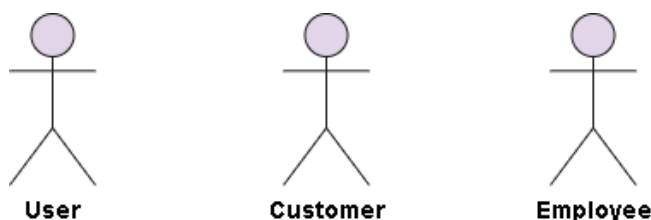


ระบบ CuteboyShop	เวอร์ชัน: 3.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 22 พ.ย. 65
ผู้จัดทำ 1.นาย เสกสิทธิ์ ตาน้อย 2.นาย เกียรติศักดิ์ อุปพรหม	

3. รายละเอียดความต้องการของระบบ (CuteboyShop)

เมื่อพิจารณาถึงความต้องการของระบบแล้วพบว่า ผู้ใช้ระบบมีด้วยกัน 2 ประเภท คือผู้ใช้ทั่วไป (User) ต้องการเข้าดูรายละเอียดสินค้าภายในระบบ และลูกค้า (Customer) ที่ต้องการสั่งซื้อ ภายในระบบ นอกจากนั้นแล้วในระบบนี้ยังเกี่ยวข้องโดยตรงกับพนักงาน (Employee) ที่ทำหน้าที่ตรวจสอบข้อมูลภายในระบบ



3.1 รายละเอียดของยูสเคส (Use-Case Specifications)

ยูสเคสของระบบ CuteboyShop เริ่มต้นเมื่อผู้ใช้ (User) ค้นหารายละเอียดของสินค้า (Browse Product) ได้ด้วยตัวเอง ในกรณีของการสั่งซื้อเสื้อ Cuteboy แอคเตอร์คือลูกค้า (Customer) ซึ่งต้องมีการลงทะเบียน (Register) เพื่อบันทึกข้อมูลต่างๆ ที่จำเป็น รวมทั้งรหัสผ่านของลูกค้า สำหรับการเข้าสู่ระบบ (Login) โดยลูกค้าสามารถดูรายละเอียดสินค้า ที่มีการสั่งเรียบร้อยแล้ว (Browes order) และเลือกสินค้าที่ต้องการสั่งซื้อ หลังจากการสั่งซื้อแล้วสามารถตรวจสอบยอดค่าใช้จ่าย และรายละเอียดการสั่งซื้อเสื้อ Cuteboy ได้ (Order Product) หากพบข้อผิดพลาดจากการการสั่งซื้อเสื้อ Cuteboy ระบบอนุญาตให้ลูกค้าสามารถยกเลิก (Cancel) ที่ทำการสั่งซื้อได้

ระบบ CuteboyShop	เวอร์ชัน: 3.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 22 พ.ย. 65
ผู้จัดทำ 1.นาย เสกสิทธิ์ ตาน้อย 2.นาย เกียรติศักดิ์ อุปพรหม	

3.1.1 ยูสเคส Browse Product

ยูสเคส Browse Product ใช้สำหรับแสดงรายละเอียดสินค้าตามประเภทที่ผู้ใช้เลือก เริ่มต้นจากระบบแสดงสินค้าทั้งหมด เมื่อผู้ใช้ (User) หรือ ลูกค้า (Customer) เลือกประเภทสินค้าที่ต้องการรายละเอียดของสินค้าและค่าใช้จ่ายทั้งหมด จะถูกนำเสนอผ่านหน้าจอ ประกอบไปด้วย รายละเอียดเสื้อ (Product_shirt detail) ราคา (Product_price) ไซส์ (Product_size) รูป (Product_photo)

Project:	CuteboyShop
Use Case Name:	Browse Product
Actors:	User
Use case Referenced	-
Basic Flow	1 - ยูสเคส เริ่มต้นเมื่อผู้ใช้เลือกฟังก์ชัน Browse Product 2 - ระบบรับค่าจากผู้ใช้เลือก 3 - ระบบเรียกดูข้อมูลสินค้า 4 - ระบบค้นหาข้อมูลสินค้าจากฐานข้อมูล 5 - ระบบคืนค่าการสั่งซื้อจากการค้นหา 6 - ระบบแสดงสินค้าทั้งหมดบนหน้าจอ 7 - ผู้ใช้เลือกสินค้าที่ต้องการดูรายละเอียด 8 - ระบบรับค่าสินค้าที่ผู้ใช้เลือก 9 - ระบบเรียกดูข้อมูลรายละเอียดสินค้าตามที่ผู้ใช้เลือก 10 - ระบบค้นหาข้อมูลสินค้าตามที่ผู้ใช้เลือก 11 - ระบบคืนค่าการค้นหาข้อมูลรายละเอียดสินค้า 12 - ระบบแสดงข้อมูลรายละเอียดสินค้า 13 - ยูสเคสสิ้นสุดการทำงาน
Alternate Flow	-
Pre Condition(s):	-
Post Condition(s):	-

ระบบ CuteboyShop	เวอร์ชัน: 3.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 22 พ.ย. 65
ผู้จัดทำ 1.นาย เสกสิทธิ์ ตาน้อย 2.นาย เกียรติศักดิ์ อุปพรหม	

3.1.2 ยูสเคส Login

ในหน้าจอล็อกอิน (Login) ผู้ใช้ต้องกรอกข้อมูลการล็อกอิน ประกอบด้วยชื่อผู้ใช้ (username) และรหัสผ่าน (password) เพื่อใช้สำหรับการตรวจสอบสิทธิ์ในการเข้าสู่ระบบ ในกรณีที่ผลการตรวจสอบสิทธิ์ถูกต้อง ระบบจะยอมให้ผู้ใช้สามารถทำงานได้ดังต่อไปนี้

1. เลือกสั่งซื้อที่ต้องการ (Order Product)
2. ดูข้อมูลสินค้าที่ทำการสั่งซื้อไปแล้ว (Browse order)

ความต้องการของระบบที่ใช้การทดสอบความต้องการในส่วน of ชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านมีดังต่อไปนี้

ชื่อผู้ใช้ (username)

1. ประกอบไปด้วยตัวอักษร
2. ที่มีความยาวตั้งแต่ 4 – 20 ตัวอักษร
3. ประกอบไปด้วยตัวอักษรที่เป็นตัวเลขตั้งแต่ 0-9
4. อักษรจะต้องไม่เป็นอักขระพิเศษ #\$%&_
5. จะต้องเป็นภาษาอังกฤษเท่านั้น
6. ตัวแรกจะต้องเป็นตัวพิมพ์ใหญ่เสมอ
7. อักษรตัวถัดไปเป็นตัวพิมพ์เล็ก

รหัสผ่าน (password)

1. ประกอบไปด้วยตัวอักษร
2. มีความยาวตั้งแต่ 4 – 16 ตัวอักษร
3. ประกอบไปด้วยตัวอักษรที่เป็นตัวเลขตั้งแต่ 0-9
4. อักษรจะต้องไม่เป็นอักขระพิเศษ #\$%&_
5. จะต้องเป็นภาษาอังกฤษเท่านั้น

ระบบ CuteboyShop	เวอร์ชัน: 3.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 22 พ.ย. 65
ผู้จัดทำ 1.นาย เสกสิทธิ์ ตาน้อย 2.นาย เกียรติศักดิ์ อุปพรหม	

Project:	CuteboyShop
Use Case Name:	Login
Actors:	Customer
Use case Referenced	-
Basic Flow	1 - ยูสเคสเริ่มต้นเมื่อผู้ใช้เลือกฟังก์ชัน Login 2 - ผู้ใช้ระบุชื่อผู้ใช้และรหัสผ่าน 3 - ระบบตรวจสอบความครบถ้วนของข้อมูลจาก Script 4 - ระบบรับค่าชื่อผู้ใช้และรหัสผ่าน 5 - ระบบตรวจสอบสถานะของผู้ใช้ 6 - ระบบค้นหาข้อมูลจากฐานข้อมูล 7 - ระบบคืนค่าข้อมูลจากฐานข้อมูล 8 - ระบบยอมให้ผู้ใช้เข้าสู่ระบบดังนี้ 8.1 - ดูนสินค้าที่มีการสั่งซื้อแล้ว 8.2 - สั่งซื้อสินค้า และกรอกรายละเอียดการสั่งซื้อ 9 - ยูสเคสสิ้นสุดการทำงาน
Alternate Flow	3.1 - ในกรณีที่ลูกค้ากรอกข้อมูลไม่ครบระบบจะแสดงข้อความ “กรุณากรอกข้อมูลให้ครบถ้วน” 7.1 - ในกรณีที่การตรวจสอบชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านไม่ถูกต้อง ระบบจะแสดงข้อความ “ ข้อมูลผิดพลาด กรุณาตรวจสอบอีกครั้ง” และกลับสู่หน้าจอ ล็อกอิน
Pre Condition(s):	ลูกค้าต้องผ่านการลงทะเบียนก่อนเสมอ
Post Condition(s):	สามารถเข้าใช้งานของระบบการสั่งซื้อเสื้อ Cuteboyได้

ระบบ CuteboyShop	เวอร์ชัน: 3.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 22 พ.ย. 65
ผู้จัดทำ 1.นาย เสกสิทธิ์ ตาน้อย 2.นาย เกียรติศักดิ์ อุปพรม	

3.1.3 ยูสเคส Register

ผู้ใช้งานสามารถลงทะเบียนเพื่อให้สามารถเข้าสู่ระบบได้โดยผ่านการกรอกข้อมูลการลงทะเบียนลงในแบบฟอร์ม ประกอบไปด้วย ชื่อ (name) นามสกุล (last_name) อีเมล (email) ชื่อผู้ใช้ (username) รหัสผ่าน (password) เมื่อผู้ใช้งานกรอกข้อมูลครบถ้วนถูกต้องแล้ว ระบบจะจัดเก็บข้อมูลฐานข้อมูลของระบบ โดยการนับจำนวนผู้ใช้ทั้งหมดจากฐานข้อมูลแล้วบวกไป 1 และแสดงชื่อผู้ใช้ (username) ให้แก่ผู้ใช้งานต่อไป

ระบุความต้องการของระบบในส่วนของการลงทะเบียน (Register) มีดังต่อไปนี้

ชื่อและนามสกุล (name, last_name)

1. เป็นอักขระหรือพยัญชนะภาษาไทยที่มีความยาวตั้งแต่ 6-50 ตัวอักษร
2. อักษรตัวแรกเป็นอักขระหรือพยัญชนะเท่านั้น
3. ต้องไม่ใช่อักขระพิเศษ

อีเมลล์ (email)

1. มีความยาวตั้งแต่ 6 – 25 อักขระ

ชื่อผู้ใช้ (username)

1. ประกอบไปด้วยตัวอักษร
2. ที่มีความยาวตั้งแต่ 4 – 20 ตัวอักษร
3. ประกอบไปด้วยตัวอักษรที่เป็นตัวเลขตั้งแต่ 0-9
4. อักขระจะต้องไม่เป็นอักขระพิเศษ # \$ % & _
5. จะต้องเป็นภาษาอังกฤษเท่านั้น
6. ตัวแรกจะต้องเป็นตัวพิมพ์ใหญ่เสมอ
7. อักขระตัวถัดไปเป็นตัวพิมพ์เล็ก

รหัสผ่าน (password)

1. ประกอบไปด้วยตัวอักษร
2. มีความยาวตั้งแต่ 4 – 16 ตัวอักษร
3. ประกอบไปด้วยตัวอักษรที่เป็นตัวเลขตั้งแต่ 0-9
4. อักขระจะต้องไม่เป็นอักขระพิเศษ # \$ % & _
5. จะต้องเป็นภาษาอังกฤษเท่านั้น

ระบบ CuteboyShop	เวอร์ชัน: 3.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 22 พ.ย. 65
ผู้จัดทำ 1.นาย เสกสิทธิ์ ตาน้อย 2.นาย เกียรติศักดิ์ อุปพรหม	

Project:	CuteboyShop
Use Case Name:	Register
Actors:	User
Use case Referenced	-
Basic Flow	1 - ยูสเคสเริ่มต้นเมื่อลูกค้าเลือกฟังก์ชัน Register 2 - ผู้ใช้กรอกข้อมูลการลงทะเบียน 3 - ระบบตรวจสอบความครบถ้วนของข้อมูลจาก Script 4 - ระบบรับค่าข้อมูลที่กรอกเข้ามาจากผู้ใช้ 5 - ระบบตรวจสอบว่าสามารถเพิ่มข้อมูลได้หรือไม่ 6 - ระบบบันทึกข้อมูลลงในฐานข้อมูล 7 - ระบบคืนค่าผลการเพิ่มข้อมูล 8 - ระบบค้นหาข้อมูลชื่อผู้ใช้จากฐานข้อมูล 9 - ระบบคืนค่าชื่อผู้ใช้ 10 - ระบบจะแสดงชื่อผู้ใช้แจ้งให้ผู้ใช้ทราบ 11 - ยูสเคสสิ้นสุดการทำงาน
Alternate Flow	3.1 - ในกรณีที่การตรวจสอบข้อมูลของผู้ใช้ไม่ครบระบบจะแสดงข้อความ “กรุณากรอกข้อมูลให้ครบถ้วน”
Pre Condition(s):	-
Post Condition(s):	ผู้ใช้สามารถเข้าสู่ระบบได้

ระบบ CuteboyShop	เวอร์ชัน: 3.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 22 พ.ย. 65
ผู้จัดทำ 1.นาย เสกสิทธิ์ ตาน้อย 2.นาย เกียรติศักดิ์ อุปพรหม	

3.1.4 ยูสเคส Order Product

หลังจากผู้ใช้ login เข้าสู่ระบบ ลูกค้าสามารถเข้าสั่งซื้อเสื้อ Cuteboy โดยการเลือก ไซส์ (add_size) จำนวนสั่งซื้อ (add_order amount) ระบุที่อยู่ (add_address) เบอร์โทรศัพท์ต่อ (add_telephone number) อีเมลล์ (add_email) หลังจากนั้นระบบจะทำการเก็บข้อมูลและคำนวณค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวข้อง

ความต้องการของระบบที่ใช้ในส่วนของการสั่งซื้อ Cuteboy 1. การสั่งซื้อ จะต้องเลือกจากรายการสินค้าที่มีอยู่แล้วเท่านั้น 2. ระบุจำนวนสินค้าที่ต้องการ เป็นตัวเลขจำนวนเต็มเท่านั้น
--

Project:	CuteboyShop
Use Case Name:	Order Product
Actors:	Customer
Use case Referenced	Browse order
Basic Flow	1 - ยูสเคสเริ่มต้นเมื่อผู้ใช้เลือกฟังก์ชัน Order Product 2 - ระบบรับค่ารายการสินค้า 3 - ระบบเรียกดูรายละเอียดสินค้า 4 - ระบบค้นหารายละเอียดสินค้าในระบบฐานข้อมูล 5 - ระบบคืนค่ารายละเอียดสินค้า 6 - ระบบเพิ่มรายการสินค้า 7 - ระบบแสดงข้อมูลการสั่งซื้อสินค้าตามรายการที่ลูกค้าเลือก 8 - ยูสเคสสิ้นสุดการทำงาน
Alternate Flow	-
Pre Condition(s):	ผู้ใช้ต้องเลือกรายการสินค้าก่อนเสมอ
Post Condition(s):	บันทึกข้อมูลการสั่งซื้อสินค้า

ระบบ CuteboyShop	เวอร์ชัน: 3.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 22 พ.ย. 65
ผู้จัดทำ 1.นาย เสกสิทธิ์ ตาน้อย 2.นาย เกียรติศักดิ์ อุปพรม	

3.1.5 ยูสเคส Browse order

หลังจากผู้ใช้ login เข้าสู่ระบบ สามารถเข้าไปดูสินค้าได้ โดยระบบจะแสดงผลผ่านหน้าจอในรูปแบบของตาราง

Project:	CuteboyShop
Use Case Name:	Browse order
Actors:	Customer
Use case Referenced	-
Basic Flow	1 - ยูสเคสเริ่มต้นเมื่อผู้ใช้เลือกฟังก์ชัน Browse order 2 - ระบบเรียกดูข้อมูลตารางการสั่งซื้อ 3 - ระบบค้นหาข้อมูลการสั่งซื้อในระบบฐานข้อมูล 4 - ระบบคืนค่าข้อมูลตารางการสั่งซื้อ 5 - ระบบแสดงตารางการสั่งซื้อบนหน้าจอ 6 - ยูสเคสสิ้นสุดการทำงาน
Alternate Flow	-
Pre Condition(s):	-
Post Condition(s):	-

ระบบ CuteboyShop	เวอร์ชัน: 3.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 22 พ.ย. 65
ผู้จัดทำ 1.นาย เสกสิทธิ์ ตาน้อย 2.นาย เกียรติศักดิ์ อุปพรหม	

3.1.6 ยูสเคส Print order

หลังจากผู้ใช้ login เข้าสู่ระบบ และเข้าสู่ระบบเรียบร้อยแล้ว ลูกค้าสามารถพิมพ์รายละเอียดการสั่งซื้อสินค้าของตนเองได้

Project:	CuteboyShop
Use Case Name:	Print order
Actors:	Customer
Use case Referenced	Order Product
Basic Flow	1 - ยูสเคสเริ่มต้นเมื่อผู้ใช้เลือกฟังก์ชัน Print order 2 - ระบบรับค่าเรียกดูรายละเอียดการสั่งซื้อ 3 - ระบบเรียกดูข้อมูลรายละเอียดการสั่งซื้อ 4 - ระบบค้นหารายละเอียดการสั่งซื้อ 5 - ระบบคืนค่ารายละเอียดการสั่งซื้อ 6 - ระบบแสดงรายละเอียดการสั่งซื้อ 7 - ระบบรับค่าคำสั่ง print 8 - ระบบสั่งพิมพ์รายละเอียดการสั่งซื้อ 9 - ยูสเคสสิ้นสุดการทำงาน
Alternate Flow	-
Pre Condition(s):	-
Post Condition(s):	-

ระบบ CuteboyShop	เวอร์ชัน: 3.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 22 พ.ย. 65
ผู้จัดทำ 1.นาย เสกสิทธิ์ ตาน้อย 2.นาย เกียรติศักดิ์ อุปพรหม	

3.1.7 ยูสเคส Cancel

เมื่อลูกค้าทำการสั่งซื้อลูกค้าสามารถยกเลิกสินค้าได้ โดยลูกค้าต้องค้นหาสินค้าที่ลูกค้าสั่งซื้อไว้และต้องการยกเลิก

Project:	CuteboyShop
Use Case Name:	Cancel
Actors:	Customer
Use case Referenced	-
Basic Flow	1 - ยูสเคสเริ่มต้นเมื่อผู้ใช้เลือกฟังก์ชัน Cancel 2 - ผู้ใช้เลือกรายการที่จะยกเลิกการสั่งซื้อ 3 - ระบบรับค่าการยกเลิกการสั่งซื้อ 4 - ระบบตรวจสอบการยกเลิกการสั่งซื้อ 5 - ระบบบันทึกการยกเลิกการสั่งซื้อจากฐานข้อมูล 6 - ระบบคืนค่าการยกเลิกการสั่งซื้อจากฐานข้อมูล 7 - ยูสเคสเสร็จสิ้นการทำงาน
Alternate Flow	-
Pre Condition(s):	ผู้ใช้ระบบต้องทำการลงทะเบียนก่อนเสมอ
Post Condition(s):	-

ระบบ CuteboyShop	เวอร์ชัน: 3.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 22 พ.ย. 65
ผู้จัดทำ 1.นาย เสกสิทธิ์ ตาน้อย 2.นาย เกียรติศักดิ์ อุปพรหม	

3.1.8 ยูสเคส View Product

เมื่อลูกค้ายกเลิกการสั่งซื้อสินค้าเสร็จเรียบร้อยแล้ว ระบบจะแสดงข้อความหรือตารางที่ Update ล่าสุดให้ลูกค้าได้ทราบ

Project:	CuteboyShop
Use Case Name:	View Product
Actors:	Customer
Use case Referenced	-
Basic Flow	1 - ยูสเคสเริ่มต้นเมื่อผู้ใช้เลือกฟังก์ชัน View Product 2 - ระบบรับค่าจากผู้ใช้ 3 - ระบบค้นหาข้อมูลรายการสั่งซื้อจากฐานข้อมูล 3 - ระบบคืนค่าข้อมูลรายการสั่งซื้อจากฐานข้อมูล 5 - ระบบแสดงผลการค้นหาข้อมูลรายการสั่งซื้อบนหน้าจอ 6 - ยูสเคสเสร็จสิ้นการทำงาน
Alternate Flow	-
Pre Condition(s):	ผู้ใช้ระบบต้องทำการยกเลิกการสั่งซื้อสินค้าก่อนเสมอ
Post Condition(s):	ระบบแสดงการยกเลิกการสั่งซื้อ

ระบบ CuteboyShop	เวอร์ชัน: 3.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 22 พ.ย. 65
ผู้จัดทำ 1.นาย เสกสิทธิ์ ตาน้อย 2.นาย เกียรติศักดิ์ อุปพรหม	

3.1.9 ยูสเคส Scheduling Product

เจ้าหน้าที่เข้าระบบโดยการล็อกอิน เพื่อเพิ่มกำหนดการการสั่งซื้อเสื้อ Cuteboy ในฐานข้อมูล โดยสามารถกรอกรายละเอียดของการสั่งซื้อเสื้อ Cuteboy ในแบบฟอร์มที่ประกอบไปด้วยชื่อเสื้อ (Product_name) รายละเอียดเสื้อ (Product_shirt detail) ราคา (Product_price) ไซส์ (Product_size) รูป (Product_photo) เมื่อเจ้าหน้าที่กรอกรายละเอียดครบถ้วนถูกต้องแล้ว ระบบจะทำการจัดเก็บข้อมูลลงในฐานข้อมูล

ความต้องการของระบบ : ในส่วนของรายละเอียดการสั่งซื้อเสื้อ Cuteboy

ชื่อ Cuteboy

- 1.เป็นอักขระหรือพยัญชนะ ภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษ
- 2.อักขระตัวแรกเป็นอักขระหรือพยัญชนะเท่านั้น
- 3.ต้องไม่ใช่อักขระพิเศษ
- 4.มีความยาวตั้งแต่ 6-50 ตัวอักษร

รายละเอียด Cuteboy

1. เป็นอักขระหรือพยัญชนะ ภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษ
2. อักขระตัวแรกเป็นอักขระหรือพยัญชนะเท่านั้น

ระบบ CuteboyShop	เวอร์ชัน: 3.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 22 พ.ย. 65
ผู้จัดทำ 1.นาย เสกสิทธิ์ ตาน้อย 2.นาย เกียรติศักดิ์ อุปพรหม	

Project:	CuteboyShop
Use Case Name:	Scheduling Product
Actors:	Employee
Use case Referenced	-
Basic Flow	1 - ยูสเคสเริ่มต้นเมื่อผู้ใช้เลือกฟังก์ชัน Scheduling Product 2 - เจ้าหน้าที่กรอกรายละเอียดการสั่งซื้อเสื้อ Cuteboy 3 - ระบบตรวจสอบความครบถ้วนของข้อมูลจาก Script 4 - ระบบรับค่าข้อมูลที่กรอกเข้ามา 5 - ระบบตรวจสอบว่าสามารถบันทึกข้อมูลได้หรือไม่ 6 - ระบบบันทึกข้อมูลลงในฐานข้อมูล 7 - ระบบคืนค่าผลการเพิ่มข้อมูล 8 - ระบบแจ้งให้ผู้ใช้ทราบการเพิ่มข้อมูลเสร็จสมบูรณ์ 9 - ยูสเคสสิ้นสุดการทำงาน
Alternate Flow	3.1 - กรณีที่กรอกข้อมูลไม่ครบถ้วนระบบจะแสดงข้อความแจ้งเตือนให้ผู้ใช้ทราบ
Pre Condition(s):	เจ้าหน้าที่ล็อกอินเข้าสู่ระบบก่อนเสมอ
Post Condition(s):	เจ้าหน้าที่กรอกรายละเอียดการสั่งซื้อเสื้อ Cuteboy ในระบบได้

ระบบ CuteboyShop	เวอร์ชัน: 3.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 22 พ.ย. 65
ผู้จัดทำ 1.นาย เสกสิทธิ์ ตาน้อย 2.นาย เกียรติศักดิ์ อุปพรม	

3.1.10 ยูสเคส View order

เมื่อลูกค้าสั่งซื้อเสื้อ Cuteboy ผ่านระบบเรียบร้อยแล้ว เจ้าหน้าที่ที่สามารถเข้าไปดูรายละเอียดการสั่งซื้อของลูกค้าได้ หากกระบวนการสั่งซื้อของลูกค้าถูกต้อง เจ้าหน้าที่จะทำการยืนยันการสั่งซื้อให้ลูกค้าทราบ

Project:	CuteboyShop
Use Case Name:	View order
Actors:	Employee
Use case Referenced	-
Basic Flow	1 - ยูสเคสเริ่มต้นเมื่อผู้ใช้เลือกฟังก์ชัน View order 2 - ระบบรับค่าเรียกดูการสั่งซื้อของลูกค้า 3 - ระบบค้นหารายละเอียดการสั่งซื้อของลูกค้าจากฐานข้อมูล 4 - ระบบคืนค่ารายละเอียดการสั่งซื้อของลูกค้าจากฐานข้อมูล 5 - ระบบแสดงผลค่ารายละเอียดการสั่งซื้อของลูกค้า 6 - เจ้าหน้าที่กดยืนยันการสั่งซื้อของลูกค้า 7 - ระบบรับค่าการสั่งซื้อจากเจ้าหน้าที่ 8 - ระบบบันทึกการสั่งซื้อลงฐานข้อมูล 9 - ระบบคืนค่าบันทึกการสั่งซื้อจากฐานข้อมูล 10 - ระบบแสดงผลการยืนยันการสั่งซื้อ 11 - ยูสเคสสิ้นสุดการทำงาน
Alternate Flow	-
Pre Condition(s):	ลูกค้าต้องทำการสั่งซื้อก่อน
Post Condition(s):	เจ้าหน้าที่ยืนยันการสั่งซื้อของลูกค้าในระบบได้

ระบบ CuteboyShop	เวอร์ชัน: 3.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 22 พ.ย. 65
ผู้จัดทำ 1.นาย เสกสิทธิ์ ตาน้อย 2.นาย เกียรติศักดิ์ อุปพรม	

3.1.11 ยูสเคส Print Detail

เมื่อเจ้าหน้าที่เข้าไปในส่วนของ View order เพื่อดูรายละเอียดการสั่งซื้อแล้ว สามารถสั่งพิมพ์รายละเอียดการสั่งซื้อ Print Detail ของลูกค้าได้

Project:	CuteboyShop
Use Case Name:	Print Detail
Actors:	Employee
Use case Referenced	-
Basic Flow	1 - ยูสเคสเริ่มต้นเมื่อผู้ใช้เลือกฟังก์ชัน Print Detail 2 - ระบบรับค่าเรียกดูรายละเอียดการสั่งซื้อของลูกค้า 3 - ระบบค้นหารายละเอียดการสั่งซื้อของลูกค้าจากฐานข้อมูล 4 - ระบบค้นหารายละเอียดการสั่งซื้อจากฐานข้อมูล 5 - ระบบแสดงผลค่ารายละเอียดการสั่งซื้อของลูกค้า 6 - เจ้าหน้าที่สั่งพิมพ์รายละเอียดการสั่งซื้อของลูกค้า 7 - ระบบสั่งพิมพ์รายละเอียดการสั่งซื้อ 8 - ไปส่วน iReport เพื่อแสดงผล 9 - ยูสเคสสิ้นสุดการทำงาน
Alternate Flow	-
Pre Condition(s):	-
Post Condition(s):	เจ้าหน้าที่สั่งพิมพ์รายละเอียดการสั่งซื้อผ่านระบบได้

ระบบ CuteboyShop	เวอร์ชัน: 3.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 22 พ.ย. 65
ผู้จัดทำ 1.นาย เสกสิทธิ์ ตาน้อย 2.นาย เกียรติศักดิ์ อุปพรหม	

3.1.12 ยูสเคส Update Product

สินค้าที่ทำการสั่งซื้อจากลูกค้าตั้งแต่แรกเริ่ม เจ้าหน้าที่จะทำการ Update ข้อมูลทั้งหมด ทั้งในส่วนที่ดำเนินการแล้ว และยังไม่ได้ดำเนินการ เช่น ระบบจะลบข้อมูลการสั่งซื้อ (delete_Product) ที่ดำเนินการผ่านมาแล้ว และยังคงสถานะสั่งซื้อ (Product_status) เมื่อยังไม่ได้ดำเนินการสินค้านั้น

Project:	CuteboyShop
Use Case Name:	Update Product
Actors:	Employee
Use case Referenced	-
Basic Flow	1 - ยูสเคสเริ่มต้นเมื่อผู้ใช้เลือกฟังก์ชัน Update Product 2 - ระบบรับค่าเรียกดูสถานะการสั่งซื้อที่ดำเนินการเสร็จแล้ว 3 - ระบบค้นหาสถานะการสั่งซื้อที่ดำเนินการเสร็จแล้วจากฐานข้อมูล 4 - ระบบคืนค่าสถานะการสั่งซื้อที่ดำเนินการเสร็จแล้ว 5 - ระบบแสดงผลข้อมูลสถานะการสั่งซื้อที่ดำเนินการเสร็จแล้ว 6 - พนักงานลบข้อมูลสถานะการสั่งซื้อที่ดำเนินการเสร็จแล้ว 7 - ระบบรับค่าการลบสถานะการสั่งซื้อที่ดำเนินการเสร็จแล้ว 8 - ระบบลบสถานะการสั่งซื้อที่ดำเนินการเสร็จแล้วออกจากฐานข้อมูล 9 - ยูสเคสสิ้นสุดการทำงาน
Alternate Flow	-
Pre Condition(s):	ลูกค้าต้องทำการสั่งซื้อก่อน
Post Condition(s):	ระบบ Update สถานะได้เป็นปัจจุบัน