**[iRestAds]**

**Use Case Model**

|  |  |
| --- | --- |
| **Date** | [November 14, 2012] |
| **Version** | 1.0 |
| **Status** | In Process |
| **Author** | Bui Minh Tuan |
| **Reviewed by** | Tran Thi Be |
| **Approved by** |  |

**Revision History**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Date** | **Version** | **Description** | **Author** |
| November 14, 2012 | 1.0 | Write description: UC\_01, UC\_02, UC\_03, UC\_04, UC\_05, UC\_06, UC\_07, UC\_08, UC\_09, UC\_10, UC\_11, UC\_12. | Bui Minh Tuan |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Table of Contents**

[1 Introduction 4](#_Toc305840406)

[1.1 Purpose 4](#_Toc305840407)

[1.2 Scope 4](#_Toc305840408)

[1.3 Definitions, Acronyms and Abbreviations 4](#_Toc305840409)

[1.4 References 4](#_Toc305840410)

[1.5 Overview 4](#_Toc305840411)

[2 Use Case Model 5](#_Toc305840412)

[2.1 List of use case 5](#_Toc305840413)

[2.2 Actors 6](#_Toc305840414)

[2.2.1 Staff 6](#_Toc305840415)

[2.2.2 Registrar 6](#_Toc305840416)

[2.2.3 Manager Account 6](#_Toc305840417)

[2.2.4 Manager Student 6](#_Toc305840418)

[2.2.5 Manager Room 7](#_Toc305840419)

[2.2.6 Cashier 7](#_Toc305840420)

[2.2.7 Student 7](#_Toc305840421)

[2.2.8 User 7](#_Toc305840422)

[2.2.9 Mail System 7](#_Toc305840423)

[3 Description Use case 8](#_Toc305840424)

[3.1 CMS Package 8](#_Toc305840425)

[3.1.1 Login 8](#_Toc305840426)

[3.1.2 Write Notice 9](#_Toc305840427)

[3.1.3 Maintain Student 11](#_Toc305840428)

[3.1.4 Distribute Room 14](#_Toc305840429)

[3.1.5 Transfer Student In Room 16](#_Toc305840430)

[3.2 Process Register For Room Package 18](#_Toc305840431)

[3.2.1 Approved Register 18](#_Toc305840432)

[3.2.2 Close Registration 21](#_Toc305840433)

[3.2.3 Register 23](#_Toc305840434)

[3.2.4 View Register Infomation 26](#_Toc305840435)

[3.2.5 Register For Old Student 28](#_Toc305840436)

[3.2.6 Register For New Student 30](#_Toc305840437)

# Introduction

## Purpose

Tài liệu Use case Model này cung cấp mô tả các chức năng của hệ thống quản lý gọi món ăn trong nhà hàng kết hợp với dịch vụ quảng cáo.

## Scope

Tài liệu này mô tả các Use case.

Những người sử dụng tài liệu này bao gồm những thành viên tham gia phát triển hệ thống quản lý gọi món ăn nhà hàng kết hợp dịch vụ quảng cáo.

## Definitions, Acronyms and Abbreviations

| **No** | **Term** | **Description** |
| --- | --- | --- |
|  |  | |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

## References

## Overview

# 

# Use Case Model

Use Case Model



Figure 1 Use Case Model

## List of use case

| Use case Name | Use case Code |
| --- | --- |
|  |  |
| Manage Dish Store | UC\_01\_ManageDishStore |
| Manage Dish List | UC\_02\_ManageDishList |
| Update Dish State | UC\_03\_UpdateDishList |
| View Menu | UC\_04\_ViewMenu |
| Booking | UC\_05\_Booking |
| Payment | UC\_06\_Payment |
| Update Order State | UC\_07\_UpdateOrderState |
| Tracking Order | UC\_08\_TrackingOrder |
| Contact | UC\_09\_Contact |
| Manage Bill | UC\_10\_ManageBill |
| Manage Promotion | UC\_11\_ManagePromotion |
| Manage Table State | UC\_12\_ManageTableState |
| Manage Ads | UC\_13\_ManageAds |
| View Ads | UC\_14\_ViewAds |
| Contact Ads | UC\_15\_ContactAds |

## Actors

List of Actors



Figure 2: Actors

### Staff

Những người trong nhóm quản lý.

### Manager

Nhân viên với chức vụ quản lý nhà hàng.

### Chef

Nhân viên đóng vai trò là đầu bếp của nhà hàng.

### Cashier

Thủ quỹ.

### Diner

Thực khách

### Gmail System

Hệ thống mail bên ngoài.

# Description Use case

## Maintain - Server Package



Figure 3: Maintain server package

### Manage Dish Store

**TÊN UC: Quản lý kho món ăn**

**KÝ HIỆU:UC\_01\_ManageDishStore**

#### Actor:

Chef

#### Brief Description:

Use case này mô tả việc xây dựng và quản lý kho món ăn của nhà hàng.

Kho món ăn (Dish Store) là nơi lưu trho món ăn của nhà hàng.nhà hàng có thsh Store) Trong Dish Store có nhilà nơi lưu trho. Các món ăn store có nhilà nơi lưu trho món ăn của nhà hàng.n.

#### Flow Event:

**Main Flow:**

Use case được kích hoạt khi người dùng chọn chức năng quản lý kho món ăn

1. Hệ thống hiển thị danh sách các món ăn trong kho 20 món /1 trang cùng các chức năng tìm kiếm, thêm sửa xóa. Các món ăn được hiển thị theo loại món ăn

+ Tìm kiếm : tìm kiếm theo loại món ăn, tên món ăn, giá, mã món ăn.

+ Loại món ăn gồm có : Nước uống , điểm tâm, khai vị, món chính, món tráng miệng, món đặc biệt.

Thông tin của một món ăn gồm có : Mã món ăn, tên món ăn, giá, loại món ăn.

1. Nếu người dùng chọn thêm món ăn thì luồng sự kiện phụ thêm món ăn được thực hiện.

Nếu người dùng chọn sửa món ăn thì luồng sự kiện phụ sửa món ăn được thực hiện.

Nếu người dùng chọn xóa món ăn thì luồng sự kiện phụ xóa món ăn được thực hiện.

**Sub Flow:**

1. **Thêm món ăn**
2. Hệ thống hiển thị form để người dùng điền thông tin, với các trường bao gồm :

+ Món ăn : Mã món ăn, tên món ăn, mô tả, giá, số lượng người ăn, số lượng cung cấp, trạng thái, hình chi tiết món ăn, hình đại diện, thể loại.

1. Người dùng điền đầy đủ các thông tin về món ăn cần thêm.
2. Người dùng xác nhận thao tác thêm.
3. Hệ thống thêm món ăn vào hệ thống.
4. **Sửa món ăn**
5. Người dùng chọn món ăn cần cập nhật
6. Hệ thống hiểm thị đầy đủ các thông tin về món ăn người dùng đã chọn
7. Người dùng thay đổi thông tin về món ăn
8. Người dùng xác nhận sửa đổi món ăn
9. Hệ thống cấp nhật món ăn với các thông tin người dùng đã sửa đổi
10. **Xóa món ăn**
11. Người dùng chọn món ăn để xóa
12. Hệ thống yêu cầu xác nhận thao tác xóa
13. Người dùng xác nhận thao tác xóa
14. Hệ thống kiểm tra tính hợp lệ của món ăn

Kiểm tra coi món ăn có đang được sử dụng ở chức năng hoặc ngữ cảnh nòa đó không (người dùng đang gọi món ăn đó)

1. Hệ thống thực hiện xóa món ăn.

**Alternative Flow:**

1. **Xóa món ăn mà người dùng đang gọi**

#### Pre-Conditions:

#### Post-Conditions:

#### Extension Points:

### Manage Dish List

**TÊN UC: Quản lý danh sách các món ăn**

**KÝ HIỆU:UC\_02\_ManageDishList**

#### Actor:

Manager

#### Brief Description:

Usecase này cho phép nhân viên quản lý nhà hàng sắp xếp, lựa chọn các món ăn theo nhóm.

Nhân viên quản lý có thể sắp xếp các món ăn theo nhiều nhóm: món ăn thường kỳ, món ăn theo ngày, theo sự kiện.

#### Flow Event:

**Main Flow:**

Usecase được kích hoạt khi usecase chọn chức năng “Quản lý danh sách món ăn”

1. Hệ thống hiển thị giá trị mặc định :

* Mặc định hệ thống sẽ hiển thị danh sách các món ăn trong danh sách các món ăn mà nhà hàng sẽ phục vụ trong ngày , các món ăn ở trạng thái đã được chọn. Nếu là lần đầu tiên thì danh sách này trống.
* Kèm theo các chức năng khác cho người dùng thao tác như :
  + Thêm món ăn từ kho : thêm một hoặc nhiều món ăn vào danh sách món ăn trong ngày từ kho món ăn
  + Thêm mới món ăn : thêm một hoặc nhiều món ăn vào danh sách món ăn trong ngày bằng cách tạo mới món ăn đó
  + Sử dụng mẫu sẵn có
  + Lưu thành mẫu

1. Người dùng chọn lựa các món ăn, lựa chọn các chức năng

* Dựa trên danh sách các món ăn mặc định người dùng có thể bỏ chọn các món ăn trong danh sách món ăn mặc định
* Nếu người dùng chọn chức năng “Thêm món ăn từ kho” thì luồng sự kiện phụ “Thêm món ăn từ kho” được thực hiện.
* Nếu người dùng chọn chức năng “Thêm mới món ăn” thì luồng sự kiện phụ “Thêm mới món ăn” được thực hiện
* Nếu người dùng chọn chức năng “Sử dụng mẫu có sẵn” thì luồng sự kiện phụ “Sử dụng mẫu có sẵn” được thực hiện
* Nếu người dùng chọn chức năng “Lưu thành mẫu” thì luồng sự kiện phụ “Lưu thành mẫu” được thực hiện

1. Người dùng xác nhận đồng ý thiết lập danh sách món ăn
2. Hệ thống cập nhật danh mục món ăn trong ngày mà người dùng đã chọn

**Sub Flow:**

1. **Thêm món ăn từ kho**

Use case dược kích hoạt khi người dùng chọn chức năng thêm món ăn từ kho

1. Hệ thống sẽ hiển thị danh sách các món ăn trong kho món ăn mà không trùng mới các món ăn đã có trong danh sách món ăn trong ngày.
2. Người dùng chọn các muốn ăn mình muốn
3. Người dùng xác nhận
4. Hệ thống lấy các món ăn người dùng đã chọn thêm vào danh sách các món ăn người dùng chọn thiết lập món ăn thoe thời gian, quay lại bước 1 dòng sự kiện chính
5. **Thêm món ăn mới**
6. Hệ thống hiển thị form để điền các thông tin về món ăn mới : mã món ăn, tên món ăn, trạng thái,mô tả, giá
7. Người dùng điền các thông tin cần thiết
8. Người dùng chọn thêm vô danh sách món ăn trong kho hoặc không
9. Người dùng xác nhận thêm món ăn mới
10. Hệ thống cập nhật danh sách món ăn, trở lại bước 2 luồng sự kiện chính
11. **Sử dụng mẫu (templet)**
12. Hệ thống hiển thị danh sách các mẫu có sẵn cho người dùng lựa chọn
13. Người dùng chọn mẫu muốn sử dụng
14. Hệ thống sẽ hiển thị danh sách món ăn trong mẫu, trở lại bước 2 dòng sự kiện chính

**Alternative Flow:**

1. **Thêm món ăn mới trùng mới món ăn đã tạo trong kho**
2. **Không có món ăn nào trong danh sách món ăn trong ngày**

#### Pre-Conditions:

#### Post-Conditions:

#### Extension Points:

### Update Dish State

**TÊN UC:Cập nhật trạng thái món ăn**

**KÝ HIỆU:UC\_03\_UpdateDishState**

*Thiết lập số lượng món ăn cho từng món ăn trong ngày,*

#### Actor:

Chef

#### Brief Description:

Use case này cho phép nhân viên nhà hàng cập nhật trạng thái của các món ăn đang được phục vụ trong ngày.

Món ăn có hai trạng thái : vẫn còn hoặc hết món ăn.

Các món ăn sẽ có số lượng khẩu phần sẽ được phục vụ trong ngày (được cung cấp bới người dùng)

#### Flow Event:

**Main Flow:**

Use case được kích hoạt khi người dùng muốn thay đổi trạng thái của món ăn trong ngày

1. Hệ thống hiển thị danh sách các món ăn mà nhà hang sẽ phục vụ trong ngày cùng trạng thái của các món ăn đó.
2. Người dùng thay đổi trạng thái của món ăn

Nếu các món ăn tới giới hạn về số lượng của nó thì nó sẽ tự động đổi sang trạng thái hết.

1. Hệ thống sẽ thay đổi lại trạng thái của món ăn, sau đó quay lại bước 1 dòng sự kiện chính.

**Sub Flow:**

**Alternative Flow:**

#### Pre-Conditions:

#### Post-Conditions:

#### Extension Points:

### Update Order State

**TÊN UC: Cập nhật trạng thái món ăn đã được gọi**

**KÝ HIỆU: UC\_07\_UpdateOrderState**

#### Actor:

Chef

#### Brief Description:

Use case này cho phép nhân viên nhà hàng cập nhật trạng thái của các món ăn đã được thực khách yêu cầu.

Một món ăn được yêu cầu có ba trạng thái: Mới (new), đang làm (in process), đã hoàn tất (done).

#### Flow Event:

**Main Flow:**

Usecase được kích hoạt khi nhân viên nhà hàng chọn chức năng “Quản lý món ăn đã gọi”

1. Hệ thống hiển thị danh sách các thực đơn đã được thực khách gọi. Được sếp theo thứ tự thời gian, thực đơn gọi trước ở trên, thực đơn gọi sau ở dưới.

* Thực đơn được hiển thị gồm các thông tin sau
  + Số bàn
  + Thời gian gọi
  + Số lượng món có trong thực đơn

1. Nhân viên chọn thực đơn cần cập nhật trạng thái.
2. Hệ thống hiển thị danh sách các món ăn đã được gọi của thực đơn.

Thông tin các món ăn gồm :

* Nhóm món ăn : Giải khát, khai vị, món chính, món tráng miệng.
* Tên món ăn.
* Số lượng món ăn.
* Trạng thái của món ăn, một món ăn có 1 trong 3 trạng thái :
  + Mới gọi :
  + Đang làm :
  + Đã xong :
* Danh sách món ăn sẽ được sắp xếp theo thứ tự tăng dần độ ưu tiên nhóm : Giải khát > Khai vị > Món chính > Món tráng miêng. Và độ ưu tiên thời gian, món gọi trước ở trên, món gọi sau ở dưới.

1. Nhân viên click vào vùng hiển thị trạng thái món ăn.
2. Hệ thống hiển thị Dropdown chứa những trạng thái của món ăn để nhân viên lựa chọn.

Chỉ hiện thị những trạng thái khác với trạng thái hiện tại của món ăn.

1. Nhân viên lựa chọn trạng thái mới cho món ăn.
2. Hệ thống cập nhật trạng thái mới cho món ăn.

**Sub Flow:**

**Alternative Flow:**

#### Pre-Conditions:

* Hệ thống đã có thực đơn được tạo bởi thực khách (UC\_05\_Booking).

#### Post-Conditions:

* Cập nhật được trạng thái của món ăn trong thực đơn của khách hàng trong CSDL.

#### Extension Points:

* Không có.

### Manage Bill

**TÊN UC: Quản lý hóa đơn**

**KÝ HIỆU: UC\_10\_ManageBill**

#### Actor:

Manager, Casher

#### Brief Description:

Use case này cho phép nhân viên quan lý và thu ngân quản lý các hóa đơn của thực khách.

#### Flow Event:

**Main Flow:**

**Sub Flow:**

**Alternative Flow:**

#### Pre-Conditions:

#### Post-Conditions:

#### Extension Points:

### Manage Promotion

**TÊN UC: Quản lý khuyễn mãi**

**KÝ HIỆU: UC\_11\_ManagePromotion**

#### Actor:

Manager.

#### Brief Description:

Use case này cho phép nhân viên nhà hàng tạo các đợt khuyến mãi.

#### Flow Event:

**Main Flow:**

**Sub Flow:**

**Alternative Flow:**

#### Pre-Conditions:

#### Post-Conditions:

#### Extension Points:

### Manage Table State

**TÊN UC: Quản lý trạng thái bàn**

**KÝ HIỆU: UC\_12\_ManageTableState**

#### Actor:

Manager

#### Brief Description:

Use case này cho phép nhân viên quản lý theo dõi trạng thái các bàn trong nhà hàng.

Việc quản lý này bao gồm các chức năng như gộp bàn, tách bàn, chuyển bàn, đánh dấu các bàn được đặt trước.

#### Flow Event:

**Main Flow:**

Usecase được kích hoạt khi người dùng chọn chức năng quản lý trạng thái bàn.

1. Hệ thống hiển thị danh sách các bàn hiện đang có trong hệ thống. Hiển thị lưới, mỗi ô tương ứng với một bàn.

* Thông tin hiển thị bàn bao gồm : Tên bàn, trạng thái bàn, trạng thái hóa đơn của bàn.
* Trạng thái bàn gồm có 2 trạng thái : Sẵn dùng và không sẵn dùng.
* Trạng thái hóa đơn có 3 trạng thái : Chưa gọi, chưa thanh toán, đã thanh toán.

Ngoài ra, còn hiển thị các nút chức năng

**Sub Flow:**

**Alternative Flow:**

#### Pre-Conditions:

#### Post-Conditions:

#### Extension Points:

### Manage Ads

**TÊN UC: Quản lý hóa đơn**

**KÝ HIỆU: UC\_10\_ManageBill**

#### Actor:

Manager

#### Brief Description:

Use case này cho phép nhân viên nhà hàng quản lý các mẫu quảng cáo (T.B.D)

#### Flow Event:

**Main Flow:**

**Sub Flow:**

**Alternative Flow:**

#### Pre-Conditions:

#### Post-Conditions:

#### Extension Points:

## Android functions – Client package



### View Menu

**TÊN UC: Xem thực đơn**

**KÝ HIỆU:UC\_04\_ViewMenu**

#### Actor:

Diner

#### Brief Description:

Use case này cho phép người dùng xem và tìm kiếm các món ăn.

#### Flow Event:

**Main Flow:**

1. Hệ thống hiển thị danh sách các món ăn nhà hàng sẽ cung cấp trong này theo thể loại.

* thông tin về các món ăn bao gồm :
  + Tên Thể loại món ăn
  + Tên món ăn
  + Giá
  + Mô tả
  + Hình đại diện
  + Số lượng món ăn còn có thể đặt cho từng món
* Các chức năng
  + Chọn món để gọi : chỉ với các món ăn ở trạng thái còn nghĩa là số lượng món lớn hơn 0 thì mới có chức năng này
  + Xem chi tiết món ăn

**Sub Flow:**

**Alternative Flow:**

#### Pre-Conditions:

#### Post-Conditions:

#### Extension Points:

### Booking

**TÊN UC: Đặt món ăn**

**KÝ HIỆU:UC\_05\_Booking**

#### Actor:

Diner.

#### Brief Description:

Use case này cho phép người dùng chọn và gọi món ăn.

#### Flow Event:

**Main Flow:**

1. Người dùng chọn các món ăn muốn dùng

* Người dùng cung cấp số người đi cùng
* Số lượng người ăn của món đó
* Chọn số lượng cho món ăn đó

1. Người dùng xác nhận đã gọi món ăn
2. Hệ thống kiểm tra tính hợp lệ

* Kiểm tra số lượng của món ăn gọi có vượt quá số lượng có của món ăn

1. Hệ thống cập nhật danh sách các món ăn được khác hàng gọi theo bàn

* Hệ thống tạo ra 1 đối tượng Order để lưu trữ các món khác hàng đã gọi.

**Alternative Flow:**

#### Pre-Conditions:

Usecase này được thực hiện khi Usecase View menu thực hiện thành công

#### Post-Conditions:

#### Extension Points:

### Payment

**TÊN UC: Thanh toán**

**KÝ HIỆU: UC\_06\_Payment**

#### Actor:

Diner

#### Brief Description:

Use case cho phép thực khách xem lại hóa đơn và gọi tính tiền.

#### Flow Event:

**Main Flow:**

**Sub Flow:**

**Alternative Flow:**

#### Pre-Conditions:

#### Post-Conditions:

#### Extension Points:

### Tracking Order

**TÊN UC: Theo dõi món ăn đã đặt.**

**KÝ HIỆU: UC\_08\_TrackingOrder**

#### Actor:

Diner

#### Brief Description:

Use case cho phép thực khách theo dõi các món ăn mình đã gọi, thực khách cũng có thể hủy món ăn nếu món ăn đó vẫn còn trong trạng thái new.

#### Flow Event:

**Main Flow:**

Usecase được kích hoạt khi thực khách chọn chức năng theo dõi món ăn đã chọn

1. Hệ thống hiển thị các món ăn đã được thực khách thực hiện trong UC\_05\_Booking.

Các món ăn được hiển thị dưới dạng List gồm có những thông tin sau :

* Hình ảnh đại diện của món ăn.
* Tên món ăn.
* Giá món ăn.
* Số người cho 01 đơn vị món ăn.
* Số lượng đơn vị món ăn đã gọi.
* Trạng thái của món ăn. Một món ăn đã gọi sẽ có 1 trong 3 trạng thái sau :
  + Mới gọi :
  + Đang làm :
  + Đã xong :

1. Thực khách chọn chức năng mình muốn thao tác : Change Number (thay đổi số lượng món ăn), Remove Dish (Xóa món ăn đã gọi).
2. Nếu thực khách chọn “Change Number” luồng phụ Change Number được kích hoạt.

Nếu thực khách chọn “Remove Dish” luồng phụ Remove Dish được kích hoạt.

1. Usecase kết thúc.

**Sub Flow:**

1. **Change Number**
2. Người dùng click vào vùng hiển thị số lượng của món ăn đã gọi.
3. Hệ thống hiển thị Dialog để người dùng thay đổi số lượng món ăn đã gọi.

Dialog hiển thị số lượng hiện tại của món ăn, và 2 dấu mũi tên **<** và **>** để người dùng có thể tăng hoặc giảm số lượng món ăn.

1. Người dùng chọn OK để đóng Dialog và xác nhận thay đổi số lượng món ăn.
2. Hệ thống kiểm tra tính hợp lệ của món ăn người dùng thay đổi.

Tính hợp lệ được kiểm tra dựa trên trạng thái của món ăn và số lượng món ăn còn có thể phục vụ được của nhà hàng.

1. Hệ thống thay đối thông tin về số lượng món ăn trong cơ sở dữ liệu.
2. Hệ thống hiển thị Toast thông báo kết quả thay đổi món ăn cho người dùng. Usecase kết thúc.
3. **Remove Dish**
4. Người dùng click vào vùng hiển thị hủy món ăn.
5. Hệ thống kiểm tra trạng thái của món ăn có thể xóa được không.
6. Hiển thị Dialog yêu cầu người dùng xác thực việc hủy món ăn.

Dialog phải hiển thị được tên của món ăn cho thực khách.

1. Thực khách chọn OK để xác nhận hủy món ăn.
2. Hệ thống cập nhật thay đổi trong CSDL.
3. Hiển thị Toast thông báo kết quả thay đổi món ăn cho người dùng. Usecase kết thúc

**Alternative Flow:**

1. **Cancel Action**

Tại luồng phụ Change Number bước thứ 3 và Remove Dish bước thứ 4, nếu người dùng chọn Cancel ở Dialog thì tắt Dialog và thực hiện lại bước 1 luồng chính.

1. **Invalid change number**

Tại luồng phụ Change Number bước thứ 4, hệ thống sẽ kiểm tra trạng thái của món ăn đã gọi.

Nếu món ăn đang ở trạng thái mới gọi thì sẽ cho phép người dùng giảm số lượng món ăn. Nếu số lượng món ăn gọi thêm nhỏ hơn số lượng mà nhà hàng còn thì sẽ cho phép người dùng tăng số lượng món ăn.

Nếu không rơi vào 2 trường hợp trên thì thông báo Toast “Không thể thay đổi số lượng món ăn”, cho người dùng.

#### Pre-Conditions:

* Thực khách để thực hiện UC\_05\_Booking.

#### Post-Conditions:

* Khi thực khách thực hiện thành công thao tác thay đổi số lượng món ăn, thì CSDL của hệ thống phải được cập nhật. Ngược lại, sẽ không có thay đổi gì.

#### Extension Points:

* Không có.

### Contact

**TÊN UC: Liên hệ**

**KÝ HIỆU: UC\_09\_Contact**

#### Actor:

Diner, Gmail System

#### Brief Description:

Use case cho phép thực khách gửi góp ý đến ban quản lý nhà hàng thông qua Email.

#### Flow Event:

**Main Flow:**

Usecase được kích hoạt khi thực khách chọn chức năng “Liên hệ”.

1. Hệ thống hiển thị Form nhập thông tin liên hệ.

Thông tin liên hệ gồm có :

* Họ và tên.
* Điện thoại liên lạc.
* Địa chỉ.
* Email.
* Nội dung góp ý.

1. Thực khách nhập nội dung cho Form liên hệ.
2. Hệ thống kiểm tra tính hợp lệ của các trường người dùng nhập.

* Tất cả các trường không được bỏ trống và đùng Format riêng của từng trường (Nếu có).

1. Người dùng chọn nút “Gửi” để gửi liên hệ cho ban quản lý nhà hàng.
2. Hệ thống tiến hành gửi email đến địa chỉ mail của ban quan lý nhà hàng.
3. Hiển thị Toast thông báo kết quả cho thực khách.

**Sub Flow:**

**Alternative Flow:**

1. **Empty input**

Tại bước 3 của dòng sự kiện chính, nếu người dùng bỏ trống thông tin nào thì hệ thống sẽ tô đỏ trường thông tin đó và quay trở lại bước 2.

#### Pre-Conditions:

* Không có.

#### Post-Conditions:

* Sau khi thực hiện thành công hệ thống phải gửi một email đến địa chỉ mail của ban quản lý.

#### Extension Points:

* Không có.

### View Ads

**TÊN UC: Liên hệ**

**KÝ HIỆU: UC\_09\_Contact**

#### Actor:

Diner, Gmail System

#### Brief Description:

Use case cho phép thực khách gửi góp ý đến ban quản lý nhà hàng thông qua Email

#### Flow Event:

**Main Flow:**

**Sub Flow:**

**Alternative Flow:**

#### Pre-Conditions:

#### Post-Conditions:

#### Extension Points:

### Contact Ads

**TÊN UC: Liên hệ**

**KÝ HIỆU: UC\_09\_Contact**

#### Actor:

Diner, Gmail System

#### Brief Description:

Use case cho phép thực khách gửi góp ý đến ban quản lý nhà hàng thông qua Email

#### Flow Event:

**Main Flow:**

**Sub Flow:**

**Alternative Flow:**

#### Pre-Conditions:

#### Post-Conditions:

#### Extension Points: