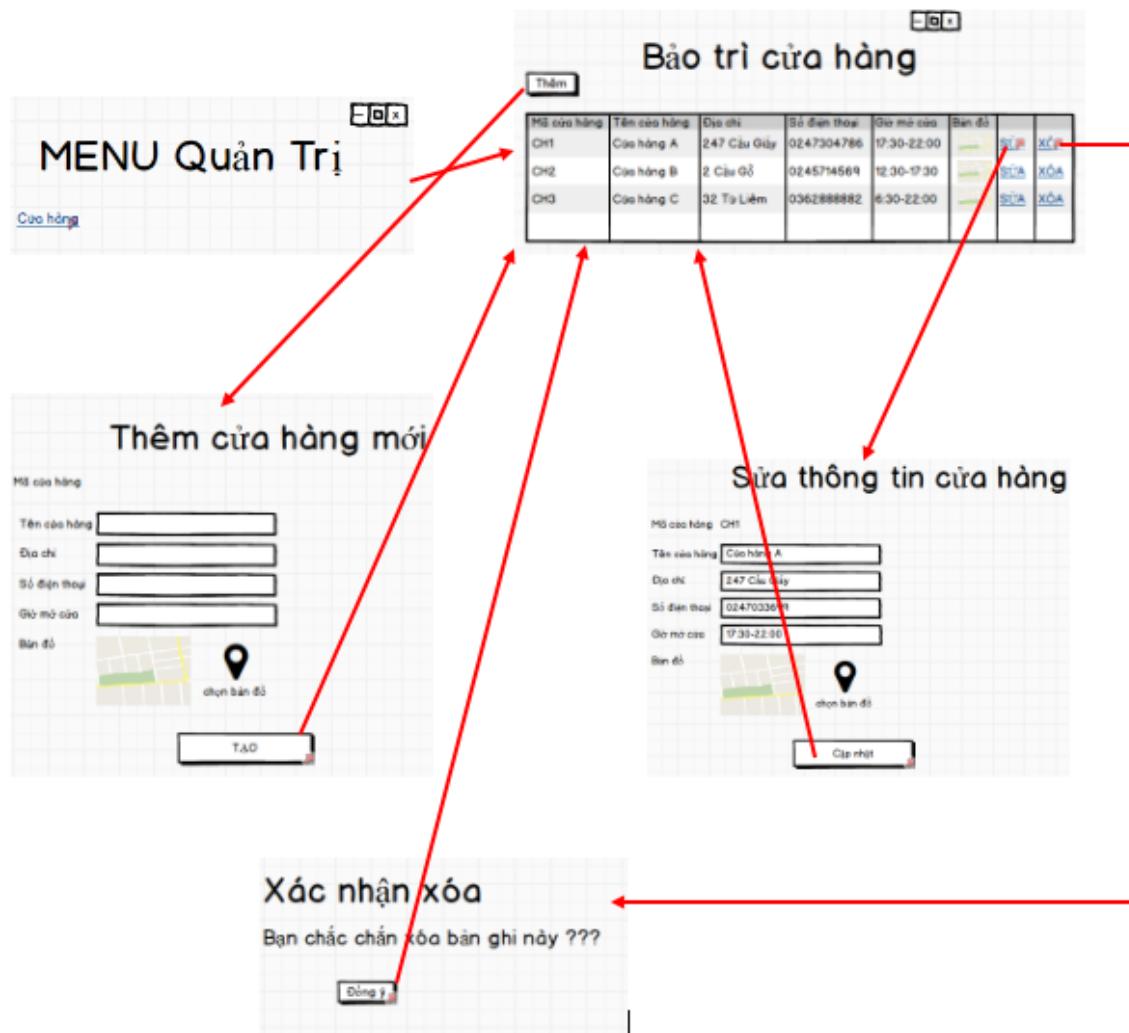


3.1.1.3 Biểu đồ cộng tác màn hình

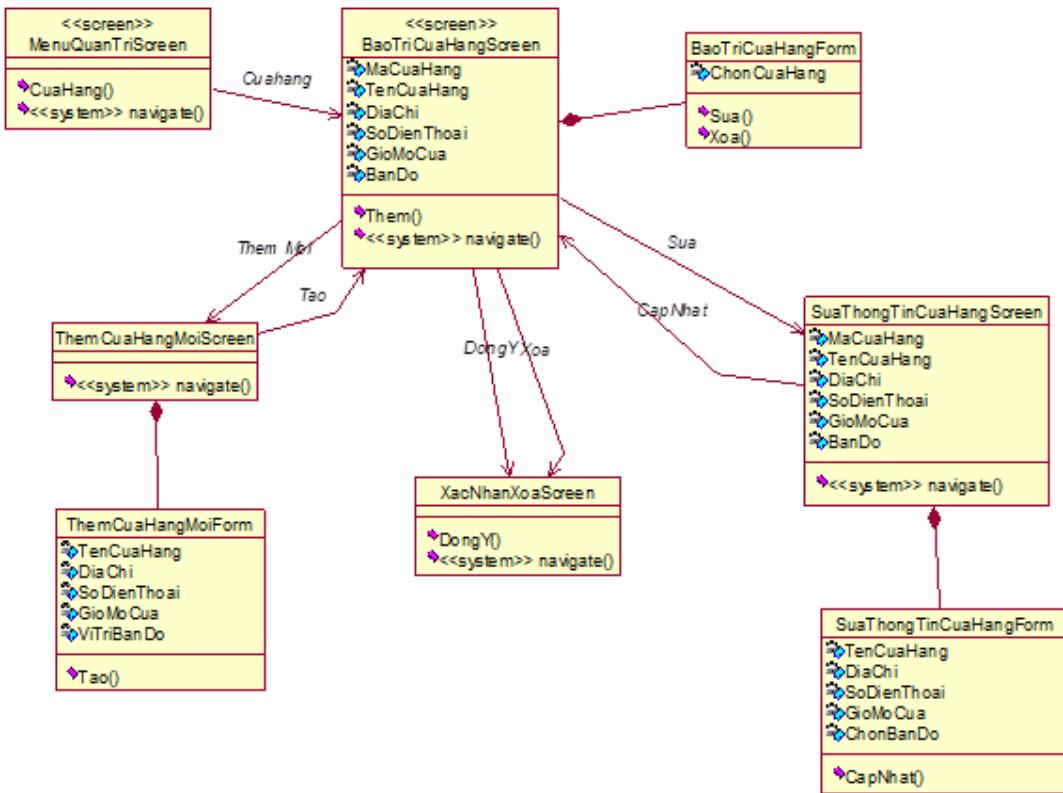


3.1.2 Giao diện use case Bảo trì cửa hàng (Thùa Văn An)

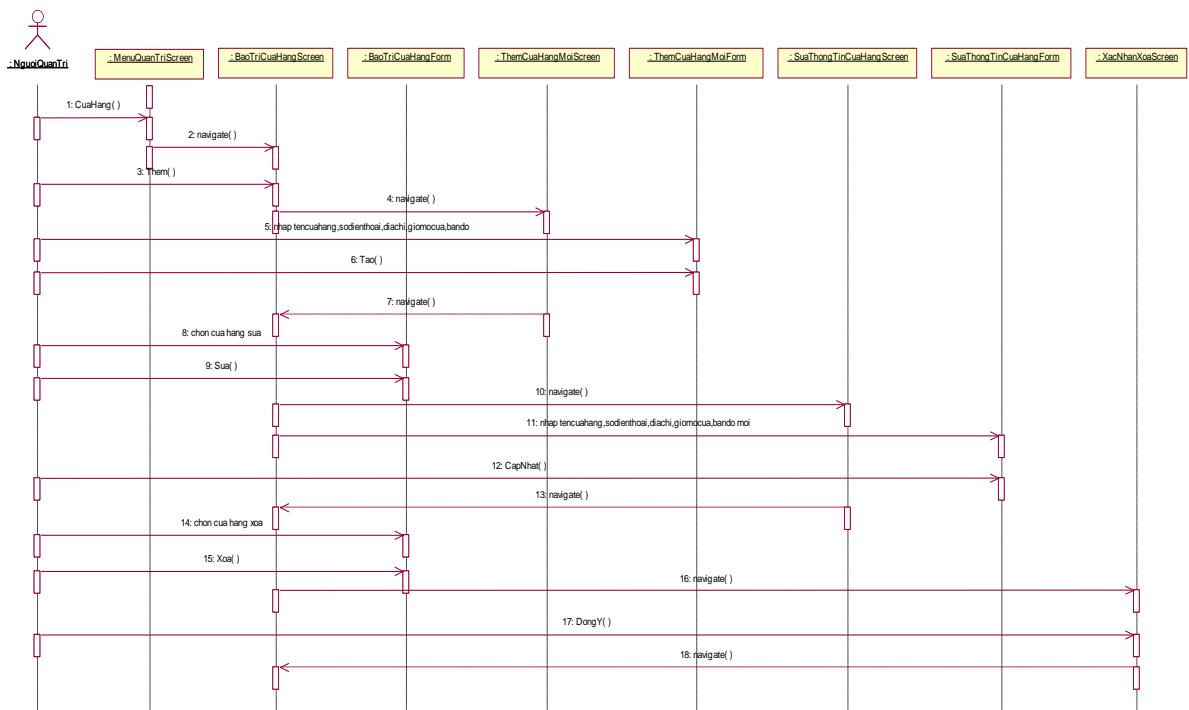
3.1.2.1 Hình dung màn hình



3.1.2.2 Biểu đồ lớp màn hình



3.1.2.3 Biểu đồ cộng tác màn hình

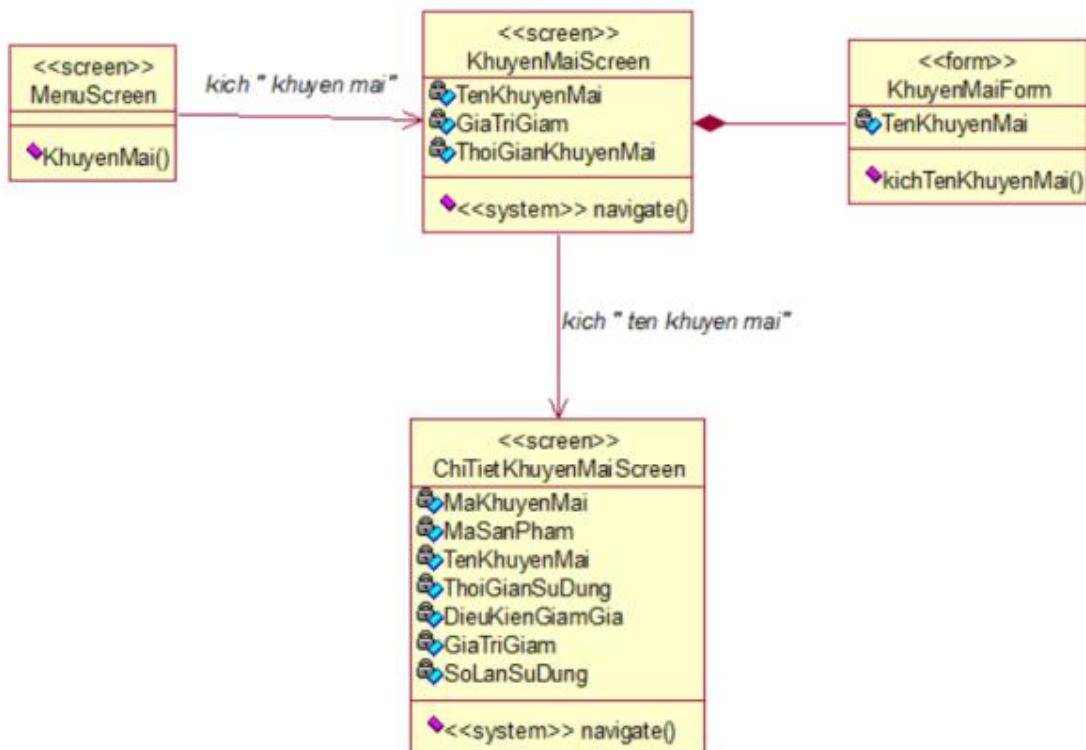


3.1.3 Giao diện use case Xem khuyến mãi (Nguyễn Khắc Minh Đức)

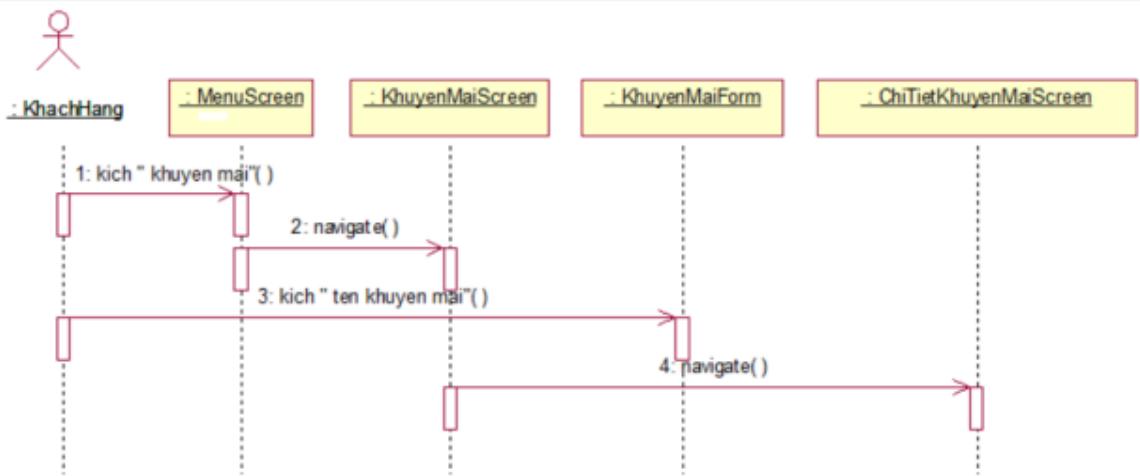
3.1.3.1 Hình dung màn hình



3.1.3.2 Biểu đồ lớp màn hình

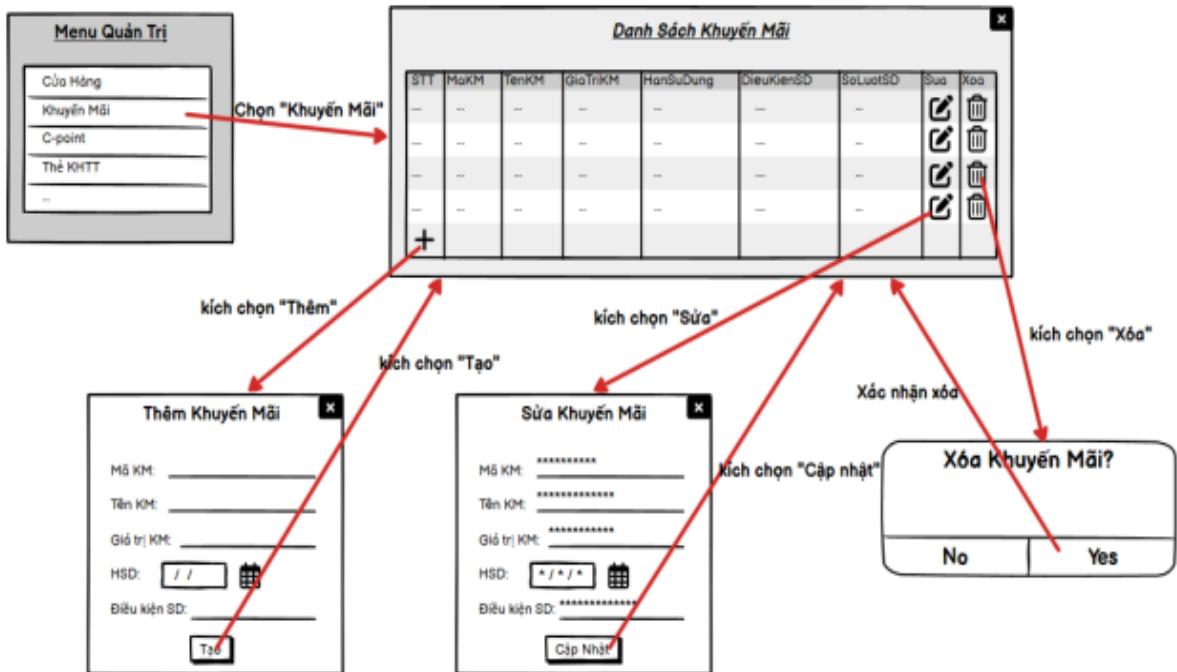


3.1.3.2 Biểu đồ cộng tác lớp màn hình

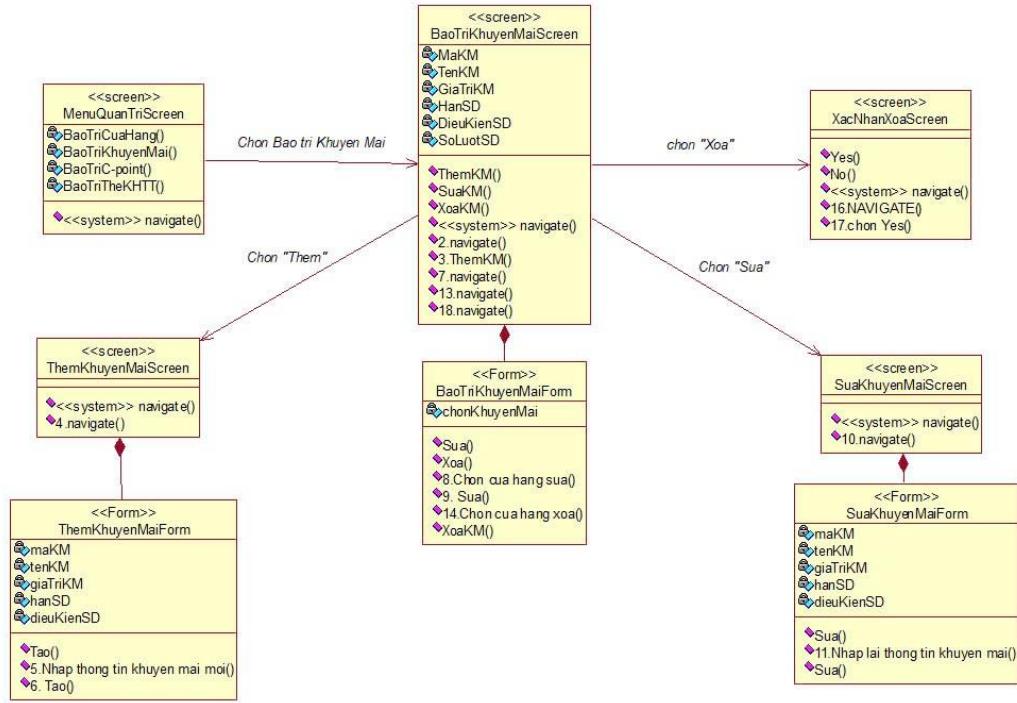


3.1.4 Giao diện use case BaoTriKhuyenMai (Nguyễn Khắc Minh Đức)

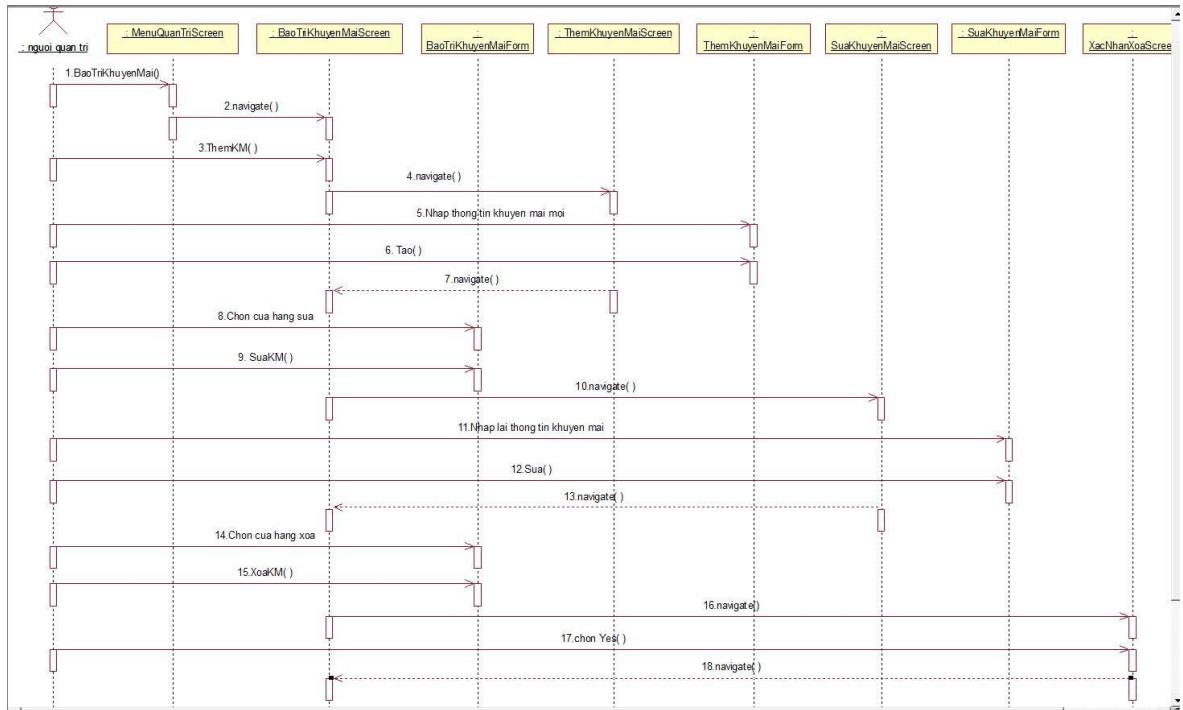
3.1.4.1 Hình dung màn hình



3.1.4.2 Biểu đồ lớp màn hình

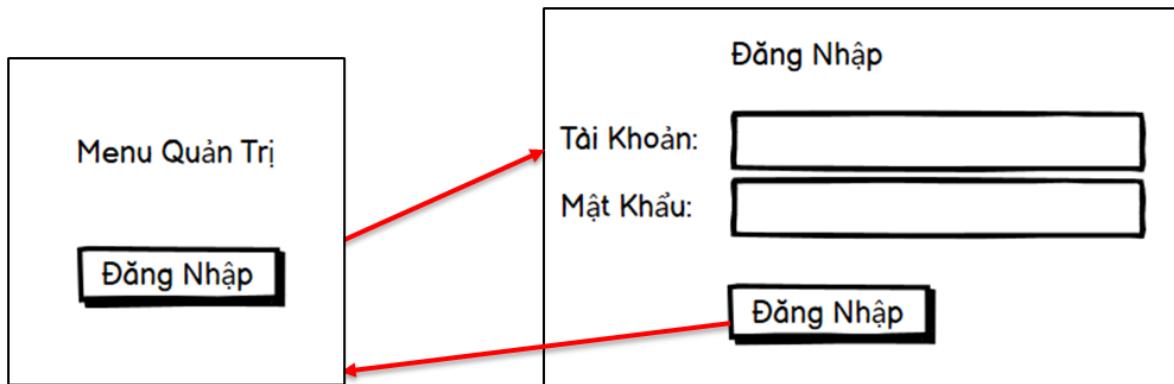


3.1.4.3 Biểu đồ cộng tác màn hình

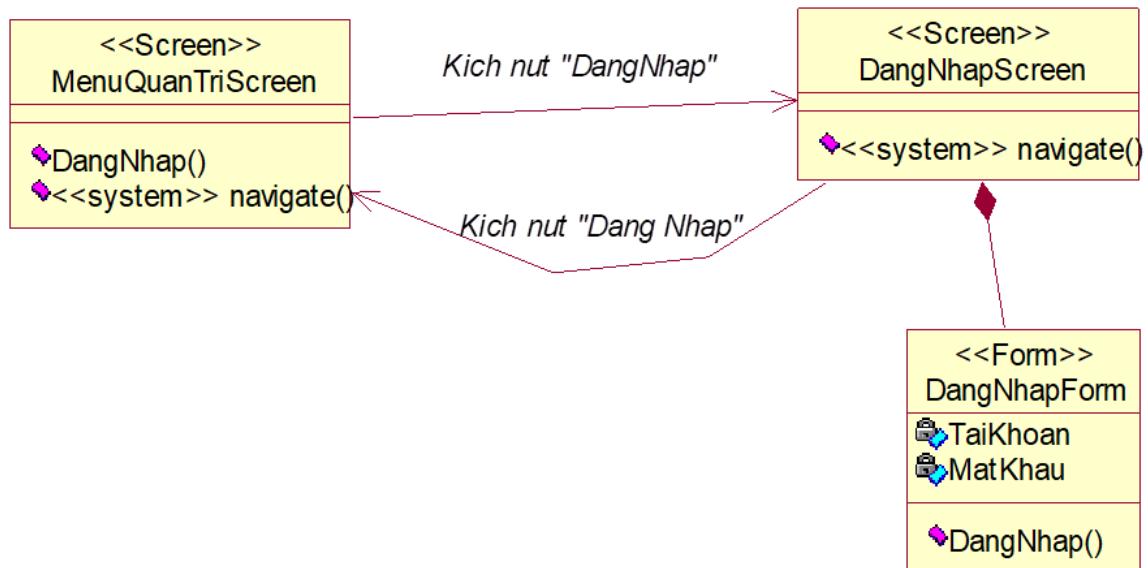


3.1.5 Giao diện use case DangNhap(Nguyễn Đại Dương)

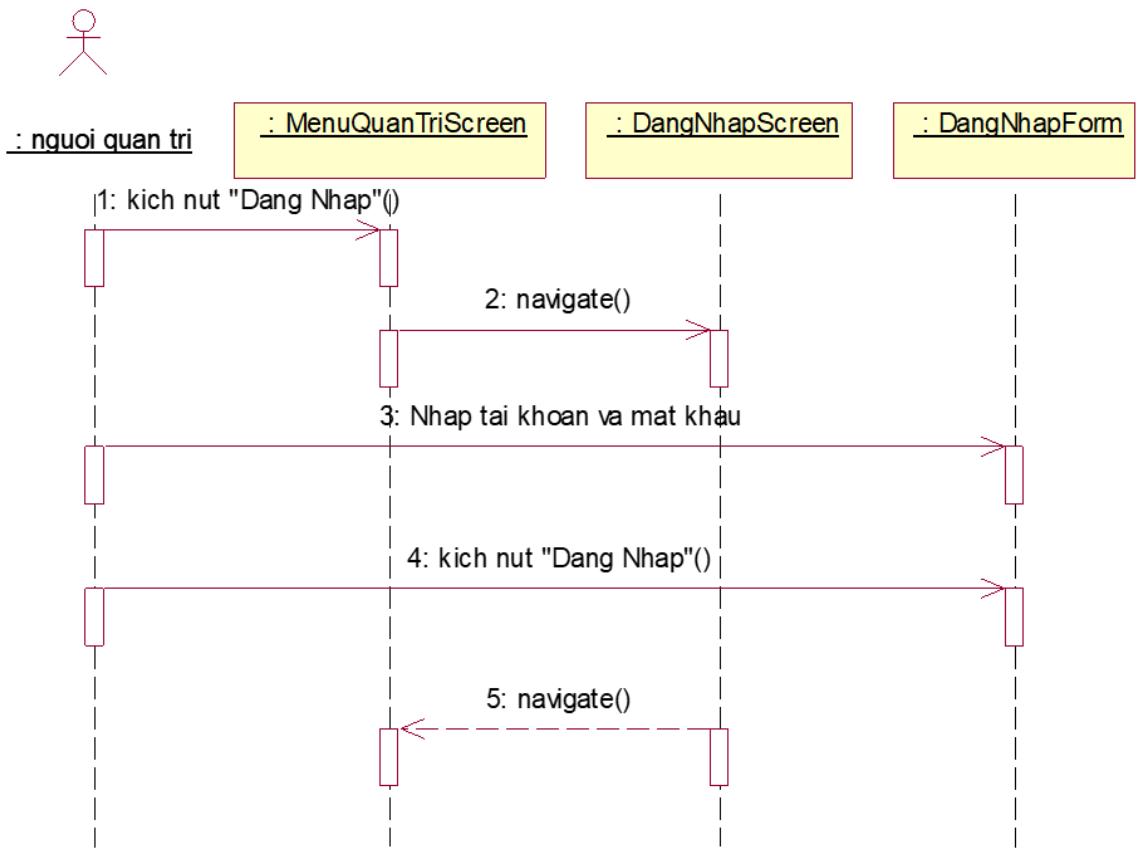
3.1.5.1 Hình dung màn hình



(a) 3.1.5.2 Biểu đồ lớp màn hình

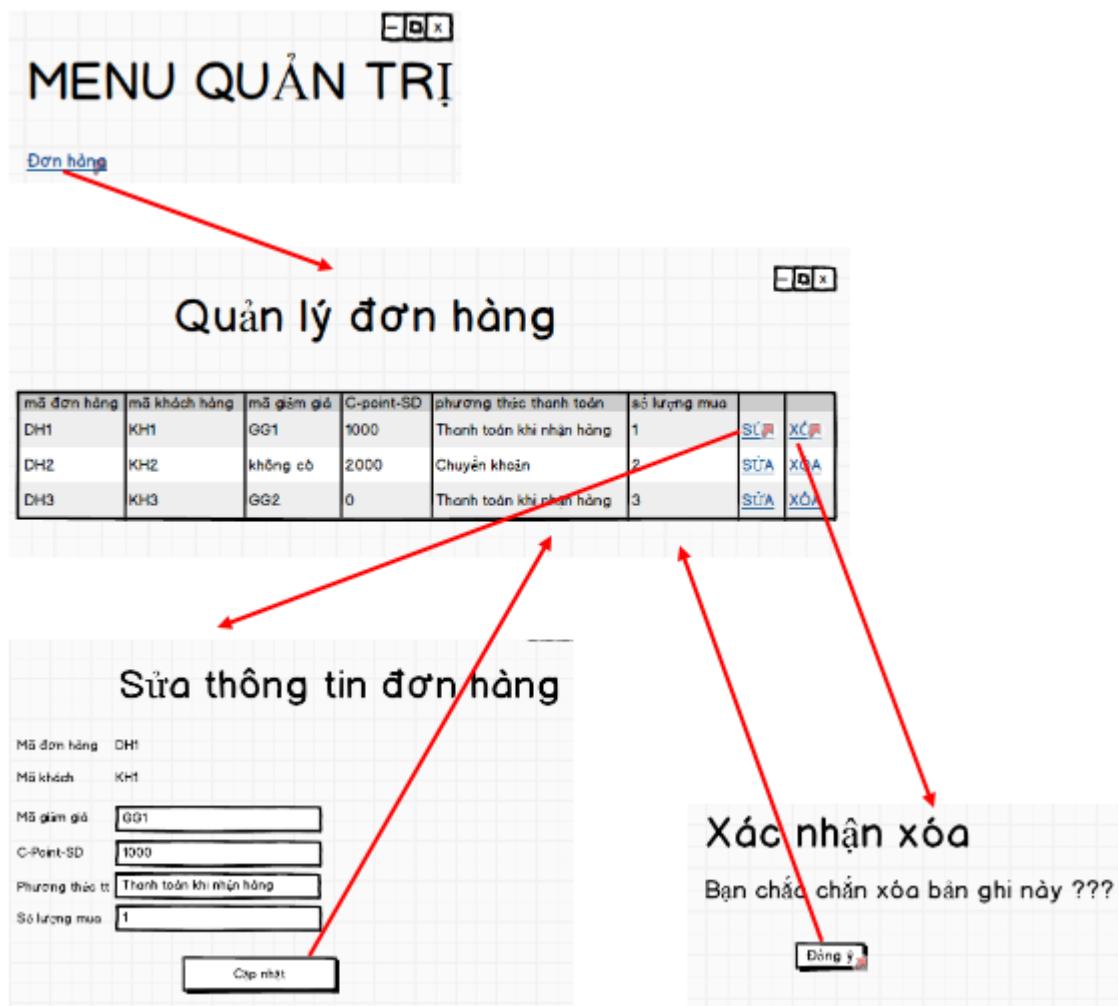


3.1.5.3 Biểu đồ cộng tác màn hình

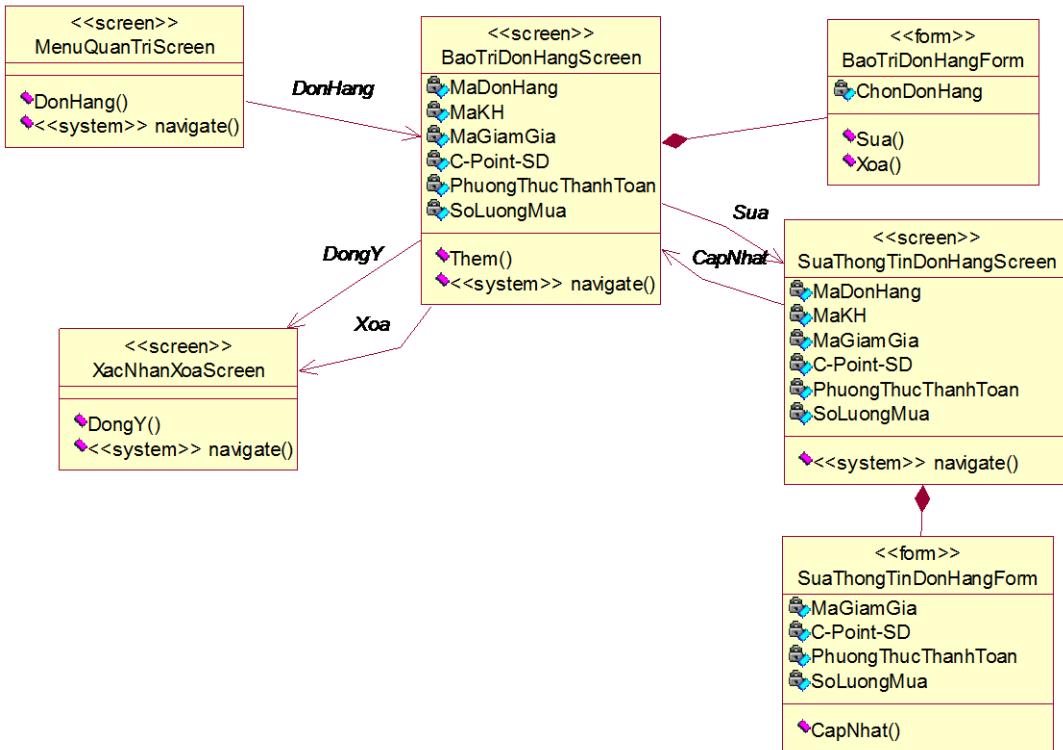


3.1.6 Giao diện use case QuanTriDonHang

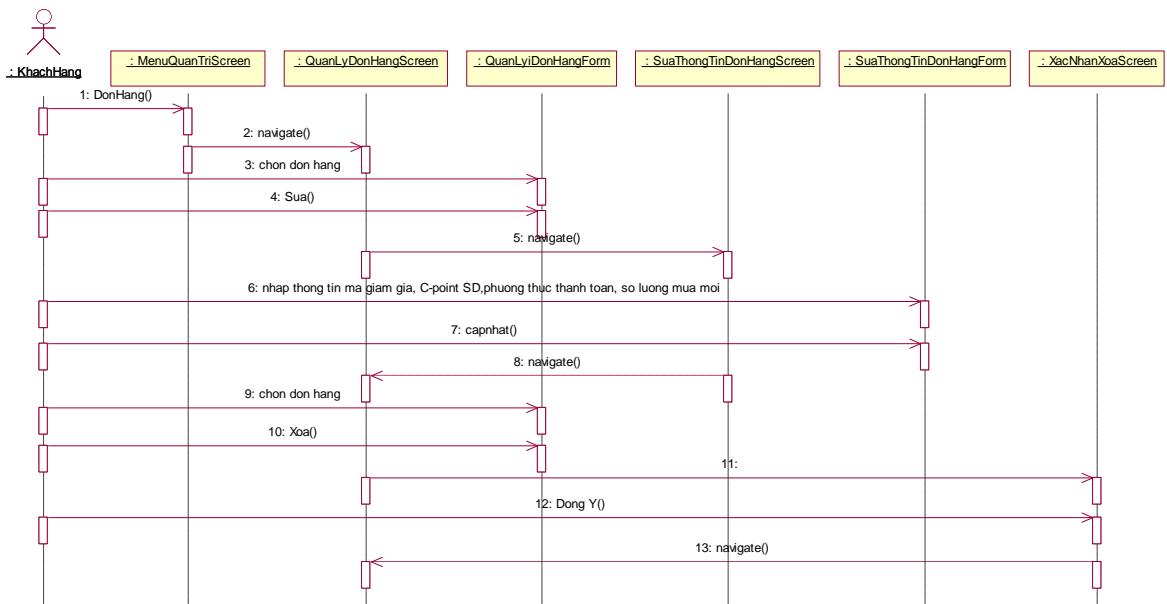
3.1.6.1 Hình dung màn hình



3.1.6.2 Biểu đồ lớp màn hình



3.1.6.3 Biểu đồ cộng tác của màn hình



3.1.7 Giao diện xem đơn đặt hàng(Hoàng Ngọc Sơn Hà)

3.1.7.1 Hình dung màn hình

TÀI KHOẢN

Đơn hàng của tôi

Kích “Đơn hàng của tôi”

Đơn hàng của tôi

Tất cả đơn hàng

Mã đơn hàng	Ngày mua	Số lượng	Tổng tiền	Trạng thái
CNAS120	1/1/2022	1	500.000đ	đang chờ xét

Kích “Mã đơn hàng”

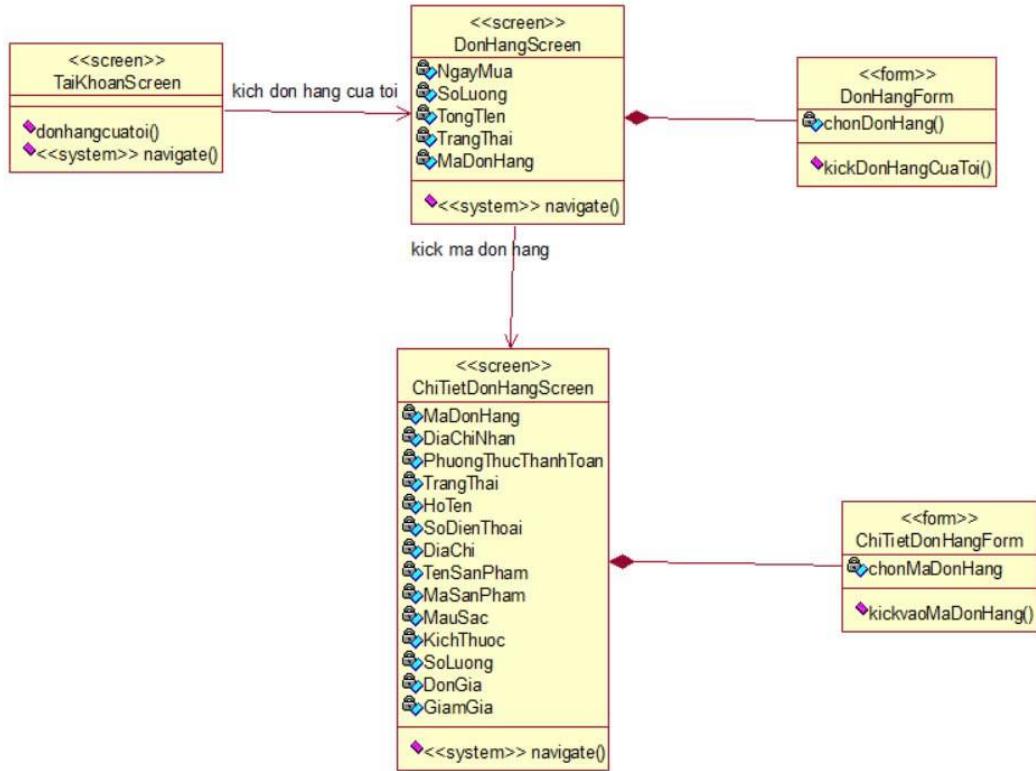
Chi tiết đơn hàng

Chi tiết đơn hàng: CNAS120

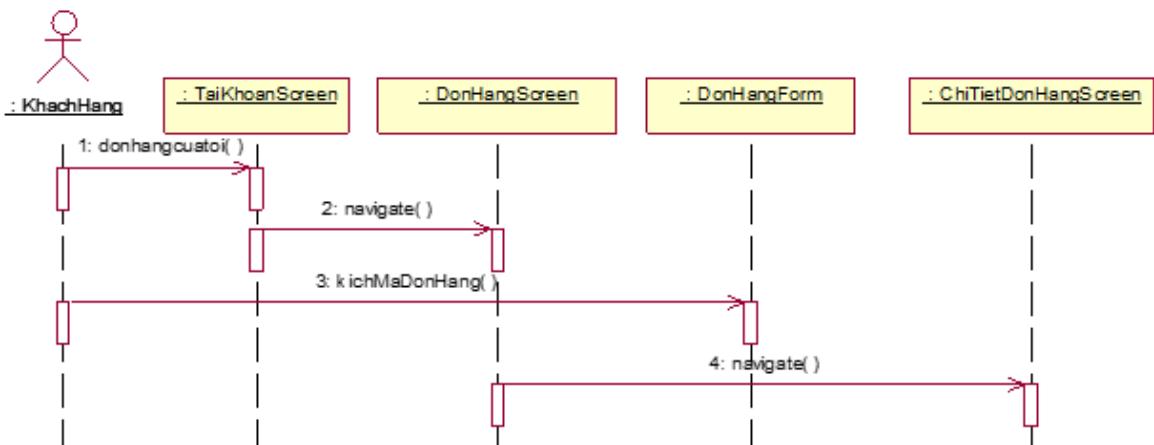
Địa chỉ nhận hàng họ tên: xxx số điện thoại: xxx địa chỉ: xxx	Phương thức thanh toán thanh toán khi nhận hàng	Trạng thái đang giao
--	--	-------------------------

Sản phẩm	Số lượng	Giá tiền	Giảm giá	Tổng tiền
tên sản phẩm mã sp màu sắc kích thước anh minh họa	1	500.000đ	0đ	500.000đ

3.1.7.2 Biểu đồ lớp màn hình

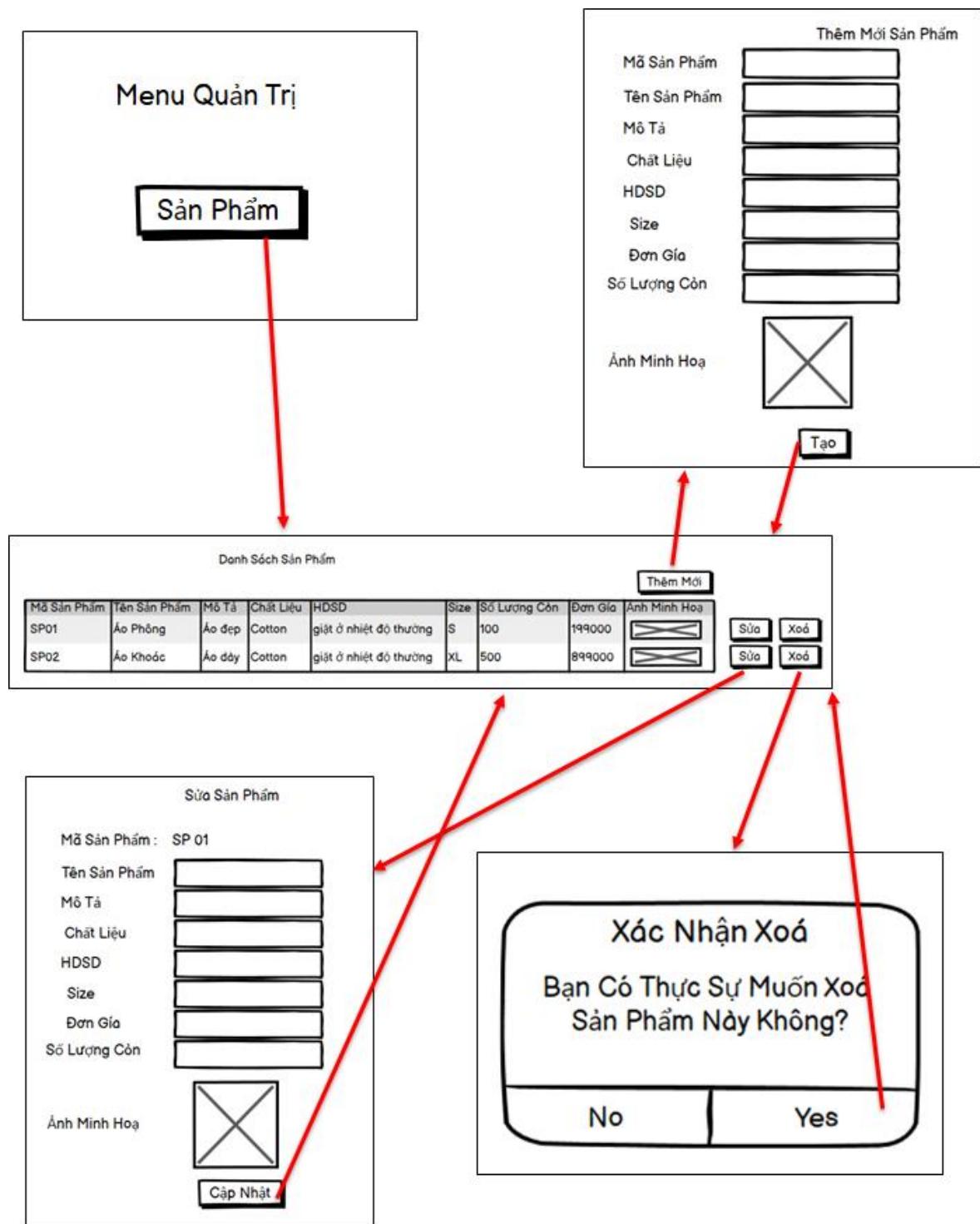


3.1.7.3 Biểu đồ cộng tác lớp màn hình

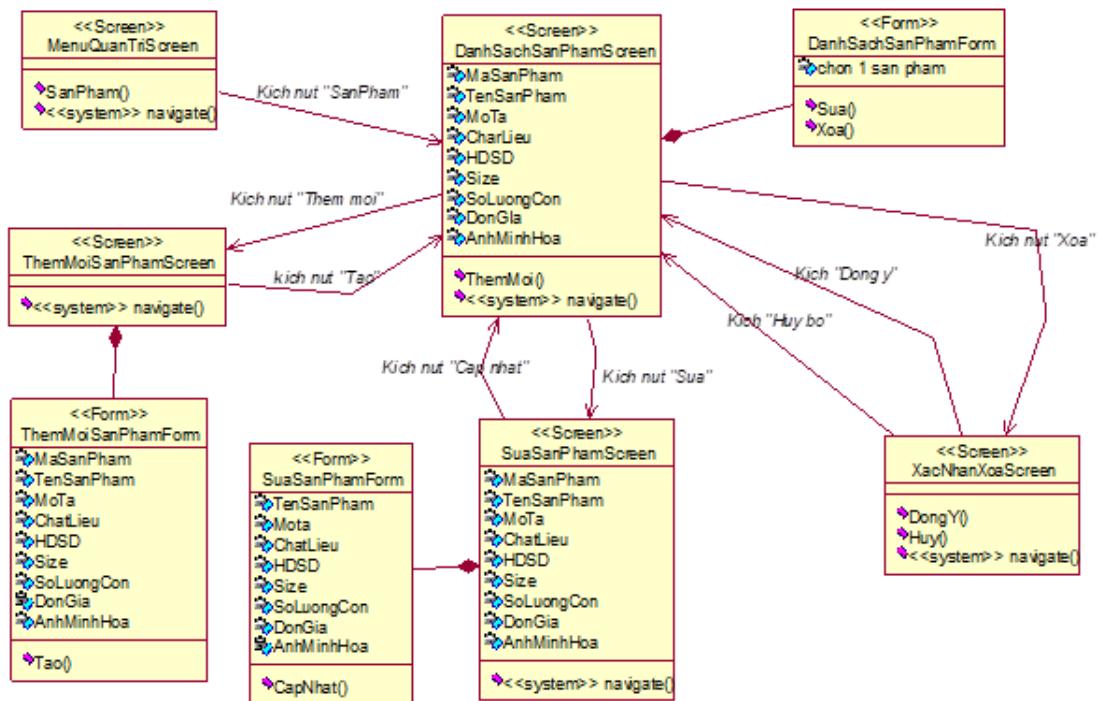


3.1.8 Giao diện use case BaoTriSP(Hoàng Ngọc Sơn Hà)

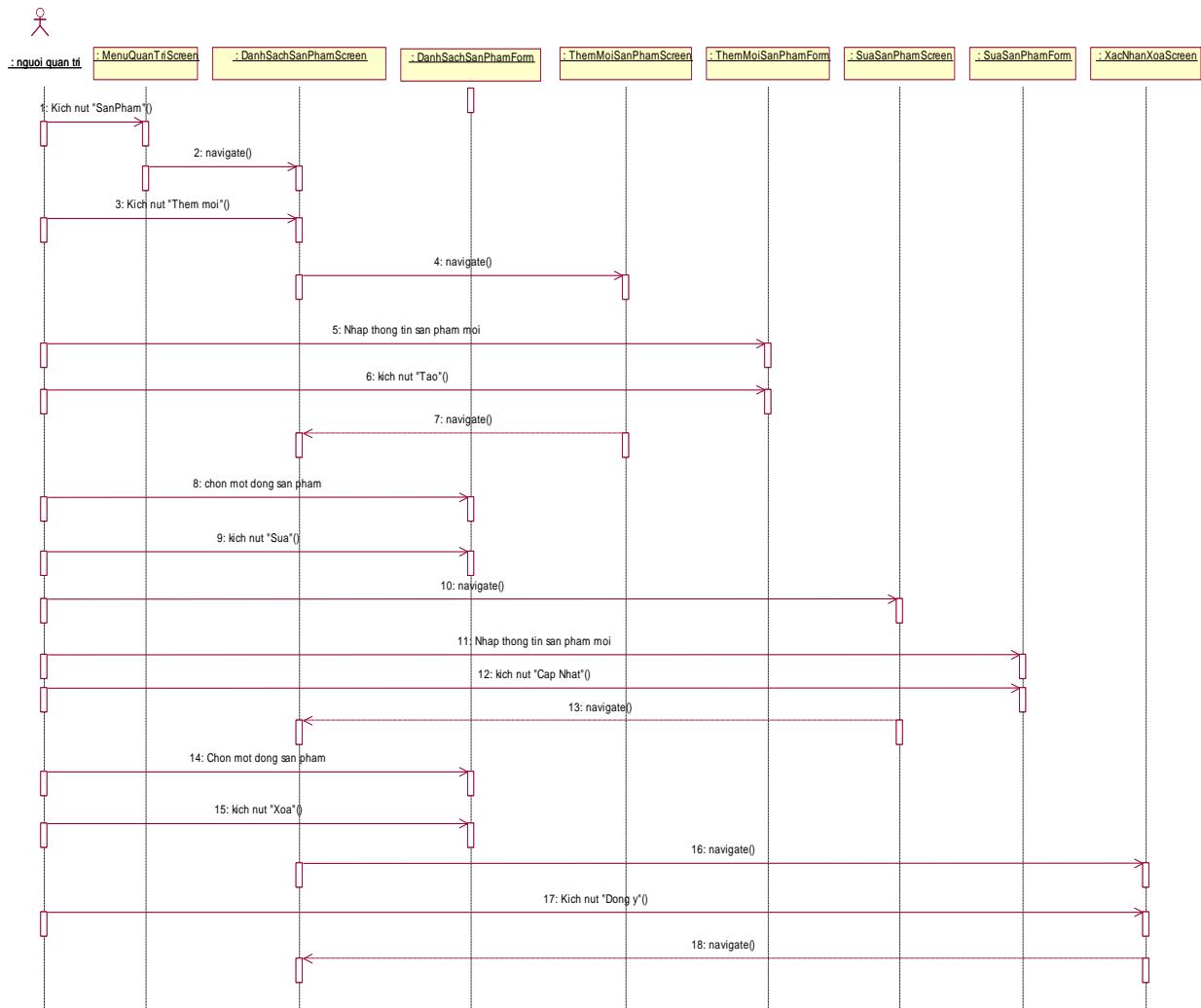
3.1.8.1 Hình dung màn hình



3.1.8.2 Biểu đồ lớp màn hình

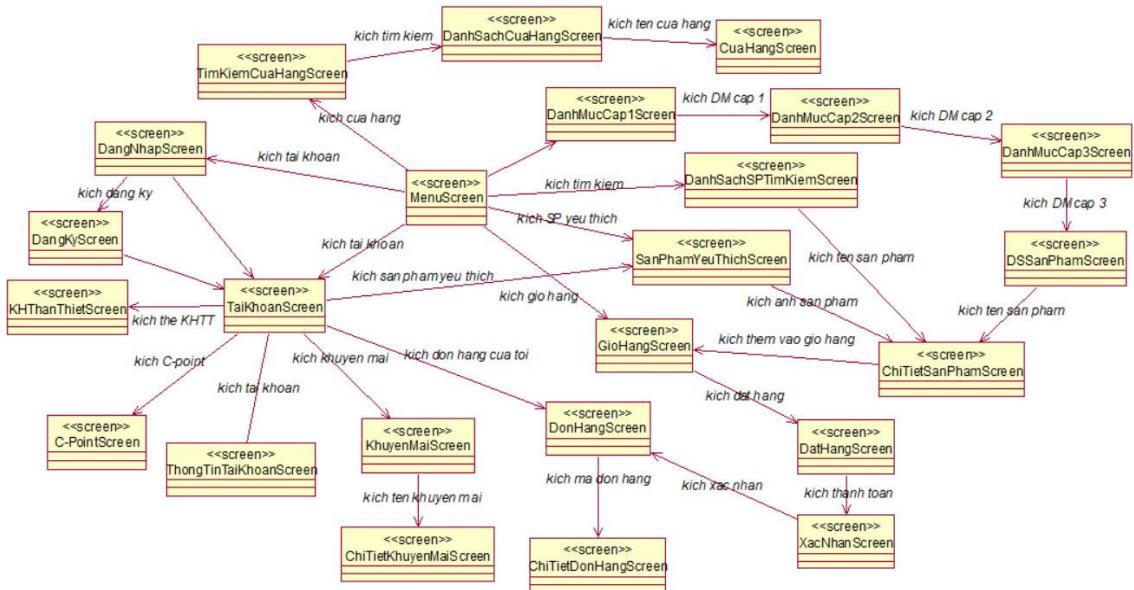


3.1.8.3 Biểu đồ cộng tác màn hình

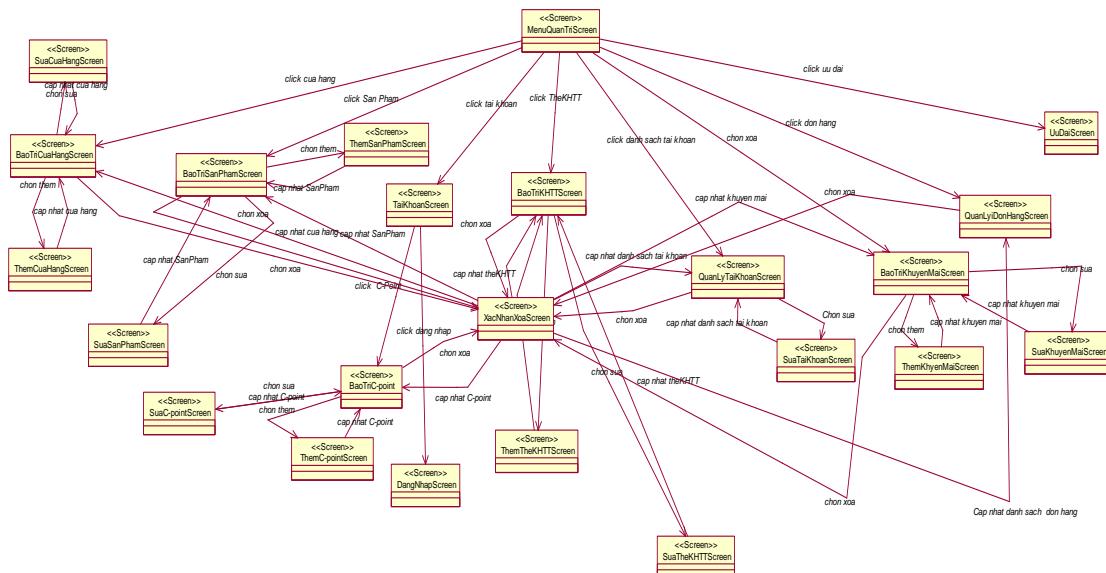


3.2 Các biểu đồ tông hợp

3.2.1 Biểu đồ điều hướng màn hình của nhóm use case chính



3.2.2 Biểu đồ điều hướng màn hình của nhóm use case thứ cấp



DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO

Roger S. Pressman - *Software Engineering: A Practitioner's Approach* (8th Edition)

Nhà xuất bản: McGraw-Hill Education

Mô tả: Cuốn sách kinh điển về kỹ thuật phần mềm, bao gồm các khía cạnh từ phân tích yêu cầu, thiết kế, lập trình, đến kiểm thử và bảo trì.

Ian Sommerville - *Software Engineering* (10th Edition)

Nhà xuất bản: Pearson Education

Mô tả: Tài liệu chuyên sâu về quy trình phát triển phần mềm, phương pháp thiết kế và kiểm thử hiện đại.

Bernd Bruegge, Allen H. Dutoit - *Object-Oriented Software Engineering Using UML, Patterns, and Java*

Nhà xuất bản: Prentice Hall

Mô tả: Tập trung vào kỹ thuật thiết kế hướng đối tượng với UML, mô hình hóa và lập trình.

Grady Booch, James Rumbaugh, Ivar Jacobson - *Unified Modeling Language User Guide*

Nhà xuất bản: Addison-Wesley Professional

Mô tả: Hướng dẫn sử dụng UML trong thiết kế phần mềm hướng đối tượng.

Thiết kế phần mềm – Đại học công nghiệp Hà Nội