**BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO**

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC DUY TÂN**



**Tên đề tài:**

**XÂY DỰNG WEBSITE TRƯNG BÀY VÀ  
TRAO ĐỔI TÁC PHẨM NGHỆ THUẬT**

**∙•🙞🟏🙜•∙**

**USER STORY DOCUMENT**

GVHD: ThS. Nguyễn Minh Nhật

Nhóm SVTH:

Lê Đức Thảo 27211226738

Đoàn Văn Huy 27211230499

Huỳnh Nguyễn Đình Cảnh 27211201298

Nguyễn Thanh Anh 27211234356

Nguyễn Thế Minh 27211208340

Đoàn Võ Văn Trọng 27211202906

**Đà Nẵng, tháng 8 năm 2024**

**THÔNG TIN DỰ ÁN**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Dự án viết tắt** |  | | |
| **Tên dự án** | Xây dựng website trưng bày và trao đổi tác phẩm nghệ thuật | | |
| **Ngày bắt đầu** | 20/08/2024 | **Ngày kết thúc** | 10/10/2024 |
| **Nơi thực hiện** | Khoa Công Nghệ Thông Tin – Đại học Duy Tân | | |
| **Giảng viên hướng dẫn** | ThS. Nguyễn Minh Nhật  Email: [nhatnm2010@gmail.com](mailto:nhatnm2010@gmail.com)  Phone: 0905125143 | | |
| **Chủ sở hửu** | ThS. Nguyễn Minh Nhật  Email: [nhatnm2010@gmail.com](mailto:nhatnm2010@gmail.com)  Phone: 0905125143 | | |
| **Quản lý dự án** | Lê Đức Thảo | [ducthao2112@gmail.com](mailto:ducthao2112@gmail.com) |  |
| **Thành viên** | Đoàn Văn Huy | [doanvanhuydhdtu@gmail.com](mailto:doanvanhuydhdtu@gmail.com) |  |
| Huỳnh Nguyễn Đình Cảnh | [dinhcanh1999@gmail.com](mailto:nguyenthanhthang999@gmail.com) |  |
| Nguyễn Thế Minh | [theminh24032003@gmail.com](mailto:kuthang32@gmail.com) |  |
| Đoàn Võ Văn Trọng | [trongdn2405@gmail.com](mailto:hoangbuulexuan5@gmail.com) |  |
| Nguyễn Thanh Anh | [nguyenthanhanhtp@gmail.com](mailto:nguyenhnhatquang@gmail.com) |  |

**THÔNG TIN TÀI LIỆU**

|  |  |
| --- | --- |
| **Tên dự án** | Xây dựng website trưng bày và trao đổi tác phẩm nghệ thuật |
| **Tiêu đề tài liệu** | User story Document |
| **Người thực hiện** | Lê Đức Thảo |

**LỊCH SỬ CHỈNH SỬA TÀI LIỆU**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Phiên bản** | **Người chỉnh sửa** | **Ngày** | **Ghi chú** |
| 1.0 | Lê Đức Thảo | 20/08/2024 | Tạo tài liệu |
| 1.1 | Nguyễn Thanh Anh | 09/09/2024 | Chỉnh sửa tài liệu |

**PHÊ DUYỆT TÀI LIỆU**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Người hướng dẫn** | Nguyễn Minh Nhật | **Chữ ký** |  |
| **Ngày** | …./…./2024 |
| **Chủ sở hữu** | Nguyễn Minh Nhật | **Chữ ký** |  |
| **Ngày** | …./…./2024 |
| **Quản lý dự án** | Lê Đức Thảo | **Chữ ký** |  |
| **Ngày** | …./…./2024 |
| **Thành viên** | Đoàn Văn Huy | **Chữ ký** |  |
| **Ngày** | …./…./2024 |
| Nguyễn Thế Minh | **Chữ ký** |  |
| **Ngày** | …./…./2024 |
| Đoàn Võ Văn Trọng | **Chữ ký** |  |
| **Ngày** | …./…./2024 |
| Huỳnh Nguyễn Đình Cảnh | **Chữ ký** |  |
| **Ngày** | …./…./2024 |
| Nguyễn Thanh Anh | **Chữ ký** |  |
| **Ngày** | …./…./2024 |

MỤC LỤC

[1. MỤC ĐÍCH TÀI LIÊU 4](#_Toc176878194)

[2. MỤC TIÊU HỆ THỐNG 4](#_Toc176878195)

[3. RÀNG BUỘC 4](#_Toc176878196)

[4. CÔNG CỤ VÀ PHƯƠNG PHÁP QUẢN LÝ HỆ THỐNG 4](#_Toc176878197)

[5. USER STORY CỦA KHÁCH HÀNG TRONG HỆ THỐNG 5](#_Toc176878198)

[5.1. User Story 1: Đăng nhập 5](#_Toc176878199)

[5.2. User Story 2: Đăng ký tài khoản 5](#_Toc176878200)

[5.3. User Story 3: Xem thông tin hệ thống 6](#_Toc176878201)

[5.4. User Story 4: Tìm kiếm 6](#_Toc176878202)

[6. USER STORY CỦA KHÁCH HÀNG ĐÃ ĐĂNG KÝ THÀNH VIÊN 7](#_Toc176878203)

[6.1. User Story 5: Xem chi tiết tác phẩm 7](#_Toc176878204)

[6.2. User Story 6: Quản lý theo dõi 7](#_Toc176878205)

[6.3. User Story 7: Đề xuất trao đổi tác phẩm 7](#_Toc176878206)

[6.4. User Story 8: Lấy lại mật khẩu 8](#_Toc176878207)

[6.5. User Story 9: Đổi mật khẩu 8](#_Toc176878208)

[6.6. User Story 10: Quản lý thông tin cá nhân 8](#_Toc176878209)

[6.7. User Story 11: Quản lý tác phẩm 9](#_Toc176878210)

[6.8. User Story 12: Đấu giá tác phẩm 9](#_Toc176878211)

[6.9. User Story 13: Thanh toán tác phẩm đấu giá 10](#_Toc176878212)

[6.10. User Story 14: Quản lý tác phẩm đấu giá 10](#_Toc176878213)

[6.11. User Story 15: Xem thông tin phiên đấu giá 10](#_Toc176878214)

[7. USER STORY CỦA QUẢN TRỊ VIÊN 11](#_Toc176878215)

[7.1. User Story 16: Quản lý tác phẩm 11](#_Toc176878216)

[7.2. User Story 17: Quản lý trao đổi 11](#_Toc176878217)

[7.3. User Story 18: Quàn lý tài khoản 11](#_Toc176878218)

[7.4. User Story 19: Quản lý đấu giá 12](#_Toc176878219)

[7.5. User Story 20: Quản lý phương thức thanh toán 12](#_Toc176878220)

[7.6. User Story 21: Quản lý đơn hàng 13](#_Toc176878221)

[7.7. User Story 22: Thống kê 13](#_Toc176878222)

1. **MỤC ĐÍCH TÀI LIÊU**

* Tài liệu này sẽ chỉ định các đặc tính của dự án “Xây dựng website trưng bày và trao đổi tác phẩm nghệ thuật” mà nhóm sẽ phát triển. Khách hàng sẽ sử dụng tài liệu này để đảm bảo tính đầy đủ và chính xác các yêu cầu của hệ thống và liên quan đến yêu cầu chức năng cũng như chất lượng của ứng dụng.
* Tài liệu này thảo luận về hướng phát triển của hệ thống. Điều chỉnh chỉnh các yêu cầu sử dụng phù hợp.
* Đối tượng sử dụng của tài liệu này là khách hàng, chủ sở hữu sản phẩm, nhóm phát triển hệ thống và bất kỳ nhóm phần mềm nào trong tương lai dự định mở rộng sản phẩm.

1. **MỤC TIÊU HỆ THỐNG**

* “Xây dựng website trưng bày và trao đổi tác phẩm nghệ thuật” là website để trưng bày các tác phẩm nghệ thuật từ quy mô nhỏ (cá nhân) đến quy mô lớn (tổ chức, câu lạc bộ,…). Thông qua nền tảng này, các nghệ sĩ, nghệ nhân có thể quảng bá về tác phẩm mình sở hữu đến những người cùng sở thích, đam mê.
* Mở rộng hơn, những người đam mê nghệ thuật có thể sở hữu được những tác phẩm mình yêu thích thông qua trao đổi đồng giá hoặc đấu giá. Từ đó, các tác phẩm nghệ thuật có thể đạt được những giá trị đích thực thông qua những người đam mê và có kiến thức về nghệ thuật.

1. **RÀNG BUỘC**

* Thời gian: Dự án phải kết thúc trong thời gian 2 tháng.
* Chi phí cho dự án: Hạn chế.
* Nguồn lực: 6 người.

1. **CÔNG CỤ VÀ PHƯƠNG PHÁP QUẢN LÝ HỆ THỐNG**

* Ngôn ngữ lập trình: .NET, C#, ReactJS v.v...
* Môi trường phát triển bao gồm Visual Code và một số công cụ gỡ lỗi.
* Công cụ quản lý phiên bản, quản lý thay đổi Github.

1. **USER STORY CỦA KHÁCH HÀNG TRONG HỆ THỐNG**
   1. **User Story 1: Đăng nhập**

|  |  |
| --- | --- |
| Là ***khách hàng*,** Tôi muốn ***đăng nhập*** *để* truy cập vào ứng dụng | |
| **Tác nhân** | Thành viên, admin |
| **Điều kiện tiên quyết** | Tài khoản người dùng đã tồn tại |
| * Người dùng phải chọn mục “Đăng nhập” và thực hiện: * Nhập User và Password. * Nếu đăng nhập thành công   + - * Nếu thông tin đăng nhập đúng sẽ chuyển sang trang quản lý thông tin cá nhân.       * Ngược lại thông báo “Tài khoản hoặc mật khẩu không chính xác”. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | Account tồn tại trong cơ sở dữ liệu |

* 1. **User Story 2: Đăng ký tài khoản**

|  |  |
| --- | --- |
| Là ***khách hàng***, Tôi có thể ***đăng ký tài khoản*** để sử dụng các chức năng của ửng dụng | |
| **Tác nhân** | Khách vãng lai |
| **Điều kiện tiên quyết** | Không |
| * Người dùng phải vào hệ thống, chọn mục “Đăng ký” sau đó thực hiện:   + nhập đầy đủ thông tin vào form đăng ký (User, Password, Email, Họ lót, Tên v.v...)   * Hệ thống kiểm tra sự tồn tại của tài khoản:   + - * Nếu tài khoản đã có trong CSDL thì thông báo “Không hợp lệ”.       * Ngược lại, thông báo “Đăng ký thành công vui lòng kiểm tra email để xác nhận”. * Hệ thống sẽ gửi một email đến tài khoản email của khách hàng dùng để đăng ký tài khoản để xác nhận đăng ký. * Sau khi người dùng xác nhận email thì tài khoản sẽ được tạo và nhận được thông báo của hệ thống. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | Không |

* 1. **User Story 3: Xem thông tin hệ thống**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là khách hàng, Tôi có thể *xem thông tin của hệ thống*** | |
| **Tác nhân** | Khách vãng lai |
| **Điều kiện tiên quyết** | Không |
| * Tiêu chí châp nhận: * Người dùng truy cập vào website. * Hệ thống hiển thị giao diện trang chủ. * Người dùng có thể xem các thông tin sau: * Xem danh sách các tác phẩm và dịch vụ * Xem chi tiết tác phẩm | |
| **Điều kiện ràng buộc** | Không |

* 1. **User Story 4: Tìm kiếm**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là khách hàng, Tôi có thể *tìm kiếm*** | |
| **Tác nhân** | Khách vãng lai |
| **Điều kiện tiên quyết** | Không |
| * Tiêu chí chấp nhận: * Người dùng truy cập vào trang chủ. * Nhập thông tin tìm kiếm: tìm theo tên hoặc mã tác phẩm hoặc có thể tìm kiếm qua hình ảnh được hiển thị qua camera của họ khi tương tác với ứng dụng. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | Không |

1. **USER STORY CỦA KHÁCH HÀNG ĐÃ ĐĂNG KÝ THÀNH VIÊN**
   1. **User Story 5: Xem chi tiết tác phẩm**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là khách hàng, Tôi có thể *xem chi tiết tác phẩm*** | |
| **Tác nhân** | Khách vãng lai |
| **Điều kiện tiên quyết** | Không |
| * Tiêu chí chấp nhận: * Khách hàng chọn tác phẩm muốn xem. * Sau khi hệ thống hiển thị giao diện tác phẩm, khách hàng chọn nút “Xem chi tiết” để xem chi tiết tác phẩm: tên chủ sở hữu, loại hình tác phẩm, thông tin liên hệ,… | |
| **Điều kiện ràng buộc** | Không |

* 1. **User Story 6: Quản lý theo dõi**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là khách hàng, Tôi có thể *quản lý mục theo dõi*** | |
| **Tác nhân** | Khách hàng |
| **Điều kiện tiên quyết** | Đăng nhập thành công vào hệ thống |
| * Tiêu chí chấp nhận: * Khách hàng đăng nhập thành công vào hệ thống. * Khách hàng ấn vào “Theo dõi”. * Sau khi khách hàng ấn vào “Theo dõi”, hệ thống hiển thị giao diện danh sách đang theo dõi, khách hàng có thể xóa tác phẩm hoặc khách hàng đã theo dõi. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | User name và password tồn tại trong cơ sở dữ liệu |

* 1. **User Story 7: Đề xuất trao đổi tác phẩm**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là khách hàng, Tôi có thể *đề xuất trao đổi tác phẩm*** | |
| **Tác nhân** | Khách hàng |
| **Điều kiện tiên quyết** | Đăng nhập thành công vào hệ thống |
| * Tiêu chí chấp nhận: * Khách hàng đăng nhập thành công vào hệ thống. * Khách hàng chọn “Đề xuất trao đổi” sau khi xem chi tiết sản phẩm. * Đề xuất trao đổi có 3 trạng thái: * Đang chờ: khách hàng có thể sửa thông tin địa chỉ, tên, sđt…để làm đề xuất trao đổi * Xác nhận đề xuất trao đổi. * Đã hoàn thành trao đổi. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | User name và password tồn tại trong cơ sở dữ liệu |

* 1. **User Story 8: Lấy lại mật khẩu**

|  |  |
| --- | --- |
| Là **khách hàng**, Tôi có thể *lấy lại mật khẩu* | |
| **Tác nhân** | Khách hàng |
| **Điều kiện tiên quyết** | Tài khoản đã tồn tại trong hệ thống |
| * Tiêu chí chấp nhận: * Để lấy lại mật khẩu, người dùng chọn chức năng “Quên mật khẩu”. * Hệ thống sẽ chuyển đến trang lấy lại mật khẩu: Người dùng nhập email đã đăng ký để xác thực tài khoản, hệ thống sẽ gửi một email đến địa chỉ email người dùng vừa điền. * Người dùng kiểm tra email và bấm vào đường dẫn., người dùng sẽ được chuyển đến trang tạo mật khẩu mới. * Nhập mật khẩu mới và bấm nút “Hoàn tất” | |
| **Điều kiện ràng buộc** | Email phải tồn tại trong cơ sở dữ liệu |

* 1. **User Story 9: Đổi mật khẩu**

|  |  |
| --- | --- |
| **Là khách hàng, Tôi có thể *đổi mật khẩu*** | |
| **Tác nhân** | Khách hàng |
| **Điều kiện tiên quyết** | Tài khoản đã tồn tại trong hệ thống |
| * Người dùng truy cập vào website. * Tiếp theo truy cập vào “Đổi mật khẩu” * Tại đây người dùng có thể thay đổi mật khẩu của mình. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | Account phải tồn tại trong cơ sở dữ liệu |

* 1. **User Story 10: Quản lý thông tin cá nhân**

|  |  |
| --- | --- |
| Là **khách hàng,** Tôi có thể *sửa thông tin cá nhân* | |
| **Tác nhân** | Khách hàng |
| **Điều kiện tiên quyết** | Tài khoản đã tồn tại trong hệ thống |
| * Người dùng truy cập vào website. * Tiếp theo truy cập vào “Tài khoản cá nhân” * Tại đây ngươi dùng có thể cập nhật thông tin cá nhân như họ tên, địa chỉ, số điện thoại, v.v… | |
| **Điều kiện ràng buộc** | Account phải tồn tại trong cơ sở dữ liệu |

* 1. **User Story 11: Quản lý tác phẩm**

|  |  |
| --- | --- |
| Là **khách hàng**, Tôi có thể ***quản lý tác phẩm*** | |
| **Tác nhân** | Khách hàng |
| **Điều kiện tiên quyết** | Đăng nhập thành công vào hệ thống bằng tài khoản khách hàng |
| * Tiêu chí chấp nhận: * Sau khi đăng nhập thành công vào hệ thống, khách hàng có thể: thêm, sửa, xóa tác phẩm của mình. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | Account phải tồn tại trong cơ sở dữ liệu |

* 1. **User Story 12: Đấu giá tác phẩm**

|  |  |
| --- | --- |
| Là **khách hàng**, Tôi có thể ***đấu giá tác phẩm*** | |
| **Tác nhân** | Khách hàng |
| **Điều kiện tiên quyết** | Đăng nhập thành công vào hệ thống bằng tài khoản khách hàng |
| * Tiêu chí chấp nhận: * Sau khi đăng nhập thành công vào hệ thống, khách hàng có thể: * Đấu giá tác phẩm * Bấm vào nút “Đấu giá” để thực hiện đấu giá * Sau khi thời gian phiên đấu giá kết thúc nếu chiến thắng thì sản phẩm sẽ tự chuyển vào giỏ hàng | |
| **Điều kiện ràng buộc** | Account phải tồn tại trong cơ sở dữ liệu |

* 1. **User Story 13: Thanh toán tác phẩm đấu giá**

|  |  |
| --- | --- |
| Là **khách hàng**, Tôi có thể ***Thanh toán tác phẩm đấu giá*** | |
| **Tác nhân** | Khách hàng |
| **Điều kiện tiên quyết** | Đăng nhập thành công vào hệ thống bằng tài khoản khách hàng Thắng phiên đấu giá |
| * Tiêu chí chấp nhận: * Sau khi đăng nhập thành công vào hệ thống, khách hàng có thể: * Truy cập vào giỏ hàng để thanh toán tác phẩm cần thanh toán * Sau đó chọn tác phẩm cần thanh toán và chọn hình thức thanh toán | |
| **Điều kiện ràng buộc** | Account phải tồn tại trong cơ sở dữ liệu |

* 1. **User Story 14: Quản lý tác phẩm đấu giá**

|  |  |
| --- | --- |
| Là **khách hàng**, Tôi có thể ***Quản lý tác phẩm đấu giá*** | |
| **Tác nhân** | Khách hàng |
| **Điều kiện tiên quyết** | Đăng nhập thành công vào hệ thống bằng tài khoản khách hàng |
| * Tiêu chí chấp nhận: * Sau khi đăng nhập thành công vào hệ thống, khách hàng có thể: * Thêm, sửa, xoá tác phẩm để đấu giá * Kiểm tra dữ liệu người dùng nhập nếu hợp lệ thì thông báo thành công * Nếu không hợp lệ thì thông báo cho người dùng biết * Tác phẩm sẽ được đấu giá sau khi được kiểm duyệt | |
| **Điều kiện ràng buộc** | Account phải tồn tại trong cơ sở dữ liệu |

* 1. **User Story 15: Xem thông tin phiên đấu giá**

|  |  |
| --- | --- |
| Là **khách hàng**, Tôi có thể ***Xem thông tin phiên đấu giá*** | |
| **Tác nhân** | Khách hàng |
| **Điều kiện tiên quyết** | Đăng nhập thành công vào hệ thống bằng tài khoản khách hàng |
| * Tiêu chí chấp nhận: * Sau khi đăng nhập thành công vào hệ thống, khách hàng có thể: * Xem thông tin tác phẩm đang đấu giá: thời gian đấu giá, giá hiện tại,… | |
| **Điều kiện ràng buộc** | Account phải tồn tại trong cơ sở dữ liệu |

1. **USER STORY CỦA QUẢN TRỊ VIÊN**
   1. **User Story 16: Quản lý tác phẩm**

|  |  |
| --- | --- |
| Là **admin**, Tôi có thể ***quản lý tác phẩm*** | |
| **Tác nhân** | Admin |
| **Điều kiện tiên quyết** | Đăng nhập thành công vào hệ thống |
| * Tiêu chí chấp nhận: * Sau khi đăng nhập thành công vào hệ thống, quản trị viên có thể: * Sửa, xóa tác phẩm vi phạm tiêu chuẩn. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | Account phải tồn tại trong cơ sở dữ liệu |

* 1. **User Story 17: Quản lý trao đổi**

|  |  |
| --- | --- |
| Là **admin**, Tôi có thể ***quản lý trao đổi*** | |
| **Tác nhân** | Admin |
| **Điều kiện tiên quyết** | Đăng nhập thành công vào hệ thống |
| * Tiêu chí chấp nhận: * Sau khi đăng nhập thành công vào hệ thống, Admin có thể: * Xem đề xuất trao đổi, xác nhận đơn đề xuất, hủy đơn đề xuất, xác nhận trạng thái đơn đề xuất đã hoàn thành hay chưa. * Nêu tác phẩm chưa được xét duyệt đề xuất trao đổi thì không được trao đổi cho khách hàng có nhu cầu | |
| **Điều kiện ràng buộc** | Account phải tồn tại trong cơ sở dữ liệu |

* 1. **User Story 18: Quàn lý tài khoản**

|  |  |
| --- | --- |
| Là **admin,** Tôi có thể ***quản lý tài khoản*** | |
| **Tác nhân** | Admin |
| **Điều kiện tiên quyết** | Đăng nhập thành công vào hệ thống |
| * Tiêu chí chấp nhận: * Sau khi đăng nhập thành công vào hệ thống, quản trị viên có thể thực hiện: * Xem, thêm, sửa, xóa, kích hoạt tài khoản của người dùng. * Phân quyền admin cho người dùng. * Hệ thống sẽ thông báo thành công và cập nhật lại tài khoản người dùng. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | Account phải tồn tại trong cơ sở dữ liệu |

* 1. **User Story 19: Quản lý đấu giá**

|  |  |
| --- | --- |
| Là **admin,** Tôi có thể ***Quản lý đấu giá*** | |
| **Tác nhân** | Admin |
| **Điều kiện tiên quyết** | Đăng nhập thành công vào hệ thống |
| * Tiêu chí chấp nhận: * Sau khi đăng nhập thành công vào hệ thống, quản trị viên có thể thực hiện: * Quản lý tác phẩm đấu giá: thêm, sửa, xoá. * Quản lý phiên đấu giá: Tạo, sửa phiên đấu giá. * Hệ thống sẽ kiểm tra thông tin người dùng nhập * Kiểm tra dữ liệu người dùng nhập nếu hợp lệ thì thông báo thành công * Nếu không hợp lệ thì thông báo cho người dùng biết | |
| **Điều kiện ràng buộc** | Account phải tồn tại trong cơ sở dữ liệu |

* 1. **User Story 20: Quản lý phương thức thanh toán**

|  |  |
| --- | --- |
| Là **admin,** Tôi có thể ***Quản lý phương thức thanh toán*** | |
| **Tác nhân** | Admin |
| **Điều kiện tiên quyết** | Đăng nhập thành công vào hệ thống |
| * Tiêu chí chấp nhận: * Sau khi đăng nhập thành công vào hệ thống, quản trị viên có thể thực hiện: * Quản lý phương thức thanh toán: Thêm, sửa, xóa phương thức thanh toán . | |
| **Điều kiện ràng buộc** | Account phải tồn tại trong cơ sở dữ liệu |

* 1. **User Story 21: Quản lý đơn hàng**

|  |  |
| --- | --- |
| Là **admin,** Tôi có thể ***Quản lý đơn hàng*** | |
| **Tác nhân** | Admin |
| **Điều kiện tiên quyết** | Đăng nhập thành công vào hệ thống |
| * Tiêu chí chấp nhận: * Sau khi đăng nhập thành công vào hệ thống, Admin có thể: * Quản lý đơn hàng: Xóa, xem chi tiết , cập nhật trạng thái cho đơn hàng. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | Account phải tồn tại trong cơ sở dữ liệu |

* 1. **User Story 22: Thống kê**

|  |  |
| --- | --- |
| Là **admin,** Tôi có thể ***thống kê*** | |
| **Tác nhân** | Admin |
| **Điều kiện tiên quyết** | Đăng nhập thành công vào hệ thống |
| * Tiêu chí chấp nhận: * Sau khi đăng nhập thành công vào hệ thống, Admin có thể: * Thống kê: tác phẩm, doanh thu, người dùng mới... theo quý, tháng, năm. | |
| **Điều kiện ràng buộc** | Account phải tồn tại trong cơ sở dữ liệu |