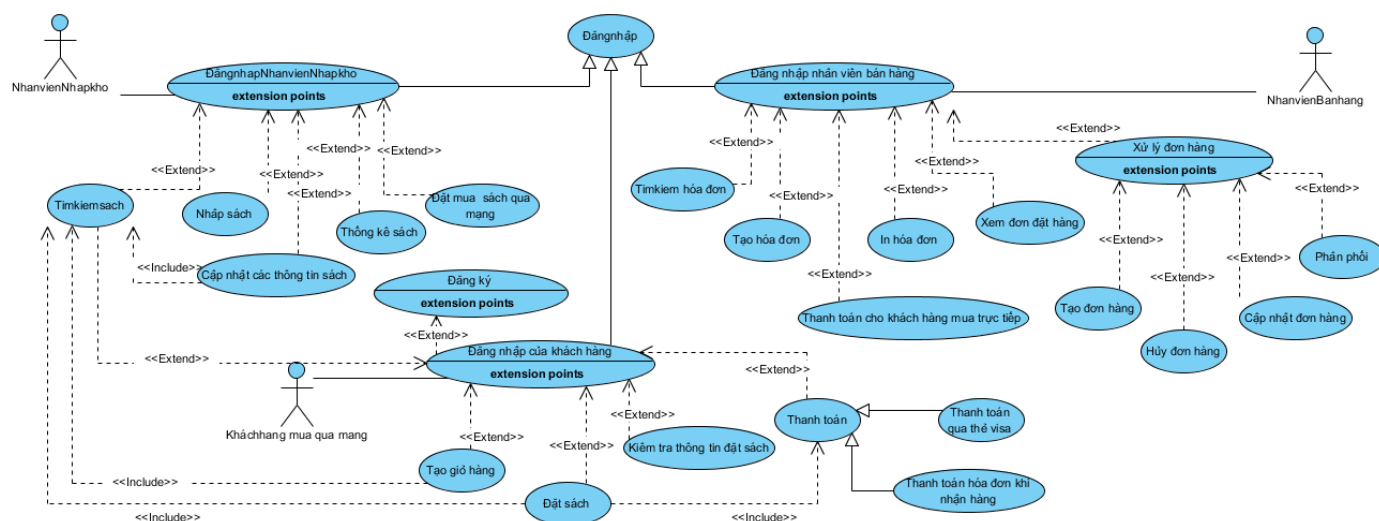


Câu 1:

Các tác nhân:

- Nhân viên nhập kho
- Nhân viên bán hàng
- Khách hàng mua qua mạng

Sơ đồ ca sử dụng:



Câu 2:

a. Kịch bản cập nhật thông tin sách:

Tên usecase	Cập nhật sách
Tác nhân chính	Nhân viên nhập kho
Người chịu trách nhiệm	Người quản lý hệ thống
Điều kiện trước	Nhân viên nhập kho đăng nhập thành công
Đảm bảo tối thiểu	Hệ thống loại bỏ các thông tin đã thay đổi và quay lại bước trước
Đảm bảo thành công	Đã cập nhật thông tin sách

Chuỗi sự kiện chính:

1. **Nhân viên nhập kho** chọn chức năng cập nhật thông tin sách trên **trang chủ** sau khi đăng nhập.
2. Hệ thống hiển thị **giao diện tìm kiếm** với 1 ô nhập tên sách và 1 nút tìm kiếm.
3. **Nhân viên nhập kho** nhập tên sách và chọn nút tìm kiếm.
4. Hệ thống kiểm tra thông tin sách và hiển thị 1 bảng danh sách các sách có tên tương ứng gồm có: **Mã sách, tên sách, tác giả, giá sách, tóm tắt**.
5. **Nhân viên nhập kho** chọn **sách** muốn cập nhật.
6. Hệ thống hiển thị **giao diện cập nhật** với các thông tin sách trên form nhập liệu và 1 nút Lưu thay đổi.
7. **Nhân viên nhập kho** sửa đổi thông tin **sách** và chọn nút Lưu thay đổi.
8. Hệ thống kiểm tra và thông báo thành công.

Ngoại lệ:**3.1 Tên sách** không tìm thấy trong CSDL

3.1.1 Hệ thống hiện thị thông báo không tìm thấy tên và yêu cầu nhập lại.

3.1.2 **Nhân viên nhập kho** nhập lại và tiếp tục các bước sau.

3.2 Hệ thống thông báo **Mã sách** bị trùng

3.2.1 Hệ thống yêu cầu nhập lại **mã sách**.

3.2.2 **Nhân viên nhập kho** nhập lại và tiếp tục các bước sau.

b. Xử lý đơn hàng:**Tạo đơn hàng:**

Tên usecase	Tạo đơn hàng
Tác nhân chính	Nhân viên bán hàng
Người chịu trách nhiệm	Người quản lý hệ thống
Điều kiện trước	Nhân viên bán hàng đăng nhập thành công.
Đảm bảo tối thiểu	Hệ thống loại bỏ các thông tin đã thay đổi và quay lại bước trước
Đảm bảo thành công	Đã thêm đơn hàng thành công.

Chuỗi sự kiện chính:

1. **Nhân viên bán hàng** chọn chức năng xử lý đơn hàng sau khi đăng nhập.
2. Hệ thống hiển thị **giao diện xử lý đơn hàng** với 3 chức năng tạo đơn hàng, hủy đơn hàng, cập nhật đơn hàng.
3. **Nhân viên bán hàng** chọn chức năng tạo đơn hàng.
4. Hệ thống hiển thị **giao diện thêm đơn hàng** gồm có **mã đơn, khách hàng, giỏ hàng, hình thức, tổng tiền, ngày tạo** và 1 nút Thêm.
5. **Nhân viên bán hàng** nhập các thông tin **đơn hàng** và chọn nút Thêm.
6. Hệ thống kiểm tra và thông báo thêm thành công.

Ngoại lệ:

- 5.1 Hệ thống thông báo **mã đơn hàng** bị trùng.
 - 5.1.1 Hệ thống yêu cầu nhập lại **mã đơn hàng**.
 - 5.1.2 **Nhân viên bán hàng** nhập lại và tiếp tục các bước sau.

c. Tạo giỏ hàng:

Tên usecase	Tạo giỏ hàng
Tác nhân chính	Khách hàng mua qua mạng
Người chịu trách nhiệm	Người quản lý hệ thống
Điều kiện trước	Khách hàng mua qua mạng đăng nhập thành công.
Đảm bảo tối thiểu	Hệ thống loại bỏ các thông tin đã thay đổi và quay lại bước trước
Đảm bảo thành công	Đã tạo giỏ hàng thành công.

Chuỗi sự kiện chính:

1. **Khách hàng** chọn nút tạo giỏ hàng sau khi đăng nhập thành công.
2. **Giao diện tìm kiếm** hiện ra với 1 ô nhập và 1 nút Tìm kiếm.
3. **Khách hàng** nhập thông tin **sách** cần tìm kiếm và click vào nút tìm kiếm.
4. Hệ thống hiển thị 1 bảng danh sách **Sách** với **mã sách, tên sách**, 1 nút xem chi tiết và 1 nút cập nhật giỏ hàng.
5. If **khách hàng** chọn nút xem chi tiết của 1 sách thì:
 - 5.1 **Giao diện chi tiết sách** hiện ra với **mã sách, tên sách, tác giả, giá sách** và 1 nút ok.
 - 5.2 **Khách hàng** click vào nút ok để kết thúc xem chi tiết và hệ thống hiển thị lại **giao diện tìm kiếm**.
6. If **khách hàng** chọn nút cập nhật giỏ hàng thì:
 - 6.1 **Giao diện giỏ hàng** hiển thị lên cho **khách hàng** danh sách **Sách** mà **khách hàng** đã chọn và 2 nút Cập nhật giỏ hàng và kết thúc.
 - 6.2 If **Khách hàng** chọn nút cập nhật giỏ hàng thì quay trở lại bước 2.
 - 6.3 If **Khách hàng** chọn vào nút kết thúc:
 - 6.3.1 Hệ thống lưu **giỏ hàng** vào CSDL và thông báo lưu **giỏ hàng** thành công.

Ngoại lệ:

- 3.1 Hệ thống thông báo không có **sách** mà **khách hàng** tìm kiếm.
 - 3.1.1 Hệ thống yêu cầu **khách hàng** nhập lại **tên sách**.
 - 3.1.2 **Khách hàng** nhập lại và tiếp tục các bước trên.

d. Đặt sách qua mạng:

Tên usecase	Đặt sách qua mạng
Tác nhân chính	Khách hàng mua qua mạng
Người chịu trách nhiệm	Người quản lý hệ thống
Điều kiện trước	Khách hàng mua qua mạng đăng nhập thành công.
Đảm bảo tối thiểu	Hệ thống loại bỏ các thông tin đã thay đổi và quay lại bước trước
Đảm bảo thành công	Đặt sách qua mạng thành công.

Chuỗi sự kiện chính:

1. **Khách hàng** chọn nút đặt sách qua mạng sau khi đăng nhập thành công.
2. **Giao diện tìm kiếm** hiện ra với 1 ô nhập tên sách và 1 nút tìm kiếm.
3. **Khách hàng** nhập tên sách và click nút tìm kiếm.
4. Hệ thống kiểm tra thông tin và hiển thị 1 bảng danh sách **Sách** tương ứng gồm có: **Mã sách, tên sách, tác giả, giá sách, mô tả.**
5. **Khách hàng** chọn sách cần đặt.
6. **Giao diện đặt sách** hiện lên với thông tin chi tiết sách, 1 nút nhập số lượng, tổng tiền và 1 nút thanh toán.
7. **Khách hàng** nhập số lượng sách và chọn nút thanh toán.
8. **Giao diện thanh toán** hiện lên với 2 nút thanh toán qua thẻ visa và thanh toán hóa đơn khi nhận hàng.
9. **Khách hàng** lựa chọn thanh toán qua thẻ visa,
10. **Giao diện thanh toán qua thẻ visa** hiện ra với 2 ô Tên tài khoản và mật khẩu, 1 nút Xác nhận và Hủy.
11. **Khách hàng** nhập thông tin và click nút xác nhận.
12. Hệ thống kiểm tra thông tin và thông báo đặt **sách** thành công.

Ngoại lệ:

- 3.1 Hệ thống thông báo không có **sách** mà **khách hàng** tìm kiếm.
 - 3.1.1 Hệ thống yêu cầu **khách hàng** nhập lại **tên sách**.
 - 3.1.2 **Khách hàng** nhập lại và tiếp tục các bước trên.
- 11.1 Hệ thống thông báo tên tài khoản visa không đúng.
 - 11.1 Hệ thống yêu cầu **khách hàng** nhập lại tên tài khoản visa.
 - 11.2 **Khách hàng** nhập lại và tiếp tục các bước trên.

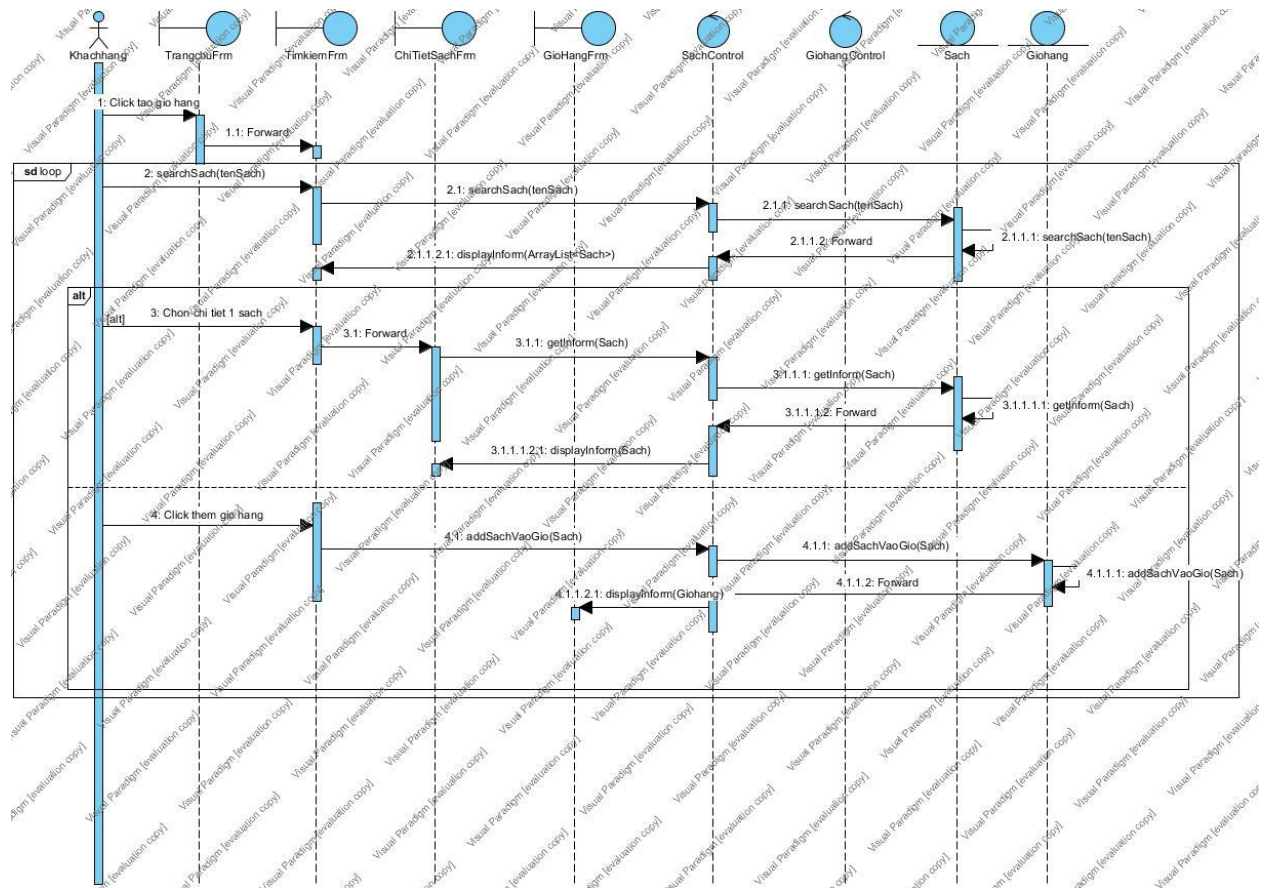
Câu 3:

Các lớp thực thể và lớp biên được in đậm trong các kịch bản.

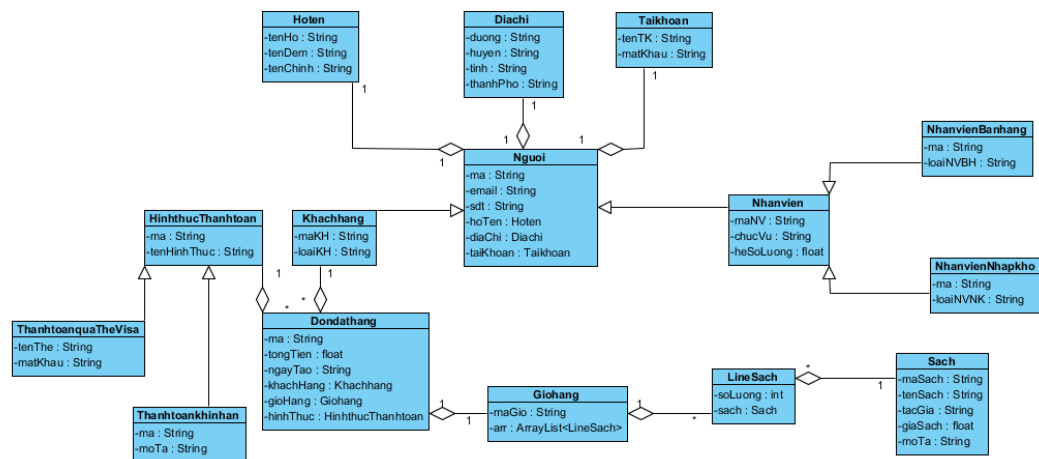
Các lớp điều khiển đề xuất:

- DondathangControl
- SachControl
- GiohangControl

Biểu đồ lớp phân tích và quan hệ các lớp:



c. Biểu đồ lớp thiết kế:



Câu 5:

<Em chỉ viết những lớp mà có phương thức ngoài get/set dc k ạ>

Lớp Sách: