

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

=====\*\*\*=====



**BÁO CÁO BTL THUỘC HỌC PHẦN:**  
**PHÂN TÍCH ĐẶC TẢ CÁC YÊU CẦU PHẦN MỀM**

**PHÂN TÍCH ĐẶC TẢ CÁC YÊU CẦU**  
**WEBSITE ABC**

GVHD: Ths Ngô Thị Bích Thúy

Nhóm - Lớp: 1 - CNTT2K10

Thành viên: Nguyễn Văn A

Nguyễn Văn B

...

Hà nội, Năm 2019

---

# LỜI MỞ ĐẦU

<Giới thiệu sơ qua về đề tài>

---

## MỤC LỤC

Chương 1. Khảo sát hệ thống.....	4
Chương 2. Mô hình hóa dữ liệu .....	4
Chương 3. Mô hình hóa chức năng.....	5
3.1    Biểu đồ use case .....	5
3.1.1    Các use case chính.....	5
3.1.2    Các use case thứ cấp.....	7
3.1.3    Phân rã một số use case.....	7
3.2    Mô tả chi tiết các use case .....	7
3.2.1    Mô tả use case Xem cửa hàng tranh (Họ tên người làm).....	7
3.2.2    Mô tả use case tên use case 2 (Họ tên người làm) .....	8
3.2.3    Mô tả use case tên use case n (Họ tên người làm) .....	8

---

## **Chương 1. Khảo sát hệ thống**

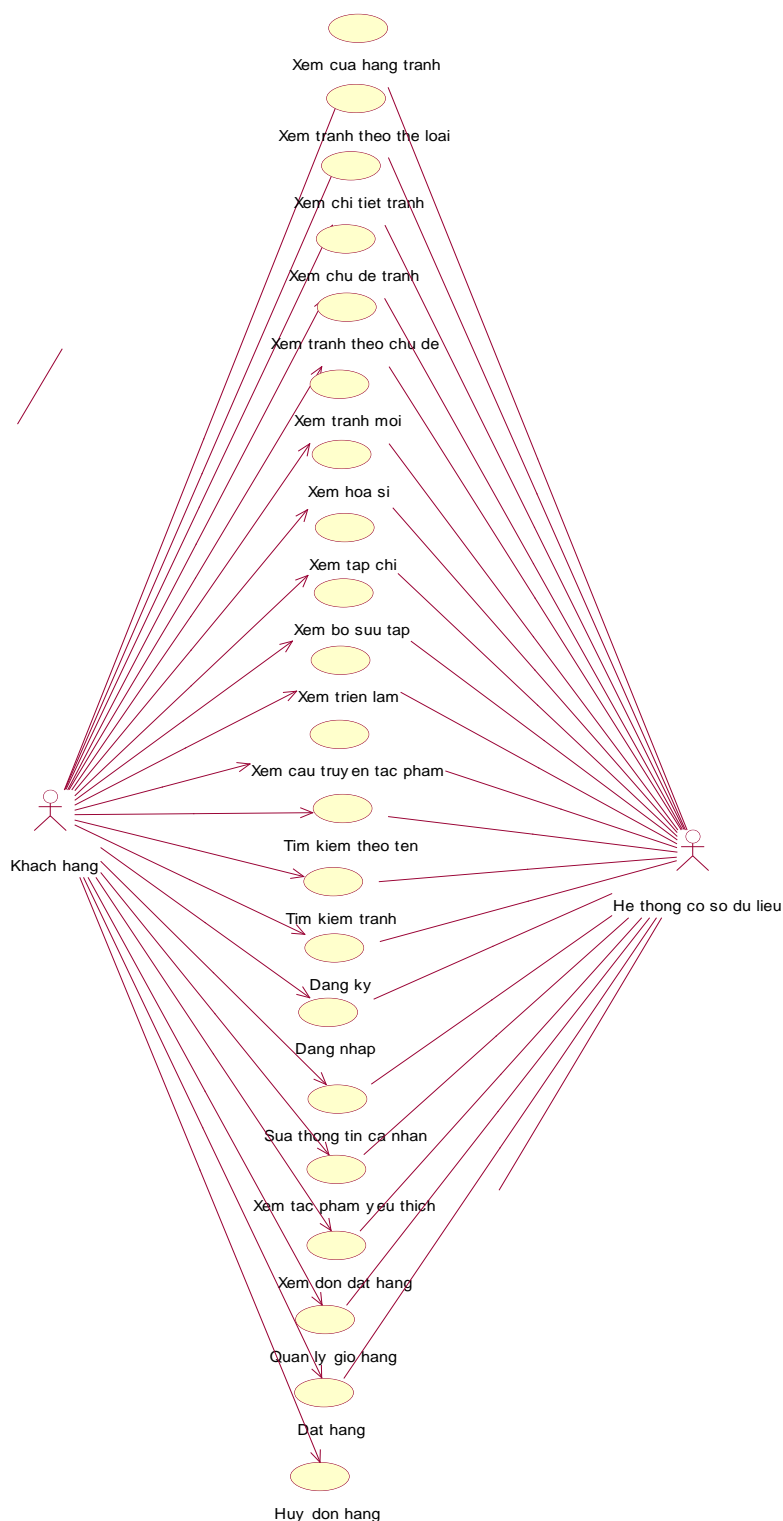
## **Chương 2. Mô hình hóa dữ liệu**

## Chương 3. Mô hình hóa chức năng

### 3.1 Biểu đồ use case

<HD: Vẽ biểu đồ use case tổng quát gồm tất cả các use case của hệ thống>

#### 3.1.1 Các use case chính



- 1) **Xem cửa hàng tranh:** Cho phép khách hàng xem thông tin các cửa hàng tranh.
- 2) **Xem tranh theo thể loại:** Cho phép khách hàng xem các bức tranh trong từng thể loại tranh.
- 3) **Xem chi tiết tranh:** Cho phép khách hàng xem thông tin chi tiết về các bức tranh.
- 4) **Xem chủ đề tranh:** Cho phép khách hàng xem các chủ đề tranh.
- 5) **Xem tranh theo chủ đề:** Cho phép khách hàng xem các bức tranh trong từng chủ đề tranh.
- 6) **Xem tranh mới:** Cho phép khách hàng các bức tranh mới được các họa sĩ hoàn thành và giới thiệu.
- 7) **Xem họa sĩ:** Cho phép khách hàng xem thông tin về các họa sĩ.
- 8) **Xem tạp chí:** Cho phép khách hàng đọc các bài viết trên tạp chí mỹ thuật.
- 9) **Xem bộ sưu tập:** Cho phép khách hàng xem thông tin về các bộ sưu tập tranh.
- 10) **Xem triển lãm:** Cho phép khách hàng xem thông tin các cuộc triển lãm tranh.
- 11) **Xem câu chuyện tác phẩm:** Cho phép khách hàng đọc câu chuyện liên quan đến các bức tranh.
- 12) **Tìm kiếm theo tên:** Cho phép khách hàng tìm thông tin theo tên họa sĩ và tiêu đề tranh.
- 13) **Tìm kiếm tranh:** Cho phép khách tìm các bức tranh theo thể loại, chủ đề, trường phái, mức giá và một số tiêu chí khác.
- 14) **Đăng ký:** Cho phép khách hàng đăng ký tài khoản thành viên.
- 15) **Đăng nhập:** Cho phép khách hàng đăng nhập vào tài khoản thành viên.
- 16) **Sửa thông tin cá nhân:** Cho phép khách hàng sửa thông tin cá nhân trong tài khoản thành viên.
- 17) **Xem tác phẩm yêu thích:** Cho phép khách hàng xem danh sách các

tác phẩm yêu thích của mình.

- 18) **Xem đơn đặt hàng:** Cho phép khách hàng xem các đơn hàng mà đã đặt.
- 19) **Quản lý giỏ hàng:** Cho phép khách hàng thêm hàng vào giỏ, xóa một mặt hàng trong giỏ, sửa số lượng hàng trong giỏ và xóa toàn bộ giỏ hàng.
- 20) **Đặt hàng:** Cho phép khách hàng đặt mua các mặt hàng trong giỏ hàng.
- 21) **Hủy đơn hàng:** Cho phép khách hàng hủy một đơn hàng đã đặt.

### 3.1.2 Các use case thứ cấp

< HD: Vẽ biểu đồ use case với các use case phân quản trị và mô tả vắn tắt từng use case >

### 3.1.3 Phân rã một số use case

<HD: Vẽ biểu đồ use case với các use case có quan hệ include, extend>

## 3.2 Mô tả chi tiết các use case

### 3.2.1 Mô tả use case Xem cửa hàng tranh (Họ tên người làm)

Use case này cho phép khách hàng xem thông tin về các cửa hàng tranh.

- **Luồng sự kiện:**
  - **Luồng cơ bản:**
    - 1) Use case này bắt đầu khi khách hàng kích chuột vào nút “ArtStore” trên thanh menu. Hệ thống sẽ lấy thông tin về các cửa hàng tranh gồm tên cửa hàng và ảnh minh họa từ bảng CUAHANG và hiển thị lên màn hình.
    - 2) Khách hàng kích vào tên một cửa hàng trong danh sách. Hệ thống sẽ lấy tên thể loại và ảnh minh họa của các thể loại tranh được bán trong cửa hàng được chọn từ bảng THELOAITRANH và hiển thị lên màn hình. Use case kết thúc.
  - **Luồng rẽ nhánh:**
    - 1) Tại bước 1 trong luồng cơ bản, nếu trong bảng CUAHANG chưa có dữ liệu, thì hệ thống sẽ hiển thị một thông báo: “Chưa có cửa hàng

nào!” và use case kết thúc.

- 2) Tại bước 2 trong luồng cơ bản, nếu không tìm thấy thẻ loại tranh thuộc cửa hàng được chọn từ bảng THELOAITRANH, thì hệ thống sẽ hiển thị một thông báo: “Không tìm thấy thẻ loại tranh nào thuộc cửa hàng này!” và use case kết thúc.
- 3) Tại bất kỳ bước nào trong luồng cơ bản, 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:**

Không có.

- **Hậu điều kiện:**

Không có.

- **Điểm mở rộng:**

Không có.

### 3.2.2 Mô tả use case **tên use case 2** (Họ tên người làm)

<HD: Viết mô tả vắn tắt use case>

- **Luồng sự kiện:**

- **Luồng cơ bản:**

<HD: Liệt kê mô tả các luồng cơ bản>

- **Luồng rẽ nhánh:**

<HD: Liệt kê mô tả các luồng rẽ nhánh>

- **Các yêu cầu đặc biệt:**

<HD: Viết mô tả yêu cầu đặc biệt nếu có, ngược lại thì ghi là không có>

- **Tiền điều kiện:**

<HD: Viết mô tả các tiền điều kiện nếu có, ngược lại thì ghi là không có >

- **Hậu điều kiện:**

<HD: Viết mô tả các hậu điều kiện nếu có, ngược lại thì ghi là không có >

- **Điểm mở rộng:**

Không có.

### 3.2.3 Mô tả use case **tên use case n** (Họ tên người làm)

...