

ระบบ Mackerel Fish Shop	เวอร์ชัน: 3.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 22/11/65
ผู้จัดทำ 1.ฉัตรนรินทร์ บุญแสง 2.อดิเทพ หมั่นดี	

### 3. รายละเอียดความต้องการของระบบ (Specific Requirement)

เมื่อพิจารณาถึงความต้องการของระบบแล้วพบว่า ผู้ใช้ระบบมีด้วยกัน 2 ประเภท คือผู้ใช้ทั่วไป (User) ต้องการเข้าดูรายละเอียดการสั่งซื้อภายในระบบ และลูกค้า (Customer) ที่ต้องการสั่งซื้อ ภายในระบบ นอกจากนั้นแล้วในระบบนี้ยังเกี่ยวข้องกับพนักงาน (Employee) ที่ทำหน้าที่ตรวจสอบข้อมูลภายในระบบ



User



Customer



Employee

#### 3.1 รายละเอียดของยูสเคส (Use-Case Specifications)

ยูสเคสของระบบ Mackerel Fish Shop เริ่มต้นเมื่อผู้ใช้ (User) ค้นหารายละเอียดของสินค้า (Browse course) ได้ด้วยตัวเอง ในกรณีของการสั่งซื้อ แอคเตอร์คือลูกค้า (Customer) ซึ่งต้องมีการลงทะเบียน (Register) เพื่อบันทึกข้อมูลต่างๆ ที่จำเป็น รวมทั้งรหัสผ่านของลูกค้า สำหรับการเข้าสู่ระบบ (Login) โดยลูกค้าสามารถดูรายการสั่งซื้อที่มีการจองเรียบร้อยแล้ว (Browse booking) และเลือกสิ่งที่ต้องการจะสั่งซื้อ หลังจากการสั่งซื้อแล้วสามารถตรวจสอบยอดค่าใช้จ่าย และรายละเอียดการสั่งซื้อที่ทำการสั่งซื้อได้ (Book course) หากพบข้อผิดพลาดจากการสั่งซื้อ ระบบอนุญาตให้ลูกค้าสามารถยกเลิก (Cancel) ที่ทำการสั่งซื้อได้

ระบบ Mackerel Fish Shop	เวอร์ชัน: 3.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 22/11/65
ผู้จัดทำ 1.ฉัตรนรินทร์ บุญแสง 2.อดิเทพ หมั่นดี	

### 3.1.1 ยูสเคส Browse Product:

ยูสเคส Browse Product ใช้สำหรับแสดงรายละเอียดการสั่งซื้อตามประเภทที่ผู้ใช้เลือก เริ่มต้นจากระบบแสดงสินค้าทั้งหมด เมื่อผู้ใช้ (User) หรือ ลูกค้า (Customer) เลือกประเภทปลาแมคเคอเรลที่ต้องการ ดูรายละเอียดปลาแมคเคอเรล และค่าใช้จ่ายทั้งหมด จะถูกนำเสนอผ่านหน้าจอ ประกอบไปด้วย ชื่อสินค้า (course\_name) ภาพตัวอย่างปลาแมคเคอเรล (course\_image) รายละเอียดปลาแมคเคอเรล (course\_detail) จำนวนผู้สั่งซื้อ (course\_people) และ ราคา (course\_price)

Project:	Mackerel Fish Shop
Use Case Name:	Browse Product
Actors:	User
Use case Referenced	-
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 - ยูสเคส เริ่มต้นเมื่อผู้ใช้เลือกฟังก์ชัน Browse Product</li> <li>2 - ระบบรับค่าจากผู้ใช้เลือก</li> <li>3 - ระบบเรียกดูข้อมูลปลาแมคเคอเรล</li> <li>4 - ระบบค้นหาปลาแมคเคอเรลจากฐานข้อมูล</li> <li>5 - ระบบคืนค่าปลาแมคเคอเรลจากการค้นหา</li> <li>6 - ระบบแสดงประเภทปลาแมคเคอเรลทั้งหมดบนหน้าจอ</li> <li>7 - ผู้ใช้เลือกประเภทปลาแมคเคอเรลที่ต้องการดูรายละเอียด</li> <li>8 - ระบบรับค่าประเภทปลาแมคเคอเรลที่ผู้ใช้เลือก</li> <li>9 - ระบบเรียกดูข้อมูลรายละเอียดปลาแมคเคอเรลตามที่ผู้ใช้เลือก</li> <li>10 - ระบบค้นหาข้อมูลปลาแมคเคอเรลตามประเภทที่ผู้ใช้เลือก</li> <li>11 - ระบบคืนค่าการค้นหาข้อมูลรายละเอียดปลาแมคเคอเรล</li> <li>12 - ระบบแสดงข้อมูลรายละเอียดปลาแมคเคอเรล</li> <li>13 - ยูสเคสสิ้นสุดการทำงาน</li> </ol>
Alternate Flow	-
Pre Condition(s):	-
Post Condition(s):	-

ระบบ Mackerel Fish Shop	เวอร์ชัน: 3.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 22/11/65
ผู้จัดทำ 1.ฉัตรนรินทร์ บุญแสง 2.อดิเทพ หมั่นดี	

### 3.1.2 ยูสเคส Login

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

1. เลือกจองปลาแมคเคอเรลที่ต้องการ (Book Product)
2. ดูข้อมูลที่ทำการจองไปแล้ว (Browse Booking)

ความต้องการของระบบที่ใช้การทดสอบความต้องการในส่วนชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านมีดังต่อไปนี้

#### 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 Mackerel Fish Shop	เวอร์ชัน: 3.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 22/11/65
ผู้จัดทำ 1.ฉัตรนรินทร์ บุญแสง 2.อดิเทพ หมั่นดี	

Project:	Mackerel Fish Shop
Use Case Name:	Login
Actors:	Customer
Use case Referenced	-
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 - ยูสเคสเริ่มต้นเมื่อผู้ใช้เลือกฟังก์ชัน Login</li> <li>2 - ผู้ใช้ระบุชื่อผู้ใช้และรหัสผ่าน</li> <li>3 - ระบบตรวจสอบความครบถ้วนของข้อมูลจาก Script</li> <li>4 - ระบบรับค่าชื่อผู้ใช้และรหัสผ่าน</li> <li>5 - ระบบตรวจสอบสถานะของผู้ใช้</li> <li>6 - ระบบค้นหาข้อมูลจากฐานข้อมูล</li> <li>7 - ระบบคืนค่าข้อมูลจากฐานข้อมูล</li> <li>8 - ระบบยอมให้ผู้ใช้เข้าสู่ระบบดังนี้ <ol style="list-style-type: none"> <li>8.1 - ดูตารางการสั่งซื้อที่มีการสั่งซื้อแล้ว</li> <li>8.2 - สั่งซื้อ และกรอกรายละเอียดการสั่งซื้อ</li> </ol> </li> <li>9 - ยูสเคสสิ้นสุดการทำงาน</li> </ol>
Alternate Flow	<ol style="list-style-type: none"> <li>3.1 - ในกรณีที่ลูกค้ากรอกข้อมูลไม่ครบระบบจะแสดงข้อความ “กรุณากรอกข้อมูลให้ครบถ้วน”</li> <li>7.1 - ในกรณีที่การตรวจสอบชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านไม่ถูกต้อง ระบบจะแสดงข้อความ “ ข้อมูลผิดพลาด กรุณาตรวจสอบอีกครั้ง” และกลับสู่หน้าจอล็อกอิน</li> </ol>
Pre Condition(s):	ลูกค้าต้องผ่านการลงทะเบียนก่อนเสมอ
Post Condition(s):	สามารถเข้าใช้งานของระบบการสั่งซื้อได้

ระบบ Mackerel Fish Shop	เวอร์ชัน: 3.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 22/11/65
ผู้จัดทำ 1.ฉัตรนรินทร์ บุญแสง 2.อดิเทพ หมั่นดี	

### 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. อักขระตัวแรกเป็นอักขระหรือพยัญชนะเท่านั้น
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 Mackerel Fish Shop	เวอร์ชัน: 3.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 22/11/65
ผู้จัดทำ 1.ฉัตรนรินทร์ บุญแสง 2.อดิเทพ หมั่นดี	

Project:	Mackerel Fish Shop
Use Case Name:	Register
Actors:	User
Use case Referenced	-
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 - ยูสเคสเริ่มต้นเมื่อลูกค้าเลือกฟังก์ชัน Register</li> <li>2 - ผู้ใช้กรอกข้อมูลการลงทะเบียน</li> <li>3 - ระบบตรวจสอบความครบถ้วนของข้อมูลจาก Script</li> <li>4 - ระบบรับค่าข้อมูลที่กรอกเข้ามาจากผู้ใช้</li> <li>5 - ระบบตรวจสอบว่าสามารถเพิ่มข้อมูลได้หรือไม่</li> <li>6 - ระบบบันทึกข้อมูลลงในฐานข้อมูล</li> <li>7 - ระบบคืนค่าผลการเพิ่มข้อมูล</li> <li>8 - ระบบค้นหาข้อมูลชื่อผู้ใช้จากฐานข้อมูล</li> <li>9 - ระบบคืนค่าชื่อผู้ใช้</li> <li>10 - ระบบจะแสดงชื่อผู้ใช้แจ้งให้ผู้ใช้ทราบ</li> <li>11 - ยูสเคสสิ้นสุดการทำงาน</li> </ol>
Alternate Flow	<ol style="list-style-type: none"> <li>3.1 - ในกรณีที่การตรวจสอบข้อมูลของผู้ใช้ไม่ครบระบบจะแสดงข้อความ “กรุณากรอกข้อมูลให้ครบถ้วน”</li> </ol>
Pre Condition(s):	-
Post Condition(s):	ผู้ใช้สามารถเข้าสู่ระบบได้

ระบบ Mackerel Fish Shop	เวอร์ชัน: 3.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 22/11/65
ผู้จัดทำ 1.ฉัตรนรินทร์ บุญแสง 2.อดิเทพ หมั่นดี	

### 3.1.4 ยูสเคส Shopping Mackerel

หลังจากผู้ใช้ login เข้าสู่ระบบ ลูกค้าสามารถเข้าสั่งซื้อ โดยการเลือก ปลาแมคเคอเรล (add\_name) วันจัดส่ง (add\_date) จำนวนสินค้าที่ต้องการ (add\_amount) ชื่อผู้ทำการสั่งซื้อ (add\_book) ที่อยู่ที่ต้องการให้จัดส่ง (add\_location) และอีเมลล์ (add\_email) หลังจากนั้นระบบจะทำการเก็บข้อมูลและคำนวณค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวข้อง

<p>ความต้องการของระบบที่ใช้ในส่วนของการสั่งซื้อ</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ปลาแมคเคอเรล จะต้องเลือกรายการสินค้าที่มีอยู่แล้วเท่านั้น</li> <li>2. วันที่เวลาที่เลือกจะต้องไม่ซ้ำกับวันที่ที่มีการสั่งซื้อไปแล้ว</li> <li>3. ระบุจำนวนสินค้าที่ต้องการสั่งซื้อ เป็นตัวเลขจำนวนเต็มเท่านั้น</li> </ol>
--

Project:	Mackerel Fish Shop
Use Case Name:	Shopping Mackerel
Actors:	Customer
Use case Referenced	Browse booking
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 - ยูสเคสเริ่มต้นเมื่อผู้ใช้เลือกฟังก์ชัน Shopping Mackerel</li> <li>2 - ระบบรับค่ารายการสั่งซื้อ</li> <li>3 - ระบบเรียกดูรายละเอียดปลาแมคเคอเรล</li> <li>4 - ระบบค้นหารายละเอียดปลาแมคเคอเรลในระบบฐานข้อมูล</li> <li>5 - ระบบคืนค่ารายละเอียดปลาแมคเคอเรล</li> <li>6 - ระบบเพิ่มรายการสั่งซื้อ</li> <li>7 - ระบบแสดงข้อมูลการสั่งซื้อตามรายการที่ลูกค้าเลือก</li> <li>8 - ยูสเคสสิ้นสุดการทำงาน</li> </ol>
Alternate Flow	-
Pre Condition(s):	ผู้ใช้ต้องเลือกรายการสั่งซื้อก่อนเสมอ
Post Condition(s):	บันทึกข้อมูลการสั่งซื้อ

ระบบ Mackerel Fish Shop	เวอร์ชัน: 3.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 22/11/65
ผู้จัดทำ 1.ฉัตรนรินทร์ บุญแสง 2.อดิเทพ หมั่นดี	

### 3.1.5 ยูสเคส Browse booking

หลังจากผู้ใช้ login เข้าสู่ระบบ สามารถเข้าไปดูรายการสั่งซื้อก่อนทำการจองได้ โดยระบบจะแสดงผลผ่านหน้าจอในรูปของตาราง

Project:	Mackerel Fish Shop
Use Case Name:	Browse booking
Actors:	Customer
Use case Referenced	-
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 - ยูสเคสเริ่มต้นเมื่อผู้ใช้เลือกฟังก์ชัน Browse booking</li> <li>2 - ระบบเรียกดูข้อมูลตารางการสั่งซื้อ</li> <li>3 - ระบบค้นหาข้อมูลการจองในระบบฐานข้อมูล</li> <li>4 - ระบบคืนค่าข้อมูลตารางการสั่งซื้อ</li> <li>5 - ระบบแสดงตารางการสั่งซื้อบนหน้าจอ</li> <li>6 - ยูสเคสสิ้นสุดการทำงาน</li> </ol>
Alternate Flow	-
Pre Condition(s):	-
Post Condition(s):	-



ระบบ Mackerel Fish Shop	เวอร์ชัน: 3.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 22/11/65
ผู้จัดทำ 1.ฉัตรนรินทร์ บุญแสง 2.อดิเทพ หมั่นดี	

### 3.1.6 ยูสเคส Print Shopping

หลังจากผู้ใช้ login เข้าสู่ระบบ และสั่งซื้อเรียบร้อยแล้ว ลูกค้าสามารถพิมพ์รายละเอียดการสั่งซื้อของตนเองได้

Project:	Mackerel Fish Shop
Use Case Name:	Print Shopping
Actors:	Customer
Use case Referenced	Book course
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 - ยูสเคสเริ่มต้นเมื่อผู้ใช้เลือกฟังก์ชัน Print Shopping</li> <li>2 - ระบบรับค่าเรียกดูรายละเอียดการสั่งซื้อ</li> <li>3 - ระบบเรียกดูข้อมูลรายละเอียดการสั่งซื้อ</li> <li>4 - ระบบค้นหารายละเอียดการสั่งซื้อ</li> <li>5 - ระบบคืนค่ารายละเอียดการสั่งซื้อ</li> <li>6 - ระบบแสดงรายละเอียดการสั่งซื้อ</li> <li>7 - ระบบรับค่าคำสั่ง print</li> <li>8 - ระบบสั่งพิมพ์รายละเอียดการสั่งซื้อ</li> <li>9 - ยูสเคสสิ้นสุดการทำงาน</li> </ol>
Alternate Flow	-
Pre Condition(s):	-
Post Condition(s):	-

ระบบ Mackerel Fish Shop	เวอร์ชัน: 3.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 22/11/65
ผู้จัดทำ 1.ฉัตรนรินทร์ บุญแสง 2.อดิเทพ หมั่นดี	

### 3.1.7 ยูสเคส Cancel

เมื่อลูกค้าทำการสั่งซื้อ ลูกค้าสามารถยกเลิกการสั่งซื้อได้ โดยลูกค้าต้องค้นหาการสั่งซื้อที่ลูกค้าสั่งซื้อไว้และต้องการยกเลิก

Project:	Mackerel Fish Shop
Use Case Name:	Cancel
Actors:	Customer
Use case Referenced	-
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 - ยูสเคสเริ่มต้นเมื่อผู้ใช้เลือกฟังก์ชัน Cancel</li> <li>2 - ผู้ใช้เลือกรายการที่จะยกเลิกการสั่งซื้อ</li> <li>3 - ระบบรับค่าการยกเลิกการสั่งซื้อ</li> <li>4 - ระบบตรวจสอบการยกเลิกการสั่งซื้อ</li> <li>5 - ระบบบันทึกการยกเลิกการสั่งซื้อจากฐานข้อมูล</li> <li>6 - ระบบคืนค่าการยกเลิกการสั่งซื้อจากฐานข้อมูล</li> <li>7 - ยูสเคสเสร็จสิ้นการทำงาน</li> </ol>
Alternate Flow	-
Pre Condition(s):	ผู้ใช้ระบบต้องทำการลงทะเบียนก่อนเสมอ
Post Condition(s):	-

ระบบ Mackerel Fish Shop	เวอร์ชัน: 3.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 22/11/65
ผู้จัดทำ 1.ฉัตรนรินทร์ บุญแสง 2.อดิเทพ หมั่นดี	

### 3.1.8 ยูสเคส View Mackerel

เมื่อลูกค้ายกเลิกการสั่งซื้อเสร็จเรียบร้อยแล้ว ระบบจะแสดงข้อความหรือตารางที่ Update ล่าสุดให้ลูกค้าได้ทราบ

Project:	Mackerel Fish Shop
Use Case Name:	View Mackerel
Actors:	Customer
Use case Referenced	-
Basic Flow	1 - ยูสเคสเริ่มต้นเมื่อผู้ใช้เลือกฟังก์ชัน View Mackerel 2 - ระบบปรับค่าจากผู้ใช้ 3 - ระบบค้นหาข้อมูลรายการสั่งซื้อจากฐานข้อมูล 3 - ระบบคืนค่าข้อมูลรายการสั่งซื้อจากฐานข้อมูล 5 - ระบบแสดงผลการค้นหาข้อมูลรายการสั่งซื้อบนหน้าจอ 6 - ยูสเคสเสร็จสิ้นการทำงาน
Alternate Flow	-
Pre Condition(s):	ผู้ใช้ระบบต้องทำการยกเลิกการสั่งซื้อก่อนเสมอ
Post Condition(s):	ระบบแสดงการยกเลิกการสั่งซื้อ

ระบบ Mackerel Fish Shop	เวอร์ชัน: 3.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 22/11/65
ผู้จัดทำ 1.ฉัตรนรินทร์ บุญแสง 2.อดิเทพ หมั่นดี	

### 3.1.9 ยูสเคส Scheduling course

เจ้าหน้าที่เข้าระบบโดยการล็อกอิน เพื่อเพิ่มการสั่งซื้อในฐานข้อมูล โดยสามารถกรอกรายละเอียดของปลาแมคเคอเรลในแบบฟอร์มที่ประกอบไปด้วย ชื่อปลาแมคเคอเรล (add\_mackerel) รูปภาพ (add\_picture) รายละเอียดปลาแมคเคอเรล (add\_detail) ระยะเวลาจัดส่ง (add\_deliver) สถานที่จัดส่ง (add\_location) จำนวนปลาแมคเคอเรล (add\_amount) และราคาปลาแมคเคอเรล (add\_expense) เมื่อเจ้าหน้าที่กรอกรายละเอียดครบถ้วนถูกต้องแล้ว ระบบจะทำการจัดเก็บข้อมูลลงในฐานข้อมูล

ความต้องการของระบบ : ในส่วนของรายละเอียดปลาแมคเคอเรล

#### ชื่อคอร์สอบรม

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

#### รายละเอียดคอร์สอบรม

1. เป็นอักขระหรือพยัญชนะ ภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษ
2. อักษรตัวแรกเป็นอักขระหรือพยัญชนะเท่านั้น

ระบบ Mackerel Fish Shop	เวอร์ชัน: 3.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 22/11/65
ผู้จัดทำ 1.ฉัตรนรินทร์ บุญแสง 2.อดิเทพ หมั่นดี	

Project:	Mackerel Fish Shop
Use Case Name:	Scheduling course
Actors:	Employee
Use case Referenced	-
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 - ยูสเคสเริ่มต้นเมื่อผู้ใช้เลือกฟังก์ชัน Scheduling course</li> <li>2 - เจ้าหน้าที่กรอกรายละเอียดปลาแมคเคอเรล</li> <li>3 - ระบบตรวจสอบความครบถ้วนของข้อมูลจาก Script</li> <li>4 - ระบบรับค่าข้อมูลที่กรอกเข้ามา</li> <li>5 - ระบบตรวจสอบว่าสามารถบันทึกข้อมูลได้หรือไม่</li> <li>6 - ระบบบันทึกข้อมูลลงในฐานข้อมูล</li> <li>7 - ระบบคืนค่าผลการเพิ่มข้อมูล</li> <li>8 - ระบบแจ้งให้ผู้ใช้ทราบการเพิ่มข้อมูลเสร็จสมบูรณ์</li> <li>9 - ยูสเคสสิ้นสุดการทำงาน</li> </ol>
Alternate Flow	3.1 - กรณีที่กรอกข้อมูลไม่ครบถ้วนระบบจะแสดงข้อความแจ้งเตือนให้ผู้ใช้ทราบ
Pre Condition(s):	เจ้าหน้าที่ล็อกอินเข้าสู่ระบบก่อนเสมอ
Post Condition(s):	เจ้าหน้าที่กรอกรายละเอียดปลาแมคเคอเรลลงในระบบได้

ระบบ Mackerel Fish Shop	เวอร์ชัน: 3.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 22/11/65
ผู้จัดทำ 1.ฉัตรนรินทร์ บุญแสง 2.อดิเทพ หมั่นดี	

### 3.1.10 ยูสเคส View Order

เมื่อลูกค้าสั่งซื้อปลาแมคเคอเรลผ่านระบบเรียบร้อยแล้ว เจ้าหน้าที่สามารถเข้าไปดูรายละเอียดการสั่งซื้อของลูกค้าได้ หากกระบวนกรสั่งซื้อของลูกค้าถูกต้อง เจ้าหน้าที่จะทำการยืนยันการสั่งซื้อให้ลูกค้าทราบ

Project:	Mackerel Fish Shop
Use Case Name:	View Order
Actors:	Employee
Use case Referenced	-
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 - ยูสเคสเริ่มต้นเมื่อผู้ใช้เลือกฟังก์ชัน View Order</li> <li>2 - ระบบรับค่าเรียกดูการสั่งซื้อของลูกค้า</li> <li>3 - ระบบค้นหารายละเอียดการสั่งซื้อของลูกค้าจากฐานข้อมูล</li> <li>4 - ระบบคืนค่ารายละเอียดการสั่งซื้อของลูกค้าจากฐานข้อมูล</li> <li>5 - ระบบแสดงผลค่ารายละเอียดการสั่งซื้อของลูกค้า</li> <li>6 - เจ้าหน้าที่กดยืนยันการสั่งซื้อของลูกค้า</li> <li>7 - ระบบรับค่าการสั่งซื้อจากเจ้าหน้าที่</li> <li>8 - ระบบบันทึกการสั่งซื้อลงฐานข้อมูล</li> <li>9 - ระบบคืนค่าบันทึกการสั่งซื้อจากฐานข้อมูล</li> <li>10 - ระบบแสดงผลการยืนยันการสั่งซื้อ</li> <li>11 - ยูสเคสสิ้นสุดการทำงาน</li> </ol>
Alternate Flow	
Pre Condition(s):	ลูกค้าต้องทำการสั่งซื้อก่อน
Post Condition(s):	เจ้าหน้าที่ยืนยันการสั่งซื้อของลูกค้าในระบบได้

### 3.1.11 ยูสเคส Print detail

ระบบ Mackerel Fish Shop	เวอร์ชัน: 3.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 22/11/65
ผู้จัดทำ 1.ฉัตรนรินทร์ บุญแสง 2.อดิเทพ หมั่นดี	

เมื่อเจ้าหน้าที่เข้าไปในส่วนของ View Order เพื่อดูรายละเอียดการสั่งซื้อแล้ว สามารถสั่งพิมพ์รายละเอียดการสั่งซื้อ Print detail ของลูกค้าได้

Project:	Mackerel Fish Shop
Use Case Name:	Print detail
Actors:	Employee
Use case Referenced	-
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 - ยูสเคสเริ่มต้นเมื่อผู้ใช้เลือกฟังก์ชัน Print detail</li> <li>2 - ระบบรับค่าเรียกดูรายละเอียดการสั่งซื้อของลูกค้า</li> <li>3 - ระบบค้นหารายละเอียดการสั่งซื้อของลูกค้าจากฐานข้อมูล</li> <li>4 - ระบบค้นหารายละเอียดการสั่งซื้อจากฐานข้อมูล</li> <li>5 - ระบบแสดงผลค่ารายละเอียดการสั่งซื้อของลูกค้า</li> <li>6 - เจ้าหน้าที่สั่งพิมพ์รายละเอียดการสั่งซื้อของลูกค้า</li> <li>7 - ระบบสั่งพิมพ์รายละเอียดการสั่งซื้อ</li> <li>8 - ไปส่วน iReport เพื่อแสดงผล</li> <li>9 - ยูสเคสสิ้นสุดการทำงาน</li> </ol>
Alternate Flow	
Pre Condition(s):	
Post Condition(s):	เจ้าหน้าที่สั่งพิมพ์รายละเอียดการจองผ่านระบบได้

### 3.1.12 ยูสเคส Update Product

ระบบ Mackerel Fish Shop	เวอร์ชัน: 3.0
รายวิชา การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ (UML)	วันที่: 22/11/65
ผู้จัดทำ 1.ฉัตรนรินทร์ บุญแสง 2.อดิเทพ หมั่นดี	

สินค้าทุกอย่างที่ทำการสั่งซื้อจากลูกค้าตั้งแต่แรกเริ่ม เจ้าหน้าที่จะทำการ Update ข้อมูลทั้งหมด ทั้งในส่วนที่ดำเนินการแล้ว และยังไม่ได้ดำเนินการ เช่น ระบบจะลบข้อมูลการสั่งซื้อ (delete\_order) ที่ดำเนินการผ่านมาแล้ว และยังคงสถานะจอง (order\_status) เมื่อยังไม่ได้ดำเนินการสั่งซื้อนั้น

Project:	Mackerel Fish Shop
Use Case Name:	Update Product
Actors:	Employee
Use case Referenced	-
Basic Flow	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 - ยูสเคสเริ่มต้นเมื่อผู้ใช้เลือกฟังก์ชัน Update Product</li> <li>2 - ระบบรับค่าเรียกดูสถานะการสั่งซื้อที่ดำเนินการเสร็จแล้ว</li> <li>3 - ระบบค้นหาสถานะการสั่งซื้อที่ดำเนินการเสร็จแล้วจากฐานข้อมูล</li> <li>4 - ระบบคืนค่าสถานะการสั่งซื้อที่ดำเนินการเสร็จแล้ว</li> <li>5 - ระบบแสดงผลข้อมูลสถานะการสั่งซื้อที่ดำเนินการเสร็จแล้ว</li> <li>6 - พนักงานลบข้อมูลสถานะการสั่งซื้อที่ดำเนินการเสร็จแล้ว</li> <li>7 - ระบบรับค่าการลบสถานะการสั่งซื้อที่ดำเนินการเสร็จแล้ว</li> <li>8 - ระบบลบสถานะการสั่งซื้อที่ดำเนินการเสร็จแล้วออกจากฐานข้อมูล</li> <li>9 - ยูสเคสสิ้นสุดการทำงาน</li> </ol>
Alternate Flow	-
Pre Condition(s):	ลูกค้าต้องทำการสั่งซื้อก่อน
Post Condition(s):	ระบบ Update สถานะได้เป็นปัจจุบัน